

TIME'S UP!™

SPIELREGEL

Ziel des Spiels

Time's Up! wird in 3 Runden mit 2 oder mehr Teams gespielt. Ziel ist es, Persönlichkeiten zu erraten. Das Team, das am Ende des Spiels die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt.

1- Inhalt

- 218 Karten mit 436 Persönlichkeiten
- 1 Block zum Notieren der Punkte
- 1 Sanduhr mit 30 Sekunden
- 1 Beiheft mit Erläuterungen zu den Persönlichkeiten
- Spielregel

2- Schnelleinstieg

Die Spieler bilden Teams. Ein Spiel geht über 3 Runden. Wenn ein Team an der Reihe ist, hat es 30 Sekunden Zeit, um ein Maximum an Persönlichkeiten zu erraten. Ein Teammitglied wird als Erklärer bestimmt und muss versuchen, Persönlichkeiten so zu umschreiben, dass



seine Mitspieler die Persönlichkeiten erraten.

Während der **ersten Runde** darf der Erklärer so viele Hinweise geben, wie er will.

Während der **zweiten Runde** darf der Erklärer **nur ein einziges Wort** zu jeder Persönlichkeit sagen.

In der **dritten Runde** darf der Erklärer **nicht sprechen**. Er muss sich mit **Pantomime** und **Geräuschen** behelfen.

Am Ende der dritten Runde hat das Team mit den meisten Punkten gewonnen.

Vorbereitung des Spiels

1 - Bildung der Teams

Als erstes müssen die Spieler Teams bilden.

Wenn Sie

- 4 Spieler sind, werden 2 Teams mit je 2 Spielern gebildet
- 6 Spieler sind, werden 3 Teams mit je 2 Spielern gebildet
- 8 Spieler sind, werden 4 Teams mit je 2 Spielern gebildet
- 9 Spieler sind, werden 3 Teams mit je 3 Spielern gebildet
- 10 Spieler sind, werden 2 Teams mit je 3 und 2 Teams mit je 2 Spielern gebildet
- 11 Spieler sind, werden 3 Teams mit je 3 und 1 Team mit 2 Spielern gebildet
- 12 Spieler sind, werden 4 Teams mit je 3 Spielern gebildet.

Für 5 und 7 Spieler gibt es eine spezielle Art der Teambildung. Lesen Sie diesbezüglich den Abschnitt „Spezielle Regeln für 5 und 7 Spieler“, den Sie am Ende dieser Regel finden.

Das Vorgehen zur Teambildung können Sie frei wählen (z.B. Auslosung).

Setzen Sie sich nun so, dass sich die Mitspieler eines Teams einander gegenüber befinden. Wenn Sie beispielsweise 9 Spieler sind, müssen die Mitspieler in einem Dreieck sitzen (jeder 3. Stuhl ein Mitspieler desselben Teams).



2 - Spielvorbereitung

Verteilen Sie **40 Karten** möglichst gleichmäßig an die Spieler (je nach Spieleranzahl erhalten nicht alle Spieler gleichviele Karten). Dann verteilen Sie an jeden Spieler 2 zusätzliche Karten. Auf jeder Karte gibt es zwei Farben. Die Spieler müssen sich auf eine der beiden Farben einigen, auf denen die Persönlichkeiten gedruckt sind (gelb oder blau). Versichern Sie sich, dass jeder verstanden hat, welche Farbe für diese Partie gewählt wurde.

Das ganze Spiel (d.h. die 3 Runden) werden nur Persönlichkeiten der selben Farbe geraten.

Jeder Spieler schaut verdeckt seine Karten an und legt 2 davon in die Schachtel zurück (sie werden während des Spiels nicht mehr verwendet). Die übrigen 40 Karten werden gemischt, sie bilden den Kartenstapel. Der älteste Spieler beginnt. Er wird zu Beginn des Spiels der erste Erklärer sein. Nun ist soweit alles vorbereitet.

Spielverlauf

Eine Partie von Time's up! setzt sich aus 3 Runden zusammen. Eine Runde ist zu Ende, sobald der Stapel aufgebraucht ist. Jedes Team ist nacheinander an der Reihe. Die Spieler der anderen Teams sind Zuschauer und dürfen nichts sagen (sie dürfen natürlich lachen).

Der Spieler rechts vom Erklärer ist für die Sanduhr verantwortlich, er dreht die Sanduhr um und ruft dabei: „Los geht's!“. Der Erklärer hat 30 Sekunden Zeit, um seinem Team zu helfen, ein Maximum an Persönlichkeiten zu erraten.

Während der ersten Runde darf der Erklärer so viel Hinweise geben, wie er will.

Während der zweiten Runde darf der



Erklärer nur noch ein einziges Wort pro Persönlichkeit sagen. Während der dritten Runde darf der Erklärer nicht mehr sprechen, er muss mit Pantomime und Geräuschen versuchen, seinen Mitspielern zu erklären, um welche Persönlichkeiten es geht.

Achtung! Es werden für alle 3 Runden die genau gleichen Persönlichkeiten verwendet.

1 - Erste Runde

Während der ersten Runde darf der Erklärer so viele Hinweise geben wie er will, er muss jedoch einige Regeln beachten, die weiter unten erklärt sind.

Der oder die Mitspieler des Erklärers dürfen so viele Vorschläge machen, wie sie wollen. Sobald der Vor- und Nachname erraten wurde (die Bezeichnungen in Klammern müssen nicht erraten werden), legt der Erklärer die Karte sichtbar aufgedeckt vor sich hin. Erst wenn die Persönlichkeit einer Karte erraten wurde, darf der Erklärer die nächste Karte vom Stapel ziehen.

Er schaut sich den Namen an und lässt auch diesen von seinen Mitspielern erraten.

Sobald die Zeit um ist, rufen die Spieler der anderen Teams „Time's up!“ . Das aktive Team darf keinen weiteren Vorschlag mehr machen.

Die aktuelle Karte wird oben auf den Stapel zurückgelegt. Das Team darf alle erratenen Karten (diejenigen, die für alle sichtbar aufgedeckt hingelegt wurden) behalten. Sie werden in dieser Runde nicht mehr verwendet.

Dann ist das nächste Team an der Reihe. Der vorherige Erklärer ist jetzt für die Sanduhr verantwortlich und der Spieler zu seiner Linken wird der neue Erklärer.

Achtung, bei Spielen mit 10 oder 11 Spielern sind die Teams mit 3 Spielern nur 2 Mal pro Tischrunde an der Reihe! Die Mitglieder dieser Teams sind einer nach dem anderen Erklärer.

Das alles wird so lange wiederholt, bis der Kartenstapel aufgebraucht ist.

Den Erklärern ist es in der 1. Runde nicht erlaubt:

- Teile, Kosenamen oder Verniedlichungen des auf der Karte angegebenen Vor- oder Nachnamens auszusprechen.

- Wörtliche Übersetzungen zu verwenden (z. B.: Sharon Stein, um Sharon Stone zu umschreiben).
- Buchstaben aus dem Alphabet aufzuzählen (z. B. ist es verboten zu sagen, das Wort beginnt mit einem B, es beginnt mit dem 2. Buchstaben des Alphabets usw.).
- Eine Karte zu überspringen

Wenn der Erklärer einen Fehler macht, wird der Durchgang des Teams sofort beendet. Die Karte wird auf den Stapel gelegt und die Karten werden neu gemischt.

2 - Berechnung der Punktzahl

Die Runde ist zu Ende, wenn der Stapel aufgebraucht ist. Jedes Team zählt die Anzahl der Karten, die sie erraten hat. Diese Punkte werden auf dem dafür vorgesehenen Block notiert.

Daraufhin liest jedes Team laut die Persönlichkeiten vor, die sie erraten hat. Die Karten werden gemischt und bilden den neuen Stapel. **Man verwendet genau die gleichen Karten für alle drei Runden.** Der Spieler links vom Erklärer der ersten Runde beginnt die zweite Runde.

3 - Zweite Runde

Die zweite Runde verläuft genau wie die erste, mit folgenden Ausnahmen:

- Der Erklärer darf nur noch ein einziges Wort pro Persönlichkeit sagen
- Das Team des Erklärers darf nur noch einen einzigen Vorschlag pro Karte machen. Achtung, wenn das Team mehr als 2 Spieler enthält, zählt nur der erste Vorschlag. Auch wenn sich der zweite Vorschlag als richtig herausstellen sollte, wird die Karte nicht gewonnen.



Im Falle eines richtigen Vorschlages legt der Erklärer die Karte aufgedeckt auf den Tisch und zieht die nächste Karte.

Im Falle eines Fehlers legt der Erklärer die Karte verdeckt neben den Stapel (fehlerhafte Vorschläge beenden nicht den Durchgang) und zieht die nächste Karte.

Die Karte muss nicht zwangsläufig erraten werden, bevor der Erklärer die nächste Karte zieht, er darf Karten überspringen. **Achtung, eine übersprungene Karte darf in diesem Durchgang nicht mehr verwendet werden.**

Am Ende des Durchgangs werden alle verdeckten Karten (nicht erratene, übersprungene Karten ebenso wie Karten, für die fehlerhafte Vorschläge gemacht wurden) zusammengenommen und dem Talon gefügt, der für den nächsten Erklärer neu gemischt wird.

Die Runde ist zu Ende, sobald der Talon ganz aufgebraucht ist.

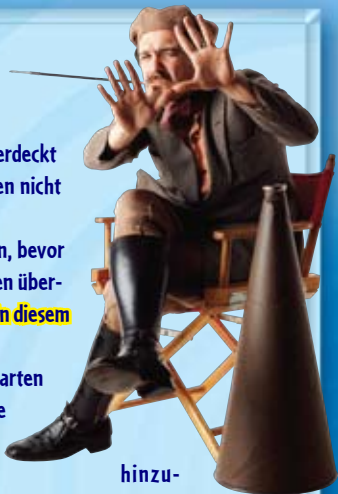
Die Berechnung der Punktzahl funktioniert wie in der ersten Runde. Die Spieler lesen alle Persönlichkeiten vor und die dritte Runde kann beginnen. Der Spieler links vom ersten Erklärer der zweiten Runde beginnt die dritte Runde.

Den Erklärern ist es in der 2. Runde nicht erlaubt:

- mehr als ein Hinweiswort zu geben (zusammengesetzte Wörter sind zulässig).
- Teile, Kosenamen oder Verniedlichungen des auf der Karte angegebenen Vor- oder Nachnamens auszusprechen.
- Wörtliche Übersetzungen zu verwenden (z. B.: Stein, um Sharon Stone zu erraten).

4 - Dritte Runde

Die dritte Runde stimmt vollständig mit der zweiten Runde überein, bis auf den Umstand, dass der Erklärer nicht mehr sprechen darf. Er darf sich nur noch seiner Mimik



hinzu-

und Gestik bedienen und Geräusche produzieren (Lautmalereien). Zum Beispiel „wau“, „miau“, „bumm“. **Es ist nicht erlaubt, Lieder zu summen.**

Wir empfehlen Ihnen, sich hinzustellen, wenn Sie der Erklärer sind. Im Stehen fällt einem die Pantomime leichter.

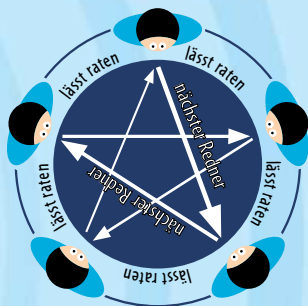
Spezielle Regeln für 5 und 7 Spieler

Die Konstellation aus 5 und 7 Spielern ist etwas komplexer und wir empfehlen Ihnen, Ihre ersten Partien mit der oben beschriebenen Regel zu spielen.

Die Regeln für 5 und 7 Spielern sind identisch, bis auf den Umstand, dass es keine Teams mehr gibt. Sie spielen mal mit ihrem Nachbarn zu Ihrer Rechten, mal mit dem zu Ihrer Linken. Wenn Sie den Kartenstapel haben und der Erklärer sind, lassen Sie den Nachbarn zu Ihrer Linken die Karten raten und die erratenen Karten werden dann zwischen Ihnen beiden platziert. Sie stellen Ihre gemeinsamen Punkte dar.

Wenn die Sanduhr zu Ende ist, geben sie den Stapel nicht an Ihren Nachbarn zur Linken weiter (denn er hat ja gerade gespielt), sondern an den übernächsten Spieler zu Ihrer Linken.

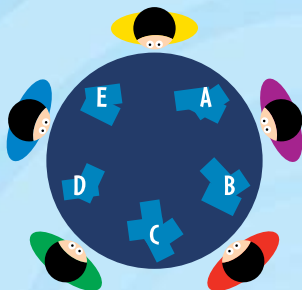
Kleiner Hinweis: Später im Spiel wird der Stapel zum Nachbarn zu Ihrer Rechten zurückkommen. Er wird Ihr Erklärer sein und Sie die Namen raten lassen. Sie behalten wieder



die erratenen Karten zwischen sich und ihrem Partner.

Am Ende jeder Runde addiert jeder Spieler die Anzahl der Karten zu seiner Rechten zu der Anzahl der Karten zu seiner Linken hinzu; die Summe ist die Anzahl der Punkte, die er im Verlauf dieser Runde gesammelt hat.

Im Beispiel setzen sich die vom gelben Spieler gesammelten Punkte zusammen aus Stapeln A+E



Bemerkungen

Für ein einfaches Spiel gibt man jedem Spieler 4 Karten statt nur 2. Jeder Spieler wirft 4 Karten ab.

Für schwerere Spiele nimmt man 40 beliebige Karten, ohne sie vorher auszuwählen. Die Biographien liegen zur Information bei, sie dürfen während des Spiels nicht verwendet werden.

Die Karten aus der roten Schweizer Ausgabe können an der Welle erkannt werden.

Die Karten aus der gelben Schweizer Ausgabe können an der Sonne erkannt werden.

R&R Games (USA) 2000. All rights reserved under exclusive licence to ReposProduction for Europe. Repos Production 2005-2008 für die deutsche Version. Alle Rechte vorbehalten. Time's up! ist ein Spiel von Peter Sarrett, gleichermaßen erhältlich auf Englisch bei R&R GAMES.

R&R GAMES – 813-835-0163 – PO Box 130195, Tampa – FL 33681 – website: www.rnrgames.com/

Repos Production – Tél. +32477.2545.18 – 34, Rue Léopold Procureur – 1090 Bruxelles/Belgique – website: www.rprod.com

Vertrieb/Distribué par/Distribuzione: Carletto AG, Moosacherstrasse 14, CH-8820 Wädenswil, www.carletto.ch

Für das Material dieses Spiels werden bestimmte kommerzielle Namen und Markennamen verwendet, angemeldet oder auch nicht, auf die die jeweiligen Berechtigten die Exklusivrechte haben. Dieses Spiel und die Verwendung dieses Materials sind durch die Inhaber dieser Marken,

deren Rechte alle vorbehalten sind, in keiner Weise gesponsert, unterstützt, finanziert oder bestätigt. Das Material darf nur zu rein persönlichen und privaten Vergnügungszwecken verwendet werden.