

## TRYBY ROZGRYWKI

Trudność rozgrywki można dopasować do wiedzy graczy o uniwersum Harry'ego Pottera. W tym celu używa się **oznaczeń na kartach**:

- ★ **Uczeń** - kategoria z powszechnie rozpoznawalnymi słowami.
- ★★ **Profesor** - kategoria dla czytelników książek i tych, którzy oglądali filmy o Harrym Potterze.
- ★★★ **Dyrektor** - kategoria dla zagorzałych fanów.

Na początku rozgrywki należy podzielić karty zgodnie z zawartymi na nich symbolami ★, ★★ i ★★★, i wybrać do gry te z wybranej kategorii i z wszystkich od niej łatwiejszych.

Następnie należy potasować wybrane karty i wylosować 30 z nich.  
Można rozpocząć rozgrywkę!



## NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

- **Moja drużyna składa się z więcej niż 2 graczy. Czyja odpowiedź powinna być brana pod uwagę podczas drugiej i trzeciej rundy?**  
Tylko pierwsza odpowiedź się liczy. Nawet w sytuacji, gdy druga odpowiedź jest prawidłowa, drużyna nie zdobywa danej karty.
- **Co zrobić, gdy podczas prezentacji swojej karty gracz zrobi coś niedozwolonego, aby naprowadzić swoją drużynę na prezentowane hasło?**  
Należy umieścić tę kartę na spodzie talii, po czym runda jest kontynuowana.
- **Czy można wydawać dźwięki i gestykulować podczas pierwszych dwóch rund?**  
Nie. Gestykulacja i dźwięki są zarezerwowane wyłącznie dla trzeciej rundy.
- **Czy można wybrać, który gracz z drużyny będzie prezentował hasła swojej drużynie?**  
Nie. Co turę gracze kolejno się zmieniają.
- **Gdy skończą się karty w talii, czy mogę prezentować swojej drużynie karty, które zostały ominięte lub nieodgadnięte?**  
Nie, każda ominięta lub źle odgadnięta karta zostaje wyłączona z gry do końca bieżącej tury.
- **Jak grać w Time's Up! Harry Potter przy nieparzystej liczbie graczy?**  
Drużyny nie muszą składać się z takiej samej liczby graczy.  
Należy się jednak upewnić, że wszystkie drużyny wezmą udział w każdej turze.

© REPOS PRODUCTION 2021 FOR THE CURRENT ADAPTATION. ALL RIGHTS RESERVED.  
© R&R GAMES (USA) 2000. ALL RIGHTS RESERVED UNDER EXCLUSIVE LICENCE TO REPOS PRODUCTION FOR EUROPE.  
HARRY POTTER CHARACTERS, NAMES AND RELATED INDICIA ARE © & ™ WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. WB SHIELD:  
© & ™ WBEI. WIZARDING WORLD TRADEMARK AND LOGO © & ™ WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. PUBLISHING RIGHTS  
© JKR. (SFR)

Editor of this version: Repos Production SRL • +32 471 95 41 32 • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium • www.rprod.com  
R&R Games • 813-835-0163 • PO Box 130195, Tampa • FL 33661 - USA • www.rnrgames.com

Importeur/Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o., ul. Budowlanych 64c • 80-298 Gdańsk - Polska • www.wydawnictworebel.pl • wydawnictwo@rebel.pl

Time's Up! to gra autorstwa Petera Sarretta. Jest dostępna w języku angielskim na © R&R Games, Inc.  
Projekt oryginalnej gry: Cedrick Gaumont i Thomas Provoost aka «Les Belges à Sombrieres».  
Projekt tej wersji: Repos Production team.

Gra może być wykorzystywana tylko do prywatnych celów rozrywkowych.



## REGUŁY ROZGRYWKI

### CEL GRY

Time's Up! Harry Potter jest grą zespołową rozgrywaną w czasie 3 rund.  
Podczas każdej z nich gracze mają za zadanie odgadnąć jak najwięcej haseł z kart!

### PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Należy utworzyć drużyny składające się z co najmniej z 2 graczy i wybrać, czy rozgrywka będzie prowadzona z użyciem **czarnych, czy białych stron kart**.

Następnie należy **rozdzielić 30 kart pomiędzy wszystkich graczy**, którzy oglądają otrzymane karty, nie pokazując ich treści pozostałym graczom. Jeżeli wylosowane karty nie przypadną danemu graczowi do gustu (okażą się zbyt skomplikowane albo o nieznanym tematyce), może wymienić te karty na inne.

Gdy każdy z graczy zapozna się ze swoimi kartami i wymieni te wybrane przez siebie, należy je zebrać od wszystkich graczy, przetasować i utworzyć z nich jedną talię dla wszystkich. Po utworzeniu talii gracze wybierają drużyny, która rozpocznie grę.

**Rozgrywka może się zacząć!** ⚡



Hedwiga™

1



Zwierzę  
Harry'ego  
Pottera.

## RUNDA PIERWSZA: OPIS SWOBODNY

Każda drużyna ma za zadanie odgadnąć jak najwięcej haseł z kart przedstawianych przez jednego z graczy z tej drużyny w czasie wytyczonym przez piasek przesypujący się w klepsydrze.

Gracz ciągnie pierwszą kartę i zaczyna ją opisywać.

W celu prezentacji haseł gracze **mogą mówić swobodnie, nie mogą jednak:**

- używać do opisu słów o takim samym członie albo wyrazów synonimicznych do tych występujących na karcie (np. motocykl, motor, moto);
- używać słów, które brzmią tak samo, jak wyrazy na kartach;
- tłumaczyć zawartości kart na inny język;
- literować hasła z karty, używając dźwięków albo liter alfabetu.

Drużyna gracza opisującego swoje karty ma **nieograniczoną ilość prób**, aby odgadnąć hasła (jedynym ograniczeniem jest czas). Każdą kartę, z której hasło zostanie odgadnięte, prezentujący gracz powinien umieścić **odkrytą** na stole i przejść do opisu kolejnej karty. Gracz **może podjąć decyzję o pominięciu danej karty**. Taką kartę należy umieścić zakrytą obok talii. Po upływie czasu należy na nowo dodać do talii wszystkie pominięte oraz nieodgadnięte karty i przetasować je. Następnie gracz przekazuje talie kart następnej drużynie, która kontynuuje grę, począwszy od pierwszej wierzchniej karty. Gdy hasła ze wszystkich kart zostaną odgadnięte, należy spisać wynik każdej z drużyn (ile kart zostało odgadniętych przez każdą z drużyn) i przejść do drugiej rundy.

Wskazówka dotycząca rozgrywki. Należy spokojnie odczytać hasło z karty, nie opisywać hasła za szybko i podawać graczom ze swojej drużyny jak najtrafniejsze wskazówki, które naprowadzą Twoją drużynę na właściwy trop. Jeżeli nie wiesz, co oznacza dane słowo, może spróbować zagadek i skojarzeń albo podzielenia go na człony. Jeżeli Twoja drużyna nadal nie potrafi udzielić poprawnej odpowiedzi, możesz pominąć kartę.

2



Sowa!

## RUNDA DRUGA: WYSTARCZY SŁOWO

W drugiej rundzie należy ponownie **przetasować 30** kart, które zostały rozegrane w rundzie pierwszej.

Ta runda jest niemal identyczna jak runda pierwsza, z poniższymi wyjątkami:

- gracz opisujący swoje karty może używać tylko **jednego słowa** na daną kartę;
- drużyna może podjąć tylko **jedną próbę** odgadnięcia hasła na kartę.

Po odgadnięciu wszystkich kart należy spisać punktację z tej rundy (każda drużyna zapisuje, ile odgadła kart), a następnie przystąpić do trzeciej rundy.

3



Fru,  
Fru!

## RUNDA TRZECIA: PANTOMIMA

Należy ponownie **przetasować 30** kart, które były używane w poprzednich rundach.

Ta runda różni się od poprzedniej następującymi elementami:

- gracz prezentujący swoją kartę musi **pokazać** hasło na danej karcie;
- gracz może **nuć** i **wydawać dźwięki**;
- gracz nie może nic powiedzieć.

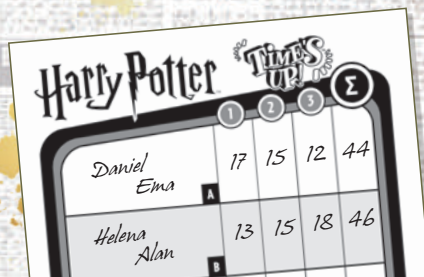
Po odgadnięciu wszystkich kart należy spisać punktację.

**Gra dobiegła końca!**

## KTO WYGRAŁ?

Drużyna, która odgadła najwięcej haseł podczas wszystkich trzech rund, **wygrywa grę!**

W razie wątpliwości należy sprawdzić sekcję Najczęściej Zadawane Pytania. 



	1	2	3	Σ
Daniel Ema	17	15	12	44
Helena Alan	13	15	18	46