

# TIME'S™ UP! ZASADY GRY

## CEL GRY

Czas Minął! to gra drużynowa, której celem jest odgadnięcie tożsamości jak największej liczby postaci z kart. Wygrywa ta drużyna, która w przeciągu trzech rund zdobędzie najwięcej punktów.

## 1 – Zawartość

- 220 kart postaci
- Notesik z arkuszami do zapisywania punktów
- 30-sekundowa klepsydra
- Książeczka z krótkimi notkami biograficznymi odgadywanych postaci
- Niniejsza instrukcja

## 2 – Szybki start

W rozgrywce, trwającej trzy rundy, uczestniczą co najmniej dwie drużyny.

W swojej turze drużyna ma 30 sekund na odgadnięcie jak największej liczby postaci prezentowanych przez swojego animatora.

W pierwszej rundzie animator może wypowiedzieć dowolne zdania na temat prezentowanych postaci.



W drugiej rundzie animator może wypowiedzieć tylko jedno słowo na temat każdej postaci.

Podczas trzeciej rundy animator nie może nic mówić. Może podpowiadać drużynie ruchem, gestem i dźwiękiem.

Po trzech rundach rozgrywkę wygrywa drużyna z największą liczbą punktów.

## **PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI**

### **I - Tworzenie drużyn**

Najpierw gracze dzielą się na drużyny.

Jeśli graczy jest:

- czterech: tworzą 2 drużyny po 2 graczy,
- sześciu: 3 drużyny po 2 graczy,
- ośmiu: 4 drużyny po 2 graczy,
- dziewięciu: 3 drużyny po 3 graczy,
- dziesięciu: 2 drużyny po 3 graczy i 2 drużyny po 2 graczy,
- jedenastu: 3 drużyny po 3 graczy i 1 drużyna z 2 graczy,
- dwunastu: 4 drużyny po 3 graczy.

Jeśli graczy jest 5 lub 7, drużyny tworzy się w specyficzny sposób. Patrz: „Specjalne zasady dla 5 i 7 graczy” na końcu instrukcji.

Użyjcie dowolnej metody, aby podzielić graczy na drużyny (np. ciągnięcie losów).

Usiądźcie w okręgu, w taki sposób, aby członkowie jednej drużyny widzieli się wzajemnie. Na przykład, bawiąc się w 9 osób, członkowie każdej drużyny siedzą w trójkącie (na co trzecim krześle).



## **2 - Przygotowanie gry**

Wydzielcie losowo 40 kart z talii i rozdzielcie je pomiędzy graczy (nie wszyscy otrzymają tę samą liczbę kart).

Następnie, rozdajcie dodatkowe 2 karty każdemu z graczy.

Każda karta podzielona jest na dwie części różniące się kolorem. Podczas pierwszej rozgrywki sugerujemy odgadywanie nazwisk postaci na żółtym tle. Upewnijcie się, że wszyscy gracze wiedzą, jaki kolor został wybrany.

Wybrany kolor będzie obowiązywał podczas całej rozgrywki.

Każdy gracz ogląda otrzymane karty nie ujawniając ich treści innym graczom, a następnie odrzuca 2 z nich. Odrzucone karty należy odłożyć do pudełka (nie będą już potrzebne w grze).

Pozostałe karty należy zebrać, potasować i uformować w jeden zakryty stos.

Jest to główny stos, z którego animatorzy będą dobierać kolejne karty.

Rozpoczyna gracz noszący największe sombrero. Jeśli nikt nie ma na głowie sombrero, rozpoczyna gracz z największym wąsem lub po prostu najstarszy. Ten gracz będzie pierwszym animatorem. Grę czas zacząć...

## **PRZEBIEG GRY**

Rozgrywka w Czas Minął! trwa trzy rundy.

Runda składa się z szeregu tur. Drużyny rozgrywają swoje tury po kolei. Podczas tury jednej drużyny pozostali uczestnicy zabawy nie mogą się odzywać, są jedynie widzami zmagania swoich kolegów (mogą się jednak, rzecz jasna, śmiać).

Gracz siedzący na prawo od animatora staje się odpowiedzialny za klepsydre – odwraca ją i krzyczy „Start!”.

Animator ma teraz 30 sekund na przedstawienie kolejnych postaci z kart w taki sposób, aby jego drużyna odgadła jak najwięcej nazwisk.

W pierwszej rundzie animator może



wypowiadać dowolne zdania na temat postaci.

W drugiej rundzie animator może wypowiedzieć tylko jedno słowo na temat każdej postaci. Podczas trzeciej rundy animator nie może nic mówić. Może podpowiadać drużynę ruchem, gestem oraz dźwiękiem.

**Uwaga: te same postacie pojawiają się w każdej z trzech rund.**

## **I - Pierwsza runda**

W pierwszej rundzie animator może wypowiadać się swobodnie, niemniej, musi przestrzegać kilku zasad podanych niżej.

Członkowie drużyny animatora mogą zgadywać jedną postać wielokrotnie.

Jak tylko imię ORAZ nazwisko postaci z karty zostaną odgadnięte (informacje w nawiasach są opcjonalne), animator odkłada kartę na odkryty stos swojej drużyny i dobiera kolejną kartę ze stosu głównego.

Drużyna musi wpiery odgadnąć postać z karty, aby animator mógł dobrać kolejną kartę.

Jak tylko klepsydra się przesypie, widzowie krzyczą „Czas minął!”. W tym momencie tura drużyny dobiega końca i żadne nazwiska podane po tym czasie nie są już uznawane. Animator odkłada bieżącą kartę na wierzch stosu głównego. Odgadnięte (odkryte) karty drużyny nie będą już w tej rundzie użyte.

Teraz następuje tura kolejnej drużyny. Dotychczasowy animator bierze pod swoją opiekę klepsydrę, a gracz po jego lewej zostaje nowym animatorem. **Uwaga – w rozgrywkach 10 – i 11- osobowych, drużyny liczące po 3 graczy grają tylko 2 razy w rundzie, tak jak drużyny 2 - osobowe. Zespoły te rozgrywają swoje tury po sobie.**

Gra toczy się w opisany sposób do momentu, aż stos kart do odgadnięcia się wyczerpie.

### **W pierwszej rundzie animator nie może:**

- wypowiadać części lub zdrobnień imion i nazwisk prezentowanych postaci, nawet w innym języku (np. „Santa” odgadyując Świętego Mikołaja);
- wypowiadać pojedynczych liter alfabetu (na przykład, nie może powiedzieć „Zaczyna się na „b”” lub „Zaczyna się na drugą literę alfabetu.”);
- odrzucić dobraną kartę bez odgadywania.

Jeśli animator złamie którąkolwiek z zasad, tura jego drużyny natychmiast się kończy. Bieżąca karta wraca do stosu głównego, który następnie należy przetasować.

## 2 - Punktacja

Gdy stos kart się wyczerpie, runda dobiega końca. Każda drużyna zlicza swoje odgadnięte karty. Ich liczba to zdobyte punkty, które należy zapisać na konto drużyny na arkuszu punktacji. Następnie, każda z drużyn odczytuje na głos nazwiska postaci ze zdobytych przez siebie kart. Wszystkie karty zostają zebrane i po potasowaniu zostaje uformowany nowy stos główny.

**Dokładnie ten sam zestaw kart jest wykorzystywany we wszystkich trzech rundach.**

Pierwszym animatorem w drugiej rundzie jest następny gracz w kolejności.

## 3 - Druga runda

Druga runda przebiega wedle tych samych zasad co runda pierwsza, z zastosowaniem poniższych zmian:

- animator może wypowiedzieć tylko jedno słowo na temat każdej postaci;
- drużyna animatora może podjąć tylko jedną próbę odgadnięcia postaci z karty. **Uwaga: jeśli odgadujących jest kilku, liczy się tylko pierwsza próba. Jeśli trafna okazałaby się jedna z kolejnych prób, to karta nie zostaje zdobyta.**

W przypadku trafnego odgadnięcia, animator odkłada odkrytą kartę na stos drużyny i dobiera kolejną kartę ze stosu głównego.

W przypadku pomyłki, animator odkłada zakrytą kartę na bok (pomyłki nie kończą tury drużyny) i dobiera kolejną kartę ze stosu głównego.

Drużyna nie musi odgadnąć karty zanim animator sięgnie po kolejną. Animator może odrzucić dobraną kartę.



**Uwaga, odrzucone karty nie biorą już udziału w bieżącej turze drużyny.**

Na koniec tury wszystkie zakryte karty (nieodgadnięte, odrzucone oraz pomyłki) należy zebrać i wtasować w stos główny przygotowując go w ten sposób dla następnego animatora.

Punktację przeprowadza się w taki sam sposób jak po pierwszej rundzie. Kolejny animator rozpoczyna trzecią rundę po odczytaniu na głos wszystkich odgadniętych postaci.

### **Podczas drugiej rundy animator nie może:**

- wypowiadać więcej niż jedno słowo (dopuszczalne są słowa złożone, z myślnikami);
- wypowiadać części lub zdrobnień imion i nazwisk prezentowanych postaci, nawet w innym języku (np. „Santa” odgadujący Świętego Mikołaja).

## **4 - Trzecia runda**

Trzecia runda przebiega w taki sam sposób jak runda druga, z tą różnicą, że animator nie może wypowiadać żadnych słów. Może jedynie używać gestów oraz dźwięków. Dopuszczalne są onomatopetje, na przykład, „hau hau”, „miau”, „bum”, „pif paf”.

**Zabronione jest także nucenie melodii.**

Sugerujemy, aby animator sprawował swoją funkcję na stojąco. Łatwiej jest wtedy prezentować hasła za pomocą ruchu i gestów.



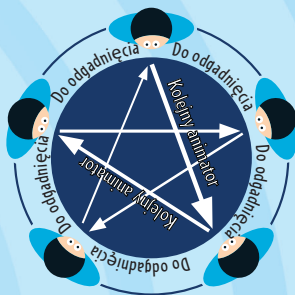
## SPECJALNE ZASADY DLA 5 I 7 GRACZY

Tworzenie drużyn w przypadku 5 lub 7 graczy jest nieco bardziej złożone. Zalecamy rozegranie kilku pierwszych partii w Czas Minął! w bardziej standardowych konfiguracjach.

Zasady gry dla 5 i 7 graczy różnią się od zasad standardowych przede wszystkim tym, że w rozgrywce nie uczestniczą stałe drużyny. Gracz współpracuje na zmianę z sąsiadem po lewej i sąsiadem po prawej swojej stronie.

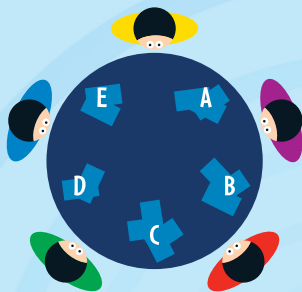
Gdy jesteś animatorem prezentowaną przez siebie postać odgaduje twój sąsiad po lewej, a odgadnięte karty kładziecie na stosie między sobą. Stanowią one wasze wspólne punkty.

Gdy czas dobiegnie końca, animatorem zostaje nie twój sąsiad po lewej (dopiero co grał) tylko gracz siedzący na kolejnym miejscu.



Uwaga: w pewnym momencie gry animatorem zostanie twój sąsiad po prawej. Wtedy to twoim zadaniem będzie odgadywanie postaci, a trafnie odgadnięte karty położycie między sobą zdobywając w ten sposób wspólne punkty.

Po skończonej rundzie każdy z graczy dodaje karty zdobyte razem ze swoim lewym i prawym sąsiadem, a następnie zapisuje ich sumę jako swój wynik z bieżącej rundy. Na przykład, punkty zdobyte przez żółtego gracza to suma  $E + A$ .



## **Uwagi**

- Aby rozgrywkę ułatwić, rozdajcie po 4 dodatkowe karty zamiast 2. Każdy z graczy odrzuca 4 karty.
- Aby rozgrywkę utrudnić, wydzielcie po prostu 40 kart z talii, bez uprzedniego czytania ich i selekcji.
- Notki biograficzne zostały dołączone do gry w celach informacyjnych. Nie mogą być analizowane w czasie rozgrywki.

© R&R GAMES (USA) 2000. ALL RIGHTS RESERVED UNDER EXCLUSIVE LICENCE TO REPOS PRODUCTION FOR EUROPE.

© REPOS PRODUCTION 2006-2012 FOR CURRENT ADAPTATION. ALL RIGHTS RESERVED.

*Time's Up!* Is a game by Peter Sarrett available in USA through © R&R GAMES.

Rozszerzenie i warianty: "The Sombrero-wearing Belgians" aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

R&R Games • 813-835-0163 • PO Box 130195, Tampa • FL 33681 • website : [www.rnrgames.com](http://www.rnrgames.com)

Repos Production • Tél.+32477.25.45.18 • 7 Rue Lambert Vandervelde • 1170 Bruxelles - Belgique • website : [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

Edycja polska Wydawnictwo Rebel • [www.wydawnictwo.rebel.pl](http://www.wydawnictwo.rebel.pl)

Gra zawiera powszechnie rozpoznawalne nazwiska mogące stanowić znaki handlowe. Użycie ich nie jest w żaden sposób sponsorowane ani zaaprobowane przez prawnych właścicieli tych znaków handlowych. Zawartość gry jest przeznaczona wyłącznie do użytku prywatnego.