

Règles pour les 6 ans et plus

Lorsque vous jouez avec des enfants plus âgés, nous vous conseillons d'adopter les 2 règles suivantes :

- **Les enfants font aussi deviner les cartes.** Le joueur le plus âgé commence. Dès que la carte est trouvée, il la pose face visible au centre de la table et c'est ensuite à son voisin de gauche de faire deviner la carte suivante. Les adultes peuvent bien entendu jouer ou aider les enfants s'ils rencontrent des difficultés.
- **Jouez avec 2 sabliers (20 minutes).** Dès que le sablier est écoulé, retournez-le et continuez la partie !

Gestion de la difficulté

N'hésitez pas à adapter la difficulté du jeu en **ajoutant** ou en **retirant** des cartes. Par exemple, si vos enfants sont devenus des experts, jouez avec 30 cartes en 2 sabliers.



Crédits

© REPOS PRODUCTION 2004 POUR LA PRÉSENTE ADAPTATION. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

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

Éditeur pour l'Europe et le Québec :

Édité par Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgique • +32 471 95 41 32 • www.rprod.com
R&R Games • 813-835-0163 • PO Box 130195, Tampa • FL 33681 – USA • www.rnrgames.com

Time's Up! est un jeu de Peter Sarrett également disponible en anglais chez © R&R GAMES.

Adaptations et variantes : « Les Belges à Sombreros » aka Cédric Caumont & Thomas Provoost.

Illustrations : Éric Azagury

Les Belges à Sombreros remercient toutes les écoles et tous les enfants qui nous ont aidés à tester Time's Up! Kids.

Un grand merci également à Carine et Nicolas Maréchal de la boutique Jeux de Nim.

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.

TIME'S UP! Kids

Time's Up! Kids est une **version coopérative** de Time's Up!
adaptée aux **enfants** qui ne savent **pas encore lire**.
Décrivez et mimez les images pour gagner **tous ensemble** !
Mais faites vite, le temps presse !

Matériel

- 220 cartes illustrées.
- 1 sablier de 10 minutes aux extrémités de couleurs différentes.
- 1 sac de rangement.
- Ces règles du jeu.



But du jeu

Dans Time's Up! Kids, tout le monde joue ensemble contre le temps !
Votre but commun est de terminer les **deux manches** avant que
le **sablier** ne s'écoule !

Les règles suivantes sont adaptées aux enfants les plus jeunes
(dès 4 ans). Lisez nos conseils en fin de règles pour jouer avec
des enfants plus âgés (6 ans et plus).

MANCHE 1

Décrivez



- Prenez **20 cartes au hasard**, mélangez-les et mettez-les à portée de tous, face cachée.
- Retournez le **sablier** : la partie commence !
- Un adulte prend la première carte du paquet et **fait deviner à tous les enfants** l'image qu'il voit sans la nommer directement ni la montrer.

Exemple : Papa doit faire deviner une vache.

Il peut dire "c'est un animal qui produit du lait,

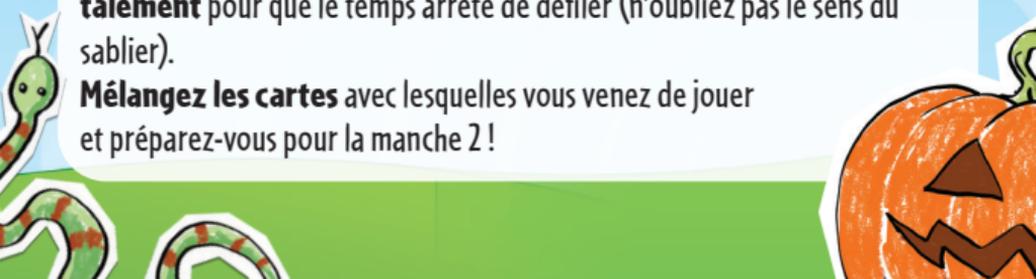
c'est la femme du taureau". Il ne peut pas dire "c'est une vache".

- Tous les enfants peuvent faire autant de propositions qu'ils le veulent.
- Dès que la carte est **trouvée**, l'adulte la pose **face visible** au centre de la table et prend la carte suivante.

Fin de la manche

Lorsque toutes les cartes ont été trouvées, **couchez le sablier horizontalement** pour que le temps arrête de défilier (n'oubliez pas le sens du sablier).

Mélangez les cartes avec lesquelles vous venez de jouer et préparez-vous pour la manche 2 !



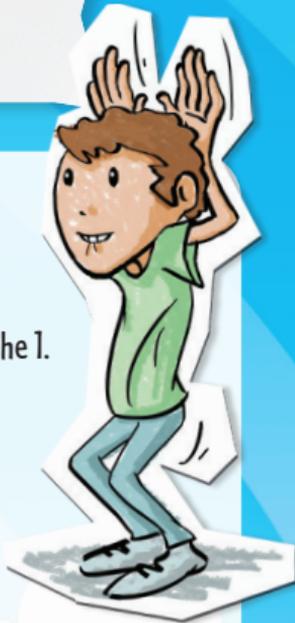
MANCHE 2

Mimez

- Les règles sont les mêmes que celles de la manche 1 sauf que l'adulte qui fait deviner peut **uniquement mimer et faire des bruitages**.
- On joue avec les **MÊMES cartes** que celles de la manche 1.
- Dès que vous êtes prêts, **redressez le sablier** pour continuer à faire défiler le temps.

Remarque : Si le joueur n'arrive pas à faire deviner une carte, ce n'est pas grave, il peut la remettre sous le paquet et prendre la suivante.

Si par erreur le joueur dit la carte (manche 1 et 2) ou parle durant la manche 2, il doit la remettre sous le paquet et en piocher une autre.



Victoire et fin de partie

Si vous avez fini les 2 manches et que toutes les cartes ont été trouvées avant la fin du sablier, vous avez **tous gagné la partie !**

Sinon, la partie est perdue mais ce n'est pas grave, vous ferez mieux la prochaine fois !

