

PREGUNTAS FRECUENTES

➤ **Mi equipo está formado por más de 2 personas. ¿Quién da la respuesta válida durante las rondas 2 y 3?**

Solo se tiene en cuenta la primera respuesta. Incluso si la segunda respuesta es correcta, la carta no está adivinada.

➤ **¿Qué debemos hacer si el jugador que explica la carta hace algo prohibido en su turno?**

Colocad la carta al final del mazo. La ronda sigue con normalidad.

➤ **¿Puedo hacer gestos o ruidos durante las 2 primeras rondas?**

No, los gestos y los efectos sonoros están reservados para la 3ª ronda.

➤ **¿Podemos escoger qué jugador del equipo explica la carta?**

No, cada miembro del equipo tiene que explicar las cartas siguiendo un orden.

➤ **Si no quedan más cartas en el mazo ¿puedo explicar a mi equipo cartas que hayamos fallado o pasado en este turno?**

No, las cartas falladas o que se hayan pasado no pueden utilizarse este turno.

➤ **¿Cómo jugamos con un número impar de jugadores?**

Los equipos no tienen por qué estar formados por el mismo número de jugadores. Aseguraos de que cada equipo juega cuando le toca.

También podéis utilizar la Variante Experta para 5 y 7 jugadores.

© REPOS PRODUCTION 2004 FOR THE CURRENT ADAPTATION. ALL RIGHTS RESERVED.
© R&R GAMES (USA) 2000. ALL RIGHTS RESERVED UNDER EXCLUSIVE LICENCE TO REPOS PRODUCTION FOR EUROPE.
Editor para Europa y Quebec:
Repos Production • Phone: +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 33681 • USA • www.rmgames.com

Time's Up es un juego de Peter Sarret también disponible en inglés gracias a (c) R&R GAMES
Adaptaciones y variantes: «Los Belgas del Sombrero» también conocidos como Cédric Caumont y Thomas Provoost.

El juego utiliza nombres y marcas muy conocidas, registrados o no, que son propiedad exclusiva de sus dueños. Su uso no implica el patrocinio o la aprobación de dichas marcas, que mantienen todos sus derechos reservados. Para uso de entretenimiento privado.

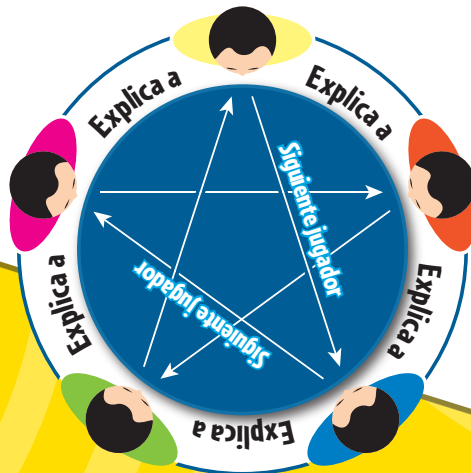
VARIANTE EXPERTA PARA 5 Y 7 JUGADORES

Las reglas son las mismas, pero **ya no se juega por equipos**. Cada jugador juega con el jugador de su izquierda y el de su derecha. **Los puntos se calculan de forma individual.**

Cuando un jugador tiene el mazo, intenta explicarle las cartas al jugador de su izquierda. Las cartas adivinadas se colocan entre ambos jugadores.

Cuando se acaba el tiempo, entrega el mazo al jugador que está a la izquierda del jugador que trataba de adivinar las cartas.

Cuando no quedan más cartas, la puntuación de cada jugador es la suma de las cartas a su izquierda y a su derecha.



REGLAS

OBJETIVO DEL JUEGO:

Time's Up! es un juego por equipos que dura 3 rondas.

Durante cada ronda ¡tratad de adivinar el mayor número de cartas posibles!

PREPARACIÓN:

Separaos en grupos formados por al menos 2 jugadores cada uno. Decidid si utilizaréis el **lado amarillo** o el **lado azul** de las cartas.

Reparte 40 cartas entre los jugadores. Cada jugador mira sus cartas en secreto. Si alguna no es de su gusto (muy difícil, no la conoce...) puede cambiarla por una nueva.

Cuando todo el mundo ha leído sus cartas, juntad todas las cartas y barajadlas formando un mazo. Escoged qué equipo será el primero.

¡la partida puede empezar! ➡

Cleopatra

1



¡Era la reina de Egipto!

PRIMERA RONDA: HABLAR LIBREMENTE:

Un jugador tiene el tiempo de una vuelta del reloj de arena para hacer que su equipo adivine el mayor número de cartas posible.

El jugador roba una carta y **puede decir lo que quiera**.

Pero **no puede**:

- › Pasar de carta si no son capaces de adivinarla.
- › Utilizar palabras con la misma raíz o asociadas a la que aparece en la carta.
- › Utilizar palabras que «suenan parecido».
- › Traducir la carta a otro idioma.
- › Deletrear la palabra utilizando sonidos o letras del alfabeto.

El equipo del jugador puede **intentar adivinar tantas veces como quiera**.

Cuando se adivine la palabra, el jugador coloca la carta boca **arriba** en la mesa y sigue con la siguiente carta.

Cuando se agota el tiempo, el jugador entrega el mazo de cartas al siguiente equipo, que continúa con la carta actual.

Cuando no quedan cartas para adivinar, cada equipo anota el número de cartas que ha adivinado y el equipo siguiente comienza la segunda ronda.

2



Pirámide

SEGUNDA RONDA: UNA PALABRA:

Coge las 40 cartas de la ronda anterior y **barájalas**.

Esta ronda es igual que la anterior, salvo por los cambios siguientes:

- › El jugador que explica la carta solo puede utilizar **una única palabra** por carta.
- › Su equipo solo puede hacer **un intento** de adivinar por carta.
- › El jugador puede **pasar de carta**.

Cuando el tiempo se acabe, la carta actual, las cartas que no se adivinaron y las cartas que se pasaron se juntan con el mazo, que se barajea para el equipo siguiente.

Cuando no quedan cartas para adivinar, cada equipo anota el número de cartas que ha adivinado y el equipo siguiente comienza la tercera ronda.

3



TERCERA RONDA: MÍMICA:

Coge las 40 cartas de la ronda anterior y **barájalas**.

Esta ronda es igual que la anterior, salvo por los cambios siguientes:

- › El jugador que explica la carta **debe hacer mímica**.
- › El jugador puede **tararear** y **hacer onomatopeyas**.
- › El jugador no puede hablar.

Cuando no quedan cartas para adivinar, cada equipo anota el número de cartas que ha adivinado.

¡La partida ha terminado!

¿QUIÉN HA GANADO?

El equipo que haya conseguido el mayor número de cartas sumando las tres rondas ¡gana la partida!

Si tienes dudas, consulta las Preguntas Frecuentes.

