

Per i giocatori dai 6 anni in su

Quando giocate con bambini più grandi, vi suggeriamo di usare le 2 regole seguenti:

- **Anche i bambini possono fare indovinare le carte.** È il bambino più grande a cominciare. Non appena la carta è stata indovinata, il giocatore la colloca a faccia in su al centro del tavolo e il giocatore alla sua sinistra tenta di fare indovinare la carta successiva. Naturalmente gli adulti possono giocare o aiutare i bambini, se questi ultimi dovessero trovarsi in difficoltà.
- **20 minuti di tempo.** Selezionate 20 minuti sul timer.

Modificare la difficoltà

Non esitate a modificare la difficoltà del gioco **aggiungendo** o **rimuovendo** carte.

Esempio: se i bambini sono diventati esperti, giocate con 30 carte in 20 minuti di tempo.

Timer

Il timer di Time's Up! Kids è dotato di tre posizioni. In posizione sinistra la sua durata è di 10 minuti, in posizione destra la durata è di 20 minuti. La posizione centrale spegne il timer. Il timer necessita di tre batterie LR03 (AAA).

Riconoscimenti

© REPOS PRODUCTION 2015 FOR THE CURRENT ADAPTATION. ALL RIGHTS RESERVED.
© R&R GAMES (USA) 2000. ALL RIGHTS RESERVED UNDER EXCLUSIVE LICENSE TO REPOS PRODUCTION FOR EUROPE.

Publisher for Europe and Quebec:
Edited by Repos Production SRL • +32 471 95 41 32 • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgio • www.rprod.com
R&R Games • 813-835-0163 • PO Box 130195, Tampa • FL 33681 – USA • www.rnrgames.com

Time's Up! è un gioco di Peter Sarrett disponibile anche in inglese da © R&R GAMES
Adattamenti e varianti: Cédric Caumont & Thomas Provost aka « Les Belges à Sombretos »

Il contenuto di questo gioco può essere utilizzato solamente per intrattenimento privato.
Les Belges à Sombretos desiderano ringraziare tutte le scuole e i bambini che ci hanno aiutato a collaudare Time's Up! Kids.
Un grosso grazie anche a Carine e Nicolas Maréchal del negozio Jeux de Nim.



TIME'S UP! Kids

Time's Up! Kids è una **versione collaborativa** di Time's Up!
adatta ai **bambini** che **non sanno ancora leggere**.
Descrivete e mimate le immagini e vincete **tutti assieme!**
Ma fate in fretta, il tempo sta per scadere!

Contenuto

- 220 carte illustrate
- 1 timer elettronico
- 1 sacchetto per trasportare il gioco
- questo regolamento



Obiettivo del gioco

In Time's Up! Kids tutti giocano assieme in una corsa contro il tempo!
Il vostro obiettivo comune è terminare i **due round** prima che il **timer** esaurisca il tempo!

Le regole seguenti sono adatte ai bambini più piccoli (dai 4 anni in su).
Leggete i nostri consigli alla fine del regolamento per giocare con i bambini più grandi (dai 6 anni in su).

ROUND 1 DeScrivi!



- Prendete **20 carte a caso**, mescolatele e disponetele a faccia in giù a portata di mano di tutti.
- Regolate il timer nella **posizione di sinistra** (10 minuti).
- Premete il **bottono del timer**: inizia la partita!
- Un adulto prende la prima carta del mazzo e **fa indovinare a tutti i bambini** l'immagine della carta senza nominarla direttamente e senza mostrarla.

Esempio: Il papà deve fare indovinare ai bambini una mucca. Può dire "è un animale che fa il latte, è la femmina del toro..." ma non può dire "è una mucca".

- Tutti i bambini possono fare tutti i tentativi che vogliono per indovinare.
- Non appena la carta è stata **indovinata**, l'adulto la colloca a **faccia in su** al centro del tavolo e prende la carta successiva.

Fine del round

Una volta che tutte le carte sono state indovinate, **premete il bottone del timer** per metterlo in pausa.

Mescolate le carte con cui avete appena giocato e preparatevi al round 2!

ROUND 2 Mima!



- Le regole sono le stesse del round 1, con la differenza che l'adulto che fa indovinare la carta ai giocatori **può solo mimare e fare rumori**.
- Il gioco procede con le **STESSE carte** del round 1.
- Quando siete pronti, **premete il bottone del timer** per riprendere a far scorrere il tempo.

Nota: Se un giocatore non è in grado di fare indovinare la carta, non è un problema: può semplicemente rimetterla in fondo al mazzo e prendere la prossima.

Se per errore il giocatore che fa indovinare la carta dice il nome della carta a voce alta (round 1 o 2) o parla durante il round 2, deve mettere la carta in fondo al mazzo e pescarne una nuova.

Vittoria e fine della partita

Se avete finito entrambi i round e tutte le carte sono state indovinate prima della fine del timer, **avete vinto la partita!** Altrimenti la partita è perduta, ma niente paura: ve la caverete meglio la prossima volta!

