

Ziel des Spiels

Time's Up / wird in 3 Runden mit 2 oder mehr Teams gespielt. Ziel ist es, Persönlichkeiten zu erraten. Das Team, das am Ende des Spiels die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt.

Inhalt

- 4/8 Karten mit 836 Persönlichkeiten
- 1 Block zum Notieren der Punkte
- 1 Bleistift
- 12 Spielsteine aus Holz
- 1 30-Sekunden-Sanduhr
- 1 Beihelfer mit Erläuterungen zu den Persönlichkeiten
- Spielregel

Kurzfassung

Die Spieler bilden Teams. Ein Spiel geht über 3 Runden. Wenn ein Team an der Reihe ist, hat es 30 Sekunden Zeit, um ein Maximum an Persönlichkeiten zu raten. Ein Teammitglied wird als Redner bestimmt und muss versuchen, Persönlichkeiten so zu umschreiben, dass seine Mitspieler die Persönlichkeiten raten.

Während der ersten Runde darf der Redner so viel Hinweise geben, wie er will.

Während der zweiten Runde darf der Redner nur ein einziges Wort zu jeder Persönlichkeit sagen.

In der dritten Runde darf der Redner nicht sprechen. Er muss sich mit Pantomime und Geräuschen behelfen.

Am Ende der 3 Runden hat das Team mit den meisten Punkten gewonnen.

Vorbereitung des Spiels

Bildung der Teams

Als erstes müssen die Spieler Teams bilden.

Wenn Sie

- 4 Spieler sind, werden 2 Teams mit je 2 Spielern gebildet
- 6 Spieler sind, werden 3 Teams mit je 2 Spielern gebildet
- 8 Spieler sind, werden 4 Teams mit je 2 Spielern gebildet
- 9 Spieler sind, werden 3 Teams mit je 3 Spielern gebildet
- 10 Spieler sind, werden 2 Teams mit je 3 und 2 Teams mit je 2 Spielern gebildet
- 11 Spieler sind, werden 3 Teams mit je 3 und 1 Team mit 2 Spielern gebildet
- 12 Spieler sind, werden 4 Teams mit je 3 Spielern gebildet

Für 5 und 7 Spieler gibt es eine spezielle Art der Teambildung. Lesen Sie diesbezüglich den Abschnitt „Spezielle Regeln für 5 und 7 Spieler“, den Sie am Ende dieser Regel finden.

Um die Teambildung zu erleichtern, zieht jeder Spieler verdeckt einen Stein. Die Spieler mit den Spielsteinen einer Farbe bilden ein Team.

Setzen Sie sich nun so, dass sich die Mitspieler eines Teams einander gegenüber befinden. Wenn Sie beispielsweise 9 Spieler sind, müssen die Mitspieler in einem Dreieck sitzen (jeder 3, Stuhl ein Mitspieler desselben Teams).

Spielvorbereitung

Verteilen Sie 40 Karten möglichst gleichmäßig an die Spieler. Dann verteilen Sie an jeden Spieler 2 zusätzliche Karten. Auf jeder Karte gibt es zwei Farben. Die Spieler müssen sich auf eine der

beiden Farben einigen, auf denen die Persönlichkeiten gedruckt sind (gelb oder blau). Versichern Sie sich, dass jeder verstanden hat, welche Farbe für diese Partie gewählt wurde.

Das ganze Spiel (d.h. 3 Runden lang) werden nur Persönlichkeiten der selben Farbe geraten. Jeder Spieler schaut verdeckt seine Karten an und legt 2 davon in die Schachtel zurück (sie werden während des Spiels nicht mehr verwendet).

Die übrigen 40 Karten werden gemischt, sie bilden den Talon.

Der älteste Spieler beginnt. Er wird zu Beginn des Spiels der erste Redner sein.

Nun ist soweit alles vorbereitet.

Spielverlauf

Eine Partie von Time's up setzt sich aus 3 Runden zusammen.

Eine Runde ist zu Ende, sobald der Talon aufgebraucht ist. Jedes Team ist nacheinander an der Reihe. Die Spieler der anderen Teams sind Zuschauer und dürfen nichts sagen (sie dürfen natürlich lachen). Der Spieler rechts vom Redner ist für die Sanduhr verantwortlich, er dreht die Sanduhr um und ruft dabei „Los geht's!“.

Der Redner hat 30 Sekunden Zeit, um seinem Team zu helfen ein Maximum an Persönlichkeiten zu erraten.

Während der ersten Runde darf der Redner so viel Hinweise geben, wie er will.

Während der zweiten Runde darf der Redner nur noch ein einziges Wort pro Persönlichkeit sagen.

Während der dritten Runde darf der Redner nicht mehr sprechen, er muss mit Pantomime und Geräuschen versuchen, seinen Mitspielern zu erklären, um welche Persönlichkeiten es geht.

Erste Runde

Während der ersten Runde darf der Redner so viele Hinweise geben wie er will, er muss jedoch einige Regeln beachten, die weiter unten erklärt sind.

Der oder die Mitspieler des Redners dürfen so viele Vorschläge machen, wie sie wollen. Sobald der Vor- und Nachname erraten wurden (die Bezeichnungen in Klammern sind nicht bindend), legt der Redner die Karte sichtbar aufgedeckt vor sich hin. Er dreht die nächste Karte um und versucht die Persönlichkeit so zu umschreiben, dass sie von seinen Mitspielern erraten wird.

Erst wenn die Persönlichkeit einer Karte erraten wurde, darf der Redner die nächste Karte vom Talon ziehen.

Sobald die Zeit um ist, rufen die Spieler der anderen Teams „Time's up!“. Das aktive Team darf keinen weiteren Vorschlag mehr machen.

überspannende oder falsch geratene Karten



TIMES TIP!

Die aktuelle Karte wird oben auf den Talon zurückgelegt. Das Team darf alle erratenen Karten (diejenigen, die für alle sichtbar aufgedeckt hingelegt wurden) behalten. Sie werden in dieser Runde nicht mehr verwendet.

Dann ist das nächste Team an der Reihe. Der vorherige Redner ist jetzt für die Sanduhr verantwortlich und der Spieler zu seiner Linken wird der neue Redner. Achtung, bei Spielen mit 10 oder 11 Spielern, sind die Teams mit 3 Spielern nur 2 Mal pro Tischrunde an der Reihe! Die Mitglieder dieser Teams sind einer nach dem anderen Redner. Das alles wird so lange wiederholt, bis der Talon aufgebraucht ist.

Den Rednern ist es in der 1. Runde nicht erlaubt:

- Teile oder Diminutive des auf der Karte angegebenen Vor- oder Nachnamens auszusprechen.
 - Wörtliche Übersetzungen zu verwenden (z. B.: Michael White, um Michael Weiß zu umschreiben)
 - Buchstaben aus dem Alphabet aufzuzählen (z. B. ist es verboten zu sagen, das Wort beginnt mit einem B, es beginnt mit dem 2. Buchstaben des Alphabets usw.).
 - Eine Karte zu überspringen
- Wenn der Redner einen Fehler macht, wird der Durchgang des Teams sofort beendet. Die Karte wird auf den Talon gelegt. Der Talon wird neu gemischt.

Berechnung der Punktzahl

Die Runde ist zu Ende, wenn der Talon aufgebraucht ist. Jedes Team zählt die Anzahl der Karten, die sie erraten hat. Diese Punkte werden auf dem dafür vorgesehenen Block notiert. Daraufhin liest jedes Team laut die Persönlichkeiten vor, die sie erraten hat. Die Karten werden gemischt und bilden den neuen Talon (man verwendet genau die gleichen Karten für alle drei Runden). Der Spieler links vom Redner der ersten Runde beginnt die zweite Runde.

Zweite Runde

Die zweite Runde verläuft genau wie die erste, mit folgenden Ausnahmen:

- Der Redner darf nur noch ein einziges Wort pro Persönlichkeit sagen
- Das Team des Redners darf nur noch einen einzigen Vorschlag pro Karte machen. Achtung, wenn das Team mehr als 2 Spieler enthält, zählt nur der erste Vorschlag. Auch wenn sich der zweite Vorschlag als richtig herausstellen sollte, wird die Karte nicht gewonnen.

Im Falle eines richtigen Vorschlages legt der Redner die Karte aufgedeckt auf den Tisch und dreht die nächste Karte um.

Im Falle eines Fehlers legt der Redner die Karte verdeckt neben den Stapel (fehlerhafte Vorschläge beenden nicht den Durchgang) und dreht die nächste Karte um.

Die Karte muss nicht zwangsläufig erraten werden, bevor der Redner die nächste Karte zieht, er darf Karten überspringen. Achtung, eine übersprungene Karte darf in diesem Durchgang nicht mehr verwendet werden.

Am Ende des Durchgangs werden alle verdeckten Karten (nicht erratene, übersprungene Karten ebenso wie Karten, für die fehlerhafte Vorschläge gemacht wurden) zusammengeordnet und dem Talon hinzugefügt, der für den nächsten Redner neu gemischt wird.

Die Runde ist zu Ende, sobald der Talon ganz aufgebraucht ist. Die Berechnung der Punktzahl funktioniert wie in der ersten Runde. Die Spieler lesen alle Persönlichkeiten vor und die dritte Runde kann beginnen. Der Spieler links vom ersten Redner der zweiten Runde beginnt die dritte Runde.

Den Rednern ist es in der 2. Runde nicht erlaubt:

- mehr als ein Hinweiswort zu geben (zusammengesetzte Wörter sind zulässig).
- Teile oder Diminutive der auf der Karte angegebenen Vor- und Nachnamen auszusprechen.
- Wörtliche Übersetzungen zu verwenden (z. B. White, um Michael Weiß zu umschreiben).

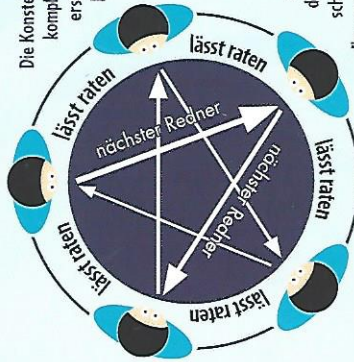
Dritte Runde

Die dritte Runde stimmt vollständig mit der zweiten Runde überein, bis auf die Tatsache, dass der Redner nicht mehr sprechen darf. Er darf sich nur noch seiner Mimik bedienen und Geräusche produzieren (Lautmalereien). Zum Beispiel „wau“, „miau“, „bumm“. Es ist nicht erlaubt, Lieder zu summen.

Wir empfehlen Ihnen, sich hinzustellen, wenn Sie der Redner sind. Im Stehen fällt einem die Pantomime leichter.

Spezielle Regeln für 5 und 7 Spieler

Die Konstellation aus 5 und 7 Spielern ist etwas komplexer und wir empfehlen Ihnen, Ihre ersten Partien mit oben beschriebener Regel zu spielen.



Mit 5 und 7 Spielern sind die Regeln identisch, bis auf die Tatsache, dass es keine Teams mehr gibt. Sie spielen mal mit Ihrem Nachbarn zu Ihrer Rechten, mal mit dem zu Ihrer Linken. Wenn Sie den Talon haben und der Redner sind, lassen Sie den Nachbarn zu Ihrer Linken die Karten raten und die erratenen Karten werden dann zwischen Ihnen beiden platziert. Sie stellen Ihre gemeinsamen Punkte dar.

Wenn die Sanduhr zu Ende ist, geben sie den Talon nicht an Ihren Nachbarn zur Linken weiter (denn er hat ja gerade gespielt), sondern an den übernächsten Spieler zu Ihrer Linken.

Kleiner Hinweis: Später im Spiel wird der Stapel zu Ihrem Nachbarn zu Ihrer Rechten zurückkommen. Er wird Ihr Redner sein und Sie die Namen raten lassen. Sie behalten wieder die erratenen Karten in der Mitte.

Am Ende jeder Runde fügt jeder Spieler die Anzahl der Karten zu seiner Rechten zu der Anzahl der Karten zu seiner Linken hinzu; die Summe ist die Anzahl der Punkte, die er im Verlauf dieser Runde gesammelt hat.

Im Beispiel setzen sich die vom gelben Spieler gesammelten Punkte aus den Stapeln A + E zusammen.

