

OTÁZKY A ODPOVĚDI

- **Můj tým má více než 2 hráče, či odpověď je platná ve 2. a 3. kole?**
Pouze první odpověď se počítá. I kdyby druhá odpověď byla správná, kartu tým nezískává.
- **Co máme udělat, když vysvětlující hráč poruší při popisování karty pravidla?**
Kartu dejte dána dospođu balíčku. Kolo dále normálně pokračuje.
- **Můžu dělat gesta nebo zvuky i během 1. a 2. kola?**
Ne, gesta a zvuky jsou povoleny pouze ve třetím kole.
- **Můžeme vždy zvolit, který hráč bude vysvětlovat?**
Ne, každý hráč musí v každém kole vysvětlovat a hráči se musí střídat.
- **Pokud je balíček prázdný, můžeme hádat i přeskočená nebo špatně uhodnutá slova?**
Ne, přeskočená a špatně uhodnuté karty se mohou dostat do hry až tazích dalších týmů.
- **Jak hrát, pokud je lichý počet hráčů?**
Týmy nutně nemusí mít stejný počet hráčů.
Nicméně dávejte pozor, aby týmy hrály ve správném pořadí v kole.
Můžete také vyzkoušet speciální pravidla pro 5 a 7 hráčů.

© REPOS PRODUCTION 2004 PRO FRANCOUZSKOU VERZI. VŠECHNA PRÁVA VYHRAZENA.
© R&R GAMES (USA) 2000. VŠECHNA PRÁVA VYHRAZENA. LICENCE PRO EVROPU: REPOS PRODUCTION.

Vydavatel pro Evropu a Québec:
Repos Production • Tel. +32 471 95 41 32 • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - BELGIE • www.rprod.com
R&R Games • 813-835-0163 • PO Box 130195, Tampa • FL 33681 - USA • www.rnrgames.com

Výhradní zastoupení pro ČR a SR MINDOK s.r.o.:
Korunní 810/104 • Praha 10 • 10100 • www.mindok.cz • info@mindok.cz

Time's Up! je hra od Petera Sarretta také dostupná v angličtině ve verzi od © R&R GAMES.
Vývoj a varianty „Belgičané v sombréru“, Cédrick Caumont & Thomas Provoost.

Tato hra používá některá veřejně známá jména. Jejich užití v kontextu hry není sponzorováno ani schváleno jejich vlastníky. Obsah hry je určen výhradně pro osobní pobavení.



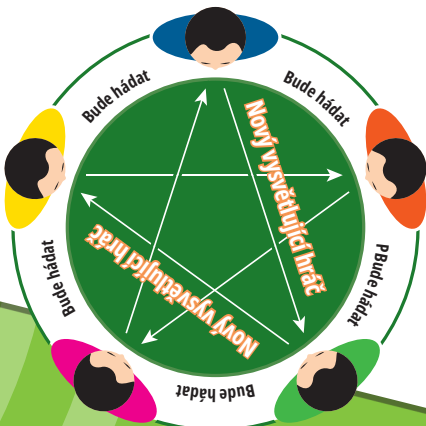
SPECIÁLNÍ PRAVIDLA PRO 5 A 7 HRÁČŮ

Pro 5 a 7 hráčů jsou pravidla veskrze stejná, pouze **neexistují stabilní týmy** – jednou tvoříte dvojici se svým hráčem po levici, jindy s hráčem po pravici. **Body jsou počítány individuálně.**

Jste-li právě vysvětlujícím hráčem, hádá pojem na kartě váš **soused po levici**, uhodnuté karty jsou umístěny mezi něj a vás – jsou to vaše společné vítězné body.

Jakmile vyprší čas, **nepředáváte slovo svému sousedu po levici** (konec konců ten právě dohrál), ale až druhému hráči sedícímu po vaší levici.

Na konci každého kola si každý hráč sečte získané vítězné body (ty po levici i ty po pravici), jejich součet tvoří celkové skóre hráče.



TIME'S UP!

RODINA

PRAVIDLA

CÍL HRY:

Time's Up! RODINA je týmová hra, která se hraje na tři kola.
Vaším cílem každém kole uhodnout co nejvíce karet!

PŘÍPRAVA HRY:

Utvořte týmy minimálně o 2 hráčích.
Rozhodněte, zda budete hrát se slovy na zeleném nebo oranžovém pozadí.

Rozdejte 30 karet mezi hráče. Každý hráč si skrytě prohlédne své karty.
Pokud se mu jedna karta nelíbí (je příliš komplexní, je na ní neznámé slovo, atd.), může ji vyměnit za jinou.

Poté vytvořte z karet balíček a důkladně ho zamíchejte. Vyberte tým, který bude začínat.

Hra nyní může začít!





1



Je to pták, který umí mluvit!

PRVNÍ KOLO: POPISUJTE BEZ OMEZENÍ

Vysvětlující hráč se pokusí spoluhráčům ze svého týmu správně popsat co nejvíce karet než se přesype písek v hodinách.

Hráč může mluvit bez jakýchkoliv omezení až na pár výjimek.

Hráč nesmí:

- › vyslovit část či zdrobnělinu žádného slova uvedeného na kartě, a to ani v cizím jazyce,
- › říci slovo, které podobně vyslovuje nebo rýmuje,
- › přeložit slovo do cizího jazyka,
- › hláskovat písmena abecedy.

Spoluhráč(i) ze stejného týmu smí hádat **bez omezení počtu pokusů**.

Jakmile je slovo správně uhodnuto, vysvětlující hráč umístí uhodnutou kartu lícem nahoru před sebe a dobere si další kartu.

Vysvětlující hráč se může rozhodnout **přeskočit** kartu. V tom případě ji otočí dolů a položí ji vedle balíčku.

Jakmile čas vyprší, neuhodnutou právě hádanou kartu a všechny neuhodnuté, přeskočené a špatně hádané karty položte na balíček. Zamíchejte ho a předejte dalšímu týmu.

Když jsou uhodnuty všechny karty, zapište počet uhodnutých karet každého týmu a pokračujte k druhému kolu.

Herní tipy: Čtěte pomalu a rozvážně. Nemluvte rychle. Pokuste se dát užitečné informace o pojmu, které spoluhráčům napoví. Pokud netušíte, co pojem na kartě znamená, můžete kartu přeskočit.



2



Ara

DRUHÉ KOLO: JEDNO SLOVO

VeźmĚte 30 karet z předchozího kola a zamíchejte je.

Toto kolo je stejné jako předchozí, až na tyto změny:

- › vysvětlující hráč smí ve druhém kole použít pro každý objekt, zvíře nebo povolání na kartě **pouze jedno slovo**,
- › jeho tým smí hádat každou kartu **pouze jedním pokusem**.

Když jsou uhodnuty všechny karty, zapište počet uhodnutých karet každého týmu a pokračujte k třetímu kolu.



3



TŘETÍ KOLO: PANTOMIMA

VeźmĚte 30 karet z předchozího kola a zamíchejte je.

Toto kolo je stejné jako předchozí, až na tyto změny:

- › vysvětlující hráč užívá **pantomimu**,
- › může si **pobrukovat a vydávat zvuky**,
- › nesmí mluvit.

Když jsou uhodnuty všechny karty, zapište počet uhodnutých karet každého týmu.

Hra je u konce!

KDO VYHRÁL?

Vítězí tým, který v součtu všech tří kol **uhodl nejvíce karet**.

Pokud máte otázky, prostudujte Otázky a odpovědi na následující stránce.

