

# TIME'S UP!<sup>TM</sup>

## Family

### SPIELANLEITUNG

#### ZIEL DES SPIELS

---

Time's Up! Family ist ein Teamspiel, das über 3 Runden gespielt wird.  
**In jeder Runde müsst ihr so viele Karten wie möglich erraten!**

#### VORBEREITUNG

---

**Teilt euch in Teams zu mindestens je 2 Spielern auf.** Einigt euch darauf, ob ihr lieber mit der grünen oder der orangen Seite der Karten spielen möchtet.

**Teilt 30 Karten gleichmäßig** an alle Spieler aus. Jeder schaut sich seine Karten geheim an. Falls dir eine Karte nicht gefällt (weil sie z. B. zu schwierig oder unbekannt ist), kannst du sie gegen eine neue austauschen.

Wenn jeder seine Karten gelesen hat, mischt ihr die Karten von allen Spielern zu einem gemeinsamen Stapel. Wählt ein Team aus, das anfängt.

**Jetzt kann es losgehen!** 



Papagei



1



Ein sprechender Vogel!

## ERSTE RUNDE: FREI SPRECHEN

Ein Spieler hat die gesamte Dauer einer Sanduhr Zeit, Karten zu erklären, damit sein Team möglichst viele davon errät.

Der Spieler darf **sagen, was er möchte**.

**Er darf allerdings nicht:**


- › Wörter benutzen, die den gleichen Wortstamm haben oder nur Teile/Abwandlungen des Begriffs auf der Karte sind,
- › Wörter benutzen, die gleich klingen oder sich reimen,
- › die Karte in eine andere Sprache übersetzen,
- › die Karte mit Geräuschen oder Buchstaben erklären.

Sein Team darf **so oft raten, wie es möchte**.

Sobald der richtige Begriff geraten wurde, legt der erklärende Spieler die Karte **aufgedeckt** auf den Tisch und zieht die nächste Karte vom Stapel.

Der Spieler **darf Karten überspringen**. Dafür legt er sie verdeckt neben den Stapel. Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, werden die aktuelle Karte sowie alle nicht erratenen, übersprungenen und falsch geratenen Karten für das nächste Team zurück in den Stapel gemischt. Der Stapel wird an das nächste Team weitergegeben, das mit der obersten Karte beginnt. Wurden alle Karten erfolgreich erraten, schreibt die Anzahl der Karten auf, die jedes Team erraten hat. Dann beginnt das nächste Team die zweite Runde.

**Tipps:** Lies die Karte in aller Ruhe. Sprich nicht zu schnell. Versuche, nützliche Hinweise zu geben, die dein Team in die richtige Richtung lenken. Falls du nicht weißt, was der Begriff bedeutet, kannst du ihn vielleicht umschreiben. Kommt dein Team nicht auf die Lösung, kannst du die Karte überspringen.





Ara



2

## ZWEITE RUNDE: NUR EIN WORT

Nehmt alle 30 Karten der ersten Runde und **mischt sie**.

Die Runde verläuft so wie die erste Runde, mit folgenden Änderungen:

- › Der Spieler, der die Begriffe erklärt, darf nur **ein einziges Wort** pro Karte sagen.
- › Sein Team hat nur **einen einzigen Rateversuch** pro Karte.

Wurden alle Karten erfolgreich erraten, schreibt die Anzahl der Karten auf, die jedes Team erraten hat. Dann beginnt das nächste Team die dritte Runde.





3

### DRITTE RUNDE: PANTOMIME

---

Nehmt **alle 30 Karten** der vorherigen Runde und **mischt sie**.

Die Runde verläuft so wie die vorherige Runde, mit folgenden Änderungen:

- › Der Spieler, der die Begriffe erklärt, muss die Karten **pantomimisch** darstellen.
- › Er darf **summen** und **Geräusche machen**.
- › Er darf jedoch **nicht sprechen**.

Wurden alle Karten erfolgreich erraten, schreibt die Anzahl der Karten auf, die jedes Team erraten hat.

*Das Spiel ist vorbei!*

### WER HAT GEWONNEN?

---

Das Team, das in den 3 Runden **insgesamt die meisten Karten erraten** hat, gewinnt!

Gibt es noch Fragen? Dann schaut euch die häufig gestellten Fragen auf der Rückseite an.



## HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

- + **Mein Team besteht aus mehr als 2 Spielern. Wessen Antwort gilt in Runde 2 und 3?**  
Nur die erste Antwort gilt. Selbst wenn die zweite Antwort korrekt war, ist die Karte nicht gewonnen.
- + **Was passiert, wenn ein Spieler etwas Verbotenes macht, während er die Karte beschreibt?**  
Die Karte kommt zurück unter den Stapel und die Runde geht normal weiter.
- + **Darf ich in den ersten beiden Runden Gesten oder Geräusche machen?**  
Nein, Gesten und Geräusche sind nur in der dritten Runde erlaubt.
- + **Dürfen wir aussuchen, wer die Karten beschreibt?**  
Nein, die Teammitglieder erklären der Reihe nach.
- + **Der Stapel ist aufgebraucht. Darf ich beiseitegelegte Karten erklären, die übersprungen oder falsch erklärt wurden?**  
Nein, jede übersprungene oder falsch erklärte Karte ist für diese Runde aus dem Spiel.
- + **Wie teilen wir uns bei einer ungeraden Spieleranzahl auf?**  
Die Teams müssen nicht unbedingt gleich groß sein.  
Achtet trotzdem darauf, dass die Teams abwechselnd an der Reihe sind.  
**Alternativ könnt ihr mit der Expertenvariante für 5 oder 7 Spieler spielen.**



© 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.

Veröffentlicht in Europa und Quebec von:

Repos Production • +32 471 95 41 32 • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brüssel • Belgien • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)  
R&R Games • 813-835-0163 • PO Box 130195, Tampa • FL 33681 • USA • [www.rnrgames.com](http://www.rnrgames.com)

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe: Asmodee Germany • Friedrichstr. 47 • 45128 Essen • [www.asmodee.de](http://www.asmodee.de)

Time's Up! ist ein Spiel von Peter Sarrett, gleichermaßen auf Englisch verfügbar bei © R&R GAMES.

Anderer Ausgaben und Varianten: „Die Belgier mit den Sombreros“ alias Cédric Caumont & Thomas Provoost.

Auf dem Material dieses Spiels werden einige eingetragene und nicht eingetragene Handelsnamen und Warenzeichen verwendet, die alleiniges Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber sind. Dieses Spiel und die Verwendung des Materials werden von den Inhabern der jeweiligen Marken in keiner Weise gesponsert, finanziell unterstützt, finanziert oder genehmigt – alle Rechte sind vorbehalten. Dieses Spielmaterial darf ausschließlich persönlich und privat zu Vergnügungszwecken verwendet werden.

## EXPERTENVARIANTE FÜR 5 ODER 7 SPIELER

Die Regeln sind die gleichen, **doch es gibt keine Teams mehr**. Jeder spielt mal mit seinem rechten, mal mit seinem linken Nachbarn. **Jeder Spieler sammelt seine eigenen Punkte**.

Wenn ein Spieler den Kartenstapel hat, erklärt er die Begriffe seinem linken Nachbarn, der raten muss. Jede erratene Karte wird zwischen die beiden Spieler gelegt.

Nachdem die Sanduhr abgelaufen ist, gibt der erklärende Spieler den Stapel an seinen übernächsten Nachbarn zur Linken weiter, also an den Spieler links von dem, der gerade geraten hat.

Wurden alle Karten erraten, entspricht die Punktzahl eines Spielers der Anzahl der Karten zu seiner Linken und Rechten.

