

TIME'S UP! EXPRESS

Ein Spiel von Peter Sarrett



asmodee



Time's Up! Express ist ein Partyspiel, das in Teams gespielt wird. In 3 verschiedenen Runden müsst ihr Begriffe erklären, entweder mit Worten oder Pantomimen. Das Team, das nach 3 Runden die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie – und allen Ruhm! Spaß garantiert!

Inhalt

1 Sanduhr • 100 Karten • 1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

Entscheidet **gemeinsam**, ob ihr mit den gelben oder blauen Seiten der Karten spielen möchtet. Dies gilt für die gesamte Partie.

Für eure erste Partie empfehlen wir euch die Begriffe auf der gelben Seite.

Auf der gelben Seite findet ihr meist Tiere, Gegenstände oder Berufe.



Auf der blauen Seite findet ihr meist Charaktere, Promis oder Titel.

Teilt euch so gleichmäßig wie möglich in **2 oder 3 Teams** auf (zu je 2 oder 3 Personen).



Nehmt **20 zufällige Karten** und legt sie verdeckt als Stapel in die Tischmitte. Eure Teams sind nun nacheinander an der Reihe, die Begriffe dieser 20 Karten zu erraten.

Bestimmt zufällig, welches Team die erste Runde beginnt.

Rundenüberblick

Die Partie geht über **3 Runden**. In jeder Runde sind eure Teams nacheinander an der Reihe – immer so lange, wie die Sanduhr läuft.

Wenn du an der Reihe bist, versuchst du, deinem Team so viele Begriffe wie möglich zu erklären. Wechselt euch im Team mit dem Erklären ab.

Zu Beginn jeder Runde **gebt ihr dem Startteam alle 20 Karten**. Karten, die nicht erraten wurden, werden anschließend weitergegeben – erratene Karten behaltet ihr als Punkte.

Eure Teams sind nacheinander an der Reihe, **bis alle 20 Begriffe erraten wurden**. Dann endet die Runde.

Wenn du an der Reihe bist:



1. Lege den **Stapel** verdeckt vor dich.

2. Drehe die Sanduhr um, **ziehe** die oberste Karte und erkläre den Begriff darauf entsprechend den

Regeln der aktuellen Runde (siehe Rückseite). Niemand außer dir darf den Begriff auf der Karte sehen! Erkläre so viele Begriffe vom Stapel wie möglich, bis die Sanduhr abläuft.

3. Wird ein Begriff **erraten**: Lege die Karte **offen** vor dich. Sie ist 1 Punkt wert.

4. Wird ein Begriff **falsch geraten** (Regelverstoß oder in Runde 2 oder 3 eine falsche Antwort) oder möchtest du ihn **überspringen**: Lege die Karte **verdeckt** vor dich. Diese Karte darfst du in diesem Zug nicht erneut erklären.

Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, ruft das andere Team „Time's Up!“. Lege alle übersprungenen und falsch geratenen Karten auf den Stapel der nicht geratenen Karten und mische ihn durch. Gib den Stapel an das nächste Team weiter. Jetzt sind sie an der Reihe: Dreht die Sanduhr um und los geht's!

Achtung: Jedes Team behält die richtig geratenen Karten vor sich. Sie werden erst wieder in den Stapel gemischt, wenn die Runde endet und ihr eure Punkte gezählt habt. Der Stapel wird also mit jedem Zug kleiner.

Wurden alle Karten erfolgreich erraten, endet die Runde. Schreibt die Anzahl der Karten auf, die jedes Team erraten hat (1 Punkt pro Karte).

Nehmt dann **dieselben 20 Karten** und mischt sie erneut. Das nächste Team beginnt die folgende Runde.



Jede der 3 Runden hat unterschiedliche Regeln:



Runde 1: Freisprechen

Du darfst beim Erklären sagen, was du möchtest.



- Dein Team darf **so oft raten**, wie es möchte.
- Du darfst die Karte **überspringen**.



Du darfst nicht:

- den Begriff von der Karte nennen.
- den Begriff buchstabieren.
- den Begriff in eine andere Sprache übersetzen.
- Wörter benutzen, die gleich klingen oder den gleichen Wortstamm haben.
- Pantomime machen, summen oder Geräusche machen.



Runde 2: Nur ein Wort

Du darfst beim Erklären **nur ein einziges Wort** pro Karte sagen.



- Dein Team hat **nur einen einzigen Rateversuch** pro Begriff (ohne Besprechung). Der erste Rateversuch gilt!
- Du darfst die Karte **überspringen**.



Du darfst nicht:

- den Begriff von der Karte nennen.
- den Begriff buchstabieren.
- den Begriff in eine andere Sprache übersetzen.
- Wörter benutzen, die gleich klingen oder den gleichen Wortstamm haben.
- Pantomime machen, summen oder Geräusche machen.



Runde 3: Pantomime

Du musst den Begriff **pantomimisch** darstellen.

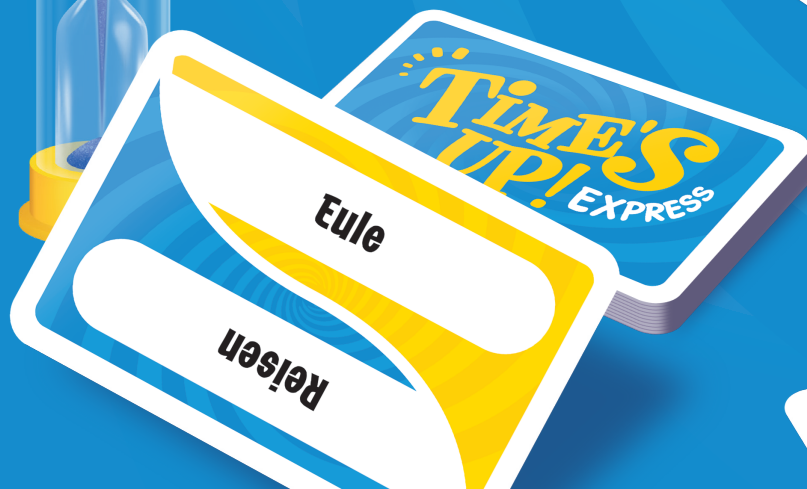


- Dein Team hat **nur einen einzigen Rateversuch** pro Begriff (ohne Besprechung). Der erste Rateversuch gilt!
- Du darfst auf Gegenstände zeigen, summen und Geräusche machen.
- Du darfst die Karte **überspringen**.



Du darfst nicht:

- sprechen.
- Gegenstände verwenden.
- auf den Gegenstand zeigen, den dein Team erraten muss.



Wer hat gewonnen?

Die Partie endet am Ende der dritten Runde. Zählt für jedes Team die Punkte aus den 3 Runden zusammen. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt! Bei einem Gleichstand teilt ihr euch den Sieg – und allen Ruhm!

Credits

©ASMDEE GROUP 2025. ALL RIGHTS RESERVED. ©R&R GAMES (USA) 2000. ALL RIGHTS RESERVED UNDER EXCLUSIVE LICENCE TO ASMDEE GROUP.

Time's Up! ist ein Spiel von **Peter Sarrett**.

gleichermaßen auf Englisch verfügbar bei © R&R GAMES.

Hergestellt von Zygomat - Asmodee Group 18 rue Jacqueline Auriol • Quartier Villaroy • BP 40119 • 78041 Guyancourt Cedex • FRANKREICH
www.asmodee.com www.zygomat-games.com

Unter Lizenz von R&R Games • 813-835-0163 • PO Box 130195
Tampa, FL 33681 – USA • www.RnRGames.com

Die Inhalte dieses Spiels dürfen nur zu rein privaten Zwecken verwendet werden.

