

## VEEL GESTELDE VRAGEN

- **Mijn team bestaat uit meer dan 2 spelers. Wiens antwoord is er geldig tijdens ronde 2 en 3?**  
Enkel het eerste antwoord telt. De kaart gaat verloren, ook al is een van de volgende antwoorden juist.
- **Wat moeten we doen als een speler die aan het woord is iets doet wat niet mag?**  
De huidige kaart van deze speler wordt onderaan de trekstapel gelegd. Daarna gaat zijn beurt gewoon verder.
- **Mag ik tijdens de eerste twee rondes uitbeelden of geluiden maken?**  
Nee, uitbeelden en geluiden maken mag enkel tijdens de derde ronde.
- **Mogen we kiezen welke speler we aan het woord laten?**  
Nee, alle leden van het team moeten om de beurt de rest van het team laten raden.
- **Als de trekstapel leeg is, mag mijn team dan nog kaarten raden die tijdens onze beurt fout geraden of overgeslagen zijn?**  
Nee, kaarten die tijdens jullie beurt fout geraden of overgeslagen zijn, worden afgelegd.
- **Hoe verloopt het spel met een oneven aantal spelers?**  
De teams moeten niet noodzakelijk bestaan uit hetzelfde aantal spelers. Zorg er wel voor dat elk team om de beurt speelt.  
Je kunt ook spelen volgens de regels van de Expertvariant voor 5 en 7 spelers.

© 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.

Uitgever voor Europa en Quebec :  
Repos Production • Tel. +32 471 95 41 32. Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussel • BELGIË • website : [www.rprod.com](http://www.rprod.com)  
R&R Games • 813-835-0165 • PO Box 130195, Tampa • FL 33681 • USA • website : [www.rnrgames.com](http://www.rnrgames.com)

Time's Up! is een spel van Peter Sarrett en is ook beschikbaar in het Engels bij © R&R GAMES.  
Aanpassingen en varianten: «De Belgen in Sombbrero» oftewel Cédric Caumont & Thomas Provoost.

Het materiaal van dit spel gebruikt bepaalde commerciële namen en merken, al dan niet gedeponeerd, die het exclusieve eigendom zijn van hun respectieve titularissen. Dit spel en het gebruik van dit materiaal wordt op geen enkele manier gesponsord, onderhouden, bekostigd of goedgekeurd door de titularissen van deze merken, waarvan alle rechten voorbehouden zijn. Dit materiaal mag enkel gebruikt worden voor strikt persoonlijke en privé amusementsdoelinden.



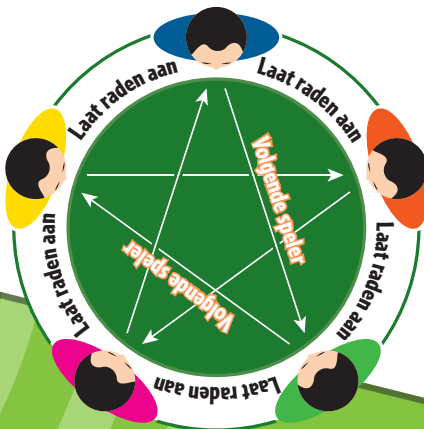
## EXPERTVARIANT VOOR 5 EN 7 SPELERS

De regels zijn identiek, maar jullie spelen **niet langer in teams**. Je speelt met de spelers die links en rechts van je zitten. **De punten worden individueel uitgerekend.**

Als een speler de trekstapel heeft, moet hij de speler aan zijn linkerzijde de kaarten laten raden. De kaarten die worden geraden, worden tussen de twee betrokken spelers gelegd.

Zodra de tijd op is, geeft de speler de trekstapel door aan de speler links van de speler die zonet zijn kaarten moest raden.

Als alle kaarten correct geraden zijn, scoort elke speler punten naar gelang het aantal kaarten dat links en rechts van hem ligt.



## SPELREGELS

### DOEL VAN HET SPEL:

Time's Up! is een coöperatief spel dat over 3 verschillende spelrondes verloopt.  
**Probeer tijdens een ronde zoveel mogelijk kaarten te raden!**

### VOORBEREIDING:

**Splits je groep** op in teams van minstens twee spelers. Beslis of jullie met de **groene** of de **oranje kant** van de kaarten zullen spelen.

**Verdeel 30 kaarten** evenredig tussen de spelers. Elke speler kijkt in het geheim naar zijn of haar kaarten. Als een kaart je niet bevalt (te moeilijk, je kent het woord niet, ...), dan mag je die kaart voor een nieuwe inruilen.

**Maak nadat iedereen zijn kaarten heeft gelezen een algemene trekstapel** met de kaarten van alle spelers. Schud de kaarten. Kies een team dat mag beginnen.

**We zijn begonnen!** ➡



Papegaai

1



Een vogel die praat!

### EERSTE RONDE: BESCHRIJVEN:

De spelers beschikken over een hoeveelheid tijd die door een zandloper wordt bepaald. Binnen de tijdslimiet moet hun team zoveel mogelijk kaarten raden.

De eerste spelers nemen de eerste kaart en **mogen zeggen wat ze willen**.

Maar het volgende mogen ze niet:

- ▶ delen uitspreken van het woord (bijvoorbeeld: huiswerk - thuis) of synoniemen geven (bijvoorbeeld: fototoestel - camera);
- ▶ rijmwoorden gebruiken;
- ▶ woorden vertalen of in een andere taal spreken;
- ▶ het woord spellen met behulp van geluiden of letters uit het alfabet.

Het team van de speler die aan het woord is, **mag onbeperkt blijven raden**.

Zodra het woord geraden is, legt de speler de kaart open op de tafel, en trekt hij de volgende kaart. De speler **mag beslissen om een kaart over te slaan**. Deze kaart wordt gedekt naast de trekstapel neergelegd. Zodra de tijd op is, worden de huidige kaart en alle kaarten die overgeslagen zijn, niet geraden zijn of verkeerd geraden zijn weer aan de trekstapel toegevoegd. Schud de stapel en geef hem door aan het volgende team. Schrijf zodra alle kaarten geraden zijn de hoeveelheid kaarten op die elk team gewonnen heeft. Elke geraden kaart levert 1 punt op. Het volgende team mag de tweede ronde starten.

**Speltips:** Bekijk rustig het woord. Praat niet te snel. Probeer om nuttige tips te geven die je teamgenoten naar de juiste oplossing leiden. Als je niet weet wat een woord betekent, mag je met lettergrepen werken. Raadt je team het woord niet, dan mag je de kaart overslaan.



2



Coco

### TWEEDE RONDE: EÉN ENKEL WOORD:

**Gebruik dezelfde 30 kaarten** als in de vorige ronde, **en schud ze**.

Deze ronde is identiek aan de vorige ronde, op de volgende uitzonderingen na:

- ▶ de speler die aan het woord is, mag nu nog slechts **één enkel woord** per kaart uitspreken;
- ▶ het team mag slechts **één keer raden per kaart**;

Schrijf zodra alle kaarten geraden zijn de hoeveelheid kaarten op die elk team gewonnen heeft. Elke geraden kaart levert 1 punt op. Het volgende team mag de derde ronde starten.



3



### DERDE RONDE: UITBEELDEN:

**Gebruik dezelfde 30 kaarten** als in de vorige ronde, **en schud ze**.

Deze ronde is identiek aan de vorige ronde, op de volgende uitzonderingen na:

- ▶ de speler die aan het woord is, **moet de kaart uitbeelden**;
- ▶ deze speler mag **neuriën** en **geluiden** maken;
- ▶ deze speler mag niet spreken.

Schrijf zodra alle kaarten geraden zijn de hoeveelheid kaarten op die elk team gewonnen heeft. Elke geraden kaart levert 1 punt op.

*Daarna is het spel voorbij!*

### WIE WINT ER?

Het team dat na drie rondes de meeste kaarten heeft geraden en dus de meeste punten heeft verzameld, wint het spel!

Iets niet duidelijk? Lees dan even de veel gestelde vragen.

