

Dla graczy od 6 roku życia:

Podczas gry ze starszymi dziećmi, sugerujemy użycie dwóch poniższych reguł:

- Dzieci też mogą prezentować hasła z kart innym graczom. Rozpoczyna najstarszy gracz. Po odganiu hasła z karty opisujący gracz odkłada tę kartę (odkrytą) na środek stołu, a następnie gracz po jego lewej stronie dobiera kolejną kartę i przedstawia ją pozostałym graczom. Dorośli również mogą wziąć udział w rozgrywce albo pomagać dzieciom w wypadku trudności.
- Teraz cała rozgrywka trwa 20 minut (2 pełne przesypania klepsydry). W chwili gdy pierwsze 10 minut odmierzane przez klepsydrę dobiegnie końca, należy niezwłocznie odwrócić klepsydrę i rozpocząć odliczanie drugich 10 minut.

Dostosowanie poziomu trudności

Trudność rozgrywki można bez wahania modyfikować poprzez dodawanie lub usuwanie kart z talii. Dla przykładu, jeżeli wasze dzieci opanowały grę do perfekcji, mogą rozegrać 20-minutową partię przy użyciu 30 kart.



Twórcy i wydawca

© REPOS PRODUCTION 2005-2015 FOR THE CURRENT ADAPTATION. ALL RIGHTS RESERVED.
© R&R GAMES (USA) 2000-2015. ALL RIGHTS RESERVED UNDER EXCLUSIVE LICENSE TO REPOS PRODUCTION FOR EUROPE.
Wydawca na terenie Europy i Quebec: Kepos Production | Tel. +32 471 95 41 32 | Rue des Comediens 22 | 1000 Bruksela | Belgia – Strona internetowa: www.rprod.com
R&R Games | 813-835-0163 | PO Box 130195, Tampa, Floryda 33681 | USA | strona internetowa: rnrgames.com

Time's Up! jest grą stworzoną przez Petera Sarrett, która jest również dostępna w wersji anglojęzycznej od @R&R Games.

Adaptacje i odmiany gry: „Belgowie w Sombreraach” aka Cédric Caumont & Thomas Provoost. Elementy tej gry zawierają marki i znaki handlowe, które stanowią wyłączną własność wskazanych osób lub instytucji. Niniejsza gra oraz używanie jej zawartości nie jest w żaden sposób sponsorowane, wspierane ani zatwierdzone przez właścicieli tych znaków handlowych o wszystkich prawach zastrzeżonych. Gra może być używana tylko w celach prywatnej rozgrywki.

POZIŁKOWANIA: Belgowie w Sombreraach chęliby podziękować wszystkim szkołom o wszystkim dzieciom, które pomogły nam przetestować grę Time's Up! Kids. Ogromne podziękowania kierujemy również pod adresem Carine i Nicolasa Maréchal ze sklepu Jeux de Nim.

TIME'S UP! Kids

Time's Up! Kids jest kooperacyjną wersją gry Time's Up!, przystosowaną do dzieci, które nie potrafią jeszcze czytać. Opiszcie i pokażcie to, co znajdziecie na obrazkach kart, aby wspólnie osiągnąć zwycięstwo! Śpieszcie się jednak, czas ucieka!

Zawartość pudełka

- 220 ilustrowanych kart
- klepsydra odmierzająca 10 minut z końcówkami w różnych kolorach
- woreczek
- instrukcja



Cel gry

Podczas rozgrywki Time's Up! Kids gracze mają za zadanie wspólnie zmierzyć się z czasem! Celem dla wszystkich jest ukończenie obu rund rozgrywki przed upływem wyznaczonego czasu. Poniższe reguły są dostosowane dla młodszych dzieci (od 4 roku życia). Na końcu tej instrukcji znajdziecie również wskazówki dotyczące gry ze starszymi dziećmi (od 6 roku życia).

RUNDA 1

Opisujemy!



- Z 20 przetasowanych kart należy utworzyć zakryty stos i umieścić go w łatwo dostępnym dla wszystkich graczy miejscu.
- Rozgrzywka rozpoczyna się po odwróceniu klepsydry!
- Dorosły dobiera pierwszą kartę z talii i opisuje obrazek dzieciom bez mówienia dokładnie, co jest na obrazku. Dorosły nie może też pokazać obrazka z karty pozostałym graczom. Zadaniem wszystkich pozostałych graczy jest odgadnięcie obrazka przy pomocy opisu dorosłego.

***PRZYKŁAD:** Po opisie taty dzieci muszą odgadnąć, że tata wylosował kartę z obrazkiem krowy. Tata może powiedzieć „Jest to zwierzątko, które daje mleko, jest żeńskim odpowiednikiem byka...”. Nie może natomiast powiedzieć „To krowa”.*

- Dzieci mogą podejmować próby odgadnięcia hasła nieokreśloną liczbę razy (ograniczeniem jest tylko czas).
- Jak tylko hasło z karty zostanie odgadnięte, należy tę kartę umieścić odśrodką po środku stołu i dobrać kolejną kartę.

ZAKOŃCZENIE RUNDY:

Po odgadnięciu haseł ze wszystkich kart z talii należy położyć klepsydrę na boku tak, aby nie był odliczany czas (należy przy tym zapamiętać pozycje klepsydry – który kolor był na górze, a który na dole).

Następnie należy przetasować karty, które brały udział w pierwszej rundzie. Nadszedł czas na rundę drugą!

RUNDA 2

Pantomima!



- Obowiązują te same zasady, co w czasie rundy pierwszej, za wyjątkiem tego, że teraz dorosły, który przedstawia graczom hasła do odgadnięcia, może tylko gestykulować i wydawać odgłosy.
- W rozgrzewce biorą udział TE SAME karty, które pojawiły się w rundzie pierwszej.
- Jak tylko gracze będą gotowi do gry, należy ustawić klepsydrę do poprzedniej pozycji tak, aby czas był dalej odliczany (nie od nowa!).

***APNOTACJE:** Jeżeli gracz nie będą w stanie odgadnąć danej karty, wystarczy umieścić ją na spodzie talii, a następnie dobrać nową kartę z wierzchu talii.*

Jeżeli gracz prezentujący hasła z kart wypowie hasła na głos (rundy 1 i 2) albo powie coś w trakcie drugiej rundy, daną kartę należy umieścić na spodzie talii i dobrać nową kartę z wierzchu talii.

Zwycięstwo i koniec gry:

Wszyscy gracze wygrywają, jeżeli wszystkie karty w obu rundach zostały poprawnie odgadnięte przed upływem wyznaczonego czasu!
W przeciwnym razie ponoszą porażkę, ale to nie złego – następnym razem pójdzie im dużo lepiej!

