



JÁTÉKSZABÁLYOK

CÉL: A játék 3 köre alatt a legtöbb pontot összegyűjteni. 1. kör

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE: A játékban véletlenszerűen kiválasztott, neveket tartalmazó kártyákat használunk. Minden csapatnak 30 másodperce van arra, hogy a lehetséges legtöbb nevet találja ki, miközben a csapat egyik tagja segítséget ad mindehhez. A játékosok bármilyen hangeffektet és mutogatást használhatnak, de a beszéd korlátozott a játék folyamán.

Az 1. körben – a nyomravezetők bármit mondhatnak.

A 2. körben – a nyomravezetők csak egy szót mondhatnak.

A 3. körben – a nyomravezetők semmit sem mondhatnak.

	szavak száma	tippek száma	passz
1. kör	tetszőleges	tetszőleges	nem
2. kör	1	1	igen
3. kör	0	1	igen

Minden forduló akkor ér véget, amikor a Híresség Pakliban szereplő minden nevet megfejtettek. Minden kártya visszakérül a Pakliba a következő körhöz. A 3. kör után a legtöbb pontot összegyűjtő csapat a győztes.

ELŐKÉSZÜLETEK: Az egymással szemben ülők alkotnak egy-egy csapatot. A Time's Up! akkor működik a legjobban, ha a játékosok kétfős csapatokat csinálnak. (3 két fős csapat jobb, mint például kettő háromfős.) 10-nél több játékos esetén azonban nagyobb csapatokat érdemes csinálni. Válasszatok egy játékost, aki jegyzi a pontokat.

Döntsétek el, hogy a kártyák SÁRGA vagy KÉK felén szereplő neveket használjátok. Győződjétek meg róla, hogy mindenki tudja, hogy melyik színt fogjátok használni. Ne keverjétek egy játékon belül a színeket.

Osszatok ki 40 kártyát a játékosok között (hosszabb játékhoz több kártyát osszatok ki). Majd osszatok még ki 2 kártyát minden játékosnak. A pakli maradék részére nem lesz szükség, tegyétek vissza a kártyákat a dobozba. Minden játékos megnézheti a kártyáit és kettőt eldobhat közülük. (A játékosok nem mutathatják meg a lapjaikat egymásnak.) Ezután az összes megmaradt kártyát keverjétek össze és tegyétek képpel lefelé az asztal közepére. Ez a pakli lesz a Hírességek Paklija.

Válasszatok egy kezdő csapatot, aki magához veszi a Paklit. A következő csapat az óramutató járásával megegyező irányba mellettük helyet foglaló, ők magukhoz veszik a homokórát.

A JÁTÉK: 1. KÖR

A nyomravezetéshez szinte bármi használható, de passzolni nem lehet. A csapat egyik tagja lesz a Nyomravezető, a többiek a Megfejtők. (Az egymást követő körökben a csapatból felváltva kerülnek ki a Nyomravezetők.) A Nyomravezető magához veszi a Paklit, felhúzza a legfelső kártyát, és megnézi a SÁRGA vagy KÉK nevet, attól függően, hogy a játék előtt a játékosok miben egyeztek meg. Miután a Nyomravezető megnézte a nevet, a következő csapat azt mondja "GYERÜNK!" és elindítja a homokórát. A Nyomravezető elkezd rávezetni a csapattársa(i)t a megfejtésre. Szinte bármit mondhat és csinálhat: énekelhet, zümmöghet, mutogathat, színészkedhet, teljesen körbeírhatja a megfejtendő személyt stb.

Egyetlen korlátozás van csupán:

- A nevének egyetlen részletét és változatát sem használhatja. Pl.: nem használhatja, hogy "Willy" vagy "Bill", hogyha a William-et kell kitalálni.
- Nem megengedett a név betűzése, sem az, hogy olyan segítséget adjon, ami a név egy konkrét betűjére utal (az egyetlen kivétel az, ha a név egy rövidítéssel kezdődik, mint H. G. Wells, habár az ilyen nevek esetén a Nyomravezetőnek továbbra is tilos bármit segíteni a kezdőbetűn kívül).

A Megfejtők megpróbálják kitalálni a Nyomravezető kártyáján szereplő nevet.

A Megfejtők annyiszor próbálkozhatnak, ahányszor csak akarnak, nem kapnak büntetést a rossz tippekért. A helyes megfejtéshez a kártyán szereplő teljes nevet kell bemondani, habár a zárójelben szereplő szavak opcionálisak. Például: "Nixon" nem elegendő, ha "RICHARD NIXON" szerepel, de a "Renoir" elég, amennyiben "(PIERRE AUGUSTE) RENOIR" van a papírra írva. Ha a Megfejtőtől elhangzik a helyes megfejtés, akkor a Nyomravezető félreteheti a kártyát, újabbat húzhat helyette a Pakliból, és újra kezdheti a nyomravezetést.

A Nyomravezetők nem passzolhatnak, amíg a Megfejtők nem találják ki a pontos nevet, és nem húzhatnak addig újabb kártya. Ha a Nyomravezető nem ismeri a kártyán szereplő nevet amit húzott, akkor nagyon kreatívan kell nyomravezetnie a többieket. (Id.: Tippek, a következő oldalon).

Ha a Nyomravezető nem megengedett segítséget ad, akkor a köre azonnal véget ér, és az elrontott kártyát vissza kell tennie a Pakliba.

Amikor lejár az idő, akkor a Nyomravezető belekeveri a Pakliba azt a kártyát, amin éppen dolgozott. A megfejtett kártyákat egy kupacba rendezve saját maga közelében tartja. A Paklit átadja az óramutató járásával megegyező irányba a következő csapatnak, akik pedig a homokórát adják tovább eggyel.

FONTOS: Ha az idő lejár, mielőtt a megfejtés elhangzana, a játékosoknak nem marad lehetőségük, hogy tippeljenek a kitalálendő névre. A Nyomravezető nem mutathatja meg, hogy kit kellett volna megfejteni, és a többi csapat játékosai, akik úgy gondolják, hogy tudják a helyes megfejtést nem mondhatják meg azt egymásnak. A kártya lehet, hogy fel fog bukkanni, mielőtt kitalálják a helyes megfejtést.

A kör akkor ér véget, hogyha az összes nevet kitalálták a játékosok és a Pakli összes lapja elfogyott. Ekkor minden csapat összeszámolja a begyűjtött kártyákat és mindenegyes darabért kap 1 pontot. A pontszámláló összesíti és feljegyzi a pontokat. Ezt követően minden csapat hangosan felolvassa a saját paklijának kártyáiról a neveket, hogy a játékban levő neveket mindenki felfrissíthesse a memóriáját (illetve egy pillantást vethessen a Szójegyzékben levő rövid leírásokra, amennyiben szükséges az ismeretlen neveket illetően). Miután az összes nevet felolvastátok, tegyétek vissza a kártyákat a Pakliba és keverjétek őket össze. Az újabb kört a soron következő csapat kezdi.

A JÁTÉK: 2. KÖR

Senki sem adhat egy szónál több segítséget, csak 1 kísérlet van a megfejtésre, ugyanakkor lehet passzolni. A 2. kör ugyanolyan, mint az 1., az alábbi változtatásokkal: A Nyomravezetők egy szónál többet nem használhatnak, a kártyákon szereplő nevek leírására. Ugyanezt a szót annyiszor meg lehet ismételni, ahányszor szükséges, de csak ezt a szót, non-verbális jelek nem használhatóak. Ha a Nyomravezető véletlenül több szót is mond, akkor a kártyát képpel lefelé félre kell rakni, egy új kártyát kell húzni a Pakliból és az új névvel kell folytatni.

Minden csapatnak összesen 1 megfejtési kísérlete van kártyánként. Ha a megfejtés helytelen, a Nyomravezetőnek képpel lefelé félre kell tennie a kártyát, egy újat kell húznia helyette és azzal folytatnia.

Ebben a körben a Nyomravezető is passzolhat. Ehhez egyszerűen csak "Passz"-t kell, hogy mondjon, majd a kártyát képpel lefelé félre kell raknia és egy másikkal folytatni. A Megfejtők ezt nem akadályozhatják meg.

A kör végén minden passz, nyomravezetői hiba, vagy hibás megfejtés miatt félrerakott kártyát újra bele kell tenni a Pakliba. Az ilyen kártyák miatt a csapat nem kap büntetést.

Amint vége a körnek újra olvassátok fel hangosan az összes nevet a kártyákról, hiszen mindenkinek tudnia kell azokat. Majd újra keverjétek össze az egész Paklit, csakúgy, mint korábban.

A JÁTÉK: 3. KÖR

Csak mutogatni szabad és hangokat lehet kiadni, 1 megfejtési kísérlet lehetséges, de passzolni szabad. A 3. kört úgy kell játszani, mint a 2.-at, az alábbi változtatásokkal: A Nyomravezető semmit nem mondhat. Csak és kizárólag hangokat adhat ki és mutogathat.

GYŐZTES: Az a csapat lesz a győztes, amelyik a legtöbb pontot gyűjti össze a három kör alatt.

TIPPEK: Ha nyomravezetőként nem ismeritek fel a kihúzott nevet, akkor próbáljátok meg több részre bontani. Az alábbiak szerint érdemes megközelíteni a problémát: Van-e valaki, akinek a keresztnéve, vagy vezetékneve megegyezik a feladvánnyal? Pl.: *"Ugyanaz a keresztnéve, mint az Egyesült Államok első elnökének."*

Használjátok fel a nevek hangzását a nyomravezetéshez; csak győződjetek meg róla, hogy ténylegesen ne hangozzon el a név! Pl. "ROGER MOORE" esetén, *"Az ő vezetékneve a 'kevésbé' ellentéte."*

Mindenegyed szótagról adjatok külön információkat.

A 2. és 3. körben, ha olyan nevet húztok, amiről nem tudtok megfelelő információt adni, passzoljatok, anélkül, hogy felesleges időt vesztegetnétek el azzal, hogy kitaláltok valamit. Aztán a következő körben, miközben várokotok, gondolkoztatok, hogy mit kellene csinálni, ha újra kihúznátok az előző feladványt.

A 3. kör a legszórakoztatóbb, de egyben a legnehezebb is. A nehéz neveket sokkal könnyebb megfejteni, ha az 1. és a 2. körben gesztusokat építünk be a nevek mellé. Ha például úgy tartjátok a kezeteiket, mintha egy távcsövet fognátok, amikor CHRISTOPHER COLUMBUS-t kell megfejteni egy korábbi fordulóban, akkor ez a az utolsó körben könnyen lerövidítheti a Columbus megfejtésére fordított időt.

HALADÓ JÁTÉK - A PÓZOLÓ KÖR

Ha még fergetegesebb szórakozásra vágyunk, akkor egy opcionális 4. körrel egészíthetjük ki a játékot. Ezt a 3. körrel megegyező módon kell játszani, kivéve, hogy a Megfejtőknek csukva van a szemük. A Nyomravezető megnézi a kártyát és felvesznek egy pózt. Ezután azt kiáltják: NYISD KI!, mire a Megfejtők kinyitják a szemüket és adhatnak egy megfejtést. Majd a Nyomravezető azt kiáltja: CSUKD BE!, erre a Megfejtők újra becsukják a szemüket, amíg a Nyomravezető megnézi a következő kártyát és megismétli a folyamatot. Amint a Megfejtők kinyitják a szemüket, a Nyomravezető nem mozdulhatnak, amíg azt nem mondják, hogy Csukd be! Továbbá a Nyomravezető ebben a körben semmilyen hangot nem adhat.

SZABÁLYOK 3-5-7 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

Páratlan számú játékos esetén egy kissé másképp tudtok Time's Up!-ot játszani. Nem kell csapatokat csinálni, e helyett mindenki egyénileg játszik. Amikor hozzád kerül a pakli, akkor neked kell a tőled balra ülőt nyomravezetned. Amikor lejár az idő, akkor a paklit a tőled balra ülőnek kell adnod, aki a Megfejtő volt. Így amikor a pakli eléri a jobboldon ülő személyt, akkor te leszel a Megfejtője (ld. az A ábrát.).

Minden alkalommal, amikor pontot értek el, tedd a kártyát magad és a 'csapattársad' közé. A játék végén minden játékos összegzi a jobbján és a balján levő kártyákat. Tehát például a zöld játékos pontjait a D és a C pakli kártyái adják (ld. a B ábrát.). Aki a legtöbb pontot gyűjti, az lesz az egyetlen győztes!

