

TIME'S UP!

ПРАВИЛА
ИГРЫ



СОСТАВ ИГРЫ



- 392 карты
- Песочные часы
- Блокнот
- Правила игры

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Загадывайте и отгадывайте имена. Наберите больше всего очков за 3 раунда.

КРАТКИЙ ОБЗОР ИГРЫ

В начале игры сдайте случайный набор карточек с именами. После этого каждая команда за 30 секунд должна загадать и отгадать как можно больше имён. Один из участников даёт подсказки членам своей команды. Подсказчик всегда может использовать звуки или жесты, но на слова в каждом раунде накладываются различные ограничения:

РАУНДЫ -->		1	2	3
ПРАВИЛО -->	КОЛ-ВО СЛОВ	ЛЮБОЕ	1	0
	КОЛ-ВО ПОПЫТОК ОТГАДАТЬ	ЛЮБОЕ	1	1
	МОЖНО ПАСОВАТЬ?	НЕТ	ДА	ДА

В первом раунде подсказчик может говорить сколько угодно.

Во втором раунде подсказчик может сказать только одно слово.

В третьем раунде подсказчик не может говорить ничего.

Каждый раунд завершается, как только отгаданы все имена из колоды. Затем верните все карты в колоду для следующего раунда.

Команда, набравшая больше всего очков после третьего раунда, побеждает.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разделитесь на команды. Игроки одной команды садятся друг напротив друга. Идеальный вариант — когда в каждой команде по 2 игрока.

Пример: если в вашей компании 6 человек, игра с тремя командами по 2 игрока будет интереснее, чем с двумя командами по 3 игрока.

Если же игроков много, имеет смысл разделить на команды, в которых будет больше двух человек (в этом случае игра немного отличается — см. стр. 5).

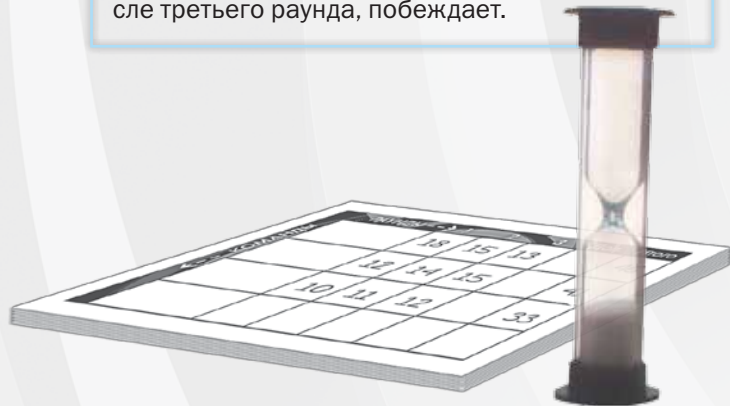
Выберите игрока, который будет вести счёт.

Выберите один из двух цветов на картах. До конца партии вы будете загадывать имена только на половине выбранного цвета: на вторую половину не обращайте внимания.

Отсчитайте 40 карт и раздайте их всем игрокам по возможности поровну. Если хотите, чтобы партия длилась дольше, сдайте игрокам больше карт, но мы рекомендуем 40. Затем сдайте ещё по 2 карты каждому игроку, а все остальные уберите в коробку — они в этой партии не понадобятся.

После этого каждый игрок может посмотреть полученные карты и **сбросить любые 2** из них (только не показывайте никому, какие карты сбросили). Все сброшенные карты уберите в коробку, а все оставленные игроками карты замешайте в единую колоду (их снова получится 40) и положите в центре стола. Это будет **колода славы**.

Определите, какая команда ходит первой. Следующая по часовой стрелке команда берёт песочные часы.



ХОД ИГРЫ

Первый раунд

Подсказчик может говорить и делать почти всё что угодно, но пасовать нельзя.

Ход передаётся от команды к команде. Первая команда делает ход: один её участник становится подсказчиком, а его напарник (или партнёры, если участников в команде больше) отгадывает знаменитость. Подсказчик тянет верхнюю карту из колоды славы и зачитывает про себя имя (с одной из двух частей карты — в зависимости от того, какой цвет выбрали игроки перед игрой).

Как только он посмотрит на карту, следующая команда произносит: «Начали!» и переворачивает песочные часы: 30 секунд пошли.

Подсказчик должен помочь членам своей команды отгадать имя, которое написано на его карте. Для этого он может говорить и делать почти всё что угодно: подробно описывать загаданную личность, петь, мычать, жестикулировать, принимать различные позы. Но есть некоторые ограничения:

- **Нельзя давать сокращённую или альтернативную версию имени. Если речь идёт о человеке по имени Дмитрий, никаких «Дима» или «Митя» прозвучать не должно.**
- **Если какое-то слово рифмуется с загаданным именем, напрямую это слово называть нельзя, но можно его описать.**

Пример: «Фамилия загаданного человека рифмуется с большим серым животным в одной известной поговорке» — допустимо, но «Что делал слон, когда пришёл ОН» — недопустимо.

- **Нельзя давать подсказки, связанные с буквами, из которых составляется загаданное имя.**

Остальные участники команды пытаются отгадать, какое имя написано на карте подсказчика. Игроки могут выдвигать сколько угодно версий. За неправильный ответ нет никаких штрафов.

- При этом игроки должны назвать загаданное имя целиком, как оно написано на карточке.

Пример: «Михалков» не будет считаться правильным ответом, если на карточке написано «Никита Михалков».

- Однако, если часть имени на карточке **взята в скобки**, игрокам достаточно отгадать ту часть имени, которая находится за скобками.

Пример: «Стаханов» считается правильным ответом, так как на карточке написано «(Алексей) Стаханов» — имя стоит в скобках, и его называть не обязательно.

Игроки соперничающих команд не могут отгадывать имена, загаданные подсказчиком.

Как только команда даёт правильный ответ, подсказчик откладывает карту рядом с собой, тянет новую из колоды и пытается помочь игрокам своей команды отгадать новое имя.

Подсказчик не может спасовать и вытянуть следующую карту, пока игроки не отгадают имя, которое указано в текущей карте. Если подсказчик ничего не знает про имя, указанное на карточке, ему всё равно придётся объяснять его партнёрам по команде (см. советы на стр. 5).

Если подсказчик нарушил правила, дав недопустимую подсказку, ход команды заканчивается, а карта замешивается обратно в колоду (за этим следят участники следующей команды).

Когда время истекло, а команда не успела отгадать загаданное имя, подсказчик должен немедленно замешать последнюю взятую им карту обратно в колоду. Отгаданные карты он, напротив, оставляет при себе — это очки, которые получит в конце раунда его команда. После этого колода переходит к следующей команде (по часовой стрелке), а та, в свою очередь, передаёт песочные часы дальше.

Важно: если время истекло, а загаданное имя не отгадано, игроки не должны больше обсуждать, кто был загадан, а подсказчик не должен раскрывать имя. Эта карта будет разыграна в следующий раз.

Как только все команды сделают по ходу и ход снова дойдёт до первой команды, подсказчиком станет игрок, который в предыдущем ходу своей команды отгадывал. Таким образом, подсказчик и отгадывающий (-щие) всегда чередуются.

Как только все имена из колоды будут разгаданы (колода опустеет), раунд закончен. Когда игроки отгадали последнее имя, тут же остановите отсчёт времени (положите песочные часы набок). Текущая команда начнёт свой первый ход в новом раунде с оставшимся запасом времени.

Если игроки считают, что времени не хватит на то, чтобы разгадать хотя бы одно имя, они могут передать право первого хода следующей команде. В таком случае первый ход будет длиться 30 секунд, как обычно.

Теперь каждая команда подсчитывает очки (считает свои отгаданные карты). Каждая отгаданная карта приносит 1 очко. Один из игроков записывает результаты команд в блокнот. После этого каждая команда зачитывает имена со своих карт, чтобы освежить память перед следующим раундом (также можно посмотреть в словаре (стр. 7), кто есть кто, если кому-то из игроков некоторые имена недостаточно известны). После этого **замешайте все карты, которые участвовали в первом раунде**, и сформируйте из них новую колоду. В следующих раундах участвуют те же самые карты, что и в первом раунде, и игроки будут отгадывать **те же самые имена** (нельзя загадывать имена с другой половины карты).

Второй раунд

1 слово, 1 ответ, пасовать разрешено.

Второй раунд начинает команда, на которой закончился первый (см. выше). Песочные часы снова поворачиваются и начинают отсчитывать время. Этот раунд похож на первый, но есть и отличия. Подсказчик теперь может использовать **не больше одного слова**, когда пытается донести до игроков загаданное имя с карты. Произнеся одно слово, игрок больше не сможет использовать словесные подсказки при объяснении этого имени, однако в его распоряжении остаются все остальные способы: можно жестикулировать, изображать пантомиму, напевать мотив песни. Впрочем, одно и то же слово подсказчик может произносить сколько угодно раз.

Если подсказчик случайно произнесёт «лишнее» слово, он должен немедленно отложить текущую карту в сторону лицевой стороной вниз и вытянуть новую (за этим следят участники следующей команды).

У партнёров по команде есть только одна попытка, чтобы отгадать имя в этом раунде. Если игроки называют неправильное имя, подсказчик должен немедленно отложить текущую карту лицевой стороной вниз и вытянуть новую.

В этом раунде подсказчику разрешено пасовать. Чтобы это сделать, ему достаточно произнести «Пас», отложить текущую карту лицевой стороной вниз и вытянуть новую.

Внимание: только подсказчик может пасовать. Его партнёры по команде пасовать не могут.

Когда время истекло, все карты, отложенные в сторону из-за пасов, нарушений правил или неправильных ответов, замешиваются обратно в колоду. Никаких штрафов за эти карты нет.

Если до истечения времени хода колода славы исчерпалась, ход немедленно завершается (дождитесь, когда пересыплется песок в часах). Подсказчик не может тянуть карты, которые были отложены в сторону из-за пасов, нарушений правил или неправильных ответов.

Как только все имена из колоды будут разгаданы, раунд закончен.

В конце второго раунда не нужно тратить время на перечитывание имён с карт (их и так уже все успели запомнить). Подсчитайте очки и замешайте все карты в колоду как обычно.

Третий раунд

Только жестикуляция и звуки, 1 ответ, пасовать разрешено.

Третий раунд похож на второй, но теперь подсказчик **вообще не может использовать слова в качестве подсказок**. В его распоряжении остаются только звуки и жестикуляция.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Команда, набравшая больше всего очков по результатам трёх раундов, побеждает в игре.



СОВЕТЫ

Если вы выступаете подсказчиком и вам выпало имя, о котором вы ничего не знаете (или не знает ваш напарник), не беда. Попробуйте разбить подсказки на части. Попробуйте загадать по отдельности имя и фамилию, например: «У него точно такое же имя, как у третьего президента России».

Используя подсказки на созвучность, ни в коем случае не называйте само слово, с которым созвучно загаданное имя.

Пример: для писательницы Джоан Роулинг можно сделать такую подсказку: «Её фамилия звучит как первое слово в названии группы, где поёт Мик Джаггер».

Вполне допустимо давать подсказку к каждому слогу имени. Например: первый слог — английское слово «новый», второй слог — музыкальный интервал (загадано: Ньютон).

Во втором и третьем раундах, когда вы вытянули карту с именем, о котором вам ничего не известно или которое вы не знаете, как загадать, имеет смысл сразу же сказать: «Пас» и вытянуть следующую карту, чем тратить время на то, чтобы продумать объяснение. Когда ваш ход закончится, можно уже подумать над этим именем на случай, если в одном из следующих ходов вы вытянете эту карту снова.

Третий раунд самый увлекательный, но он же и самый сложный. Поэтому полезно использовать в нём подсказки, которые уже были в первом и втором раундах. Например, если в первых раундах кто-то уже объяснял имя Галилея с помощью жеста вроде «я смотрю в телескоп», этот же жест поможет быстро отгадать его имя в третьем раунде.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

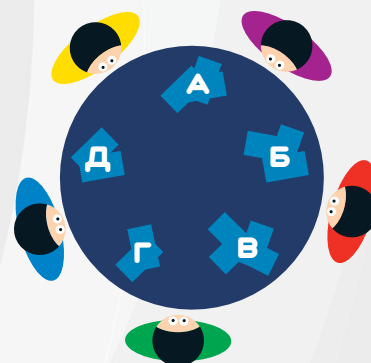
Четвёртый раунд

По желанию игру можно продолжить по окончании третьего раунда (все игроки должны быть согласны). Правила в четвёртом раунде похожи на правила третьего раунда. В начале хода все игроки в команде, кроме подсказчика, должны закрыть глаза. Подсказчик, прочитав имя, должен принять характерную позу и замереть в ней. После этого он говорит: «Смотрите!», и партнёры по команде тут же открывают глаза и озвучивают свою версию. После этого игроки по сигналу подсказчика снова закрывают глаза, а подсказчик тянет следующую карту, и всё повторяется заново.

Важно: пока глаза игроков открыты, подсказчик не должен двигаться. Он должен быть совершенно неподвижным, пока не скамандует им закрыть глаза. Также подсказчик не может издавать никаких звуков в этом раунде.

Правила для 3–5–7 игроков

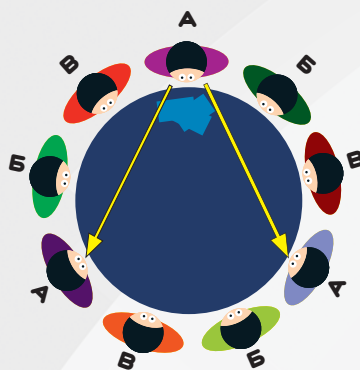
Если в игре участвует нечётное количество игроков, правила немного меняются. Игроки не разбиваются на команды, а действуют поодиночке. В свой ход каждый игрок становится подсказчиком, а игрок слева от него должен отгадывать имя. В конце хода колода передаётся игроку слева от того, который отгадывал имя в этом раунде. Когда колода достигнет игрока справа от вас, наступает ваш черёд отгадывать имя (см. схему слева).



В конце хода игроки кладут карты с отгаданными именами не перед собой, а между собой и соседом слева. При подсчёте очков каждый игрок получает по 1 очку за каждую карту, лежащую слева или справа от него.

Пример: зелёный игрок при подсчёте очков учитывает карты из стопок В и Г (см. схему справа).

Игрок, набравший больше всего очков, становится победителем игры!

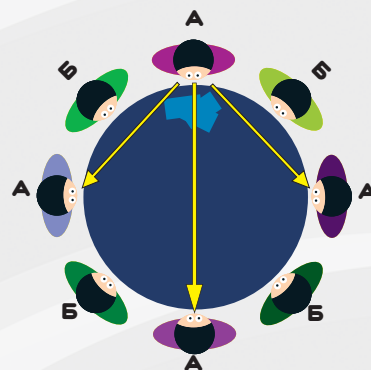


Рассадка для 3 команд по 3 человека.

Правила для больших команд

Если в игре участвует большая компания, игроки разбиваются на команды по 3 или 4 человека (главное, чтобы все команды были равны по числу игроков). Игроки рассаживаются таким образом, чтобы каждый участник находился между двумя членами другой команды (команд).

Колода (и ход) передаётся по часовой стрелке. Участники команды, которые отгадывают имя, могут отвечать вместе.



Рассадка для 2 команд по 4 человека.

КАТЕГОРИИ ИМЁН НА КАРТАХ

БИЗНЕС — бизнесмены, предприниматели, олигархи.

ИСКУССТВО — художники, скульпторы, архитекторы.

ИСТОРИЧЕСКАЯ ЛИЧНОСТЬ — правители, полководцы, изобретатели, первопроходцы.

КИНО — актёры, режиссёры.

ЛИТЕРАТУРА — писатели, поэты.

МУЗЫКА — композиторы, музыканты, звёзды эстрады.

ПЕРСОНАЖ — вымышленные персонажи книг, фильмов, мультфильмов, видеоигр, мифов.

ПОЛИТИКА — политические и общественные деятели современности.

СПОРТ — спортсмены, тренеры.

ТЕЛЕВИДЕНИЕ — телеведущие, актёры сериалов.

Есть знаменитости, которых можно отнести сразу к нескольким категориям (например, Владимир Высоцкий — и актёр, и музыкант, и поэт). Для краткости мы указываем только одну категорию (в данном случае — музыка).



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик: Питер Сарретт • **Иллюстрации:** Дженнифер Варгас
Редакторы: Фрэнк Дилоренцо, Эрик «Рико» Майзнер и Вэй-Хва Хуань
 © 2013 R&R Games. All rights reserved.
www.rnrgames.com

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов • **Руководство редакцией:** Владимир Сергеев
Выпускающий редактор: Александр Киселев • **Переводчик:** Сергей Серебрянский
Редактор: Валентин Матюша • **Корректор:** Ольга Португалова
Развитие и адаптация игры: коллектив «Мира Хобби»
Тестирование русской версии игры: Артём Степанов, Алексей Кабанов, Юлия Галюченко, Анастасия Сидоренкова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)
 Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
www.hobbyworld.ru



Играть интересно



THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!