

Memo Regles.com - Time's Up

Règles de Time's Up : équipes, personnages, trois manches, descriptions, un mot, mimes et score.

Joueurs	4 joueurs et +
Age	12 ans et +
Duree	30 à 45 min
Materiel	Cartes, sablier, carnet de score
Objectif	Faire deviner le plus de cartes possible à son équipe au fil des manches.

Regle rapide

Time's Up: Faire deviner le plus de cartes possible à son équipe au fil des manches. Formez les équipes et préparez une pioche commune de cartes à deviner. Les joueurs font deviner des cartes à leur équipe, avec des contraintes qui changent selon la manche. Chaque carte trouvée rapporte un point ; l'équipe avec le plus de points gagne.

Points clés

- Première manche : description libre.
- Deuxième manche : souvent un seul mot.
- Troisième manche : mime ou contraintes fortes selon édition.
- Les cartes sont réutilisées entre les manches.
- La mémoire des cartes précédentes aide beaucoup.

Point a clarifier

Expliquez les restrictions de chaque manche avant de lancer le sablier.

Source: Repos Production - Time's Up - <https://www.rprod.com/>

Derniere verification editoriale: 2026-05-16 - Version courte imprimable, la page complete est sur Regles.com.