

Règles du Time's Up

Comment jouer à Time's Up

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Faire deviner un maximum de personnalités à son équipe en 30 secondes.
- **Mécanique principale** : Trois manches successives avec les mêmes cartes, mais des contraintes de plus en plus dures (parler, un seul mot, mimer).
- **Condition de victoire** : L'équipe avec le plus de points cumulés après les 3 manches gagne la partie.

Installez-vous confortablement, sortez le café (ou pas), et préparez-vous à rigoler franchement. Time's Up, c'est LE party game qui transforme vos amis les plus sérieux en mimes hystériques. Le concept est génial : on fait deviner les mêmes personnalités trois fois de suite, mais à chaque manche, on a de moins en moins le droit de parler. Résultat : des fous rires garantis et des souvenirs mémorables.

Le matériel et la mise en place

Dans la boîte, vous trouverez 418 cartes (soit 836 personnalités au total), un **sablier** de 30 secondes, un carnet pour noter les scores, un crayon, 12 pions en bois et un petit livret qui explique qui sont les personnalités (très utile quand on tombe sur quelqu'un qu'on ne connaît pas).

Former les équipes

Il vous faut au minimum 4 joueurs pour jouer en équipes de 2 (ou plus). Voici la répartition classique :

- **4 joueurs** : 2 équipes de 2
- **6 joueurs** : 3 équipes de 2
- **8 joueurs** : 4 équipes de 2
- **9 joueurs** : 3 équipes de 3
- **10 joueurs** : 2 équipes de 3 et 2 équipes de 2
- **12 joueurs** : 4 équipes de 3

Astuce de pro : pour éviter les longues discussions, mettez les pions de couleur dans un sac opaque et faites tirer chaque joueur. La couleur détermine l'équipe. Placez-vous ensuite autour de la table de façon à ce que les coéquipiers soient face à face.

Préparer la pioche

Distribuez 40 cartes entre tous les joueurs, puis ajoutez 2 cartes supplémentaires par joueur. Chaque carte a 2 personnalités, identifiées par 2 couleurs (généralement jaune et bleu). Pour votre première partie, choisissez le **fond jaune** (plus accessible).

Chaque joueur regarde ses cartes en secret et en retire 2 qu'il remet dans la boîte. Ces personnalités-là ne seront pas jouées. Rassemblez ensuite toutes les cartes sélectionnées, mélangez-les : voilà votre **pioche** pour toute la partie. Petit conseil malin : retirez en priorité les personnalités que vous ne connaissez pas du tout, vous éviterez la galère !

Le déroulement des trois manches

Une partie se joue en 3 manches successives, avec exactement les mêmes cartes à chaque fois. À chaque manche, l'**orateur** change (on tourne vers la gauche) et les règles deviennent plus restrictives.

Le joueur à droite de l'orateur s'occupe du **sablier** : il le retourne en criant « C'est parti ! ».

L'orateur a alors 30 secondes pour faire deviner un maximum de personnalités à son ou ses coéquipiers. Quand le sable est écoulé, on hurle « Time's Up ! » et c'est terminé instantanément.

Manche 1, parler librement

L'orateur peut dire tout ce qu'il veut pour faire deviner la personnalité, sauf certaines choses (voir plus bas). Les coéquipiers proposent autant de noms qu'ils veulent. Dès que le **nom ET le prénom** sont trouvés (ce qui est entre parenthèses est facultatif), la carte est gagnée et posée face visible. On enchaîne avec la carte suivante.

Attention, on ne peut PAS passer une carte en manche 1 : il faut absolument la faire deviner avant de passer à la suivante.

Les interdictions pendant cette manche :

- Pas de morceaux du nom ou de diminutifs (interdit de dire « Léo » pour Léonardo)
- Pas de traduction directe (interdit de dire « Michael White » pour Michel Blanc)
- Pas d'énumération de lettres de l'alphabet
- Pas de carte passée

Si l'orateur fait une faute, son tour s'arrête net, la carte retourne dans la pioche qu'on mélange. Aïe.

Quand la pioche est vide, la manche se termine. Chaque équipe compte ses cartes, note ses points, puis on relit à voix haute toutes les personnalités trouvées (étape capitale pour la suite !). On reconstitue la pioche complète et c'est reparti.

Manche 2, un seul mot

Mêmes cartes, mêmes règles... sauf que maintenant l'orateur n'a le droit de prononcer qu'**UN SEUL MOT** par personnalité (les mots composés sont tolérés). Et l'équipe n'a droit qu'à une seule proposition par carte. Si c'est faux, on pose la carte face cachée à côté et on passe à la suivante.

Bonne nouvelle : cette fois, on peut passer une carte si on bloque. Mais attention, une carte passée est passée définitivement pour ce tour.

À la fin du tour, toutes les cartes non trouvées (face cachée) retournent dans la pioche pour l'orateur suivant. Petit conseil stratégique : écoutez TRÈS attentivement la relecture des personnalités à la fin de la manche 1. C'est là que vous mémoriserez tout, et ça paiera énormément en manche 2 et 3.

Manche 3, le mime et les bruitages

Là, ça devient légendaire. L'orateur n'a plus le droit de parler du tout. Il peut uniquement **mimer** et faire des bruitages (« miaou », « boum », « vroum »...). Interdit de fredonner une chanson par contre. On vous conseille de vous lever, c'est plus pratique pour gesticuler.

Les autres règles sont identiques à la manche 2 : une proposition par carte, on peut passer.

Le calcul des points

À la fin de chaque manche, chaque équipe compte les cartes qu'elle a devinées. Une carte = un point. Notez tout sur le carnet de scores, puis additionnez les trois manches à la fin.

Équipe	Manche 1	Manche 2	Manche 3	Total
Équipe Rouge
Équipe Bleue
Équipe Jaune

L'équipe avec le plus de points au total gagne. Simple, efficace, redoutable. Si vous aimez ce type de jeux de devinettes coopératifs, jetez un œil aux règles de [Just One](#) ou à celles du [Top Ten](#), vous allez adorer.

[IMAGE_MATERIEL]

Les règles spéciales pour 5 ou 7 joueurs

À 5 ou 7 joueurs, impossible de former des équipes équilibrées. Du coup, on change le système : il n'y a plus d'équipes fixes, vous jouez tantôt avec votre voisin de gauche, tantôt avec votre voisin de droite.

Quand c'est à vous d'être orateur, vous faites deviner les cartes à votre voisin de **gauche**. Les cartes devinées sont placées entre vous deux : ce sont des points communs aux deux joueurs. Ensuite, la pioche passe non pas à votre voisin de gauche (il vient de jouer), mais au **deuxième joueur à votre gauche**.

Plus tard dans la partie, votre voisin de droite deviendra orateur et vous fera deviner des cartes : elles seront placées entre vous deux également. À la fin de chaque manche, chaque joueur additionne les cartes situées à sa gauche ET à sa droite. C'est un peu déroutant au début, on vous recommande de faire quelques parties classiques d'abord.

Les conseils pour bien démarrer

Quelques astuces pour que votre première partie soit un succès :

- Lors de la relecture entre les manches, prenez vraiment le temps. C'est LE moment clé pour mémoriser les personnalités.
- En manche 2, choisissez votre unique mot avec soin. Un mot trop vague, et votre équipe partira dans la mauvaise direction.
- En manche 3, n'hésitez pas à être ridicule. Plus c'est exagéré, plus ça marche.
- Si vous tombez sur une personnalité que personne ne connaît, mieux vaut la sacrifier rapidement en manche 1 plutôt que de bloquer votre tour entier.
- Mélangez bien la pioche après chaque manche, ça évite que les mêmes cartes ressortent dans le même ordre.

Envie d'autres soirées explosives entre amis ? Allez voir les règles du [Pictionary](#) qui partage cet esprit de dessin/mime, ou pour quelque chose de plus piquant, les règles du [Juduku](#).

[IMAGE_FIN]

Pourquoi Time's Up est devenu un classique

Ce qui rend ce jeu génial, c'est l'effet d'accumulation entre les manches. En manche 1, vous découvrez les noms en parlant librement. En manche 2, vous vous appuyez sur ce que votre équipe a déjà entendu : un seul mot suffit souvent à déclencher LA bonne réponse. Et en manche 3, le mime devient hilarant parce que tout le monde connaît déjà les personnages par cœur.

Time's Up se joue à partir de 12 ans et fonctionne particulièrement bien en soirée, en famille ou entre potes. Comptez environ 30 à 45 minutes pour une partie complète. Et croyez-nous, vous en relancerez une dans la foulée. Bon jeu et préparez vos zygomatiques !