

## TRYBY ROZGRYWKI

Trudność rozgrywki można dopasować do wiedzy graczy o uniwersum Harry'ego Pottera. W tym celu używa się oznaczeń na kartach:

- ★ **Uczeń** - kategoria z powszechnie rozpoznawalnymi słowami.
- ★★ **Profesor** - kategoria dla czytelników książek i tych, którzy oglądali filmy o Harrym Potterze.
- ★★★ **Dyrektor** - kategoria dla zagorzałych fanów.

Na początku rozgrywki należy podzielić karty zgodnie z zawartymi na nich symbolami ★, ★★ i ★★★, i wybrać do gry te z wybranej kategorii i z wszystkich od niej łatwiejszych.

Następnie należy potasować wybrane karty i wylosować 30 z nich.  
Można rozpocząć rozgrywkę!



## NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

- **Moja drużyna składa się z więcej niż 2 graczy. Czyja odpowiedź powinna być brana pod uwagę podczas drugiej i trzeciej rundy?**  
Tylko pierwsza odpowiedź się liczy. Nawet w sytuacji, gdy druga odpowiedź jest prawidłowa, drużyna nie zdobywa danej karty.
- **Co zrobić, gdy podczas prezentacji swojej karty gracz zrobi coś niedozwolonego, aby naprowadzić swoją drużynę na prezentowane hasło?**  
Należy umieścić tę kartę na spodzie talii, po czym runda jest kontynuowana.
- **Czy można wydawać dźwięki i gestykulować podczas pierwszych dwóch rund?**  
Nie. Gestykulacja i dźwięki są zarezerwowane wyłącznie dla trzeciej rundy.
- **Czy można wybrać, który gracz z drużyny będzie prezentował hasła swojej drużynie?**  
Nie. Co turę gracze kolejno się zmieniają.
- **Gdy skończą się karty w talii, czy mogą prezentować swojej drużynie karty, które zostały ominięte lub nieodgadnięte?**  
Nie, każda ominięta lub źle odgadnięta karta zostaje wyłączona z gry do końca bieżącej tury.
- **Jak grać w Time's Up! Harry Potter przy nieparzystej liczbie graczy?**  
Drużyny nie muszą składać się z takiej samej liczby graczy.  
Należy się jednak upewnić, że wszystkie drużyny wezmą udział w każdej turze.

© REPOS PRODUCTION 2021 FOR THE CURRENT ADAPTATION. ALL RIGHTS RESERVED.  
© R&R GAMES (USA) 2000. ALL RIGHTS RESERVED UNDER EXCLUSIVE LICENCE TO REPOS PRODUCTION FOR EUROPE.  
HARRY POTTER CHARACTERS, NAMES AND RELATED INDICIA ARE © & ™ WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. WB SHIELD:  
© & ™ WBEI. WIZARDING WORLD TRADEMARK AND LOGO © & ™ WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. PUBLISHING RIGHTS  
© JKR. (SFR)

Editor of this version: Repos Production SRL • +32 471 95 41 32 • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium • www.rprod.com  
R&R Games • 813-835-0163 • PO Box 130195, Tampa • FL 33661 - USA • www.rnrgames.com

Importeur/Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o., ul. Budowlanych 64c • 80-298 Gdańsk - Polska • www.wydawnictworebel.pl • wydawnictwo@rebel.pl

Time's Up! to gra autorstwa Petera Sarretta. Jest dostępna w języku angielskim na © R&R Games, Inc.  
Projekt oryginalnej gry: Cedrick Gaumont i Thomas Provoost aka «Les Belges à Sombrieres».  
Projekt tej wersji: Repos Production team.

Gra może być wykorzystywana tylko do prywatnych celów rozrywkowych.



## REGUŁY ROZGRYWKI

### CEL GRY

Time's Up! Harry Potter jest grą zespołową rozgrywaną w czasie 3 rund.  
Podczas każdej z nich gracze mają za zadanie odgadnąć jak najwięcej haseł z kart!

### PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Należy utworzyć drużyny składające się z co najmniej z 2 graczy i wybrać, czy rozgrywka będzie prowadzona z użyciem czarnych, czy białych stron kart.

Następnie należy rozdzielić 30 kart pomiędzy wszystkich graczy, którzy oglądają otrzymane karty, nie pokazując ich treści pozostałym graczom. Jeżeli wylosowane karty nie przypadną danemu graczowi do gustu (okażą się zbyt skomplikowane albo o nieznanym tematyce), może wymienić te karty na inne.

Gdy każdy z graczy zapozna się ze swoimi kartami i wymieni te wybrane przez siebie, należy je zebrać od wszystkich graczy, przetasować i utworzyć z nich jedną talię dla wszystkich. Po utworzeniu talii gracze wybierają drużyny, która rozpocznie grę.

**Rozgrywka może się zacząć!** ⚡

Hedwiga™

1



Zwierzę  
Harry'ego  
Pottera.

## RUNDA PIERWSZA: OPIS SWOBODNY

Każda drużyna ma za zadanie odgadnąć jak najwięcej haseł z kart przedstawianych przez jednego z graczy z tej drużyny w czasie wytyczonym przez piasek przesypujący się w klepsydrze.

Gracz ciągnie pierwszą kartę i zaczyna ją opisywać.

W celu prezentacji haseł gracze **mogą mówić swobodnie, nie mogą jednak:**

- używać do opisu słów o takim samym członie albo wyrazów synonimicznych do tych występujących na karcie (np. motocykl, motor, moto);
- używać słów, które brzmią tak samo, jak wyrazy na kartach;
- tłumaczyć zawartości kart na inny język;
- literować hasła z karty, używając dźwięków albo liter alfabetu.

Drużyna gracza opisującego swoje karty ma **nieograniczoną ilość prób**, aby odgadnąć hasła (jedynym ograniczeniem jest czas). Każdą kartę, z której hasło zostanie odgadnięte, prezentujący gracz powinien umieścić **odkrytą** na stole i przejść do opisu kolejnej karty. Gracz **może podjąć decyzję o pominięciu danej karty**. Taką kartę należy umieścić zakrytą obok talii. Po upływie czasu należy na nowo dodać do talii wszystkie pominięte oraz nieodgadnięte karty i przetasować je. Następnie gracz przekazuje talie kart następnej drużynie, która kontynuuje grę, począwszy od pierwszej wierzchniej karty. Gdy hasła ze wszystkich kart zostaną odgadnięte, należy spisać wynik każdej z drużyn (ile kart zostało odgadniętych przez każdą z drużyn) i przejść do drugiej rundy.

Wskazówka dotycząca rozgrywki. Należy spokojnie odczytać hasło z karty, nie opisywać hasła za szybko i podawać graczom ze swojej drużyny jak najtrafniejsze wskazówki, które naprowadzą Twoją drużynę na właściwy trop. Jeżeli nie wiesz, co oznacza dane słowo, może spróbować zagadek i skojarzeń albo podzielenia go na człony. Jeżeli Twoja drużyna nadal nie potrafi udzielić poprawnej odpowiedzi, możesz pominąć kartę.

2



Sowa!

## RUNDA DRUGA: WYSTARCZY SŁOWO

W drugiej rundzie należy ponownie **przetasować 30** kart, które zostały rozegrane w rundzie pierwszej.

Ta runda jest niemal identyczna jak runda pierwsza, z poniższymi wyjątkami:

- gracz opisujący swoje karty może używać tylko **jednego słowa** na daną kartę;
- drużyna może podjąć tylko **jedną próbę** odgadnięcia hasła na kartę.

Po odgadnięciu wszystkich kart należy spisać punktację z tej rundy (każda drużyna zapisuje, ile odgadła kart), a następnie przystąpić do trzeciej rundy.

3



Fru,  
Fru!

## RUNDA TRZECIA: PANTOMIMA

Należy ponownie **przetasować 30** kart, które były używane w poprzednich rundach.

Ta runda różni się od poprzedniej następującymi elementami:

- gracz prezentujący swoją kartę musi **pokazać** hasło na danej karcie;
- gracz może **nuć** i **wydawać dźwięki**;
- gracz nie może nic powiedzieć.

Po odgadnięciu wszystkich kart należy spisać punktację.

**Gra dobiegła końca!**

## KTO WYGRAŁ?

Drużyna, która odgadła najwięcej haseł podczas wszystkich trzech rund, **wygrywa grę!**

W razie wątpliwości należy sprawdzić sekcję Najczęściej Zadawane Pytania. 

	1	2	3	Σ
Daniel Ema	17	15	12	44
Helena Alan	13	15	18	46