

Règle du Time's Up : comment jouer, faire deviner et gagner



Regle.Net

Règle de jeu

Faire deviner des personnages en trois manches

Le Time's Up est un jeu d'ambiance idéal pour une soirée entre amis ou en famille : on parle, on improvise, on mime, on se trompe parfois, et tout le monde finit par retenir des noms improbables. Voici une règle claire pour préparer la partie, enchaîner les manches et compter les points sans interrompre le jeu toutes les deux minutes.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Au Time's Up, deux équipes s'affrontent pour faire deviner le plus de personnages possible. Les mêmes cartes sont utilisées pendant trois manches : d'abord avec des phrases libres, ensuite avec un seul mot, puis uniquement avec des mimes.

En bref

Réponse rapide : au Time's Up, deux équipes

4 à 12 joueurs

Matériel

Cartes du jeu officiel ou papiers avec des personnages,

Objectif

Faire deviner un maximum de personnages à son équipe

Type

Jeu d'ambiance, mémoire, expression et mime

Présentation du jeu

Le Time's Up se joue généralement de 4 à 12 joueurs, à partir de 8 ans, pour des parties qui durent environ 20 à 45 minutes selon le nombre de participants et le rythme des équipes. Le principe est simple : des personnages réels ou fictifs sont inscrits sur des cartes, et chaque équipe doit en deviner le plus possible pendant de courtes sessions.

Ce jeu fonctionne très bien parce qu'il mélange culture générale, mémoire, sens de l'association et sens du ridicule assumé. La première manche sert à découvrir les noms. La deuxième récompense ceux qui ont écouté attentivement. La troisième transforme la table en petit théâtre silencieux, avec des mimes parfois très approximatifs, mais souvent mémorables.

Principe et but du jeu

Le but du jeu est de faire deviner à ses coéquipiers le plus grand nombre de personnages

Règle du Time's Up : comment jouer, faire deviner et gagner

Regle.Net

possible. Chaque tour de devinette dure 30 secondes. Quand le temps est écoulé, c'est à l'autre équipe de jouer, puis les équipes alternent jusqu'à ce que toutes les cartes aient été trouvées.

La particularité importante : les mêmes personnages reviennent pendant les trois manches. Il ne s'agit donc pas seulement de connaître des célébrités ou des héros de fiction, mais aussi de mémoriser les indices donnés plus tôt. Un nom difficile en première manche peut devenir très facile en troisième si toute l'équipe a retenu le bon geste ou le bon mot-clé.

Les mêmes cartes reviennent

On ne change pas la pile entre les manches. Les personnages découverts en première manche sont mélangés puis rejoués en deuxième et en troisième manche.

La contrainte change à chaque manche

Vous commencez avec la parole libre, puis vous n'avez droit qu'à un seul mot, puis vous devez uniquement mimer. C'est cette progression qui fait tout le sel du jeu.

Matériel et mise en place

Si vous possédez le jeu officiel, choisissez une couleur de cartes, jaune ou bleue selon l'édition utilisée, puis prenez 40 cartes au hasard. Si vous jouez sans boîte, chaque participant peut écrire 3 personnages sur 3 petits papiers séparés, puis les replier. Cette version maison fonctionne très bien, à condition d'écrire des noms lisibles et connus d'au moins une partie du groupe.

Regroupez ensuite toutes les cartes ou tous les papiers dans un grand saladier, une boîte ou un récipient facile à attraper. Formez deux équipes avec un nombre de joueurs aussi équilibré que possible. Si le nombre de joueurs est impair, ce n'est pas dramatique : veillez surtout à alterner les joueurs qui font deviner pour que chacun participe.

- Préparez environ 40 cartes ou papiers avec des personnages réels ou fictifs.
- Mélangez-les dans un récipient placé au centre de la table.
- Formez deux équipes avec un nombre égal de joueurs si possible.
- Prévoyez un minuteur réglé sur 30 secondes pour chaque session.
- Désignez à tour de rôle un joueur qui fera deviner à son équipe.

Déroulement d'une partie

Une partie se déroule en trois manches successives. À chaque session, un joueur pioche une carte et tente de faire deviner le personnage à son équipe en respectant la règle de la manche en cours. Lorsqu'un personnage est deviné, la carte est conservée comme point provisoire pour l'équipe, puis le joueur continue avec une nouvelle carte jusqu'à la fin des 30 secondes.

Règle du Time's Up : comment jouer, faire deviner et gagner

Regle.Net

- Première manche : le joueur peut parler librement pour faire deviner le personnage, sans écarter les cartes difficiles. Il peut donner des descriptions, des associations d'idées, des indices sur l'œuvre, le métier ou l'univers du personnage.
- Deuxième manche : les mêmes cartes sont rejouées, mais le joueur ne peut dire qu'un seul mot. Les coéquipiers doivent s'appuyer sur ce qui a été entendu et mémorisé pendant la première manche.
- Troisième manche : les mêmes personnages reviennent encore, mais cette fois le joueur doit les faire deviner uniquement par le mime. Aucun mot, aucun bruit explicatif : tout passe par les gestes.

À la fin d'une manche, comptez les cartes gagnées par chaque équipe, notez les points, mélangez toutes les cartes, puis lancez la manche suivante. Garder une trace écrite évite les discussions du type "mais non, on en avait une de plus", surtout quand l'ambiance monte.

Règles particulières et cas fréquents

En première manche, le joueur qui fait deviner peut utiliser plusieurs phrases, mais il doit rester dans l'esprit du jeu : ne pas dire directement le nom écrit sur la carte, ne pas épeler le nom et ne pas montrer la carte. Il peut en revanche utiliser des descriptions, des comparaisons, des références ou des mots proches pour déclencher une association d'idées.

En deuxième manche, la règle est beaucoup plus stricte : un seul mot est autorisé pour chaque carte. Une fois le mot prononcé, le joueur ne peut pas compléter avec une phrase, un bruitage explicatif ou un deuxième indice. Les coéquipiers peuvent demander de passer à une autre carte si l'inspiration bloque, car les cartes sont déjà connues depuis la première manche.

En troisième manche, le mime prend le relais. Le joueur peut passer autant de fois qu'il le souhaite si une carte semble impossible à faire deviner sur le moment. L'important est de garder du rythme : mieux vaut parfois laisser une carte et revenir à une inspiration plus évidente que rester figé 30 secondes avec un mime incompréhensible de personnage historique.

Le lien entre les manches est essentiel. Même si ce n'est pas votre équipe qui joue, écoutez. Une carte devinée par les adversaires peut revenir ensuite dans votre mémoire grâce à un mot, une posture ou une blague lancée plus tôt. C'est souvent là que la partie se gagne.

Tableau récapitulatif

Règle du Time's Up : comment jouer, faire deviner et gagner



Regle.Net

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Préparation	Utilisez 40 cartes du jeu officiel ou des papiers préparés par les joueurs.	Les personnages doivent être mélangés dans un récipient
Durée d'un tour	Chaque session de devinette dure 30 secondes.	Quand le temps est fini, l'autre équipe joue.
Première manche	Le joueur peut parler librement pour faire deviner.	Profitez-en pour installer des indices mémorables.
Deuxième manche	Un seul mot est autorisé pour faire deviner chaque personnage.	La mémoire de la première manche devient décisive.
Troisième manche	Le joueur mime les personnages sans parler.	Le rythme compte autant que la précision du mime.
Score	Chaque personnage deviné rapporte un point à l'équipe.	Additionnez les points des trois manches.

Comment gagner ?

Pour savoir qui gagne, comptez le nombre de personnages devinés par chaque équipe à la fin de chaque manche. Additionnez ensuite les points obtenus sur les trois manches. L'équipe qui totalise le plus de cartes devinées remporte la partie.

Pour augmenter vos chances, soyez très attentif dès la première manche. Même quand l'équipe adverse joue, vous pouvez mémoriser les noms, les indices et les associations utilisées. En deuxième manche, choisissez un mot vraiment évocateur : un prénom, un métier, une œuvre, une caractéristique ou un indice déjà entendu peut suffire. En troisième manche, privilégiez les gestes simples et rapides plutôt que les mimes trop subtils.

Si vous êtes bloqué en première manche, tentez une devinette, une référence indirecte ou un mot de même consonance pour déclencher une idée. En deuxième et troisième manche, n'hésitez pas à passer si l'inspiration disparaît : au Time's Up, perdre cinq secondes sur une carte peut coûter plus cher que de la laisser pour plus tard.

Erreurs fréquentes

Règle du Time's Up : comment jouer, faire deviner et gagner



Regle.Net

Ne pas écouter les manches des autres

Erreur classique : discuter pendant que l'équipe adverse joue. Pourtant, les mêmes cartes reviennent. Chaque indice entendu peut devenir un avantage plus tard.

Ajouter un deuxième mot en manche 2

La deuxième manche repose sur une contrainte simple : un seul mot. Si le mot est mauvais, tant pis, on assume ou on passe selon la règle appliquée par le groupe.

Vouloir tout mimer parfaitement

En troisième manche, un mime efficace vaut mieux qu'une reconstitution théâtrale de trois minutes. Faites simple, visible et rapide.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux d'ambiance où il faut réagir vite, communiquer efficacement ou faire deviner sans partir dans un débat interminable, vous pouvez aussi explorer d'autres règles du site.

Loup-Garou Jungle Speed Qui est-ce ? Jeux de Société Jeux de cartes

Questions fréquentes

Combien de joueurs faut-il pour jouer au Time's Up ?

Le jeu se joue de 4 à 12 joueurs. L'idéal est de former deux équipes aussi équilibrées que possible pour que chaque groupe ait les mêmes chances de faire deviner et de répondre.

Combien de temps dure un tour de devinette ?

Chaque session de devinette dure 30 secondes. Pendant ce temps, un joueur tente de faire deviner le plus de personnages possible à son équipe.

Peut-on passer une carte difficile ?

En première manche, les cartes difficiles ne sont pas écartées. En deuxième manche, les joueurs qui devinent peuvent demander de passer. En troisième manche, le joueur peut passer autant de fois qu'il le souhaite.

Comment compte-t-on les points ?

Chaque personnage deviné rapporte un point à l'équipe. Les points sont comptés à la fin de chaque manche, puis additionnés sur les trois manches pour désigner l'équipe gagnante.