



TIME'S UP

PRIX PASSERELLE(S)

Règles du jeu

Matériel

- 40 cartes minimum (au moins 10 cartes par roman de la sélection)
- 1 sablier
- 1 règle du jeu

But du jeu

Le but du jeu est simple : en trois manches et un minimum de temps, il faut faire deviner à ses partenaires le plus de mots possibles. Ces mots sont en lien avec les différents romans de la sélection. A chaque fois, il faut faire deviner le mot ET le roman qui lui est associé.

Déroulement

Le jeu se pratique en équipes. Les membres des équipes sont répartis autour de la table à intervalles réguliers (par exemple : membre de l'équipe 1, puis membre de l'équipe 2, puis membre de l'équipe 3, ensuite 2e membre de l'équipe 1, ...). Le jeu se déroule en trois manches pendant lesquelles chaque équipe devra découvrir le plus de mots possible.

A chaque manche, un joueur essaye de faire deviner le plus de mots possible à son équipe pendant le temps d'un sablier **de 30 secondes**.

- Lors de la **première manche**, le joueur peut, pour faire deviner le mot, parler librement. Ses partenaires peuvent faire autant de propositions de mots qu'ils le souhaitent. Si les partenaires découvrent **le mot et le titre du livre**, la carte est gagnée et on tire la suivante. **En revanche, si le mot est trouvé mais que le titre est faux**, la carte est replacée sous le tas. **Une seule proposition de titre est permise.**

Lorsque le sablier a fini de s'écouler, le joueur suivant s'empare de la carte en cours et essaye à son tour de la faire deviner à ses partenaires. Quand toutes les cartes ont été découvertes, la première manche est terminée.

Durant cette manche, il est interdit :

- **de prononcer le mot ou une partie du mot à deviner**
 - **d'utiliser les lettres de l'alphabet**
 - **d'indiquer le nom des personnages ou les titres des romans**
- Lors de la **deuxième manche**, quelques règles changent. Il n'est plus permis que de prononcer un seul mot, et les joueurs ne peuvent donner qu'une seule réponse. Il est **autorisé d'écartier une carte difficile.**
 - Lors de la **troisième manche**, on ne prononce plus un seul mot, seuls le mime, les bruitages et les onomatopées sont autorisés.

A la fin de chaque manche, on compte les points obtenus pour chaque équipe.

A la fin des trois manches, l'équipe qui a totalisé le plus de points remporte la partie.

Tableau de comptage des points

4 équipes semblent un maximum.

Prévoir 3 à 4 joueurs par équipe.

Équipe	Manche 1	Manche 2	Manche 3	Total
Équipe n°1				
Équipe n°2				
Équipe n°3				
Équipe n°4				