

SOCIÉTÉ

Time's Up : règles (3 manches, description, mime)

Mis à jour le 27 juillet 2026

Trois manches sur le même paquet : description libre, un mot, puis mime. Équipes, sablier, mémoire des cartes, décompte et variantes Family et Kids.

Le Time's Up, édité par Repos Production (groupe Asmodee), est un jeu d'équipe où l'on fait deviner les mêmes cartes trois fois de suite, avec une difficulté qui grimpe à chaque manche : description libre, puis un seul mot, puis mime. Le paquet ne change jamais, seule la manière de faire deviner évolue, ce qui transforme vite la partie en jeu de mémoire collective. Une valeur sûre de soirée, dans le même esprit que Jungle Speed côté réflexes ou Dobble côté rapidité, mais tourné vers le groupe plus que vers la vitesse individuelle.

Matériel et mise en place Matériel : un paquet de cartes représentant chacune un mot ou un personnage à faire deviner (une carte, un mot), et un sablier ou un chronomètre réglé sur une trentaine de secondes par tour.

Joueurs : à partir de 4, en équipes de deux joueurs ou plus. Plus il y a d'équipes, plus la partie s'allonge, mais l'ambiance grandit avec le nombre de joueurs autour de la table.

Mélangez l'ensemble du paquet et posez-le au centre de la table, puis formez les équipes. Aucune préparation supplémentaire : le même paquet complet servira pour les trois manches.

Le principe : trois manches, un seul paquet La partie se joue en trois manches successives, chacune parcourant l'intégralité du paquet du début à la fin avant de passer à la suivante. Le joueur qui fait deviner tire une carte, tente de la faire deviner à son équipe dans le temps imparti, puis passe la main au joueur suivant, dans l'équipe adverse le plus souvent, en alternance. Le tour continue jusqu'à épuisement complet du paquet, ce qui clôt la manche.

La différence entre les trois manches ne porte que sur la méthode autorisée pour faire deviner :

Manche 1, description libre : tout est permis à l'oral, sauf prononcer le mot ou le nom inscrit sur la carte, l'épeler, ou utiliser un mot de la même famille évidente.

Manche 2, un seul mot : le joueur n'a plus droit qu'à un unique mot pour faire deviner chaque carte, sans aucune parole supplémentaire ni geste parlant.

Manche 3, mime : plus aucun mot n'est autorisé, uniquement des gestes silencieux pour faire deviner chaque carte.

Comme le paquet est rebrassé et redistribué identique à chaque manche, les joueurs ont généralement déjà vu chaque carte au moins une fois avant la manche 2, et deux fois avant la manche 3 : la mémoire des cartes devient alors aussi importante que l'habileté à décrire ou à mimer, souvent plus.

Déroulement d'un tour Quand vient son tour, un joueur retourne le sablier et pioche une carte au sommet du paquet. Il fait deviner ce mot à son équipe selon la règle de la manche en cours. Dès que ses coéquipiers

trouvent la bonne réponse, la carte devinée rejoint la pile de son équipe et il pioche immédiatement la carte suivante, sans attendre. L'objectif est de faire deviner le plus grand nombre de cartes possible avant la fin du temps imparti.

Si une carte résiste trop longtemps, la plupart des tables autorisent à la mettre de côté pour en piocher une autre, à condition d'y revenir plus tard. Quand le temps s'écoule, le joueur arrête net, même en pleine carte : celle-ci retourne dans le paquet pour être retentée plus tard, par la même équipe ou par la suivante.

Les cartes devinées restent acquises à l'équipe qui les a trouvées, manche après manche : rien ne repart à zéro entre deux manches, seul le paquet à deviner change de méthode.

Décompte et fin de partie Chaque manche se termine quand la dernière carte du paquet a été devinée. On compte alors le nombre de cartes remportées par chaque équipe durant cette manche, avant de rebrasser l'ensemble du paquet pour la manche suivante.

À l'issue des trois manches, on additionne les cartes gagnées par chaque équipe sur l'ensemble de la partie. L'équipe avec le total le plus élevé remporte la partie. Certaines tables préfèrent ne comptabiliser que la dernière manche, le mime, jugée la plus spectaculaire ; à convenir avant de commencer si vous voulez cette variante.

Variantes officielles Le jeu existe en plusieurs éditions qui adaptent la formule : Time's Up Family, une version familiale avec des mots et personnages plus accessibles, garde le principe des trois manches décrit plus haut. Time's Up Kids, réservée aux plus jeunes, change davantage de fonctionnement : elle se joue en coopératif plutôt qu'en équipes qui s'affrontent, sur seulement deux manches (décrire, puis mimer), avec des cartes illustrées sans texte pour rester accessibles avant l'âge de lecture.

Stratégie et erreurs fréquentes

En manche 1, allez droit à l'essentiel dès les premières secondes, sans description trop vague.

Mémoisez activement les cartes des autres équipes pendant qu'elles jouent, pas seulement les vôtres : elles reviendront en manche 2 et 3.

En manche 2, réutilisez un mot qui a fonctionné en manche 1 plutôt qu'un mot théoriquement plus proche.

En manche 3, misez sur des gestes simples et récurrents plutôt que d'improviser à chaque fois.

Erreur classique : continuer à faire deviner après la fin du temps, ou glisser un mot de la même famille que la réponse en manche 1, généralement interdit au même titre que le mot lui-même.

Autre piège : rebattre les cartes entre deux tours d'une même manche. Le paquet ne se rebrasse qu'au changement de manche.

FAQ : Time's Up Peut-on jouer à deux équipes seulement ? Oui, c'est la configuration la plus simple ; le jeu fonctionne aussi très bien avec trois ou quatre équipes pour une soirée plus animée.

Faut-il connaître toutes les cartes par cœur pour bien jouer ? Non, mais retenir les cartes vues en manche 1 aide énormément en manche 2 et surtout en manche 3, où les mots ne sont plus autorisés du tout.

Que faire si le sablier n'est pas disponible ? Un chronomètre de téléphone réglé sur environ 30 secondes remplace parfaitement le sablier officiel.

Time's Up ou Jungle Speed ? Jungle Speed teste les réflexes individuels en duel éclair ; le Time's Up mise sur la mémoire d'équipe et l'expression, sur un rythme bien plus posé.