# 5 СЕКУНА

# 5 СЕКУНД

## МЕТА ГРИ

Завдання гравців полягає у тому, щоб правильно відповісти на якомога більше запитань. Кожного разу гравці повинні дати 3 правильні відповіді ще до того, як кульки скотяться по спіралі вниз.

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Покладіть гральні картки у контейнер. Усі картки повинні бути однакового кольору та обернені гральною стороною донизу. Помістіть контейнер посередині столу, щоб кожен міг до нього дотягнутися. Кожен гравець вибирає колір фішки, якою він буде грати, та поміщає її на полі «Старт». Кожен гравець отримує 1 картку "Наступний" і 1 картку "Заміна".

## ЧАС ГРИ

- Розпочинає гру наймолодший гравець, який сидить на так званому "Гарячому кріслі". Гру продовжує гравець ліворуч.
- Гравець з правого боку від "Гарячого крісла" витягує картку та вголос читає запитання. Всі картки починаються з фрази "Назви 3...". Тематика витягнутих карток є випадковою. Наприклад: "Назви 3 гри з м'ячем".
- Гравець, який читає запитання, повинен повернути таймер на позицію "Старт". Гравець, який в даний момент відповідає на запитання, має 5 секунд, щоб дати три правильні відповіді. Наприклад: Ви можете дати відповідь: "футбол, баскетбол, волейбол". Якщо Ви встигнете відповісти, перш ніж всі кульки скотяться на дно таймера, Ви маєте право пересунути Вашу фішку на 1 поле вперед.
- Якщо хтось з гравців дасть відповідь, яка, на думку інших учасників, викликає сумніви, то всі гравці повинні вирішити, чи зараховується ця відповідь. Обговорення гарантовані! Голосуйте, перш ніж дискусія дійде до кулаків!
- Якщо гравець, який сидить на "Гарячому кріслі", дає лише одну або дві правильні відповіді перед зупинкою таймеру – він не отримує бал, а гру продовжує наступний гравець ліворуч. Цей гравець відповідає на те саме запитання, але не може скористатися попередніми відповідями. Наприклад: на питання „Назви 3 гри з м'ячем" гравець дає відповідь „футбол, баскетбол, хокей". Відповідь „хокей" є неправильною, тому в гру вступає наступний гравець, який повинен дати три інші відповіді, наприклад: „ волейбол, гольф, теніс".
- Гра продовжується. За кожне правильно виконане завдання гравець переміщує свою фішку на 1 поле вперед.
- Якщо протягом всього раунду ніхто не відповів на запитання протягом 5 секунд, то гравець, який розпочинав раунд, отримує 1 бал і переміщує свою фішку на 1 поле вперед.
- Гравець, що знаходиться ліворуч від того, хто розпочинав гру, займає тепер "Гарячий стілець". Він розпочинає свій раунд новою карткою. Особа, що знаходиться праворуч, витягує картку, читає запитання вголос, перевертає таймер і гра продовжується.

**Гра, в якій Ви швидко думаєте і швидко говорите!**

## ПЕРЕМОЖЕЦЬ!

Гравці переміщують фішки до фінішу. Переможцем стає той гравець, який першим дійде до фінішу.

## СПЕЦІАЛЬНІ КАРТКИ

Спеціальні картки можна використовувати, коли гравець розпочинає раунд. Існує два види карток: “Наступний ” та “Заміна”. Якщо гравець, який сидить на “Гарячому стільці” має бажання використати одну з них, він, почувши своє запитання, повинен швидко вигукнути “Наступний” або “Заміна”. Для кожного запитання можна використати лише одну картку.

### КАРТКИ “НАСТУПНИЙ”

Якщо гравець, який сидить на “Гарячому стільці”, вирішує використати цю картку, почувши своє запитання, то це запитання переходить до гравця, який знаходиться ліворуч. Якщо гравець зліва дає 3 правильних відповіді, він переміщує свою фішку на 1 поле вперед. Якщо він відповідає неправильно, той що сидить на “Гарячому стільці” переміщує свою фішку на 1 поле вперед. Під час використання цієї картки, питання не передається іншим гравцям (у випадку неправильної відповіді). Після використання картки гра продовжується за звичними правилами. Використана картка поміщається у відведеному місці на гральному полі.

### КАРТКИ “ЗАМІНА”

Якщо у гравця, який сидить на “Гарячому стільці” немає відповіді на запитання, він може змінити його на нове, використавши картку “Заміна”. Для цього після отримання запитання йому слід одразу ж вигукнути «Заміна». Якщо цей гравець дасть неправильну відповідь на нове запитання, це саме запитання отримує наступний учасник. Використана картка поміщається у відведеному місці на гральному полі.

### НЕБЕЗПЕЧНА ЗОНА

Якщо гравець досягає поля під назвою “Небезпечна зона”, він повинен дати 3 правильні відповіді у наступному раунді, або коли він отримує питання від іншого гравця. Якщо ж він дасть неправильну відповідь, то втрачає свою чергу. Якщо учасник втрачає свою чергу, він повинен перевернути свою фішку (на бік). Після втраченої черги гравець не має штрафу, його фішка повертається до гри і гра продовжується.

## ТАЙМЕР

Таймер необхідно швидким рухом перевернути та поставити на столі так, щоб кульки почали скочуватися вниз. Кульки скочуються по спіралях та сягають дна рівно за 5 секунд. Звук таймеру є лише сигналом, що звертає увагу гравців та не призначений для вимірювання часу.

**TREFL SA**
Вул. Контенерова 25
81-155 Гдиня, Польща
www.trefl.com

**Виготовлено в Польщі**

Розробка: **Пауліна Кортас, Адам Буковскі, Яцек Здибель, Бартош Одоровіч,**
Графічний дизайн: **Себастьян Гойке**
Технічна розробка: **Гжегож Трачиковскі**

Copyright © 2019 PlayMonster LLC. All rights reserved.
5 Second Rule is a trademark of PlayMonster LLC.