





CEL GRY

Zadaniem graczy jest odpowiedzieć poprawnie na jak największą liczbę pytań. Za każdym razem gracze muszą podać 3 poprawne odpowiedzi, zanim kulki stoczą się w dół spirali.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Umieść karty w pojemniczku. Wszystkie karty powinny mieć ten sam kolor frontu. Umieść pojemniczki na środku, tak aby każdy miał do niego dostęp. Każdy gracz wybiera kolor pionka, którym będzie grał i umieszcza go na polu start. Każdy gracz otrzymuje 1 kartę „Następny” i 1 kartę „Zmiana”.

ROZGRYWKA

- Najmłodszy z graczy rozpoczyna grę, będzie teraz siedział na tzw. „Gorącym Krześle”. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Gracz po prawej stronie „Gorącego Krześla” wyciąga kartę i czyta głośno pytanie. Wszystkie karty zaczynają się od zwrotu „Wymień 3...”. Wylosowane kategorie są przypadkowe. Przykład: „Wymień 3 gry z użyciem piłki”.
- Gracz, który przeczyta pytanie, powinien odwrócić czasomierz, aby go „wystartować”. Osoba, która w danym momencie odpowiada na pytanie ma 5 sekund, aby udzielić trzech poprawnych odpowiedzi. Przykład: możesz odpowiedzieć: „piłka nożna, koszykówka, siatkówka”. Jeśli zdązysz odpowiedzieć zanim wszystkie kuleczki zjadą na dno czasomierza, możesz przesunąć swój pionek na planszy o 1 pole do przodu.
- Jeśli któryś z graczy udzieli odpowiedzi budzącej wątpliwość, cała grupa powinna ustalić, czy pytanie zostaje zaliczone, czy nie. Dyskusje wskazane! Zanim dojdzie do rękoczynów, głośnijcie!
- Jeżeli gracz siedzący na „Gorącym Krześle” udzieli wyłącznie jednej lub dwóch poprawnych odpowiedzi przed zatrzymaniem się czasomierza – nie dostaje punktu, a kolejka przechodzi na następną osobę po lewej. Osoba ta próbuje odpowiedzieć na to samo pytanie. Cała zabawa polega na tym, że gracz odpowiadający na niezaliczone pytanie nie może użyć odpowiedzi już udzielonych. Przykład: jeśli pierwszy gracz błędnie powiedział: „piłka nożna, koszykówka, hokej”, drugi gracz musi podać trzy inne gry, np. „siatkówka, golf, tenis”.
- Gra toczy się dalej. Za każdą poprawną odpowiedź gracz przesuwa pionek na planszy o 1 pole do przodu.
- Jeżeli w ciągu całej rundy nikt nie odpowie na pytanie w ciągu 5 sekund, gracz, który rozpoczął rundę otrzymuje 1 punkt i przesuwa swój pionek o 1 pole do przodu.
- Osoba po lewej od rozpoczynającego grę otrzymuje pierwszeństwo i od tej pory ona zajmuje „Gorące Krzesło”. Swoją rundę rozpoczyna od nowej karty. Osoba po jej prawej stronie losuje kartę i czyta ją głośno, odwraca czasomierz, i gra toczy się dalej.

Gra, w której szybko myślisz i szybko mówisz!

WYGRANA

Gracze przesuwają pionki do mety. Pierwszy gracz, który do niej dojdzie – wygrywa.

KARTY SPECJALNE

Karty specjalne mogą być używane, kiedy gracz jest rozpoczynającym rundę. Są dwa rodzaje kart: „Następny” oraz „Zmiana”. Jeśli gracz siedzący na „Gorącym Krześle” chce użyć którejś z tych kart, musi szybko po ustyszeniu swojego pytania krzyknąć: „Następny” albo „Zmiana”. Na każde pytanie można użyć tylko jednej karty.



KARTY NASTĘPNY

Jeżeli gracz siedzący na „Gorącym Krześle” zdecyduje się użyć tej karty po ustyszeniu pytania, przechodzi ono na osobę po lewej stronie. Jeśli gracz po lewej stronie udzieli 3 poprawnych odpowiedzi, może przesunąć swój pionek na planszy o 1 pole do przodu. Gdy udzieli niepoprawnej odpowiedzi, o jedno pole do przodu porusza się gracz siedzący na „Gorącym Krześle”. Kiedy używamy tej karty, pytanie nie przechodzi na pozostałych graczy (w przypadku złej odpowiedzi). Po wykorzystaniu karty powraca się do standardowej kolejności gry. Zużyta kartę należy umieścić w odpowiednim miejscu na planszy.



KARTA ZMIANA

Jeśli graczowi siedzącemu na „Gorącym Krześle” nie podoba się otrzymane pytanie, może je wymienić na nowe, dzięki użyciu karty „Zmiana”. Gracz musi zawołać zaraz po ustyszeniu pytania: „Zmiana”. Jeśli nie udzieli poprawnej odpowiedzi na nowe pytanie, przechodzi ono na następnego gracza. Zużyta kartę należy umieścić w odpowiednim miejscu na planszy.



STREFA ZAGROŻENIA

Jeśli gracz dotrze na planszy do „Strefy zagrożenia” musi udzielić 3 poprawnych odpowiedzi w swojej następnej rundzie lub gdy przejdzie na niego pytanie innego gracza. Jeżeli nie odpowie poprawnie, wtedy traci następną kolejkę. Jeżeli gracz traci kolejkę, musi przewrócić swój pionek (na bok). Po straconej kolejce gracz zostaje uwolniony od kary i pionek wraca do pionu, a gra toczy się dalej.

CZASOMIERZ

Czasomierz powinien być odwracany szybkim, zdecydowanym ruchem i postawiony stabilnie na stole tak, aby kuleczki stoczyły się razem na dół. 5 sekund mija, gdy wszystkie kulki skończą się kręcić po spiralach i dotrą na sam spód. Dźwięk wydawany przez czasomierz jest tylko dodatkowym efektem rozpraszającym uwagę i nie mierzy czasu.



TREFL SA
ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Polska
www.trefl.com

Made in Poland

Opracowanie gry: **Paulina Kortas, Adam Bukowski, Jacek Zdybel, Bartosz Odorowicz**

Opracowanie graficzne: **Sebastian Goyke**

Opracowanie techniczne: **Grzegorz Traczykowski**



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