





**5 секунд юніор** - це гра, призначена для дітей віком від 6 років. Просимо батьків або опікунів ознайомитися з даною інструкцією та пояснити дітям правила гри. Питання на жовтій стороні карток розраховані на дітей молодшого віку, а на червоній - для дітей старшого віку. Якщо не всі учасники гри можуть впоратися із читанням запитань, ми радимо Вам призначити Ведучого (наприклад батьків чи старших дітей). Ведучий читає запитання, не беручи при цьому участі у грі.

### **МЕТА ГРИ**

Завдання гравців полягає у тому, щоб правильно відповісти на якомога більше запитань. Кожного разу, гравці повинні дати визначену кількість правильних відповідей (2 - з карток жовтого кольору, або ж 3 - з карток червоного кольору) ще до того, як кульки таймеру скотяться по спіралі вниз.

### **ПІДГОТОВКА ДО ГРИ**

Витягніть з гральної колоди та відкладіть спеціальні картки з написом "Час" та "Заміна". Решту карт перетасуйте та покладіть 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 по 3 картки "Час" і 3 картки "Заміна".

### **ЧАС ГРИ**

- Розпочинає гру наймолодший гравець, який сидить на так званому "Гарячому стільці". Гру продовжує гравець ліворуч.
- Гравець з правого боку від "Гарячого стільця", або ж Ведучий витягує картку та вголос читає запитання. Всі картки починаються з фрази "Назви 3..." або "Назви 2...", в залежності від кольору картки. Оскільки гравці Гру продовжує гравець ліворуч. Ви можете наперед визначити, хто буде відповідати на питання з жовтої сторони картки, а хто з червоної.
- Гравець, який читає запитання, або ж Ведучий повинен повернути таймер на позицію "Старт". Гравець, який в даний момент відповідає на запитання, має 5 секунд, щоб дати 3 (червона сторона картки), або 2 (жовта сторона картки) правильні відповіді. Наприклад: "Назви 2 персонажів казок" - можна відповісти, для прикладу, "Снігова королева" і "Червона Шапочка". Якщо Ви встигнете відповісти, перш ніж всі кульки скотяться на дно таймера, Ви маєте право пересунути Вашу фішку на 1 поле вперед.

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

- 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 учасник, який сидить на “Гарячому стільці”, не відповідь або дасть лише часткову відповідь на запитання перед зупинкою таймеру – він не отримує бал, а гру продовжує наступний гравець, що знаходиться ліворуч. Цей гравець відповідає на запитання з нової картки.

### 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: “Час” та “Заміна”. Якщо гравець, який сидить на “Гарячому стільці”, має бажання використати одну з них, він, почувши своє запитання, повинен швидко вигукнути “Час” або “Заміна”. Для кожного запитання можна використати лише одну картку.



#### КАРТКИ “ЧАС”

Якщо гравець, який сидить на “Гарячому стільці”, почувши запитання, вирішує використати цю картку, він отримує додаткові 5 секунд на відповідь. Коли пройде перших 5 секунд на таймері, Ведучий повинен знову його перевернути.



#### КАРТКИ “ЗАМІНА”

Якщо у гравця, який сидить на “Гарячому стільці” немає відповіді на отримане запитання, він може змінити його на нове, використавши картку “Заміна”. Учаснику слід гучно вигукнути “Заміна” одразу ж після отримання запитання. Якщо цей гравець дасть неправильну відповідь на нове запитання, черга переходить до наступного гравця.



#### КОЛЬОРОВЕ ПОЛЕ

Гравець, чия фішка стоїть на Кольоровому полі, має додаткові 5 секунд для того, щоб відповісти. Це поле діє ідентично до картки “Час”. Коли таймер відміряє перших 5 секунд, Ведучий знову його перевертає. Увага! Під час перебування на Кольоровому полі не можна використовувати спеціальні картки!

### ТАЙМЕР

Таймер необхідно швидким рухом перевернути та поставити на стіл так, щоб кульки скотились донизу разом. 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](http://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.