



Játékszabály

2-6 játékos - 8 éves kortól

A játék tartalma

301 darab kérdéskártya (602 kérdés), 12 darab PASSZ kártya, 12 darab CSERE kártya, 6 darab bábu, 1 darab játéktábla, 1 darab spirál időmérő.

A játék célja

Adj minél többször 3 helyes választ 5 másodperc alatt, mielőtt az időmérő golyó a spirál aljára érne.

Előkészítés

- A kérdéskártyákat tedd a kártyatartó dobozba úgy, hogy az azonos színű kártyák egy irányba álljanak. A piros színű oldal kérdései nehezebbek, a sárga színű oldal kérdései pedig könnyebbek. A kártyatartó dobozba nem fér bele az összes kártya. Ha felhasználtátok az összeset, töltsétek fel újra.
- Minden játékos kiválaszt egy bábút, és a 'START' mezőre helyezi a játéktáblán.
- Minden játékos kap két PASSZ és két CSERE kártyát.

A játék menete

- A legfiatalabb játékos kezd. A tőle jobbra ülő játékos teszi fel neki az első kérdést a kártyáról, amit a dobozból húzott. A kérdés felolvasása után megfordítja az időmérőt, hogy megkezdődjön a visszaszámlálás.
- A spirál időmérőt gyorsan kell megfordítani, és határozottan kell letenni az asztalra, hogy a golyók biztosan együtt kezdjenek el lefelé gurulni.
- A kérdésre három jó választ kell adni.
- Csak az első három válasz fogadható el.
- A játékosnak 5 másodperce van válaszolni. Ez pont annyi idő, amíg minden golyó leér az időmérő aljára.

- Ha a játékos három jó választ adott, bábujaival egyet előreléphet a játéktáblán.
- Ha a játékos nem ad három jó választ, nem léphet előre a játéktáblán. Ebben az esetben a kérdező ugyanazt a kérdést a rossz választ adó játékostól balra ülőnek is felteszi, aki szintén megpróbál három jó választ adni 5 másodperc alatt. A játékos, aki másodszor próbálkozik, nem adhatja ugyanazokat a válaszokat, amiket az előző játékos adott. A kérdésre addig próbálnak a játékosok jó válaszokat adni, amíg valakinek sikerül, vagy amíg az összes játékos megpróbálta egyszer. Ebben beletartozik az a játékos is, aki a kérdéseket addig olvasta. Ha senkinek nem sikerült jól válaszolnia, ő próbálkozik utoljára. A játékosokra balra haladva, az óramutató járásával ellentétesen kerül sor.
- Ha egyik játékosnak sem sikerül három jó választ adnia, akkor a legelső játékos, akinek felolvasták a kérdést, egyet előreléphet a bábujaival.
- A kör befejezése után a kártya bekerül a doboz végébe.
- A kör balra megy, következik egy másik játékos és egy másik kérdező.

Különleges kártyák

Ezeket a kártyákat a játék során bármikor fel lehet használni, a következő módon:

PASSZ kártyák

Ha a játékos úgy érzi, nem biztos, hogy tudna három jó választ adni az adott kérdésre, felhasználhat egyet a PASSZ kártyái közül. Ebben az esetben a sorban következő játékosnak kell válaszolnia. Ha ennek a játékosnak sem sikerül három helyes választ adnia, az eredetileg válaszoló játékos egyet előreléphet a táblán. Ha azonban ez a játékos három jó választ ad 5 másodperc alatt, akkor ő lesz az, aki egyet előreléphet.

Amikor valaki felhasznál egy PASSZ kártyát, csak a mellette ülő játékos próbál meg válaszolni a kérdésre, a többi játékos nem.

Egy játékos nem használhat fel egy PASSZ kártyát és egy CSERE kártyát egyszerre.

CSERE kártyák

Ha a játékosnak nem tetszik a kérdés, kérhet egy másikat - de ebben az esetben muszáj az új kérdésre válaszolnia, már nem választhatja az eredetit.

Egy játékos nem használhat fel egy PASSZ kártyát és egy CSERE kártyát egyszerre.

Amikor valamelyik játékos felhasznál egy PASSZ vagy egy CSERE kártyát, rögtön mondania kell, hogy "PASSZ" vagy "CSERE", hogy a játék gyorsan tudjon haladni. A felhasznált kártya a PASSZ vagy a CSERE kártyák helyére kerül a játéktáblán.

Veszélyzónák a táblán

A játéktáblán bizonyos mezőkön "VESZÉLYZÓNA" felirat található. Ha a játékos egy ilyen mezőre lép, és nem ad három jó választ a kérdésre, kimarad a következő körből. Jelzésként fektesse le a bábuját.

Miután a játékos kimaradt egy körből, a büntetésének vége, tovább játszhat.

A játék nyertese

A játékosok addig lépkednek előre a játéktáblán, amíg eléri a CÉL mezőt. Aki először éri el, az nyeri meg a játékot.

• Figyelem! A játék 3 éves kor alatt nem ajánlott! Az apró alkatrészek lenyelése fulladást okozhat. A csomagolást őrizze meg, későbbi felhasználásra. A termék eltérhet a csomagoláson feltüntetett képektől. Származási ország: Kína.
©2015 KENSHO Kft., Magyarország. A 5 SECOND RULE márka tulajdonosa a Patch Products, LLC, USA. Minden jog fenntartva.
©2015 Patch Products, LLC.

PATCH®



Importálja és forgalmazza:
KENSHO Kft.
1037 Budapest,
Csillaghegyi út 13.



Tel: (1) 244 8009 | info@kensho.hu | www.jatektenger.hu