



5
SEKUND

sport



ZAWARTOŚĆ

200 kart z pytaniami, 6 kart „Zmiana”, 6 kart „Następny”, 4 karty na własne pytania, czasomierz, instrukcja.

CEL GRY

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

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Odtóż na bok karty „Następny” i „Zmiana”. Przetasuj pozostałe karty, rozdziel je na 3 równe talie i umieść we wkładce pudełka. Pudełko postaw tak, aby wszyscy mieli do niego swobodny dostęp.

Karty z pytaniami mają dwie różne strony:

- czerwoną - z nieco trudniejszymi pytaniami

oraz

- żółtą - z pytaniami łatwiejszymi.

Sami zdecydujcie, których pytań będziecie używać. Każdy gracz otrzymuje 1 kartę „Następny” i 1 kartę „Zmiana”. Przed rozgrywką ustalcie, ile rund rozegracie lub ile punktów potrzeba do zwycięstwa w grze (np. 10 punktów).

ROZGRYWKA

1. W dowolny sposób wylosujcie gracza, który rozpoczyna grę. Będzie teraz siedział na tzw. „Gorącym Krześle”. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
2. Gracz po prawej stronie „Gorącego Krześła” wyciąga kartę z dowolnej talii i czyta głośno pytanie. Wszystkie karty zaczynają się od zwrotu „Wymień 3...”. **Przykład:** „Wymień 3 dyscypliny, w których zawodnicy rzucają”.
3. Gracz, który przeczytał pytanie, powinien odwrócić czasomierz, aby go wystartować. Osoba, która w danym momencie odpowiada na pytanie, ma 5 sekund, aby udzielić 3 poprawnych odpowiedzi. **Przykład:** Możesz odpowiedzieć: „piłka ręczna, rzut oszczepem, rzut młotem”. Jeśli zdążysz udzielić odpowiedzi zanim wszystkie kuleczki zjadą na dno czasomierza, otrzymujesz 1 punkt (kartę z pytaniem).
4. Jeżeli odpowiedź któregoś z graczy będzie budzić wątpliwości, cała grupa powinna ustalić, czy pytanie zostaje zaliczone, czy nie. Dyskusje wskazane! Zanim dojdzie do rękoczynów, głośnijcie!
5. Jeżeli gracz siedzący na „Gorącym Krześle” udzieli tylko 1 lub 2 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 ręczna, rzut oszczepem, tucznictwo”, drugi gracz musi podać 3 inne dyscypliny, w których gracze rzucają, np. „rzut młotem, rzut dyskiem, koszykówka”.

6. Gra toczy się dalej. Za każdą poprawną odpowiedź gracz otrzymuje 1 punkt (kartę z pytaniem).
7. Jeżeli w ciągu całej rundy nikt nie odpowie na pytanie w czasie 5 sekund, gracz, który rozpoczął rundę, otrzymuje 1 punkt (kartę z tym pytaniem).
8. W kolejnej rundzie „Gorące Krzesło” zajmuje osoba po lewej stronie rozpoczynającego rozgrywkę. Grę rozpoczyna od nowej karty. Osoba po jej prawej stronie losuje kartę i czyta ją głośno, a następnie odwraca czasomierz i gra toczy się dalej.

WYGRANA

Wygrana zależy od zasad ustalonych przed grą:

1. wygrywa gracz, który na koniec uzgodnionej liczby rund zdobył najwięcej punktów
lub
2. wygrywa gracz, który pierwszy zdobył określoną liczbę punktów (np. 10).

KARTY SPECJALNE

Karty specjalne mogą być używane, kiedy gracz jest rozpoczynającym rundę. Są dwa rodzaje takich kart: „Następny” oraz „Zmiana”. Jeśli gracz siedzący na „Gorącym Krześle” chce użyć którejś z tych kart, musi szybko po usłyszeniu swojego pytania krzyknąć: „Następny” albo „Zmiana”. Każdej z kart specjalnych gracz może użyć tylko raz podczas całej rozgrywki.

KARTA NASTĘPNY

Jeżeli gracz siedzący na „Gorącym Krześle” zdecyduje się użyć takiej karty po usłyszeniu pytania, przechodzi ono na osobę po lewej stronie. Jeśli gracz po lewej stronie udzieli 3 poprawnych odpowiedzi, otrzymuje 1 punkt (kartę z pytaniem). W przypadku gdy jego odpowiedź będzie niepoprawna, 1 punkt zyskuje 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 odłożyć na stos kart zużytych.

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: „Zmiana” zaraz po usłyszeniu pytania. Wówczas losujemy nowe pytanie, a czas mierzymy od nowa. Jeśli nie udzieli poprawnej odpowiedzi na nowe pytanie, przechodzi ono na następnego gracza. Zużyta kartę należy odłożyć na stos kart zużytych.

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 dół. Dźwięk wydawany przez czasomierz jest tylko dodatkowym efektem rozpraszającym uwagę i nie mierzy czasu.

Opracowanie gry:
**Paulina Kortas, Adam Bukowski,
Bartosz Odorowicz, Sebastian Goyke,
Jan Tomaszewicz**

Opracowanie graficzne:
Sebastian Goyke, Jan Tomaszewicz

Opracowanie techniczne:
Grzegorz Traczykowski



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

Made in Poland



Copyright © 2020 PlayMonster LLC. All rights reserved.
5 Second Rule is a trademark of PlayMonster LLC.