

DÉCOUVREZ LES AUTRES JEUX DE LA GAMME 5 SECONDES :



5 Secondes Classique

REF 678 078

*avec 752 questions,
un plateau, etc...*

5 Secondes Nomade

REF 678 120

*90 cartes à
emporter partout !*

5 Secondes Junior

REF 678 031

*400 questions
pour les plus
jeunes*

• Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en R.P.C.

• Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. De doos bewaren voor verdere referenties. Afbeeldingen niet contractueel verbonden. Geproduceerd in China.

©2019 MEGABLEU, France.

©2019 PlayMonster LLC.

5 SECOND RULE

est une marque déposée

de PlayMonster LLC.

Tous droits réservés.

PLAYMONSTER



MEGABLEU

www.megableu.com

ZI La Beaugeardière, Randonnai
61190 Tourouvre au Perche - France
Tél.: +33 (0)2 33 85 25 00



MEGABLEU

RÈGLE DU JEU

3 joueurs et +
Pour les Adultes uniquement

CONTENU : 150 cartes-question (300 questions), 1 minuteur serpentin et 1 règle du jeu.

BUT DU JEU : Répondre à un maximum de questions en donnant **trois réponses** avant que les billes n'atteignent le bas du minuteur (en 5 secondes).

PRÉPARATION :

- Placez les cartes dans le sabot et placez-le avec le minuteur au milieu de la table de façon à ce que tous les joueurs puissent les atteindre.

- Avant de commencer la partie, les joueurs décident du nombre de tours à jouer pour gagner la partie. Pour une partie avec de nombreux joueurs, on peut prévoir 2 ou 3 tours, pour une partie à peu de joueurs, on peut prévoir 4 ou 5 tours.

LE JEU :

- Le joueur à qui appartient le jeu commence. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

• Le joueur placé à la droite du joueur dont c'est le tour tire une carte et la lit à haute voix. Toutes les cartes commencent par « **Cite 3...** » suivi d'une question. Par exemple : « Cite 3 substances corporelles liquides ».

• Le joueur qui a lu la carte retourne le minuteur dès la fin de la lecture. Le joueur placé à la gauche du lecteur a alors **5 secondes** pour donner **trois réponses**.

Par exemple, il peut répondre : « l'urine, le sang et les larmes ». S'il donne trois bonnes réponses avant que toutes les billes n'aient roulé jusqu'en bas du minuteur, il gagne **1 point** et place la carte devant lui.

• Si le joueur devant répondre ne peut fournir trois bonnes réponses dans les 5 secondes, il ne gagne pas de point et c'est au joueur à **sa gauche** de jouer. Ce joueur a alors 5 secondes pour essayer de répondre à la même question. La difficulté est **qu'il ne peut réutiliser aucune des réponses déjà données dans le même tour par le ou les joueurs précédents**.

Ainsi, si le premier joueur répond « l'urine et le sang », le joueur suivant doit citer trois nouvelles substances corporelles liquides, par exemple : « les larmes, la sueur et le sperme ».

• Le jeu continue avec la même carte jusqu'à ce que l'un des joueurs ait pu répondre à la question en 5 secondes ; il gagne alors la carte.

• Si aucun joueur n'a pu répondre en 5 secondes à la question et que le tour revient au joueur initial, c'est lui qui **gagne** la carte.

• Puis, le jeu continue en tirant une nouvelle carte pour le joueur dont c'est le tour afin qu'il réponde à une **nouvelle question** en 5 secondes. C'est le joueur se trouvant à sa droite qui tire une carte, lit la question à haute voix, puis retourne le minuteur, et ainsi de suite.

LE POINT CULMINANT DE LA PARTIE (tout le monde n'en sortira vraisemblablement pas indemne !)

Le **gagnant** est le joueur qui a **le plus de points**, c'est-à-dire, le plus de cartes devant lui lorsque le nombre de tours, déterminé en début de partie, a été joué.

Il a le droit d'être fier de sa rapidité d'esprit et peut se vanter d'avoir **l'esprit vif** jusqu'à la prochaine partie !

REMARQUES SUR LE MINUTEUR :

- Le minuteur doit être retourné rapidement et posé à la verticale sur la table pour que les billes puissent descendre ensemble. Lorsque toutes les billes sont arrivées en bas, 5 secondes se sont écoulées.

- L'effet sonore « zoop » est un son amusant et n'a aucune incidence sur le décompte des 5 secondes.

EN CAS D'EX AEQUO : Si 2 joueurs ont le même nombre de cartes lorsque le nombre de tours, déterminé en début de partie, a été joué, il doit y avoir un tour supplémentaire. Seuls les joueurs ex aequo joueront ce **tour supplémentaire** et le **premier joueur** à marquer un point gagne. C'est le joueur le plus âgé parmi les 2 ex aequo qui commence.

CONTESTATION : Vous pensez que le « pus » n'est pas vraiment une substance corporelle liquide ou que la diarrhée ne compte pas comme une bonne réponse parce que ce n'est pas vraiment liquide ? Les joueurs doivent décider à l'unanimité si la réponse est acceptable ou non. N'hésitez pas à vérifier les réponses douteuses sur internet.

VARIANTES :

Pour des parties plus longues, vous pouvez décider d'un plus grand nombre de tours à jouer.

Pour rendre le jeu plus amusant, vous pouvez choisir de jouer en équipe de 2. Faites attention, ne criez pas les réponses tous en même temps !