



*Hoe snel?
ben jij?*

*Serez-vous
assez rapide?*



12+



30 min.



3-6

(NL)

Spelregels

(FR)

Règles du Jeu

Si vous pouviez prendre le temps de la réflexion, vous répondriez facilement à ces questions. Mais y arriverez-vous en 5 secondes seulement, avec le bruit stressant de la minuterie, pendant que les autres joueurs font des grimaces et espèrent que vous allez rater ?

Contenu :

- 132 cartes en français et 132 cartes en néerlandais
- 1 boîte (à assembler) pour les cartes
- 12 cartes 'Passe'
- 12 cartes 'Change'
- 6 pions
- 1 plateau de jeu
- 1 minuterie

But du jeu :

Répondre au plus de questions possible en donnant au moins trois réponses pendant le temps de la minuterie.

Avant la première partie :

Pliez la boîte à cartes en suivant le modèle illustré sous le dessous de la boîte de jeu.

Préparation :

Déposez les cartes dans la boîte. Toutes les cartes doivent être placées face colorée visible. Installez la boîte et la minuterie à égale distance de tous les joueurs. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case de départ du plateau de jeu. Chaque joueur reçoit 2 cartes 'Passe' et 2 cartes 'Echange'.

Le jeu :

Le plus jeune joueur commence. Le joueur à sa droite prend une carte et la lit à voix haute. Toutes les cartes commencent par « Cite 3... », suivi par une catégorie. Par exemple : « Cite 3 aliments que tu peux acheter au marché ».

Le joueur qui a lu la carte remonte la minuterie. Le joueur qui doit répondre à la question a alors 5 secondes pour donner 3 réponses à cette question. Par exemple : 'fromage, légumes et pain'. Si le joueur donne 3 bonnes réponses avant que la sonnerie de la minuterie retentisse, il peut avancer d'une case sur le plateau de jeu.

Si un autre joueur trouve une des réponses fausse ou douteuse, le groupe doit décider si la réponse est correcte ou pas.

Si le joueur n'a pas donné 3 réponses endéans les 5 secondes, son tour s'achève. C'est alors au joueur assis à sa gauche de tenter de répondre A LA MEME QUESTION. Ce joueur a également 5 secondes pour y arriver, mais il ne peut PAS donner de réponse identique à celle du joueur précédent. Si le premier a cité 'fromage et légumes', le joueur suivant doit citer 3 autres aliments, par exemple 'pain, poisson et œufs'.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur ait donné 3 bonnes réponses en 5 secondes. Ce joueur avance alors son pion d'1 case.

Si aucun joueur n'arrive à répondre correctement à la question endéans les 5 secondes, le premier joueur à qui on a posé la question peut avancer son pion d'1 case.

C'est ensuite au tour du joueur assis à sa gauche d'essayer de répondre à une nouvelle question. Et ainsi de suite...

Cartes particulières et cases :

Ces cartes peuvent être utilisées par le joueur dont c'est le tour de répondre. Il en existe de deux sortes: les cartes 'Change' et les cartes 'Passe'. S'il veut utiliser une de ces cartes, il crie "Change !" ou "Passe !" juste après que la question lui ait été posée. Une seule carte peut-être utilisée par question.

- Cartes 'Passe'

Si le joueur utilise une carte 'Passe' juste après avoir entendu la question, il passe son tour et c'est au joueur assis à sa gauche d'y répondre. Si ce joueur donne 3 bonnes réponses endéans les 5 secondes, il peut avancer son pion d'1 case. Mais s'il n'y arrive pas, c'est le premier joueur (celui qui a passé) qui pourra avancer son pion d'1 case. Lorsque la carte 'Passe' est jouée, la question n'est pas posée aux autres joueurs. Seul le joueur assis à gauche du joueur ayant "passé" est concerné.

- Cartes 'Change'

Lorsqu'un joueur ne souhaite pas répondre à une question, il crie "Change !". Une autre question lui est posée. S'il n'arrive pas à y répondre, la question est posée au voisin de gauche, et ainsi de suite (cf. règle générale du jeu).

Zone dangereuse

Lorsqu'un pion arrive sur une case 'zone dangereuse', le joueur auquel il appartient doit répondre correctement à la prochaine question, endéans les 5 secondes. S'il rate, son tour s'arrête et le pion est couché sur la case. Lorsque ce sera à nouveau à son tour, il redressera son pion et reprendra le jeu normalement.

À propos de la minuterie spéciale :

La minuterie doit être remontée rapidement et placée correctement sur la table afin que les billes tombent ensemble. Les 5 secondes sont écoulées lorsque la dernière bille est en bas. La sonnerie qui retentit est le signal que le temps est écoulé.

Le vainqueur :

Le joueur qui atteint le premier la case d'arrivée est le vainqueur.