



### Règle du jeu

De 2 à 6 joueurs - À partir de 8 ans

#### Contenu

90 cartes-question (180 questions),  
6 cartes PASSE, 6 cartes CHANGE,  
1 minuteur serpentin, 1 sac de transport  
et 1 règle du jeu.

#### But du jeu

Répondre correctement à un maximum  
de questions en donnant trois bonnes  
réponses avant que les billes  
n'atteignent le bas du minuteur en 5  
secondes.

#### Préparation

- Formez une pile avec les cartes et placez-les sur la table. Toutes les cartes doivent être rangées dans le même sens, couleur jaune ou rouge au-dessus.
- Placez la pile de cartes et le minuteur au milieu de la table de façon à ce que tous les joueurs puissent les atteindre.
- Chaque joueur reçoit 1 carte PASSE et 1 carte CHANGE.
- Avant de commencer la partie, les joueurs décident du nombre de tours ou du nombre de points à atteindre pour gagner la partie.

### Le jeu

- Le joueur le plus jeune 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 aléatoire. Par exemple, une carte peut comporter la question : « Cite 3 Henri célèbres ».
- 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 : « Henri Leconte, Henri IV, Henri Matisse ». S'il donne trois bonnes réponses avant que toutes les billes n'aient roulé jusqu'en bas du minuteur, il gagne 1 point.

- Si un autre joueur estime que l'une des réponses est déplacée ou inappropriée, les joueurs doivent décider à l'unanimité si elle est acceptable ou non.
- 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 « Henri Leconte, Henri IV », le joueur suivant doit citer trois autres personnes, par exemple : « Henri Matisse, Henri Salvador et Henri Emmanuelli ».
- 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 1 point.

- 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 1 point.
- 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 gagnant

Le gagnant est le joueur qui a le plus de points lorsque le nombre de tours, déterminé en début de partie, a été joué ou le premier joueur à atteindre le score qui a été fixé en début de partie.

### Cartes spéciales

Ces cartes peuvent être utilisées par le joueur devant répondre à une question. Il y a deux types de cartes spéciales : **PASSE** et **CHANGE**. Si le joueur devant répondre à la question veut utiliser l'une de ces cartes, il doit dire « PASSE » ou « CHANGE » dès que la question a été lue. Il ne peut utiliser qu'une seule carte pour chaque question.

### Cartes PASSE

Si le joueur devant répondre à la question utilise une carte PASSE quand la question a été lue, c'est au joueur à sa gauche d'y répondre à sa place. Si le joueur à sa gauche donne trois bonnes réponses, il gagne 1 point. Si le joueur à

sa gauche ne donne pas trois bonnes réponses, la question n'est pas posée aux autres joueurs et seul le joueur ayant utilisé la carte PASSE gagne 1 point. Puis c'est au joueur qui a répondu à la question PASSE de commencer un nouveau tour.

### Cartes CHANGE

Si le joueur devant répondre n'aime pas une question, il peut changer pour une autre carte en utilisant sa carte CHANGE. Comme indiqué précédemment, le joueur doit dire « CHANGE » dès que la question a été lue s'il veut utiliser sa carte CHANGE. Si le joueur ne répond pas correctement à la nouvelle question, elle est posée au joueur suivant et ainsi de suite.

### 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.

Les plus jeunes peuvent recevoir un temps additionnel de 5 secondes : quand le minuteur a terminé les 5 secondes, il suffit de le retourner immédiatement pour ajouter les 5 secondes.

• 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.

©2017 MEGABLEU, France.

©2017 PlayMonster LLC, 5 SECOND RULE est une marque déposée de PlayMonster LLC. Tous droits réservés.



**MEGABLEU**  
www.megableu.com

ZI La Beaugardière, Randonnai  
61190 Tourouvre au Perche - France

Tél.: +33 (0)2 33 85 25 00 - Fax: +33(0)2 33 85 25 04