



## Règle du jeu

De 3 à 6 joueurs - À partir de 6 ans

### Contenu :

200 cartes-question (400 questions), 6 pions, 1 plateau de jeu, 1 minuteur serpentin.

### But du jeu :

Répondre correctement à un maximum de questions en donnant trois bonnes réponses (ou 2 pour les plus jeunes) avant que les billes n'atteignent le bas du minuteur en 5 secondes.

### Préparation :

- Placez les cartes dans le sabot. Toutes les cartes doivent être rangées dans le même sens, couleur jaune ou bleue vers l'avant du sabot.
- Placez le sabot et le minuteur au milieu de la table de façon à ce que tous les joueurs puissent les atteindre.
- Chaque joueur choisit un pion d'une couleur et le place sur la case DÉPART du plateau.
- Toutes les cartes commencent par « Cite 3... » suivi d'une question aléatoire mais les plus jeunes joueurs sont autorisés à donner seulement 2 réponses. Les joueurs les plus « âgés » doivent donner 3 réponses. Avant de commencer la partie, les joueurs décident du nombre de réponses que chacun devra donner.

### 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.

#### Remarques :

- Si le joueur a des difficultés pour lire la question, un autre joueur peut l'aider en regardant la carte.

- S'il y a une carte avec un thème qu'un joueur ne connaît pas, un autre joueur peut lui expliquer de quoi il s'agit ou bien il peut tirer une autre carte.

- 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 (ou deux, selon ce qui a été décidé au début de la partie)**. Par exemple, si la question est « Cite 3 princesses. », il peut répondre : « Blanche Neige, Ariel et Belle ». S'il donne 3 bonnes réponses (ou deux) avant que toutes les billes ne soient en bas du minuteur, il **avance son pion d'une case sur le plateau**.
- Si un autre joueur estime que l'une des réponses est inappropriée ou inexacte, les joueurs doivent décider à l'unanimité si elle est acceptable ou non.
- Si le joueur devant répondre ne peut fournir trois (ou deux) bonnes réponses dans les 5 secondes, son pion ne bouge pas 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 « Blanche Neige et Belle » à la question « Cite 3 princesses. », le joueur suivant doit citer trois autres princesses, par exemple : « Raiponce, Cendrillon et Pocahontas ».
- Le jeu continue avec la même carte jusqu'à ce que l'un des joueurs ait pu répondre à la question en 5 secondes et avancer son pion d'une case sur le plateau.
- 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 avancera son pion d'une case.
- 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 premier joueur qui atteint la case ARRIVÉE. Il peut être fier de sa rapidité d'esprit et a le droit de se « vanter » jusqu'à la prochaine partie et qu'un autre joueur gagne !

### Cases « 5 + 5 » :

Si le pion d'un joueur est sur une des cases « 5+5 », il a 5 secondes supplémentaires pour répondre. Quand le minuteur a terminé les 5 secondes, il suffit de le retourner immédiatement pour ajouter les 5 secondes.

### Remarque 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.

### Variante de jeu :

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

• 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.



Z.I. La Beugeardière, Randonnai  
61190 Tourouvre au Perche - France

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