



LE JEU DE RAPIDITÉ D'ESPRIT ET DE PAROLE

Règle du jeu

De 3 à 6 joueurs - À partir de 8 ans

Contenu

376 cartes-question (752 questions), 12 cartes PASSE, 12 cartes CHANGE, 6 pions, 1 plateau de jeu, 1 minuteur serpentin.

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

- Placez les cartes dans leur sabot. Toutes les cartes doivent être rangées dans le même sens, couleur jaune ou rouge vers l'avant du sabot. Le sabot ne peut pas contenir toutes les cartes. En cours de jeu, vous pouvez rajouter des cartes dans le 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.
- Chaque joueur reçoit deux cartes PASSE et deux cartes CHANGE.

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 Michel 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 : « Michel Platini, Michel Polnareff, Michel Sardou ». S'il donne trois bonnes réponses avant que toutes les billes n'aient roulé jusqu'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 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, 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 « Michel Platini, Michel Sardou », le joueur suivant doit citer trois autres personnes, par exemple : « Michel Jonasz, Michel Drucker, Michel Delpech ».

- 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.

Cartes spéciales

Ces cartes peuvent être utilisées par le joueur devant répondre à une question. Il y a deux types de carte spéciale : **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, ils peuvent tous les deux avancer d'une case. 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 peut avancer d'une case. 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.

Cases ZONE DANGER

Si un joueur est sur une case **ZONE DANGER**, il doit **impérativement** donner trois bonnes réponses à son prochain tour ou à son prochain essai quand un autre joueur n'a pas répondu correctement, selon ce qui survient en premier. S'il ne donne pas trois bonnes réponses, il passe son prochain tour et perd aussi son droit de répondre à une question qui est en train de tourner. Le joueur qui perd un tour renverse son pion. Après avoir passé son tour, la pénalité du joueur est terminée ; le joueur relève son pion et réintègre normalement la 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.

• Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. 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.

• Opgelet. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Deze adviezen bewaren voor eventuele correspondentie. Afbeelding niet contractueel verbonden. De kleuren en vormen van het product kunnen afwijken van de afbeelding voorgesteld op de verpakking. Fabriké en Chine. Graphisme : L. Vyers et L. Jorio.

©2013 MEGABLEU, France. 5 SECOND RULE est une marque déposée de Patch Products, Inc., U.S.A. Tous droits réservés. ©2013 Patch Products, Inc.

