



Regole del gioco

Da 3 a 6 giocatori – Dagli 8 anni in su

Contenuto

376 carte-domanda (752 domande), 12 carte PASSO, 12 carte CAMBIO, 6 pedine, 1 tabellone di gioco, 1 spiro-cessidra, 1 foglio di istruzioni.

Scopo del gioco

Dare 3 corrette risposte al maggior numero di domande possibile prima che le biglie raggiungano il fondo della spiro-cessidra in 5 secondi.

Preparazione

- Mettere le carte nell'apposita vaschetta. Le carte vanno posizionate tutte nello stesso verso, scegliendo il colore rosso o giallo. La vaschetta non può contenere tutte le carte, nel corso del gioco si possono aggiungere le carte.
- Porre la vaschetta e la clessidra al centro del tavolo in modo che siano facilmente raggiungibili da tutti i giocatori.
- Ogni giocatore sceglie una pedina e la posiziona sulla casella PARTENZA
- Ogni giocatore riceve 2 carte PASSO e 2 carte CAMBIO

Il gioco

- Inizia il giocatore più giovane. Il gioco prosegue in senso orario.
- Il giocatore a destra del giocatore di turno prende una carta e la legge a voce alta. Tutte le carte cominciano con "Dimmi 3..." e proseguono con una domanda aleatoria.
- Il giocatore che ha letto la carta gira la spiro-cessidra ed il giocatore di turno (alla sua sinistra) ha 5 secondi per dare tre risposte. Se riesce a dare tre risposte corrette prima che le biglie raggiungano il fondo della clessidra, può far avanzare la sua pedina di una casella sul tabellone.

- Se un altro giocatore contesta una risposta perché la trova sbagliata o inappropriata, i giocatori devono decidere all'unanimità se accettarla o meno.
- Se il giocatore di turno non riesce a dare le 3 risposte corrette, la sua pedina rimane ferma e il turno passa al giocatore alla sua sinistra. Questo giocatore ha 5 secondi per rispondere alla stessa domanda non può riutilizzare le risposte già fornite dal giocatore precedente.
- Il gioco continua con la stessa carta fino a quando un giocatore non riesce a dare esattamente le 3 risposte e muovere la sua pedina.
- Se il gioco ritorna al giocatore iniziale (quello a cui era stata letta originariamente la carta) senza che nessuno sia riuscito a rispondere correttamente, lui potrà far avanzare la sua pedina di una casella.
- Il gioco continua con l'estrazione di una nuova carta da parte del giocatore a destra del giocatore di turno. La carta viene letta ad alta voce, la clessidra viene girata e il giocatore ha 5 secondi per dare le risposte, e così via.

Il vincitore

Vince chi arriva per primo alla casella ARRIVO.

Carte speciali

Queste carte possono essere utilizzate dal giocatore che deve rispondere alla domanda. Ci sono due tipi di carte speciali: PASSO e CAMBIO. Se il giocatore di turno intende avvalersi di una carta, deve dire "Passo" o "Cambio" dopo che gli è stata letta la domanda.

Carta PASSO

Se il giocatore che deve rispondere alla domanda utilizza la carta PASSO, tocca al giocatore alla sua sinistra rispondere al suo posto. Se risponde correttamente, entrambi i giocatori possono far avanzare le rispettive pedine di una casella. Se il giocatore non risponde esattamente, la domanda non passa ad altri giocatori e solo il giocatore che ha usato la carta PASSO può avanzare di una casella. Il gioco prosegue quindi dal giocatore che ha risposto alla domanda passata con la carta speciale.

Carta CAMBIO

Se al giocatore di turno non piace la domanda a cui deve rispondere, può decidere di cambiarla con un'altra usando la carta CAMBIO. Come precedentemente indicato, il giocatore che intende avvalersi di questa carta deve dire "Cambio" dopo che gli è stata letta la domanda. Se il giocatore non risponde correttamente alla nuova domanda, questa passa al giocatore seguente.

Caselle PERICOLO

Se un giocatore si trova su una casella PERICOLO, deve assolutamente dare tre risposte corrette al suo turno o quando una domanda arriva a lui perché un altro giocatore non ha saputo rispondere correttamente. Se non riesce a dare 3 risposte esatte, salta un turno e perde anche il diritto di rispondere ad una domanda che viene passata da un altro giocatore. Chi salta il turno, mette la sua pedina sdraiata. Dopo aver saltato il turno, la penalità è terminata e il giocatore può risollevarla la sua pedina.

Note sulla clessidra

La clessidra va girata velocemente e posta in verticale sul tavolo in modo che le biglie possano scendere insieme. Quando tutte le biglie raggiungono il fondo, i 5 secondi sono passati. L'effetto sonoro emesso dalla clessidra non ha alcun effetto sul conteggio dei secondi.

AVVERTENZE! Non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi. Può contenere piccole parti che possono essere aspirate o ingerite, pericolo di soffocamento. Conservare questo indirizzo per future consultazioni. Colori e contenuti possono variare rispetto alle illustrazioni della confezione. Eliminare tutto il confezionamento interno prima di dare il giocattolo al bambino.

Prodotto conforme alla direttiva 2009/48/CE

Fabbricato in Cina da MGBI - Rue des Colonies 11, 1000 Brussels - Belgium.

©2015 MEGABLEU, France. 5 SECOND RULE è un marchio registrato di Patch Products, LLC, U.S.A.

Tutti i diritti sono riservati.



Importato e distribuito da Startrade S.r.l.
Viale Europa, 22 - 20861 Brugherio (MB)
www.grandigiochi.com