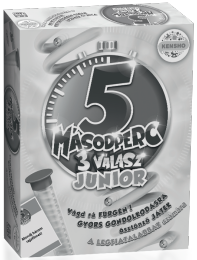
TOVÁBBI 5 MÁSODPERC TÁRSASJÁTÉKOK:



5 másodperc
3 válasz
752 kérdés, és egy játéktábla



5 másodperc
3 válasz
Junior
400 kérdés a legfiatalabbaknak

• **FIGYELEM!** Nem alkalmas 36 hónapnál fiatalabb gyermekek számára. Kis elemeket tartalmaz, amit lenyelve fulladást okozhat. Kérjük őrizze meg a csomagolást jövőbeni felhasználás céljából. Nem jogvédett képek. A termék színei és formái eltérhetnek a csomagolásban feltüntetettől.
Származási ország: Kína.

©2020 MEGABLEU, France.
©2020 PlayMonster LLC.
5 MÁSODPERC 3 VÁLASZ
Minden jog fenntartva.

Importálja és forgalmazza:
Kensho Kft.
1037 Csillaghegyi út 13
Tel.: 244-8009 | info@kensho.hu
www.kensho.hu

www.megableu.com
ZI La Beaugeardière, Randonnai
61 190 Tourouvre au Perche
Franciaország



AJÁNLOTT

3 vagy több játékos számára
18 éves kortól

TARTALMA: 150 darab 2 oldalas kártya, időmérő spirál.

A JÁTÉK CÉLJA: Adj **3 választ** a kérdésre mielőtt a golyó legurulna az időmérő spirálon (5 másodperc) és gyűjtsd be a megérdemelt pontot. Az győz, aki a legtöbb pontot gyűjti össze.

ELŐKÉSZÜLETEK:

• Helyezd a kártyatartót és a kártyákat, valamint az időmérő spirált az asztal közepére úgy, hogy azt mindenki elérje.

• Döntsétek el, hogy hány kört fogtok játszani: nagyobb csoportok esetén 2-3 kör, kisebb csoportok esetén 4-5 kör javasolt.

A JÁTÉK MENETE:

• Az a játékos kezdi a válaszadást egy kérdésre, aki a Forró Széken ül, majd haladjatok tőle mindig jobbra.

• Az a játékos olvassa fel a kártyát, aki a Forró Széktől balra ül. Az olvasó felvesz egy kártyát és hangosan felolvassa azt. Minden kártya úgy kezdődik, hogy **„Nevezz meg 3…”** (például: "Nevezz meg 3 testnedvet!"). Felolvasás után az olvasó azonnal megfordítja az időmérő spirált.

• Ekkor a Forró Széken ülő játékosnak **5 másodperc** áll a rendelkezésére, hogy felsoroljon 3 testnedvet. Például: pisi, vér, könny. Ha sikerül **3 dolgot** megneveznie mielőtt az ideje lejár, akkor **1 pontot** kap és megszerzi a kártyát.

• Ha a Forró Széken ülő játékosnak nem sikerül csak 1 vagy 2 választ adnia, akkor nem szerez pontot és a játék folytatódik **jobbra** haladva. Ekkor a következő játékosnak áll 5 másodperc a rendelkezésére, hogy 3 választ adjon a kérdésre. A nehézség a játékban az, hogy **olyan választ nem adhat a játékos, ami ebben a körben korábban már elhangzott**.

Például, ha az első játékos a kérdésre ezt válaszolta: „pisi és vér”, akkor a következő játékosnak 3 másik testnedvet kell felsorolnia. Például: „könny, izzadtság, ondó”.

• A játék addig folytatódik körbe, amíg valaki meg nem tud nevezni 3 dolgot, 5 másodperc alatt. Ez a játékos **szerzi a pontot**.

• Ha a játék körbeér és visszatér ahhoz a játékoshoz, aki kezdett, akkor helyes válaszadó hiányában a kezdő játékos kapja az 1 pontot.

• Ezt követően az a játékos folytatja, aki az előző körben a kezdő játékostól jobbra ül, azaz ez lesz az új Forró Szék és egy **új kártyával** folytatódik a játék. A játékos baljén ülő személy húz egy kártyát és felolvassa hangosan, és így folytatódik a játék körbe.

A JÁTÉK CSÚCSPONTJA (nem biztos, hogy mindenki számára):

Az előre meghatározott körök végeztével számold össze pontjaidat. Minden egyes megszerzett kártyád 1 pontot ér. A **legtöbb pontot** szerző játékos lesz a **győztes**! Eldicsekedhetsz, hogy te voltál a **leggyorsabb észjárású** egészen addig az alkalomig, amíg valaki le nem taszít a trónról!

AZ IDŐMÉRŐ HASZNÁLATA:

- Az 5 másodperc akkor telik le, amikor a golyó leér az időmérő spirál aljára.
- A vicces kis "búgó" hangeffektus csak bónusz, annak nincs jelentősége.

KETTEN A CSÚCSON:

Ha az előre meghatározott körök számát követően holtverseny alakul ki 2 vagy több játékos között, akkor rájátszással kell eldönteni a győztes személyét. Csak a holtversenyben lévő játékosok játszanak **még egy kört**, és aki a pontot szerzi, az lesz a győztes. Az idősebb játékos **kezd**, azaz Ő ül a Forró Széken.

VÉTÓJOG:

Nem vagy biztos abban, hogy a genny valójában testnedv, avagy a széklet annak számít-e, mivel az nem teljesen folyékony? A csapat dönt arról, hogy a válasz elfogadható-e vagy sem. Bármilyen kérdéses választ ellenőrizhettek az interneten.

TIPPEK ÉS TANÁCSOK:

• Ha hosszabban szeretnétek játszani, akkor növeljétek a körök számát.

• Ha kis csavart akartok belerakni, akkor játsszatok párban. Vigyázz, hogy ne kiabálj bele mások válaszába!