Edycja Specjalna

Pytania stworzone przez dzieci i rodziców!



5 SEKUND™

junior

Gra, w której szybko myślisz i szybko mówisz!

junior 5 SEKUND



żółta strona karty

5 sekund junior jest grą przeznaczoną dla dzieci w wieku od 6 do 9 lat.
Prosimy rodziców lub opiekunów o zapoznanie się z niniejszą instrukcją i wytłumaczenie dzieciom zasad gry.
Pytania na żółtej stronie kart przeznaczone są dla dzieci młodszych, a na czerwonej dla starszych. Jeśli nie wszyscy gracze radzą sobie z czytaniem pytań, radzimy wyznaczyć Prowadzącego (np. rodzica lub starsze dziecko). Prowadzący czyta pytania, sam nie biorąc udziału w grze.



czerwona strona karty

Cel gry

Zadaniem graczy jest odpowiedzieć poprawnie na jak najwięcej pytań.
Za każdym razem gracze muszą podać określoną liczbę poprawnych odpowiedzi, (2 – karty żółte lub 3 – karty czerwone) zanim kulki stoczą się w dół spirali.

Przygotowanie do gry


karta „Czas"


karta „Zmiana"

Z talii odłóżcie karty specjalne: „Czas" i „Zmiana".
Resztę kart potasujcie i włóżcie je do pojemniczka.
Wszystkie karty powinny mieć ten sam kolor frontu.
Zauważcie, że pojemnik nie pomieści wszystkich.
Ponieważ kart jest więcej, można je wymienić w kolejnej rozgrywce. Ustawcie pojemniczek na środku planszy tak, aby każdy miał do niego dostęp.
Każdy gracz wybiera kolor pionka, którym będzie grał i umieszcza go na polu „Start".
Każdy gracz otrzymuje po trzy karty „Czas" i po trzy karty „Zmiana".

Rozgrywka



• Najmłodszy z graczy rozpoczyna grę. Będzie teraz siedział na „Gorącym Krześle". Gracze przystępują do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

• Gracz po prawej stronie „Gorącego Krzesła" lub Prowadzący wyciąga kartę i czyta głośno pytanie. Wszystkie karty zaczynają się od zwrotu: „Wymień 3…" lub „Wymień 2…", w zależności od koloru na karcie.
Jeżeli gracze mają różny stopień zaawansowania, można przed grą ustalić, którzy będą odpowiadać na pytania z żółtej strony kart, a którzy na pytania ze strony czerwonej.

• Czytający pytanie, powinien odwrócić czasomierz, aby go wystartować.
Osoba, która w danym momencie odpowiada na pytanie, ma 5 sekund, aby udzielić trzech (czerwona strona karty) lub dwóch (żółta strona karty) odpowiedzi.
Przykład: „Wymień 3 superbohaterów w pelerynie" – możesz odpowiedzieć np. „Superman", „Batman" i „Thor". Jeśli zdążysz odpowiedzieć zanim wszystkie kuleczki zjadą na dno czasomierza, możesz przesunąć swój pionek o jedno pole na planszy.

• Jeśli któryś z graczy udzieli odpowiedzi budzącej wątpliwość, cała grupa powinna ustalić czy pytanie zostaje zaliczone, czy nie. Można przeprowadzić głosowanie poprzez podniesienie ręki!

• Jeżeli gracz siedzący na „Gorącym Krześle" nie odpowie lub udzieli częściowej odpowiedzi przed zatrzymaniem się czasomierza – nie dostaje punktu, a kolejka przechodzi na następną osobę po lewej. Odpowiada ona na pytanie z nowej karty.

Wygrana

Gracze przesuwają pionki do mety.
Pierwszy gracz, który do niej dojdzie – wygrywa.



Karty specjalne

Mogą być użyte przez gracza w jego kolejce po odwróceniu czasomierza.
Są dwa rodzaje kart: „Czas" oraz „Zmiana". Jeśli gracz siedzący na „Gorącym Krześle" chce użyć którejś z tych kart, musi szybko po usłyszeniu swojego pytania krzyknąć: „Czas" albo „Zmiana". Do jednego pytania można użyć tylko jednej karty.

Karty „Czas"

Jeżeli gracz siedzący na „Gorącym Krześle" zdecyduje się użyć tej karty po usłyszeniu pytania, otrzymuje dodatkowe 5 sekund na odpowiedź. Kiedy czasomierz odmierzy 5 sekund, osoba czytająca pytanie odwraca go ponownie.

Karty „Zmiana"

Jeśli graczowi siedzącemu na „Gorącym Krześle" nie podoba się otrzymane pytanie, może je wymienić na inne dzięki użyciu karty: „Zmiana". Zaraz po usłyszeniu pytania musi zawołać „Zmiana". Jeśli nie udzieli poprawnej odpowiedzi na nowe pytanie, kolejka przechodzi na następnego gracza.

Kolorowa Strefa

Gracz, którego pionek stoi na polu „Kolorowa strefa" ma dodatkowe 5 sekund na odpowiedź. Pole to działa identycznie jak karta „Czas". Kiedy czasomierz odmierzy 5 sekund, osoba czytająca pytanie odwraca go ponownie.





Uwaga!
Stojąc na tym polu nie można używać kart specjalnych!

Czasomierz

Czasomierz powinien być odwracany szybkim, zdecydowanym ruchem, i postawiony stabilnie na stole tak, aby kuleczki stoczyły się razem na dół.
5 sekund mija, gdy wszystkie kulki skończą się kręcić po spiralach i docierają na sam spód. Dźwięk wydawany przez czasomierz jest tylko dodatkowym efektem rozpraszającym uwagę i nie mierzy czasu.

Opracowanie gry: Adam Bukowski
Zespół: Malwina Jakóbczyk, Natalia Bronk, Bartosz Odorowicz, Jacek Zdybel
Opracowanie graficzne: Wojciech Kubiak
Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski
Podziękowania dla:

Agnieszki Ausztol
Natalii Białeckiej
Karoliny Derewieckiej
Krzysztofa Firkowskiego
Oliwii Gerc
Katarzyny Górnej
Agnieszki Górskiej-Kozubal
Katarzyny Grzegorowskiej
Marcina Jaroszewicza
Marzeny Kaczor
Bartka Kaczora
Joanny Kamienik
Natalii Kowy
Anny Krzemińskiej
Joanny Kubiak
Anny Lewkowicz
Ewy Łoszyńskiej
Katarzyny Machowiak
Jarka Maćkowiaka
Aleksandry Michalak
Adaminy Misiewicz
Weroniki Mizgalskiej
Agaty Orzechowskiej
Alicji Procner-Ochman
Patrycji Psuj
Katarzyny Satławy
Magdaleny Skrzypkowskiej
Agaty Szczechuli
Marcina Szleszyńskiego
Karoliny Zięty

Copyright © 2018 PlayMonster LLC. All rights reserved. 5 Second Rule is a trademark of PlayMonster LLC.

TREFL SA, Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com
Made in Poland



A dla młodzieży i dorosłych...

5SEKUND™

Gra, w której szybko myślisz i szybko mówisz!