



SPELREGELS

Voor 2-6 spelers vanaf 6 jaar

INHOUD:

1 spiraal timer, 90 kaarten (60 junior vragen en 120 vragen voor het hele gezin), 6 PAS-kaarten, 6 WISSEL-kaarten, 1 opbergzakje, Spelregels.

DOEL VAN HET SPEL

Zoveel mogelijk vragen goed beantwoorden door drie antwoorden te geven vóór de balletjes beneden aan de spiraal van de timer eindigen.

VOORBEREIDING

Leg de kaarten op een stapel in het midden, met de kleur waarmee je wil spelen (geel of rood) naar beneden. De junior kaarten (groen) worden apart gehouden voor spelers jonger dan 8 jaar.

Zet de timer in het midden zodat iedereen er gemakkelijk bij kan. Iedere speler krijgt 1 PAS-kaart en 1 WISSEL-kaart.

Beslis hoeveel rondes er gespeeld zullen worden of wat het winnende aantal kaarten zal zijn, voordat het spel begint.

START

1. Beslis welke speler als eerste gaat antwoorden. Daarna wordt linksom verder gespeeld.
2. De speler rechts van de speler aan beurt, trekt een kaart en leest deze hardop. Alle kaarten beginnen met: "Noem 3...." gevolgd door een willekeurige categorie. Op de kaart staat bijvoorbeeld: "Noem 3 landen die met een B beginnen".
3. De speler die de vraag heeft voorgelezen, start de timer door hem om te draaien. De speler die moet antwoorden, heeft nu 5 seconden om 3 antwoorden te geven. Bijvoorbeeld "België, Brazilië, Bulgarije". Wanneer de 3 antwoorden zijn gegeven voordat de balletjes beneden aan de spiraal van de timer aangekomen zijn, krijgt de speler die geantwoord heeft de kaart, die hij voor zich aflegt.
4. Wanneer een van de andere spelers meent dat het gegeven antwoord niet correct is, moet de spelersgroep als

geheel besluiten of het antwoord wordt geaccepteerd of niet.

5. Wanneer de speler die aan de beurt is binnen 5 seconden slechts een of twee antwoorden kan geven, krijgt hij de kaart niet en mag de speler links van hem het proberen. Deze speler krijgt 5 seconden om dezelfde vraag te beantwoorden. **Daarbij mag hij echter geen enkel antwoord geven dat al door de vorige speler is gebruikt.**

6. Het spel gaat net zolang verder tot iemand 3 correcte antwoorden in 5 seconden heeft gegeven en daarvoor de kaart ontvangt.

7. Als op deze manier de vraag weer bij de aanvankelijke speler uitkomt omdat niemand binnen 5 seconden 3 correcte antwoorden kan geven, ontvangt deze speler de kaart.

8. De speler links van de aanvankelijke speler is nu aan de beurt om te antwoorden. De speler rechts van hem, trekt een nieuwe kaart, leest de vraag hardop voor en start de timer door hem om te draaien. En zo verder.

DE WINNAAR

De speler met de meeste kaarten na het afgesproken aantal rondes of de eerste speler die het afgesproken aantal kaarten behaalt, is de winnaar.

SPECIALE KAARTEN

Deze kaarten kunnen worden gespeeld door de speler die aan de beurt is om te antwoorden. Er zijn twee soorten: PAS- en WISSEL-kaarten. Als de speler een van deze kaarten wil gebruiken, moet hij direct nadat zijn vraag is voorgelezen, duidelijk roepen: "PAS" of "WISSEL". Per vraag mag hij slechts een kaart gebruiken.

PAS-KAARTEN

Wanneer de speler direct nadat zijn vraag is voorgelezen, besluit om zijn PAS-kaart te gebruiken, gaat deze vraag door naar de speler die links van hem zit. Als die speler binnen 5 seconden 3 correcte antwoorden kan geven, ontvangt hij de kaart, die hij voor zich aflegt. Maar wanneer hem dat niet lukt, krijgt de speler die de PAS-kaart gespeeld heeft, de kaart. De vraag gaat dus niet door naar de andere spelers. De speler die de PAS-vraag kreeg, is nu gewoon aan de beurt met een nieuwe vraag.

WISSEL-kaarten

De speler die aan de beurt is om te antwoorden, kan de vraag ruilen voor een nieuwe vraag door gebruik te maken van zijn WISSEL-kaart. Dat kan alleen maar direct nadat zijn vraag is voorgelezen. De speler moet de nieuwe vraag proberen correct te beantwoorden. Wanneer hij daar niet in slaagt, gaat de vraag door naar de volgende speler.

TIMER

De timer moet snel en in een beweging omgedraaid en rechtop gezet worden zodat de balletjes aaneengesloten naar beneden rollen. De 5 seconden zijn om wanneer het laatste balletje aan het eind van de spiraal op de bodem van de timer valt.

• Waarschuwing ! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. 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. Geproduceerd in China.

• Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petite dimension pouvant être absorbés. 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 Chine.

• Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstickengefahr durch Kleinteile. Bewahren Sie die Verpackung auf, um die Anleitungen jederzeit einsehen zu können. Unverbindliche Fotos. Hergestellt in China.

©2018 MGBI. Alle rechten voorbehouden.

©2018 PlayMonster LLC. 5 SECOND RULE is een gedeponeerd merk van PlayMonster LLC. Alle rechten voorbehouden.



PlayMonster®



MEGABLEU

Verdeeld in Nederland en België door
MGBI, rue des Colonies 11, 1000 Brussel.

www.megableu.com