



**Het razendsnelle woordspel
voor snelle denkers !**

Spelregels

3 tot 6 spelers - vanaf 6 jaar

Inhoud

376 vragenkaarten (200 junior vragen en 552 vragen voor iedereen), 12 PAS-kaarten, 12 WISSEL-kaarten, 6 pionnen, 1 bordspel, 1 timer.

Doel van het spel

Op zo veel mogelijk vragen drie juiste antwoorden geven in 5 seconden per vraag (balletjes onderaan in de timer) en zo als eerste de finish te bereiken.

Vorbereiding

- Steek de vragenkaarten in de kaartenhouder. Rangschik alle kaarten met de gele kant of met de rode kant naar voor. Je kunt niet alle kaarten in één keer in de kaartenhouder steken, maar je mag ze tijdens het spel wel aanvullen. De junior kaarten (groen) worden apart gehouden voor de spelers jonger dan 8 jaar oud.
- Plaats de kaartenhouder en de timer in het midden van de tafel zodat alle spelers er gemakkelijk bij kunnen.
- Iedere speler kiest een pion in een bepaalde kleur en plaatst hem op het vakje START op het speelbord.
- Iedere speler krijgt twee PAS-kaarten en twee WISSEL-kaarten.

Het spel

- De jongste speler begint. Daarna speelt iedereen om de beurt, in wijzerzin.
- De speler rechts van de speler die aan de beurt is, trekt een kaart en leest deze hardop. Alle kaarten beginnen met "Noem drie ..." gevolgd door een willekeurige vraag. Een mogelijke vraag is: "Noem drie bioscoopnacks".
- De speler die de kaart heeft gelezen, draait de timer om zodra hij de vraag gesteld heeft. De speler links (die aan de beurt is) heeft 5 seconden om drie antwoorden te geven. Mogelijke antwoorden zijn: "Ijs, chips en popcorn". Als de speler drie goede antwoorden geeft voordat alle balletjes onderaan de timer zitten, mag zijn pion één vakje vooruit op het speelbord.

- Als een van de antwoorden volgens een andere speler niet gepast of niet juist is, dan beslissen alle spelers samen of ze het antwoord aanvaarden.
- Als de speler geen drie juiste antwoorden geeft binnen de 5 seconden, dan blijft zijn pion staan en gaat de beurt over naar de speler links van hem. Deze speler heeft dan 5 seconden om op dezelfde vraag te antwoorden. De moeilijkheid? De antwoorden van de vorige speler(s) op deze vraag, mogen niet meer gebruikt worden. Stel dus dat de eerste speler "Popcorn" antwoordt, dan moet de volgende speler drie andere oplossingen geven, bijvoorbeeld: "Snoep, ijs en chips".
- Het spel begint met dezelfde kaart totdat een van de spelers de vraag in 5 seconden kan beantwoorden en zijn pion één vakje mag opschuiven.
- Als geen enkele speler binnen de 5 seconden op de vraag kan antwoorden en het opnieuw aan de beurt is van de eerste speler, dan mag deze laatste zijn pion één vakje opschuiven.
- Daarna gaat het spel verder. Een nieuwe kaart wordt getrokken en de speler krijgt opnieuw 5 seconden om drie juiste antwoorden te geven. De speler rechts van de speler die aan de beurt is, trekt deze kaart, leest de vraag hardop voor en draait de timer om. En zo gaat het telkens verder.

De winnaar

De speler die als eerste op het vakje FINISH staat, wint het spel.

Speciale kaarten

De speler die moet antwoorden, mag deze kaarten gebruiken. Er zijn twee soorten speciale kaarten: PAS en WISSEL. Als de speler die de vraag moet beantwoorden, een van deze kaarten wil gebruiken, moet hij "PAS" of "WISSEL" zeggen zodra de vraag voorgelezen is. Per vraag mag hij maar één enkele kaart gebruiken.

PAS-kaarten

Wanneer de speler die aan de beurt is, een PAS-kaart gebruikt wanneer de vraag voorgelezen is, dan moet de speler links van hem in zijn plaats antwoorden. Geeft de speler links drie juiste antwoorden, dan mogen ze allebei hun pion één vakje opschuiven. Geeft de speler links geen drie juiste antwoorden, dan wordt de vraag niet aan de andere spelers gesteld en mag enkel de speler die de PAS-kaart heeft gebruikt, één vakje vooruit. Daarna is het opnieuw de beurt aan de speler die de PAS-vraag moest beantwoorden.

WISSEL-kaarten

Wanneer de speler die aan de beurt is, een vraag niet wil beantwoorden, dan kan hij deze met zijn WISSEL-kaart ruilen voor een andere. Zodra de vraag voorgelezen is, moet de speler "WISSEL" zeggen om zijn WISSEL-kaart in te zetten. Beantwoordt de speler de nieuwe vraag niet juist, dan wordt deze aan de volgende speler gesteld, enz.

GEVARENZONE-vakken

Als een speler op een GEVARENZONE-vak staat, moet hij drie juiste antwoorden geven bij zijn eerstvolgende beurt. Kan hij niet juist antwoorden, dan verliest hij zijn volgende beurt en het recht om te antwoorden op de huidige vraag. De speler die een beurt verliest, moet zijn pion neerleggen. Wanneer de speler zijn beurt heeft overgeslagen, is zijn straf afgelopen. Deze speler zet zijn pion opnieuw recht en speelt weer gewoon mee.

Opmerkingen over de timer

De timer moet snel omgedraaid worden en verticaal op de tafel staan zodat de balletjes allemaal mooi naar beneden rollen. Wanneer alle balletjes onderaan zitten, zijn de 5 seconden voorbij. Het ludieke 'zoop'-geluid heeft geen enkele invloed op de aftelling van de 5 seconden.

• 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. Conserver la boîte pour future référence. Photos non-contractuelles. Fabriqué en Chine.

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

©2017 MEGABLEU. Alle rechten voorbehouden. ©2017 PlayMonster LLC, 5 SECOND RULE is een gedeponereerd merk van PlayMonster LLC. Alle rechten voorbehouden.



MEGABLEU
www.megableu.com

Verdeeld in Nederland
en België door **MGBI**,
Rue des Colonies 11 - 1000 Brussel.