

5 SECONDES JUNIOR



RÈGLE DU JEU

Contenu :

200 cartes-questions (400 questions), 6 pions, 1 plateau de jeu, 1 minuteur serpentin.

But du jeu :

Répondre correctement à un maximum de questions en donnant trois bonnes réponses (ou 2 pour les plus jeunes) avant que les billes n'atteignent le bas du minuteur en 5 secondes.

Mise en place :

- Placez les cartes dans le sabot. Toutes les cartes doivent être rangées dans le même sens, couleur jaune ou bleue vers l'avant du sabot.
- Placez le sabot et le minuteur au milieu de la table de façon que tous les joueurs puissent les atteindre.
- Chaque joueur choisit un pion d'une couleur et le place sur la case DÉPART du plateau.
- Toutes les cartes commencent par « Cite 3... » suivi d'une question aléatoire mais les plus jeunes joueurs sont autorisés à donner seulement 2 réponses. Les joueurs les plus « âgés » doivent donner 3 réponses. Avant de commencer la partie, les joueurs décident du nombre de réponses que chacun devra donner.

Jouer :

- Le joueur le plus jeune commence. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le joueur placé à la droite du joueur dont c'est le tour tire une carte et la lit à haute voix.

Remarques :

- Si le joueur a des difficultés pour lire la question, un autre joueur peut l'aider en regardant la carte.
- S'il y a une carte avec un thème qu'un joueur ne connaît pas, un autre joueur peut lui expliquer de quoi il s'agit ou bien il peut tirer une autre carte.

- Le joueur qui a lu la carte retourne le minuteur dès la fin de la lecture. Le joueur placé à la gauche du lecteur a alors **5 secondes** pour donner **trois réponses (ou deux, selon ce qui a été décidé au début de la partie)**. Par exemple, si la question est « Cite 3 princesses. », il peut répondre : « Blanche Neige, Ariel et Belle ». S'il donne 3 bonnes réponses (ou deux) avant que toutes les billes ne soient en bas du minuteur, **il avance son pion d'une case sur le plateau.**
- Si un autre joueur estime que l'une des réponses est incorrecte ou inexacte, les joueurs doivent décider à l'unanimité si elle est acceptable ou non.
- Si le joueur devant répondre ne peut fournir trois (ou deux) bonnes réponses dans les 5 secondes, son pion ne bouge pas et c'est au joueur à sa gauche de jouer. Ce joueur a alors 5 secondes pour essayer de répondre à la même question. La difficulté est qu'**il ne peut réutiliser aucune des réponses déjà données dans le même tour par le ou les joueurs précédents.** Ainsi, si le premier joueur répond « Blanche Neige et Belle » à la question « Cite 3 princesses. », le joueur suivant doit citer trois autres princesses, par exemple : « Raiponce, Cendrillon et Aurore ».
- Le jeu continue avec la même carte jusqu'à ce que l'un des joueurs ait pu répondre à la question en 5 secondes et avancer son pion d'une case sur le plateau.
- Si aucun joueur n'a pu répondre en 5 secondes à la question et que le tour revient au joueur initial, c'est lui qui avancera son pion d'une case.
- Puis, le jeu continue en tirant une nouvelle carte pour le joueur dont c'est le tour afin qu'il réponde à une nouvelle question en 5 secondes. C'est le joueur se trouvant à sa droite qui tire une carte, lit la question à haute voix, puis retourne le minuteur, et ainsi de suite.

Gagner la partie :

Le gagnant est le premier joueur qui atteint la case ARRIVÉE. Il peut être fier de sa rapidité et a le droit de se « vanter » jusqu'à la prochaine partie et qu'un autre joueur gagne !

Cases « 5 + 5 » :

Si le pion d'un joueur est sur une des cases « 5+5 », il a 5 secondes supplémentaires pour répondre. Quand le minuteur a terminé les 5 secondes, il suffit de le retourner immédiatement pour ajouter les 5 secondes.



Remarques sur le minuteur :

Le minuteur doit être retourné rapidement et posé à la verticale sur la table pour que les billes puissent descendre ensemble. Lorsque toutes les billes sont arrivées en bas, 5 secondes se sont écoulées. L'effet sonore « zoop » est un son amusant et n'a aucune incidence sur le décompte des 5 secondes.

Variante de jeu :

Pour rendre le jeu plus amusant, vous pouvez choisir de jouer en équipes de 2. Faites attention, ne criez pas les réponses tous en même temps !

Ce jeu vous a plu ?
Essayez 5 secondes[®], la version
familiale à partir de 8 ans !



934972



© 2025, Importé par Goliath,
Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, Pays-Bas.
www.goliathgames.com



Conçu et fabriqué par :
© 2025 PlayMonster Group LLC,
1401 Gale Drive, Beloit, WI 53511.
Tous droits réservés
Fabriquée en Chine.



934972-0-10-01-2504



Attention



Petits éléments.
Danger d'étouffement.