



Dzieci
kontra
Dorośli



CEL GRY

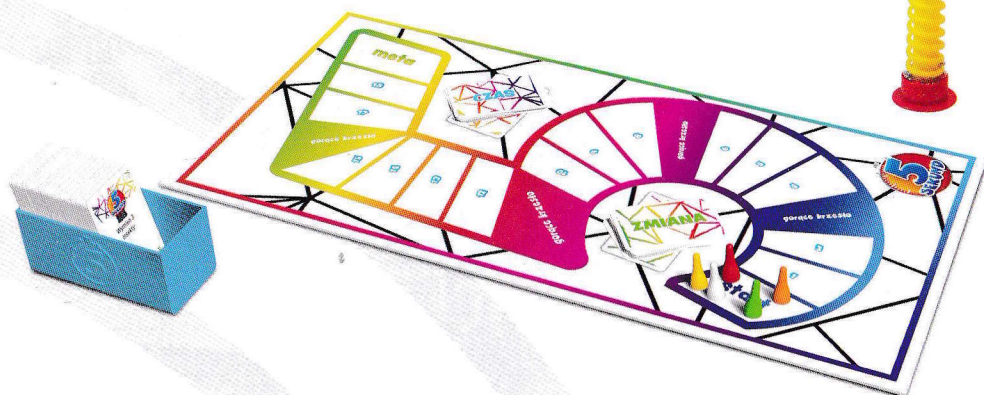
Zadaniem graczy jest odpowiedzieć poprawnie na jak najwięcej pytań. Za każdym razem gracze muszą podać 3 poprawne odpowiedzi, zanim kulki stoczą się w dół spirali.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Odkłóć na bok karty „Czas” i „Zmiana”. Potasuj pozostałe karty i umieść je w pojemniczku. Ustaw pojemniczek na środku, tak aby każdy miał do niego dostęp. Każdy gracz otrzymuje 1 kartę „Czas” i 1 kartę „Zmiana”.

Karty z pytaniami mają dwie różne strony:

- czarno-białą z pytaniami ze świata dorosłych oraz
- kolorową z pytaniami ze świata dzieci.



Uwaga! Za każdym razem, gdy gracz prawidłowo odpowie na pytanie z „przeciwnej” kategorii, otrzyma więcej punktów. W praktyce oznacza to, że gdy **dziecko** prawidłowo odpowie na pytanie ze **świata dorosłych** lub **dorosły** na pytania ze **świata dzieci**, drużyna otrzyma dwa razy tyle punktów!

Uwaga! Aktywny gracz musi zdecydować, z jakim pytaniem chce się zmierzyć, przed jego odczytaniem i wystartowaniem klepsydry.

KARTY SPECJALNE

Karty specjalne mogą być używane, kiedy gracz ma odpowiedzieć na swoje pytanie. Są dwa rodzaje kart specjalnych: „Czas” oraz „Zmiana”. Jeśli odpowiadający na pytanie gracz chce użyć którejś z tych kart, musi szybko po usłyszeniu swojego pytania krzyknąć: „Czas” albo „Zmiana”. Do każdego pytania można użyć tylko jednej karty.



KARTY CZAS

Jeżeli gracz odpowiadający na pytanie zdecyduje się użyć takiej karty po usłyszeniu pytania, może „kupić” sobie więcej czasu. To znaczy, że kiedy kulki opadną na dno klepsydry, możemy ją obrócić ponownie i odmierzyć kolejne 5 sekund. Zużyta kartę należy umieścić w odpowiednim miejscu na planszy.



KARTY ZMIANA

Jeśli graczowi nie podoba się otrzymane pytanie, może je wymienić na nowe za pomocą karty „Zmiana”. Gracz musi zawołać „Zmiana” zaraz po usłyszeniu pytania. Losujemy wówczas nowe pytanie, a czas mierzymy od nowa. Zużyta kartę należy umieścić w odpowiednim miejscu na planszy. Kategoria nowo wylosowanego pytania musi być jednak zgodna z wyborem, którego gracz dokonał w momencie rozpoczęcia rundy.

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 dotrą na sam spód. Dźwięk wydawany przez czasomierz jest tylko dodatkowym efektem rozpraszającym uwagę i nie mierzy czasu.



ROZGRYWKA - WARIANT DRUŻYNOWY

- Podzielcie się na drużyny, w których jest co najmniej jeden dorosły i jedno dziecko. W każdej drużynie powinno być tyle samo osób. Każda drużyna dostaje pionek w wybranym kolorze i stawia go na planszy na polu **START**. Rozpoczyna drużyna, która ma w swoim składzie najmłodszego gracza. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- W każdej rundzie odpowiada inny gracz z danej drużyny. Przed usłyszeniem pytania gracz decyduje, czy chce odpowiadać ze „swojej” kategorii (dziecko na pytanie ze świata dzieci, dorosły na pytanie ze świata dorosłych) i próbować zdobyć **1 punkt**, czy ryzykuje i odpowie na pytanie z kategorii „przeciwnej” (dziecko na pytanie ze świata dorosłych, dorosły na pytanie ze świata dzieci), starając się tym samym zdobyć **2 punkty**.
- Gracz z drużyny innej niż rozpoczynająca wyciąga kartę i czyta głośno pytanie z wybranej przez odpowiadającego gracza kategorii. Treść wszystkich pytań na kartach rozpoczyna się od zwrotu „Wymień 3...”. Przykład: „Wymień 3 gry z użyciem piłki”.
- Gracz, który przeczyta pytanie, powinien odwrócić czasomierz, aby go „wystartować”. Osoba, która w danym momencie odpowiada na pytanie, ma 5 sekund, aby udzielić trzech poprawnych odpowiedzi. Przykład: możesz odpowiedzieć: „piłka nożna, koszykówka, siatkówka”. Jeśli zdążysz odpowiedzieć, zanim wszystkie kuleczki stoczą się na dno czasomierza, możesz przesunąć swój pionek na planszy do przodu o 1 lub 2 pola, w zależności od wybranej kategorii pytania.
- Jeśli któryś z graczy udzieli odpowiedzi budzącej wątpliwości, cała grupa powinna ustalić, czy pytanie zostaje zaliczone, czy nie. Dyskusje wskazane! Zanim dojdzie do rękoczynów, głosujcie!
- Jeżeli gracz nie udzieli odpowiedzi lub poda tylko jedną lub dwie odpowiedzi przed zatrzymaniem się czasomierza – nie dostaje punktu. Z pytaniem może – poza kolejnością – zmierzyć się inny członek drużyny, ale musi podać odpowiedzi inne niż te, które już padły, a za swoją odpowiedź może zdobyć **tylko 1 punkt**. Przykład: jeśli pierwszy gracz udzielił odpowiedzi: „piłka nożna, koszykówka”, to drugi gracz nie może ich już powtórzyć.

W przypadku gdy również drugi gracz w drużynie nie odpowie poprawnie na pytanie, drużyna nie zdobywa punktu, a kolejka przechodzi na kolejną drużynę, która losuje nową kartę.

- Kiedy kolejka wraca do drużyny rozpoczynającej, na kolejne pytanie musi odpowiadać inny członek drużyny niż poprzednio. **Gracze w ramach swoich drużyn odpowiadają na pytania kolejno**, za każdym razem decydując się na kategorię pytania.

GORĄCE KRZESŁO

Jeśli drużyna dotrze na planszy do pola „Gorące krzesło”, musi w swojej następnej rundzie udzielić 3 poprawnych odpowiedzi **z kategorii „przeciwnej”** (dziecko odpowiada na pytanie ze świata dorosłych, dorosły – ze świata dzieci), niezależnie od tego, na którego gracza wypadnie kolej odpowiadania na pytanie. Jeżeli gracz nie odpowie poprawnie, wtedy drużyna traci następną kolejkę. Na znak utraty kolejki drużyna musi przewrócić swój pionek (na bok). Po straconej kolejce drużyna zostaje uwolniona od kary i pionek wraca do pionu, a gra toczy się dalej.

Uwaga! Po rozegraniu kilku partii lub w przypadku gry ze starszymi dziećmi zachęamy do stworzenia drużyn składających się wyłącznie z dorosłych i wyłącznie z dzieci i do rozgrywki **dzieci kontra dorośli**. W tym wariantcie będziecie mogli przekonać się, która generacja tak naprawdę wie więcej o otaczającym Was świecie!

ROZGRYWKA - WARIANT TRADYCYJNY

Nie udało Wam się zebrać wystarczającej liczby graczy, aby stworzyć drużyny? Nic straconego! Możecie zmierzyć się w tradycyjnym wariantcie rozgrywki opisanym poniżej!

Uwaga! W tym wariantcie gracze zawsze odpowiadają na pytania z kategorii „przeciwnej”, tzn. dzieci odpowiadają na pytania z czarno-białej strony karty (ze świata dorosłych), a dorośli – z kolorowej strony karty (ze świata dzieci).

Weryfikację prawdziwości udzielonych odpowiedzi przeprowadza gracz „przeciwny” – odpowiednio dziecko, gdy to dorosły odpowiada na pytanie ze świata dzieci, i dorosły, w przypadku gdy to młodszy gracz mierzy się z pytaniem ze świata dorosłych.



- Każdy z graczy otrzymuje pionek w wybranym przez siebie kolorze i stawia go na planszy na polu **START**. Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Gracz po prawej stronie gracza rozpoczynającego wyciąga kartę i czyta głośno pytanie.
- Gracz, który przeczyta pytanie, powinien odwrócić czasomierz, aby go „wystartować”. Osoba, która w danym momencie odpowiada na pytanie, ma 5 sekund, aby udzielić trzech poprawnych odpowiedzi. Jeśli zdąży odpowiedzieć, zanim wszystkie kuleczki stoczą się na dno czasomierza, może przesunąć swój pionek na planszy o 2 pola do przodu.
- Jeśli któryś z graczy udzieli odpowiedzi budzącej wątpliwości, cała grupa powinna ustalić, czy pytanie zostaje zaliczone, czy nie.
- Jeżeli gracz nie udzieli odpowiedzi lub poda tylko jedną lub dwie odpowiedzi przed zatrzymaniem się czasomierza – nie dostaje punktów, a kolejka przechodzi na następną osobę po lewej, która losuje nowe pytanie i odpowiada zgodnie z kluczem: dorośli – na pytania z kolorowej strony karty, dzieci – z czarno-białej.

GORĄCE KRZESŁO

Jeśli gracz dotrze na planszy do pola „Gorące krzesło”, musi udzielić 3 poprawnych odpowiedzi w swojej następnej rundzie. Jeżeli nie odpowie poprawnie, wtedy traci następną kolejkę. Jeżeli gracz traci kolejkę, musi przewrócić swój pionek (na bok). Po straconej kolejce gracz zostaje uwolniony od kary i pionek wraca do pionu, a gra toczy się dalej.

KONIEC GRY

Gracze przesuwają pionki do mety. Pierwszy gracz lub drużyna, którzy do niej dojdą – **wygrywają**.

Sprawdź także inne tytuły z bestsellerowej serii 5 sekund:





TREFL SA

ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Polska
www.trefl.com

Made in Poland

Opracowanie gry:

**Paulina Kortas
Adam Bukowski**

Opracowanie graficzne:

Jan Tomaszewicz

Opracowanie techniczne:

Grzegorz Traczykowski



Copyright © 2021 PlayMonster LLC. All rights reserved.
5 Second Rule is a trademark of PlayMonster LLC.