

Nechcete číst pravidla?
Podívejte se na videonávod!



Obsah: 250 karet otázek (500 otázek), 6 karet PAS, 6 karet VÝMĚNA, 6 figurek, 1 herní deska, 1 spirálovitá časomíra

Speciální karty

Tyto karty může využít hráč v horkém křesle. Existují dva typy: PAS a VÝMĚNA. Pokud chce hráč jednu z těchto karet použít, musí ihned po vyslechnutí otázky vykřiknout buď „PAS!“, nebo „VÝMĚNA!“ Na každou otázku můžeš použít jen jednu z těchto karet:



Karty PAS

Pokud se hráč v horkém křesle rozhodne po vyslechnutí otázky použít kartu PAS, tato otázka se místo něj položí hráči po levici. Pokud hráč vlevo zvládne říct tři správné odpovědi, posune se o jedno políčko vpřed. Pokud ale odpověď nezvládne, o jedno políčko se posune původní hráč v horkém křesle. Po použití karty PAS se tato otázka už nikomu dalšímu nepokládá. Hráč, který dostal otázku z PASu, pak odehraje své normální kolo.



Karty VÝMĚNA

Pokud se hráč v horkém křesle jeho otázka nelíbí, může ji vyměnit za novou otázku pomocí karty VÝMĚNA. Jak už bylo řečeno, pokud chce kartu použít, musí ihned po přečtení otázky vykřiknout „VÝMĚNA!“ Pokud však ani na novou otázku nezvládne říct tři správné odpovědi, otázka se položí následujícímu hráči.

Nebezpečná oblast

Pokud hráč vstoupí na políčko NEBEZPEČNÁ OBLAST, musí při svém dalším tahu – nebo při nejbližší další příležitosti, kdy odpovídá po chybě jiného hráče – říct tři správné odpovědi. Platí ta možnost, která nastane dříve. Pokud neřekne tři správné odpovědi, musí svůj následující pokus o odpověď vynechat. Vynechané kolo označí tak, že položí svou figurku na bok. Po tomto kole se trest ruší, figurka se postaví zpět a hráč normálně pokračuje.

Poznámka k časomíře

Časomíru musíte rychle otočit a pevně postavit svisle na stůl tak, aby se kuličky rozběhly správným směrem a všechny zároveň. 5 sekund uplyne ve chvíli, kdy se kuličky dotočí a dopadnou dolů. Zvukový efekt po uplynutí času „žůůp“ je tu jen pro pobavení – nic neznamena.

Albi

Překlad: Tereza Pádecká

DTP: Petra Hochmannová

Produkce CZ verze: Michaela Streitová

Imported by: © 2025 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK. www.goliathgames.com

PlayMonster
Games

© 2025 PlayMonster Group LLC.
1401 Gale Drive, Beloit, WI 53511, USA. All rights reserved.
Please retain our address for future reference.
5 Second Rule® is a trademark of PlayMonster Group LLC.
Made in China. Product Code: GF006A-CZE

936505



936505.0-10-V01-2511

Cíl hry

Zodpovězte správně co nejvíce otázek tak, že stihnete do 5 sekund vyjmenovat 3 věci. Tedy do té doby, než dopadají kuličky v časomíře.

Příprava hry

Vložte karty do krabičky tak, aby všechny měly stejnou barvu na straně pro dobírání. Postavte krabičku a časomíru doprostřed stolu tak, aby na ně všichni dosáhli.

Každý si vybere barvu figurky a postaví ji na START.



Pro jednodušší hru používejte otázky ze žluté strany.

Průběh hry

- Začíná nejmladší hráč, který se posadí do tzv. horkého křesla, a hra pokračuje k hráči doleva.
- Hráč po pravici hráče v horkém křesle dobírá kartu a přečte ji nahlas. Každá karta začíná slovy „**Vyjmenuj 3...**“ a obsahuje nějakou kategorii. Například na kartě může být: „**Vyjmenuj 3 plemena psů.**“
- Hráč, který otázku čte, obrací časomíru. Hráč v horkém křesle má 5 sekund na své 3 odpovědi. Může například říct: „**Labrador, pudl, čivava.**“ Pokud stihne 3 odpovědi před tím, než všechny kuličky v časomíře doběhnou na konec, postupuje o jedno políčko dopředu.
- Pokud někdo o platnosti jeho odpovědi pochybuje, rozhodne o její pravosti skupina.
- Pokud hráč zvládne říct jen 1–2 odpovědi, nepostupuje a otázka se posouvá k hráči doleva. Nový hráč má 5 sekund na nové 3 odpovědi – NESMÍ zopakovat žádná už zmíněná psí plemena. Například pokud padlo „**labrador, pudl**“, nový hráč může říct: „**dalmatin, jack russell teriér, border kolie**“.

- Hra pokračuje dokola, dokud někdo neřekne 3 správné odpovědi, a tedy postoupí.
- Pokud otázka oběhne celé kolo a vrátí se zpět na původního hráče s tím, že nikdo neuspěl, postupuje právě tento hráč.
- Hráčem v horkém křesle se stává hráč nalevo od původního hráče. Hráč po pravici dobírá novou kartu, přečte ji a otočí časomíru. Takto hra pokračuje.

Konec hry

Hráči postupují po desce až na políčko CÍL.



Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi vám zdarma zašleme novou!