

Spelverloop

Kies wie Speler 1 is en geef hem/haar de estafettetimer. Een andere speler pakt een kaart van de stapel en leest die hardop voor. Dan slaat Speler 1 **op het uiteinde van de timer – aan de andere kant dan waar hij/zij hem vast heeft** – en starten zijn/haar 5 seconden.

De speler denkt snel na, geeft één antwoord en geeft de timer door aan een speler naar keuze. Die **pakt de timer aan bij het andere uiteinde**. Wanneer de timer is doorgegeven, beginnen de 5 seconden automatisch opnieuw te lopen.

De speler die de timer nu vast heeft, moet snel **een ander antwoord** bedenken en de timer weer doorgeven aan een speler naar keuze (dit kan ook opnieuw Speler 1 zijn).

Het spel gaat verder met spelers die antwoorden en de timer doorgeven aan een andere speler tot één van de spelers geen nieuw antwoord meer kan bedenken voor de 5 seconden om zijn. Wanneer dit gebeurt, maakt de timer een geluid en **knippen de 5 lichtjes**. De speler die de mist inging, **verliest een levenskaart**.

De speler links van Speler 1 start een nieuwe ronde. Hij/zij neemt de timer, iemand leest een kaart voor en de timer wordt opnieuw gestart.



PAS-kaarten



Als je het **moeilijk** hebt met één van de vragen, gebruik dan een paskaart! **Deze kaart is een joker** die je kunt inzetten wanneer de timer aan je wordt doorgegeven. Ze mag op **om het even welk moment** gespeeld worden – zelfs als je al enkele antwoorden had gegeven in die ronde. Wanneer je een paskaart gebruikt, **mag de timer niet meer aan jou doorgegeven worden** tot de volgende kaart.

Om een paskaart te spelen, roep je "PAS!" en geef je de timer snel door aan een speler naar keuze. Leg je paskaart op de tafel (of in het koffertje): **deze kaart mag niet meer gebruikt worden**.

Het spel gaat dan gewoon verder: de timer telt 5 seconden af voor de nieuwe speler. Als alle spelers **behalve eentje** een paskaart hebben gebruikt, eindigt de ronde en verliest geen enkele speler een levenskaart.

Twijfelachtige antwoorden

Als een speler vindt dat een antwoord niet correct is, wordt het spel even gepauzeerd. Alle spelers beslissen **unaniem** of het antwoord aanvaardbaar is of niet. Als het antwoord wordt aanvaard, drukt de volgende speler op de timer om het spel verder te zetten. Wordt het niet aanvaard, dan verliest de speler die het foute antwoord gaf een levenskaart en wordt er een nieuwe ronde gestart.

De winnaar

Wanneer je geen levenskaarten meer hebt, val je af. De speler die als laatste overblijft, is de winnaar!

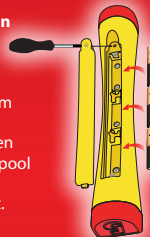
Technische problemen

- Zorg ervoor dat je kledij je handen niet bedekt.
- De timer moet contact maken met je huid.
- De timer aan de uiteindes vasthouden, NIET in het midden.
- Druk op de knop aan het tegengestelde uiteinde van je hand om een ronde te starten.
- Kijk na of je batterijen nog goed zijn.

Installatie/Vervanging batterijen

(uit te voeren door een volwassene)

- Het batterijvak bevindt zich aan de onderkant van de timer.
- Gebruik een schroevendraaier om het te openen.
- Plaats 3 nieuwe AAA-batterijen en houd rekening met de "+" en "-" pool zoals aangegeven in het vak.
- Schroef het deksel opnieuw vast.



OPGELET!

Veiligheidsinformatie i.v.m. batterijen

- Vervanging van batterijen mag enkel worden uitgevoerd onder toezicht van een volwassene.

- Plaats de batterijen met inachtneming van de + en – pool zoals aangegeven op de batterijen en het spel.
- Probeer niet om niet-oplaadbare batterijen op te laden.
- Het opladen van herlaadbare batterijen mag enkel gebeuren onder toezicht van een volwassene.
- Verwijder herlaadbare batterijen uit het spel alvorens ze op te laden.
- De aansluitklemmen niet kortsluiten.
- Meng geen nieuwe met gebruikte batterijen, standaard (saline) met alkaline batterijen en oplaadbare met standaard of alkaline batterijen.
- Probeer het product niet op te laden aan / aan te sluiten op een andere elektriciteitsbron.
- Verwijder batterijen uit het product wanneer het niet wordt gebruikt.
- Verwijder lege batterijen uit het product.
- Breng lege batterijen naar een erkend inzamelpunt.
- Batterijen niet in contact brengen met vuur. Ontploffingsgevaar.
- Controleer uw product regelmatig op schade. Gebruik het product niet in geval van schade alvorens het gerepareerd is.
- Deze adviezen bewaren voor eventuele correspondentie.

Inhoud: 350 vragenkaarten (met 700 vragen), 12 levenskaarten, 12 paskaarten, 1 elektronische estafettetimer* en 1 koffertje. *werkt op 3 AAA-batterijen/LR03, batterijen niet inbegrepen.

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. Erstickungsgefahr durch Kleinteile. Bewahren Sie die Verpackung auf, um die Anleitungen jederzeit einsehen zu können. Unverändliche Fotos. Hergestellt in China.

©2023 MGBI. ©2023 PlayMonster Group LLC. Patent pending. 5 SECOND RULE is een geregistreerd merk van PlayMonster LLC. Alle rechten voorbehouden.

Verdeeld in België en Nederland door **MGBI**, Koloniënstraat 11, 1000 Brussel, België.



www.megableu.com



Antwoord snel en geef 'm door!

SPELREGELS - VANAF 7 JAAR - 2 OF MEER SPELERS



SNEL STARTEN

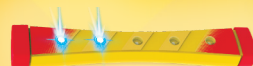
- 1** Lees een kaart hardop voor.



Pizza toppings

Voorbeeldkaart

- 2** Druk op de knop om de tijd te starten.



1 - 2 - 3 - 4 - 5

De blauwe lichtjes tonen hoeveel tijd er verstrijkt.



- 3** Geef een antwoord...
Je hebt maar 5 seconden!

KAAS!

- 4** Snel! Geef de timer door aan een andere speler!



5 - 4 - 3 - 2 - 1

Nu tellen de lichtjes af vanaf de andere kant van de timer

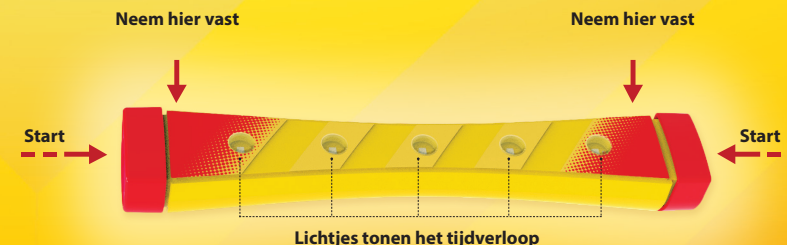
- 5** De volgende speler heeft 5 seconden om een nieuw antwoord te bedenken en de timer door te geven!



- 6** Ga door tot iemand een reeds gegeven antwoord herhaalt, of er geen kan bedenken voor de tijd om is!



Grijp de timer ALTIJD bij het uiteinde! Als je hem in het midden vastneemt, WERKT DIE NIET. Dit belemmert het spelverloop.



Doel van het spel

Antwoord snel en geef de timer door voordat de tijd om is. Zorg dat je de timer **niet langer dan 5 seconden** vast hebt!

Vorbereiding

Voor 2 tot 12 spelers

Verdeel de levenskaarten en paskaarten gelijk tussen de spelers. De overgebleven kaarten gaan terug in het koffertje.



Voor 13 of meer spelers

Speel zonder levens- of paskaarten.

Voor alle spelers

Pak een stapeltje vragenkaarten en leg die in het midden van de tafel zodat iedereen erbij kan. Je moet ze niet allemaal klaarleggen. Begin gewoon met een stapeltje en vul aan wanneer ze bijna op zijn.



Nog nooit 5 Seconden Estafette gespeeld?

Neem even de tijd om te wennen aan de timer: start hem, geef hem enkele keren door, stop hem... Pas wanneer iedereen hem vlot kan aanpakken en doorgeven start het spel!