





Witajcie, Czarodzieje! Stajecie właśnie do niesamowitego turnieju, w którym macie szansę nie tylko wykazać się znajomością zaklęć, eliksirów czy znanych w czarodziejskim świecie bohaterów, ale też udowodnić, że umiecie szybko wyczarować poprawne odpowiedzi na nawet najbardziej zaskakujące pytania ze świata Harry'ego Pottera! A więc pionki w dłoń i do dzieła!

CEL GRY

Zadaniem graczy jest odpowiedzieć poprawnie na jak najwięcej pytań związanych ze światem Harry'ego Pottera! Za każdym razem gracze muszą podać 3 poprawne odpowiedzi, zanim kulki stoczą się w dół spirali.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Potasujcie karty i stwórzcie z nich stos, który będzie służył do dobierania. Umieście stos kart na środku, tak aby każdy adept magii miał do niego dostęp. Karty z pytaniami mają dwie różne strony:

- fioletową - z nieco trudniejszymi pytaniami,
- szarą - z pytaniami łatwiejszymi.

Sami zdecydujcie, których pytań będziecie używać, i ułożcie je w stosie tak, aby wybrany przez Was typ pytań był niewidoczny.

Każdy gracz wybiera pionek, którym będzie grał i umieszcza go na polu START. Każdy otrzymuje po jednej karcie „Zakłęcie rozbijające” i „Transmutacja”.

ROZGRYWKA

- Najmłodszy z graczy rozpoczyna grę – będzie on jako pierwszy mógł sprawdzić swoją wiedzę na temat świata Harry'ego Pottera. Następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Gracz po prawej stronie aktywnego gracza wyciąga kartę i czyta głośno pytanie. Treść wszystkich pytań na kartach rozpoczyna się od zwrotu „Wymień 3...”, na przykład: „Wymień 3 nazwy eliksirów”.
- 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. Na przykład: na powyższe pytanie można odpowiedzieć: „Veritaserum, Amortencja, Wielosokowy”. Jeśli gracz zdąży odpowiedzieć, zanim wszystkie kuleczki stoczą się na dno czasomierza, może przesunąć swój pionek na planszy o 1 pole do przodu.
- Jeśli któryś z graczy udzieli odpowiedzi budzącej wątpliwości, cała grupa powinna ustalić, czy pytanie zostaje zaliczone, czy nie. Dyskusje wskazane! Zanim zaczniecie rzucać na siebie uroki i kłatwy – głosujcie!
- Jeżeli aktywny gracz poda mniej niż 3 poprawne odpowiedzi przed zatrzymaniem się czasomierza – nie dostaje punktu, pobiera nową kartę i czyta pytanie dla kolejnej osoby po lewej, na którą przeszła kolejka.
- Gra toczy się dalej. Za każdą poprawną odpowiedź gracz przesuwają pionek na planszy o 1 pole do przodu.

5 SEKUND - GRA, W KTÓREJ SZYBKO MYŚLISZ I SZYBKO MÓWISZ!

WYGRANA

Gracze przesuwają pionki do mety. Pierwszy gracz, który do niej dojdzie – wygrywa i ogłasza koniec psot!

KARTY SPECJALNE

Karty specjalne to magiczne sztuczki w grze, które mogą pomóc graczom wygrać turniej. Są dwa rodzaje kart: „Zakłęcie rozbijające” i „Transmutacja”. Jeśli aktywny gracz chce użyć którejś z tych kart, musi szybko po usłyszeniu swojego pytania krzyknąć: „Zakłęcie rozbijające” albo „Transmutacja”. Do każdego pytania można użyć tylko jednej karty.

KARTY „ZAKŁĘCIE ROZBIJAJĄCE”

Jeżeli aktywny gracz zdecyduje się użyć tej karty po usłyszeniu pytania, przechodzi ono na osobę po lewej stronie. Jeśli gracz po lewej stronie udzieli trzech poprawnych odpowiedzi, może przesunąć swój pionek na planszy o 1 pole do przodu. Gdy udzieli niepoprawnej odpowiedzi, o 1 pole do przodu porusza się aktywny gracz. Po wykorzystaniu karty powraca się do standardowej kolejności gry.

KARTY „TRANSMUTACJA”

Jeśli aktywnemu graczowi nie podoba się otrzymane pytanie, może je wymienić na nowe dzięki użyciu karty „Transmutacja”. Aby to uczynić, gracz zaraz po usłyszeniu pytania musi zawołać: „Transmutacja”. Jeśli nie udzieli poprawnej odpowiedzi na nowe pytanie, kolejka przechodzi na następnego gracza.

ZAKAZANY LAS

Jeśli gracz dotrze na planszy do „Zakazanego lasu”, musi udzielić trzech poprawnych odpowiedzi w swojej następnej kolejce. Jeżeli nie odpowie poprawnie, wtedy zostaje spetryfikowany na kolejną rundę pytań i nie może mierzyć się z nowym pytaniem. Jeżeli gracz traci kolejkę, musi przewrócić swój pionek na bok. Po straconej kolejce nieostrożny gracz zostaje odczarowany (za pomocą eliksiru z mandragory oczywiście!) i ustawia ponownie swój pionek na planszy.

CZASOMIERZ

Czasomierz powinien być odwracany szybkim, zdecydowanym ruchem i postawiony stabilnie na stole, tak aby kuleczki stoczyły się razem na dół. Niestety nie jest to zmieniać czasu, więc nie przeniesiecie się za jego pomocą w czasie nawet o 5 sekund, które mija, gdy wszystkie kulki skończą się kręcić po spiralach i dotrą na sam dół. Dźwięk wydawany przez czasomierz jest tylko dodatkowym efektem rozpraszającym uwagę i nie mierzy czasu.



TREFL SA

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

Made in Poland

Opracowanie wersji polskiej:

Justyna Kieczmer-Kalisz, Kamila Mrozek-Zielińska, Monika Rutowska-Leśniewska, Agnieszka Walczak, Patryk Gęsiak, Jan Tomaszewicz, Adam Bukowski, Paulina Kortas

Opracowanie graficzne:

Agnieszka Stupakowska, Marlena Gołonowicz, Tatsiana Korbut

Opracowanie techniczne:

Grzegorz Traczykowski



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



WIZARDING WORLD
characters, names and related
indicia are
© & ™ Warner Bros.
Entertainment Inc.
WB SHIELD: © & ™ WBEL
Publishing Rights © JKR.