

# Правила



- 3–6 игроков
- От 18 лет
- Партия 20 минут
- Объясняется за 53 секунды
- ✓ Шумная и весёлая
- ✓ Хочется повторить
- ✓ Простая

## Короткие правила

В ваш ход вы отвечаете на вопрос вроде «Назови три места для вечеринки» или «Назови три пошлых фильма». На ответ даётся пять секунд. Если вы ответили, передвиньте свою фишку на одну клетку вперёд на игровом поле. Победит тот, кто первым дойдёт до финиша.

## Возраст

Эта версия «Ответ за 5 секунд» предназначена для взрослых от 18 лет. Если вам кажется, что вопросы тут за гранью, есть другие версии: классическая, детская и музыкальная.

## Состав

- 300 карт с вопросами.



- Коробочка для карт.

- 12 карт передачи вопроса.



- Игровое поле.

- 12 карт замены вопроса.



- Таймер-спираль.

- Шесть фишек игроков.



- Правила игры (вы сейчас как раз держите их в руках).



## Подготовка к игре

1. Выберите из колоды все специальные карты и пока уберите их в сторону. У вас должны остаться только карты с вопросами.
2. Перетасуйте карты с вопросами и положите их одной стороной вперёд в маленькую коробочку для карт. Так будет удобнее доставать.

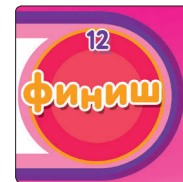
3. Поставьте коробочку с картами и таймер в центре стола.
4. Разложите игровое поле.
5. Выберите фишку цвета вашей секс-игрушки (или просто любимого цвета) и поставьте её на игровое поле на клетку старта. Все остальные делают то же самое.
6. Возьмите специальные карты и раздайте каждому игроку и себе тоже по две карты передачи и по две карты замены.

## Как играть

- Тот, кто последним смотрел фильм с рейтингом 18+, становится активным игроком. Далее передавайте ход по часовой стрелке.
- Если активный — это вы, то игрок справа от вас тянет карту и громко зачитывает, что на ней написано. Вопрос каждой карты начинается с фразы: «Назовите три...» и дальше обозначает ту или иную категорию. Например: «Назовите три вещи, для которых используется смазка».
- Игрок сразу после того, как зачитал вам вопрос, переворачивает таймер. У вас пять секунд, чтобы ответить. Например, можете сказать: «Велосипедная цепь, подшипники, лыжи». Если вы успели ответить до того, как все шарики таймера скатились вниз, то передвиньте свою фишку на поле на одну клетку вперёд.
- Если кому-то из игроков ваш ответ кажется некорректным или неправильным, решите совместно, принимать ли его.
- Если вы успели назвать только один или два предмета, то вопрос идёт по кругу: повернитесь к игроку слева от вас и зачитайте ему тот же вопрос.
- У него также есть пять секунд для ответа на тот же самый вопрос. Сложность в том, что он не может повторять ваши варианты ответа. Например, если вы сказали: «Велосипедная цепь и подшипники», следующий игрок должен назвать три другие предмета для смазки, например: «Дверные петли, замок, баклажан».
- Карта идёт по кругу до тех пор, пока кто-нибудь не назовёт три ответа за пять секунд и затем переместит свою фишку на клетку вперёд. После этого начинается новый раунд.
- Если никто смог назвать три предмета за пять секунд, карта проходит полный круг и возвращается к вам. Теперь вы можете, не отвечая на вопрос, переместить свою фишку на одну клетку вперёд. После этого начинается новый раунд.
- В новом раунде игрок слева от вас становится активным и вы задаёте ему вопрос с новой карточки, а он отвечает.

## Победа

Если ваша фишка первой достигла финиша, вы победили.



## Специальные карты

У вас есть две карты передачи и две карты замены. Вы можете их разыграть, пока вы активный игрок, чтобы избавиться от вопроса. Для одного вопроса можно использовать только одну специальную карту.

Сразу после того, как вам зачитали вопрос, громко объявите «Передача!» или «Замена!» и сделайте вот что:

### Карта передачи

Передайте вопрос, который вам зачитали, игроку слева. Карту передачи скиньте в сброс. Если игрок слева не дал три ответа за пять секунд, то вы передвигаете свою фишку на клетку вперёд. А если ответил, то он передвигает свою.



С помощью карты передачи вопрос можно передать только один раз и только игроку слева от вас. Если он не успел дать три ответа за пять секунд, то сам становится активным игроком, и карта с вопросом не передаётся по кругу.

### Карта замены

Игрок, который зачитал вам вопрос, убирает его и берёт новую карточку с новым вопросом. На этот уже придётся ответить. Карту замены скиньте в сброс.



Если вы не смогли дать три ответа за пять секунд, передайте карту с вопросом игроку слева от вас, как по обычным правилам.

## Опасные зоны

Если ваша фишка попала в «опасную зону» на поле, вам надо дать три правильных ответа в следующем ходу (когда вы станете активным или когда вам передадут вопрос игрока, ответившего неправильно). Если вы не сможете дать три правильных ответа, то положите свою фишку на бок — вы пропускаете ход. Когда ход снова дойдёт до вас, поставьте фишку вертикально и продолжайте играть.



## Таймер

Запускать таймер просто: поставьте его на стол так, чтобы шарики опускались вниз синхронно. Пять секунд истекают в тот момент, когда все шарики касаются дна. Иногда таймер издаёт странные (а для кого-то может и приятные) звуки для отвлечения внимания: не считайте время по ним.