# 5 Seconds für die ganze Familie: Holt euch jetzt das Original!



Made in China by MGBI / Megableu Group — Rue des Colonies 11 — Brussels — Belgium.

©2019 Megarights. 5 SECONDS is a registered trademark. All rights reserved.



© 2019 PlayMonster, LLC 5 SECOND RULE ist eine eingetragene Marke von PlayMonster LLC. Alle Rechte vorhehalten.





#### Vertrieb:

HUTTER TRADE GmbH + Co KG Bgm.-Landmann-Platz 1-5 89312 Günzburg | DEUTSCHLAND





Für 3 Spieler oder mehr, ab 18 Jahren

## Hilfsmittel zum Rumspielen

300 Aufgaben auf 150 Karten (beidseitig bedruckt), 1 Timer

#### Ihr wollt es doch auch

... nämlich spielen und gewinnen! Und wie gewinne ich? Indem ich die meisten Punkte ergattere. Und wie bekomme ich Punkte? Indem ich 3 gültige Antworten gebe, bevor die Bällchen des Timers durchgerollt sind.

## Vorspiel

- Platziert die Kartenbox (befüllt mit allen Karten) auf dem Spieltisch, so dass alle Spieler sie erreichen können. Stellt den Timer daneben.
- Legt vor dem Spiel fest, wie viele Runden ihr spielen möchtet. Unser Tipp: Große Gruppen sollten sich auf 2 oder 3 Runden einigen, kleinere Gruppen können länger miteinander spielen (4 bis 5 Runden).
- Wenn der Spieler, der an der Reihe ist, nur 1 oder 2 g
   ültige
   Antworten gegeben hat, bevor die 5 Sekunden abgelaufen
   sind, bekommt er leider keine Punkte. Das Spiel wird dann mit
   dieser Karte weitergespielt.

Der nächste Spieler erhält wieder 5 Sekunden, um die gleiche Frage zu beantworten. Der neue aktive Spieler darf dabei nicht die Antworten seiner Vorgänger verwenden.

Körperflüssigkeiten

Ein Beispiel "Nenne 3 Körperflüssigkeiten": Spieler 1 sagt "Urin und Blut" und erfüllt die Karte damit nicht. Der nächste Spieler muss 3 neue Antworten finden, etwa "Tränen, Schweiß und Sperma".

- Eine Karte ist so lange reihum im Spiel, bis ein Spieler 3 korrekte Antworten in 5 Sekunden (oder weniger) nennt.
- Falls kein Spieler 3 korrekte Antworten geben kann und der ursprüngliche
  Spieler wieder an der Reihe wäre, dann erhält dieser automatisch 1 Punkt und die Karte geht aus dem Spiel.
- Der Spieler rechts vom ursprünglichen aktiven Spieler wird neuer aktiver Spieler. Der Spieler links von ihm zieht eine neue Karte, die er laut vorliest. Der aktive Spieler muss antworten. Das Spiel geht, wie bekannt, weiter.

# Der Höhepunkt

Am Ende der zuvor festgelegten Anzahl an Runden müsst ihr eure Punkte zählen. Jede Karte, die ein Spieler besitzt, gibt am Ende einen Punkt! Der Spieler mit den meisten Punkten hat ein schönes Happy Ending – er gewinnt das Spiel!



5 Sekunden – mehr habt ihr nicht, um euch selbst ein glückliches Lächeln aufs Gesicht zu zaubern! Dreht den Timer um. Sobald alle Bällchen von oben nach unten durchgekugelt sind, enden die 5 Sekunden. Achtung: Der lustige "Wuuup"-Sound misst nicht die Zeit. Der Sound gehört einfach dazu, wenn die Bällchen nach unten fallen.

#### Multipler Höhepunkt

Wenn am Ende der zuvor festgelegten Anzahl an Runden zwei Spieler gleichauf sind, dann gibt es ein Stechen. Vorsicht: Nur die beteiligten Spieler dürfen beim Stechen mitmachen. Die anderen sind raus und müssen zugucken. Der Spieler, der den Punkt macht, gewinnt das Stechen und damit das Spiel.

#### Es flutscht nicht so, wie es soll? Redet miteinander!

Ihr seid euch nicht sicher, ob "Glibber" eine Körperflüssigkeit ist? Oder ob "Winterreifenwechseln" ein echter Fetisch ist? Ihr wisst nicht, ob Durchfall tatsächlich zu 100 Prozent als Flüssigkeit durchgeht oder welche Körperteile man in Schokolade hüllen kann und welche besser nicht? Dann redet miteinander! Das Team entscheidet im Zweifelsfall, ob eine Antwort akzeptabel ist oder nicht. Und in ganz zweifellhaften Zweifelsfällen könnt ihr die Antworten auch gerne im Internet nachschauen.

# **Bringt etwas Abwechslung ins Spiel!**

- Wenn ihr etwas länger durchhalten wollt, könnt ihr gerne auch ein paar Runden mehr miteinander spielen.
- Pärchentausch: Bildet lustige Paare und spielt in 2er-Teams gegeneinander. Stellt sicher, dass ihr als Team nicht wild durcheinander ruft und aus Versehen falsche Antworten gebt.