



## Inhalt:

- 376 Fragekarten (mit 752 Fragen)
- 1 Kartenbox
- 24 Aktionskarten
- 6 Spielfiguren
- 1 Spielbrett
- 1 Murmeltimer

Für 3–6 wortgewandte Spieler ab 12 Jahren

## Worum geht es?

5 Sekunden, bis die Kugeln durch den Murmeltimer gerollt sind – 5 Sekunden, um drei Antworten auf eine Frage zu geben. Nicht lange nachdenken – reden!

## Spielvorbereitung:

Die Karten werden in die Kartenbox gestellt. Alle Karten sollten vorne (auf der „Ziehen“-Seite) die gleiche Farbe haben. Es passen nicht alle Frage-Karten in die Box; die übrigen werden in die Schachtel zurückgelegt und können bei Bedarf nachgelegt werden.

Kartenbox und Murmeltimer werden für alle gut erreichbar in die Tischmitte gestellt.

Jeder Mitspieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld. Außerdem erhalten alle Spieler zwei Weiter- und zwei Tauschen-Karten

## Das Spiel beginnt:

- Der jüngste Spieler beginnt. Er sitzt als Erster auf dem Heißen Stuhl, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.
- Der Spieler rechts vom Spieler auf dem Heißen Stuhl zieht die erste Karte aus der Schachtel und liest die Frage vor. Alle Fragen beginnen mit „Nenne 3 ...“, zum Beispiel „Nenne 3 berühmte Personen, die den Vornamen Michael tragen!“
- Nachdem er die Frage vorgelesen hat, dreht der Spieler den Murmeltimer um. Der Spieler auf dem Heißen Stuhl hat nun 5 Sekunden Zeit, um drei Antworten auf die Frage zu finden, zum Beispiel: „Michael Mittermeier, Michael Schumacher, Michael Schanze“. Schafft er es in der Zeit, darf er mit seiner Spielfigur ein Feld auf dem Spielplan vorziehen.
- Zweifelt ein Mitspieler eine oder mehrere der Antworten an, so entscheiden alle Spieler demokratisch, ob sie die Antworten gelten lassen.
- Kann der Spieler auf dem Heißen Stuhl aber nur eine oder zwei Antworten in den 5 Sekunden geben, darf er kein Feld vorziehen. Dann wird die Frage an den Spieler links von ihm weitergereicht. Auch er hat nun 5 Sekunden Zeit, die Frage zu beantworten. Dabei darf er die bereits genannten Antworten des ersten Spielers nicht mehr nennen. Hat der zum Beispiel die Antwort „Michael Schumacher“ gegeben, muss sich der Spieler links von ihm drei neue Antworten ausdenken, zum Beispiel „Michael Schanze, Michael Mittermeier, Michael Ende“.
- Schafft der zweite Spieler es aber auch nicht, so wird die Frage wieder weitergereicht, bis jemand sie beantworten und mit seiner Spielfigur vorrücken kann oder bis die Frage wieder beim Spieler auf dem Heißen Stuhl ankommt. In dem Fall darf dieser ein Feld auf dem Spielplan vorrücken.
- Der Spieler links von ihm sitzt dann als nächstes auf dem Heißen Stuhl und erhält eine neue Frage.

## Spielende:

Der Spieler, der mit seiner Spielfigur als Erster im Ziel ist, gewinnt das Spiel.

## Aktionskarten:

Diese Karten kann der Spieler auf dem Heißen Stuhl ausspielen. Dazu ruft er „Weiter“ oder „Tauschen“, und zwar direkt nachdem ihm seine Frage vorgelesen wurde. Pro Frage kann nur eine der beiden Karten ausgespielt werden.

### • Weiter:

Spielt der Spieler auf dem Heißen Stuhl eine Weiter-Karte aus, dann wird die Frage dem Spieler links von ihm gestellt. Kann dieser die Frage beantworten, darf er mit seiner Spielfigur ein Feld vorrücken. Schafft er es nicht, darf der Spieler auf dem Heißen Stuhl ein Feld auf dem Spielplan vorrücken. Danach wird die Frage nicht mehr weitergegeben. Der Spieler links vom Spieler auf dem Heißen Stuhl ist nun an der Reihe und erhält eine neue Frage.

### • Tauschen:

Gefällt dem Spieler auf dem Heißen Stuhl seine Frage nicht, kann er, direkt nachdem sie ihm vorgelesen wurde, „Tauschen“ rufen und so eine Tauschen-Karte ausspielen. Dann bekommt er eine neue Frage vorgelesen. Kann er diese nicht beantworten, wird sie wieder reihum weitergegeben, bis jemand eine Antwort hat oder sie wieder beim Heißen Stuhl ankommt.

## Gefahrenzone:

Landet ein Spieler mit seiner Spielfigur auf einer Gefahrenzone, dann muss er die nächste Frage, die er bekommt – egal ob er auf dem Heißen Stuhl sitzt oder ob die Frage an ihn weitergegeben wurde, beantworten. Schafft er das nicht, muss er seine Spielfigur umkippen und das nächste Mal, wenn er eine Frage beantworten könnte, aussetzen. Nach dem Aussetzen darf er seine Spielfigur wieder aufstellen und das Spiel geht normal weiter.

## Der Murmeltimer:

Der Murmeltimer sollte schnell umgedreht werden, so dass alle Kugeln zusammen die Spirale hinunterrollen. Wenn alle Kügelchen unten angekommen sind, sind die 5 Sekunden vorbei.

## Impressum:

5 Second Rule. Nicht denken – reden!  
Art.-Nr. 90126

© der Originalausgabe 2010, 2012 Patch Products Inc.  
All Rights Reserved.

© der deutschsprachigen Ausgabe 2012  
moses. Verlag GmbH  
Arnoldstraße 13d  
47906 Kempen  
Fon: 02152 209850  
Fax: 02152 209860  
Mail: info@moses-verlag.de  
www.moses-verlag.de

Übersetzung: Nicola Berger  
Layout & Satz: PrePressPro, Kirsten Küsters  
Redaktion: Maja Kuß

Printed in China