

Le jeu

Choisissez le joueur qui prendra en premier le relai. Demandez à un autre joueur de prendre une carte-question dans la pile et de la lire à haute voix. Le joueur qui tient le relai **appuie sur le bouton situé à l'opposé de sa main** pour déclencher le compte à rebours de cinq secondes.



Il doit alors vite donner une réponse à la question et passer le relai au joueur de son choix. Ce joueur **saisit le relai par l'extrémité opposée**. Le compte à rebours de cinq secondes se réinitialise alors automatiquement.

Le joueur ayant reçu le relai doit donner à son tour **une nouvelle réponse** à la question puis passer le relai à n'importe quel autre joueur (y compris celui qui vient de lui donner).

Chaque joueur qui trouve une nouvelle réponse passe le relai à un autre joueur jusqu'à ce qu'il n'y ait pas de nouvelle réponse correcte donnée dans les 5 secondes. Le relai émet alors un son, **les 5 LED clignotent en rouge**. Le joueur qui a flanché **perd une carte VIE**.



Le joueur situé à la gauche de celui qui a commencé prend alors le relai, tire une autre carte-question et un nouveau tour commence.

Carte PASSE



Si un joueur **n'a pas en tête de réponse à une question**, il peut utiliser une Carte PASSE. **Cette carte est un joker** et permet au joueur de passer son tour si le relai lui est donné; elle peut être utilisée **à n'importe quel moment** de la partie, même si ce joueur a déjà donné plusieurs réponses à la question. **Aucun joueur ne pourra lui passer le relai** jusqu'à ce qu'une nouvelle carte-question soit tirée.

Pour utiliser la carte PASSE, criez « PASSE! » et donnez le relai à un autre joueur de votre choix. Défaussez-vous d'une de vos cartes PASSE : **elle ne peut plus être utilisée**.

Le jeu se poursuit normalement : le joueur qui tient le relai lance le compte à rebours. Si tous les joueurs **sauf un** ont utilisé une carte PASSE au cours d'un tour, ce tour se termine sans que le joueur restant ne perde de vie.

Réponse litigieuse

Si un joueur estime que l'une des réponses est incorrecte ou inappropriée, la partie est interrompue et les joueurs doivent décider **à l'unanimité** si la réponse est valable ou non. Si elle est validée, le joueur appuie sur le bouton du relai pour le remettre en marche et la partie reprend normalement. Si la réponse est refusée, il se défause d'une carte VIE et un nouveau tour commence.

Le gagnant

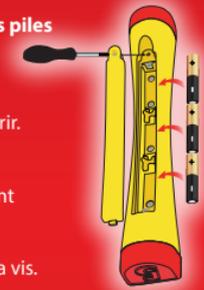
Les joueurs n'ayant plus de carte VIE sont hors-jeu. Le dernier joueur restant a gagné la partie!

Problèmes de fonctionnement

- S'assurer qu'aucun vêtement ne recouvre les mains.
- Le relai doit être tenu en main pour fonctionner.
- Bien prendre le relai par l'extrémité et NON par le milieu.
- Presser le bouton opposé à votre main qui tient le relai pour commencer le tour.
- S'assurer que les piles sont chargées.

Installation/remplacement des piles (à faire par un adulte)

- Le compartiment à piles est situé en dessous du relai.
- Utiliser un tournevis pour l'ouvrir.
- Insérer 3 piles AAA neuves en respectant les polarités + et - indiquées dans le compartiment
- Revisser le couvercle du compartiment à piles.
- Attention à ne pas trop serrer la vis.



ATTENTION!

- Le changement de piles devra être effectué par un adulte ou sous son contrôle.

- Insérer les piles en respectant les signes de polarité + et - inscrits sur les piles et le produit.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être sous la surveillance d'un adulte.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant d'être rechargées.
- Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
- Ne pas mélanger piles neuves et usagées, ne pas mélanger des piles de types différents (exemple : rechargeables et alcalines, standard et alcalines).
- Ne pas tenter d'alimenter le produit en électricité en utilisant l'alimentation secteur ou tout autre système d'alimentation indépendant.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Les piles usagées doivent être retirées du produit.
- Recycler les piles usagées.
- Ne pas mettre des piles usagées au feu. Risque d'explosion.
- Vérifiez régulièrement le produit pour détecter s'il a subi des dommages éventuels dans la partie électrique.
- En cas de dommage, ne pas jouer avec le produit avant complète réparation.
- Conserver les informations ci-dessus pour une référence future.

Contenu : 350 cartes-question (700 questions), 12 cartes VIE, 12 cartes PASSE, 1 relai-chronomètre* et 1 règle du jeu.
*fonctionne avec 3 piles AAA/LR03 non fournies.

- **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. 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 R.P.C.
- **Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. De doos bewaren voor verdere referenties. Aeelingen niet contractueel verbonden. Geproduceerd in China.

MEGABLEU
Z.I. La Beugeardière
Randonnai
61190 Tourouvre au Perche
France



www.megableu.com



Donne vite une réponse et passe le relai!

RÈGLE DU JEU - À PARTIR DE 7 ANS - 2 JOUEURS ET PLUS

COMMENT JOUER ?

1 Lisez une carte à voix haute.



Garniture de pizza

Exemple de carte.

2 Pressez le bouton sur le relai pour lancer le chronomètre.



Les lumières bleues décomptent les secondes.



Utilisez le bouton situé à l'extrémité opposée de votre main.

FROMAGE!

3 Criez vite une réponse en moins de 5 secondes!

4 Passez vite le relai à un autre joueur!



5-4-3-2-1

Dès que l'autre joueur prend le relai, le compte à rebours s'enclenche en faisant apparaître des lumières bleues de l'autre côté.

5 Le nouveau joueur a 5 secondes pour crier une nouvelle réponse et passer le relai.



6 Continuez jusqu'à ce que quelqu'un donne une réponse déjà citée ou manque de temps!



TOUJOURS tenir le relai par son extrémité! Le prendre par le milieu N'ACTIVERA PAS le compte à rebours et interrompra la partie.



But du jeu

Donnez une réponse et passez le relai avant que le temps ne soit écoulé! Ne gardez pas le relai en main **plus de cinq secondes!**

Préparation

De 2 à 12 joueurs

Répartissez de manière égale les cartes VIE et les cartes PASSE entre chaque joueur. Le reste des cartes est remis dans l'étui.



13 joueurs et plus

Les cartes VIE et les cartes PASSE ne sont pas utilisées.

Tous les joueurs

Placez une pile de cartes-question au centre de la table. Il n'est pas nécessaire de sortir toutes les cartes. Il suffit d'en rajouter sur la pile quand il n'y en a presque plus.



Nouveaux joueurs

Vous jouez à 5 Secondes relai pour la première fois? Prenez quelques minutes pour vous familiariser avec la prise en main et le passage du relai avant de commencer à jouer.