

5 minuti

Il party game in tempo reale!

Ogni giocatore ha soltanto 5 minuti a disposizione per portare a termine complesse missioni e azioni impegnative. Quindi bisogna pensare veloce e agire ancor più in fretta: avvia il timer, realizza la tua missione, ferma il timer.

Contenuto

5 timer digitali

5 dadi numerati

5 dadi colorati

10 carte colore (2 per ciascuno dei colori dei giocatori)

20 carte lettera

50 carte missione personale (10 per giocatore)

100 carte missione generica (con cornice bianca, numerate)

9 carte missione in bianco (inventate nuove missioni!)

Setup

Ogni giocatore riceve un timer, 1 dado numerato e 1 dado colorato. Poi ciascuno sceglie un colore e prende le due carte di quel colore e le 10 carte missione personale di quel colore. Se giocate in meno di 5 riponete il resto del materiale nella scatola.

Mescolare le 20 carte lettera e formate un mazzo coperto al centro del tavolo.

Poi prendete una carta colore di ciascun giocatore, mescolate, formate un mazzetto che va posto anch'esso coperto al centro del tavolo. Ognuno mette poi davanti a sé l'altra carta colore a indicare il proprio colore.

Se non hai ancora creato le tue missioni personalizzate metti via nella scatola le carte missione in bianco.

Infine mescolate le 100 carte missione generica. Ognuno ne riceve 20 a faccia in giù e le mescola con le proprie 10 carte missione personale. In tal modo ciascuno crea un mazzo personale di 30 carte. Metti tale mazzo davanti a te e imposta il timer su 5 minuti.

Metti anche il timer davanti a te sul tavolo in modo tale che soltanto tu possa leggere il display (istruzioni dettagliate sui timer alla fine delle regole). Durante il gioco infatti non ti conviene fare sapere agli avversari che ti manca poco tempo.

Svolgimento

Si gioca a turni, inizia il più vecchio che compie il proprio turno di gioco, poi il turno passa al giocatore seguente.

Un turno consiste in questi passi:

- 1) avvia il tuo timer
- 2) solo il tuo, non quello degli altri!
- 3) pesca la carta in cima al tuo mazzo.
- 4) leggi la missione ad alta voce.
- 5) Porta a compimento la tua missione, senza errori. Velocemente!
- 6) ...specialmente velocemente!
- 7) Ferma il timer quando la missione è conclusa

Quindi: avvia il timer, compi la missione, spegni il timer. Il gioco prosegue in questo modo finché i giocatori finiscono i 5 minuti a disposizione.

Se hai già giocato tutte le carte del tuo mazzo personale, mescolale e ricostituisci un mazzo di pescata. Lo stesso per le carte lettera, se sono state tutte giocate, rimescolatele e ricostituite il mazzo.

Se avete dovuto pescate una carta colore, rimettetela giù non appena avete compiuto la vostra

missione, dopodiché rimescolate tutto il mazzo di carte colore.

Fine del gioco

Prima di iniziare a giocare accordatevi su quando e come il gioco dovrà finire. Suggeriamo una delle due seguenti opzioni:

1. Fuori uno! Il gioco finisce appena il primo giocatore resta senza tempo. Questo giocatore perder in tutti i casi! Tutti gli altri confrontano il tempo rimasto nei loro timer. Chi ha conservato più tempo ha vinto.
2. Ne rimarrà solo uno! Quando un giocatore finisce il tempo a disposizione viene eliminato. L'ultimo giocatore a rimanere in gioco vince.

Di seguito la spiegazione di alcune missioni, le carte spiegate in questo paragrafo sono contrassegnate da un asterisco.

Missione 19: parole che contengono "st"? Ad esempio stalla o basta

Missione 60: titoli di film e/o tipi di verdure. Esempio per la carta P: patate, Papillon, pomodori, Parla con lei.

Missioni 68 e 69: Ordine alfabetico al contrario. Sembra impegnativo, e lo è. Se peschi la carta lettera B la soluzione è B, A, Z, V, U... (dopo la A ricomincia dall'inizio...anzi dalla fine!).

Missione 81: Coppie famose: Tom e Jerry, Lilli e il Vagabondo, Romeo e Giulietta

Missione 84: aggettivi: la domanda + com'è qualcosa? La risposta è: qualcosa è grande, colorato, rumoroso, divertente, veloce...ecc...

Missione 86: Prefissi: elenca dei prefissi, ad esempio ri (comincio, ricomincio), dis (armato, disarmato), ecc....

Missione 88: questa è più difficile: elenca 6 nazioni la cui iniziale corrisponde alla lettera finale della nazione precedente. Consiglio: puoi usare i nomi inglesi: England, Denmark, Korea, ecc...

Carta missione personale: Nomi composti? Soprattutto, lavapiatti, spazzacamino, ecc...

Timer

Ogni timer funziona con una batteria da 1,5 v (non inclusa)

Ha un allarme automatico, un display LCD a 4 cifre, arriva al massimo a 99 minuti e 59 secondi.

Minuti e secondi vanno impostati in modo indipendente. Premendo min e sec contemporaneamente il timer viene resettato. L'allarme suona per 32 secondi.

Il time si accende inserendo la batteria, in modalità stop. Premendo il tasto rosso il timer si avvia, premendolo di nuovo di ferma nuovamente.

Premendo MIN si possono impostare i minuti per la modalità countdown. Premendo sec si possono impostare i secondi. Entrambi i tasti funzionano solo se il timer è in stop o è stato resettato.