



# ВСТІГНУ ЗА 10 СЕКУНД



Ця гра складається з 55 карток, на кожній з яких є завдання. Вони завжди починаються зі слів «Назви п'ять...», а далі йде позначення тієї чи іншої категорії. Наприклад: «Назви п'ять геометричних фігур». Завдання гравця в тому, щоб за 10 секунд назвати 5 слів, які відповідають цій категорії. Наприклад: «Квадрат, трикутник, прямокутник, коло, ромб».

## Гра

На початку гри добре перемішайте картки, складіть їх в одну колоду та покладіть лицьовою стороною донизу так, щоб кожен гравець міг дотягнутися до неї. Оберіть первого активного гравця (зазвичай починають з наймолодшого).

Тепер гравець, який знаходитьсь праворуч від нього тягне верхню картку з колоди та вголос зачитує завдання, після чого починає відраховувати час. У активного гравця є 10 секунд, щоб назвати відповідні слова.





Якщо гравець сказав п'ять слів, але хтось з гравців вважає відповідь некоректною або неправильною, гравці можуть разом вирішити чи приймати дану відповідь. Якщо активний гравець встиг назвати менше п'яти слів на задану категорію, він не отримує ніяких балів і передає хід наступному гравцеві за годинникою стрілкою.

У наступного гравця також є 10 секунд для відповіді на те саме питання. Час відраховує попередній гравець. Складність у тому, що наступний гравець не може повторно називати варіанти відповіді, використані попереднім гравцем.

Картка розігрується доки хтось з гравців не назве п'ять слів за 10 секунд, забравши її собі. Якщо для завдання з картки ніхто вже не може підібрати нові варіанти, картку, за рішенням усіх гравців, відкладають в сторону та не використовують далі в грі.

Новий хід починається з того, що активним гравцем стає наступний за годинникою стрілкою гравець. Картку витягує гравець, що знаходиться праворуч від активного. Він же зачитує нове питання і починає відраховувати час.

## Перемога

Гравець, який збере п'ять карток, стає переможцем. Також ви можете заздалегідь домовитися до якої кількості відгаданих карток будете грати або грати, поки не закінчаться картки в колоді.

