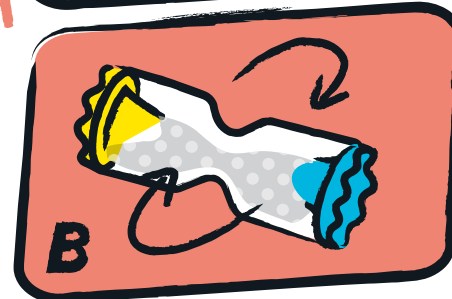
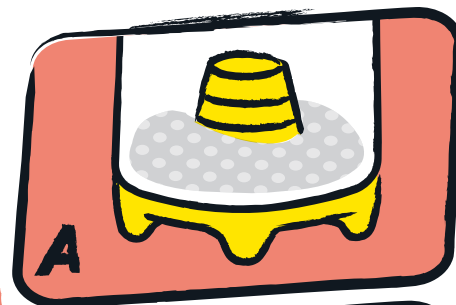


A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI. ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

ELŐKÉSZÜLETEK

Válasszatok magatok közül egy bírót. Ő lesz az, aki felolvassa a kihívásokat, forgatja a homokórát, pörgeti a bulit, és eldönti a kérdéses helyzeteket. Mindenki mást osszatok két csapatra, üljetek egymással szembe, és készüljetek fel a játékra. A bíró ossza el a homokot egyenlően a homokóra két felében. (A ábra)

Mindkét homokórafélben 20 másodpercnek kell lennie. Fektesse a homokórát oldalára és pörgessétek meg. (B ábra) Amikor megáll, a felétek néző vége dönti el, hogy a kék vagy a sárga csapat lesztek.



Igy játszd a 20 másodperc totál káoszt:

A CÉL

Teljesítsd a kihívásokat olyan gyorsan, hogy a másik csapat kifusson az időből! Akinél leperreg a homok, az elveszíti a fordulót. Amelyik csapat három fordulót megnyer, az lesz a 20 másodperc totál káosz bajnoka.

A KIHÍVÁSOK

Minden kártyán két kihívás szerepel. A bíró dönti el, melyiket használjátok a fordulóban.

Pattanj fel és twistelj!

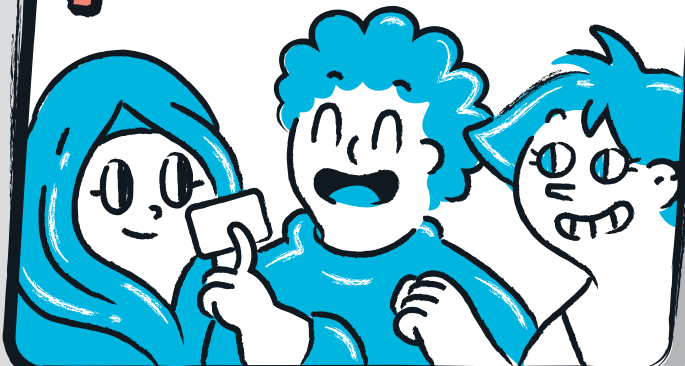
Mozogj 5 másodpercig úgy, mint egy robot!

SEGÍTSÉG!

SEGÍTSÉGCÁRTYÁK

Minden csapat kap egy segítségkártyát. Ha egy játékos nem tudja teljesíteni a kihívását, megfordíthatja a segítségkártyát, hogy a teljes csapata beszálljon a feladvány megoldásába. A segítségkártyát fordulónként csak egyszer lehet használni.

1 A kék csapat kezd, utána jön majd a sárga.



2 A bíró megfordítja a homokórát úgy, hogy a kék csapat ideje peregjen. (A kék vége nézzen fölfelé.)

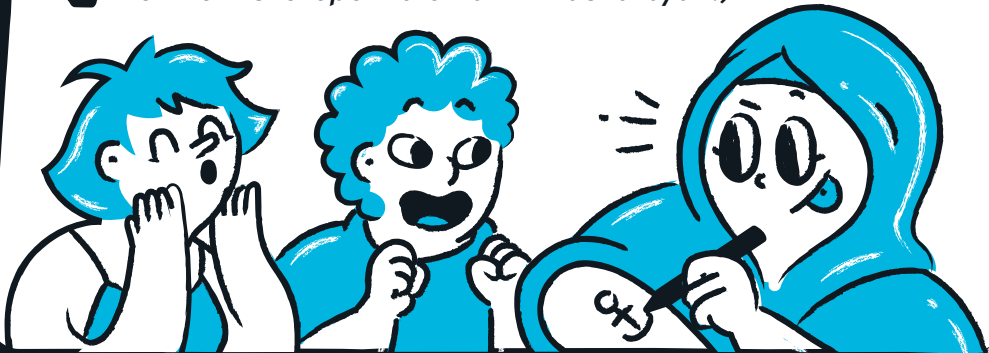


3 A bíró gyorsan felolvass egy kihíváskártyát.

Ragadj tollat és rajzolj magadnak tetoválást!



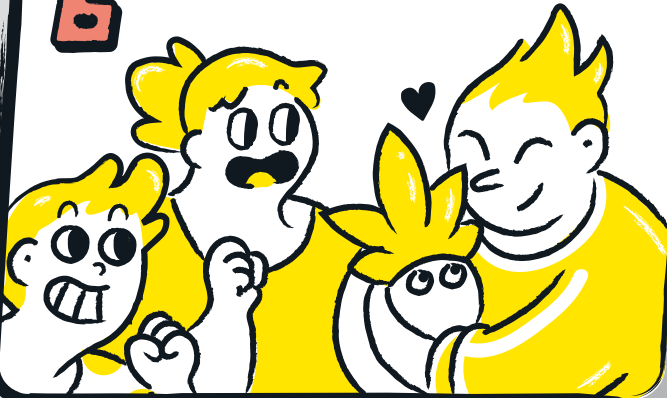
4 A kék csapat kezdőjátékosa végrehajtja a kihívást, amilyen gyorsan csak tudja. (A csapata nem segíthet neki, hacsak ez nem szerepel külön a kihíváskártyán.)



5 A kék csapat teljesítette a kihívást. A bíró megfordítja a homokórát a sárga végével fölfelé, és felolvas egy újabb kártyát, most a sárga csapatnak.



6 A sárga csapat teljesíti a küldetést.



7 A bíró visszafordítja a homokórát a kék oldallal fölfelé, és felolvassa a következő kihíváskártyát.



8 A csapatok felváltva következnek addig, amíg a zaj meg nem szűnik, azaz az egyik fél ki nem fut az időből. A másik csapat megnyerte a fordulót.

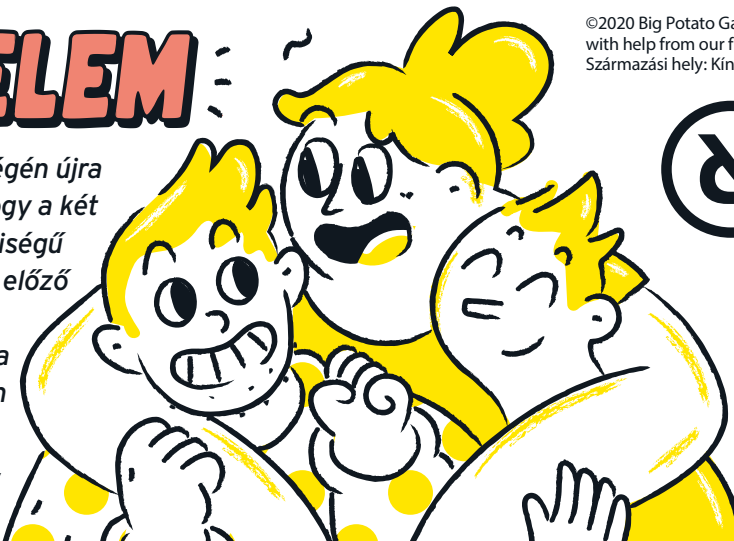


MEGJEGYZÉS A BÍRÓNAK

Ha úgy érzed, egy kihívás túl nehéz vagy egyenesen lehetetlen, dobd el gyorsan, és húzz egy újat. Ha úgy gondolod, hogy egy kihívást nem teljesítettek megfelelően, megkérheted a csapatot, hogy próbálják meg újra. Lehetsz kedves vagy szigorú, ahogy tetszik.

GYŐZELEM

A bíró minden forduló végén újra beállítja a homokórát, hogy a két felében egyforma mennyiségű homok legyen. Ezúttal az előző fordulót elvesztett csapat kezdhet. Az a csapat lesz a bajnok, aki megnyer három fordulót. Hurrá! Gyorsan egyenlítsétek ki a homokot, és játsszatok még egyet.



©2020 Big Potato Games. Made under licence. 20 Second Showdown is designed, and published by Big Potato with help from our friends Erica, Sarah and Linea. Big Potato Ltd, 1 Holywell Lane, London, EC2A 3ET, UK. Származási hely: Kína.



reflexshop

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

