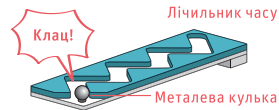


# За три секунди!

 2-7  
гравців  10+  
хвилин  8+  
років

## Про гру

У грі «За три секунди!» гравці намагатимуться встигнути виконати завдання за три секунди, адже саме стільки часу кулька котитиметься доріжкою. Станьте переможцем, успішно впоравшись із найбільшою кількістю завдань, і вхопіть кульку до того, як вона дісталася магніта.



## Вміст гри

Правила гри — 1

Лічильник часу (на 3 секунди) — 1

Металева кулька — 1

Запасна металева кулька — 1

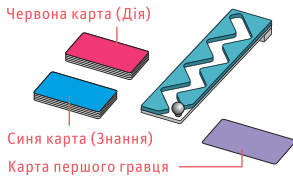
Червоні карти («Дія») — 30

Блакитні карти («Знання») — 30

Карта першого гравця — 1

## Приготування

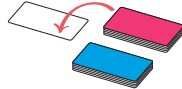
1. Покладіть лічильник часу на рівну поверхню.
2. Посортуйте карти за їхніми типами — окремо червоні карти «Дія» і сині карти «Знання». Перетасуйте кожну колоду окремо й покладіть їх долілиць у межах досяжності всіх гравців.
3. Гравець, який останнім вмикав таймер, отримує карту першого гравця.



## Порядок ходу

### Взяття карти

Перший гравець бере верхню карту з будь-якої колоди й кладе її горілиць, щоб її бачили всі гравці.

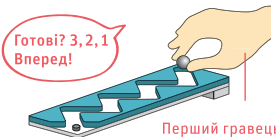


Усі гравці, включно з першим гравцем, мовчки обмірковують: за яку максимальну кількість разів протягом 3 секунд вони зможуть виконати (або сказати) завдання на карті.\*

\* Якщо завдання карти незрозуміле гравцям, перший гравець вирішує, як інтерпретувати умови на карті.

### Вибір претендента

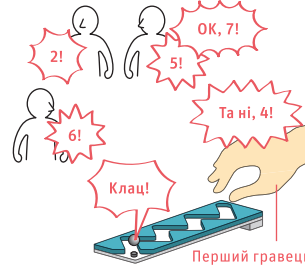
Перший гравець оголошує про початок фази «Хвастощі». У цій фазі визначають того, хто першим спробує виконати завдання. Тримачи металевої кульки, перший гравець вимовляє: «3,2,1, вперед!» і пускає металеву кульку згори вниз по доріжці лічильника часу.



Поки металева кулька котиться, усі гравці (включно з першим гравцем) повинні сказати, скільки разів вони виконують (або скажуть) завдання за 3 секунди. Замовити «нуль разів» не можна, однак гравець може промовчати у цій фазі і не брати участі у виконанні завдання.

Під час цієї фази всі гравці оголошують ставки одночасно. У цій фазі немає звичного порядку ходу. Оголошені гравцями числа можуть бути більшими або меншими за числа інших гравців. Якщо ще є час, гравці можуть збільшувати попередньо оголошене число.

Фаза «Хвастощі» закінчується, щойно металева кулька торкнеться магніта. Гравець, який оголосив найбільше число, стає претендентом.

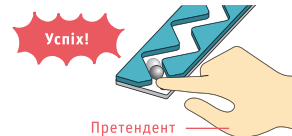


Якщо два гравці оголосили однаково число, гравець, який оголосив це саме число першим, стає першим учасником. Якщо всі гравці промовчали, покладіть карту в коробку з грою, а потім витягніть нову карту і розіграйте фазу «Хвастощі» ще раз.

### Виконання завдання

Гравець, який оголосив найбільше число під час фази «Хвастощі», ставить перед собою лічильник часу та тримає металеву кульку вгорі доріжки.

Виконання завдання починається одразу, як тільки гравець пускає металеву кульку згори лічильника часу. Якщо гравець виконує завдання оголошену ним кількість разів і встигає зупинити металеву кульку пальцем до того, як вона закохтується на магніт, завдання виконане. Гравець забирає карту завдання й кладе перед собою долілиць.



Якщо гравець не виконує завдання оголошену кількість разів і металева кулька закохтується на магніт, завдання не виконане.\*

\* Якщо гравець виконує завдання оголошену кількість разів, але кулька торкається магніту, завдання не виконане. Якщо металева кулька випадає за межі лічильника часу, завдання не виконане.

### Якщо завдання виконано

Якщо гравець виконав завдання, він отримує карту із завданням і кладе її перед собою.

### Якщо завдання не виконано

Якщо гравець не впорався із завданням, наступним виконує це саме завдання гравець, який у фазі «Хвастощі» назвав наступне найбільше число, що й перший претендент (або те саме число, але пізніше).

Якщо наступний гравець не виконує завдання, хід переходить до гравця, який назвав наступне найбільше число — і так далі.

Під час виконання завдання із синіх карт («Знання»), гравець не може повторювати відповіді гравців, які виконували це завдання перед ним. Якщо ніхто з гравців не виконав завдання, покладіть карту цього завдання в коробку й не зараховуйте виконання завдання жодному з гравців.

### Зміна першого гравця

Якщо гравець виконав завдання або всі гравці не виконали завдання, змінюється перший гравець. Зміна першого гравця відбувається за годинниковою стрілкою. Новим першим гравцем стає гравець ліворуч від попереднього першого гравця. Новий перший гравець бере нову карту і гра продовжується.

### Кінець гри

Перемагає гравець, який першим виконає два завдання. На цьому гра завершується.

Для довшої та напруженішої гри гравці можуть збільшити кількість карт, необхідних для перемоги, наприклад грати до трьох або більшої кількості карт.

Автори гри: Даїчі Чіхара, Масаюкі Ікегамі  
Оформлення: Йошіакі Томіока  
Коректура правил: itten  
Переклад українською: Данило Рега  
Редактор: Антон Шигімага

© 2021 Даїчі Чіхара, Масаюкі Ікегамі та itten, LLC. Всі права застережено.

www.itten-games.com

3F-01(LS)-2023

