

# REGOLAMENTO



**IN COSA CONSISTE IL GIOCO?** HINT consiste nel fare indovinare ai propri compagni di squadra quello che VOI sapete. Potete formulare indizi parlando, disegnando, mimando o canticchiando.

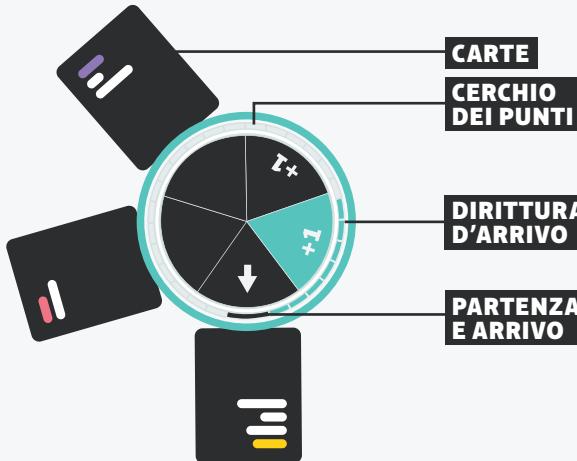
Più bravi vi rivelerete a formulare indizi, più veloci sarete ad avanzare sul Cerchio dei Punti. Ma attenzione alle proposte selvagge, perché ci sono cose che NON devono essere proposte! Le squadre svolgono i turni e la prima squadra a raggiungere la Casella Vittoria vince la partita.

**PREPARAZIONE.** Dividetevi in due squadre, collocate il coperchio sul tubo e collocate le vostre pedine in modo che si trovino a cavallo della Casella Iniziale sul Cerchio dei Punti. Mescolate il mazzo, pescate 3 carte e collocatele negli appositi slot intorno alla ruota, come mostrato nell'immagine a destra. La squadra con il giocatore più giovane inizia con gli indizi.

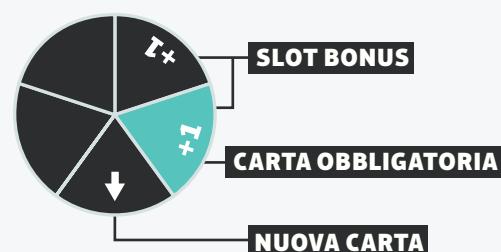
## COME GIOCARE

Seguite i 7 passi sottostanti quando è il vostro turno. Girate questo regolamento se vi serviranno maggiori informazioni durante il gioco.

- 1 SCEGLIERE UNA CARTA INTORNO ALLA RUOTA.** Il fronte di ogni carta vi fornisce un titolo e vi indica se dovete formulare gli indizi parlando, disegnando, mimando o canticchiando. Non girate ancora la carta.
- 2 SCEGLIERE CHI FORMULERÀ GLI INDIZI.** Quel giocatore gira la carta e legge i 5 oggetti che deve fare indovinare al resto della squadra.
- 3 GIRARE LA CLESSIDRA E INIZIARE A FORMULARE INDIZI E INDOVINARE.** Parlate, disegnate, mimate o canticchiate indizi in modo che la vostra squadra riesca a indovinare il maggior numero possibile dei cinque oggetti in 90 secondi. Ricordate, dovete EVITARE che proponga l'oggetto proibito. La squadra ottiene **1 punto** per OGNI oggetto proposto correttamente e perde **2 punti** se propone l'oggetto proibito.
- 4 QUANDO SI ESAURISCE LA CLESSIDRA,** la squadra avversaria può tentare di indovinare un oggetto sulla carta che non è stato ancora indovinato. Può fare 1 proposta. Se indovina, ottiene **1 punto**; se non indovina, perde **1 punto**. Se indovina l'oggetto proibito, ottiene **2 punti**.
- 5 MUOVERE LE PROPRIE PEDINE** in senso orario in base al numero di punti totalizzati.
- 6 GIRARE LA RUOTA** di una tacca in senso orario. Alcune carte possono finire nella Zona Bonus. Se una squadra sceglie una carta dallo slot bonus nero, quella squadra può avanzare di una casella aggiuntiva immediatamente. Se c'è una carta nello slot bonus blu, la squadra DEVE prendere questa carta e può avanzare di una casella aggiuntiva immediatamente.
- 7 INSERIRE UNA NUOVA CARTA** nello slot indicato dalla freccia. Il vostro turno termina e ora è il turno dei vostri avversari di fornire indizi.



Scansiona il codice QR per il video delle regole



## COME FORMULARE INDIZI E INDOVINARE



Nel vostro turno, scegliete quale membro della squadra formulerà gli indizi. Disegnate, parlate, mimate o canticchiate indizi in modo che la vostra squadra riesca a indovinare il maggior numero possibile dei cinque oggetti in 90 secondi. Ricordate, dovete EVITARE che la squadra proponga l'oggetto proibito. Possono essere forniti indizi e gli oggetti essere indovinati in qualsiasi ordine.

La squadra ottiene **1 punto** per ogni oggetto proposto correttamente. Se la squadra propone l'oggetto proibito, perde **2 punti**.

**REGOLA GENERALE:** Si può comunicare con la propria squadra per confermare o rifiutare delle proposte. Potete comunicare numeri e simboli, ma non potete comunicare alcuna lettera.

Se la squadra attiva viola il regolamento non ottiene punti per l'oggetto indovinato. Tuttavia, la squadra avversaria può ottenere un punto quando la clessidra si esaurisce.

**DISEGNARE:** Potete disegnare solo sulla lavagna. Non potete assolutamente emettere alcun suono o fare alcun gesto.

**PARLARE:** Non potete gesticolare in nessun modo o pronunciare gli oggetti. Non sono permesse traduzioni o rime.

**MIMARE:** Non potete emettere alcun suono, ma potete usare tutto il corpo per mimare.

**CANTICCHIARE:** Potete canticchiare, fischiare ed emettere suoni senza senso come "la-di-da". Potete canticchiare le parole o gli strumenti musicali e canticchiare anche canzoni non presenti sulla carta, se può essere d'aiuto. Non potete assolutamente parlare o gesticolare.

## COME INDOVINA LA SQUADRA AVVERSARIA

### COME FUNZIONA LA RUOTA



All'inizio di ogni turno, la ruota deve avere SEMPRE 3 carte inserite negli appositi slot. La nuova carta è sempre collocata nello slot indicato dalla freccia.

Se scegliete una carta dallo slot bonus +1 nero, la vostra pedina avanza di una casella aggiuntiva immediatamente.

Lo slot bonus +1 blu indica che DOVETE prendere questa carta se è il turno della vostra squadra E che la vostra pedina avanza di una casella aggiuntiva immediatamente.

Se indovina, ottiene **1 punto**; se non indovina, perde **1 punto**. Se indovina l'oggetto proibito, ottiene **2 punti**.

Partita	<b>2 PUNTI</b>
Chiavi	
Capelli	<b>1 PUNTO</b>

### ESEMPIO



1. La squadra attiva sceglie la carta **C**.



2. Si gira la ruota di una tacca in senso orario e si inserisce una nuova carta, la **D**, nello slot. L'altra squadra sceglie la carta **A**.



3. Si gira la ruota di una tacca in senso orario e si inserisce una nuova carta, la **E**, nello slot. L'altra squadra sceglie la carta **A**.



4. Si gira la ruota di una tacca in senso orario e si inserisce una nuova carta, la **F**, nello slot. L'altra squadra DEVE scegliere la carta **B** perché si trova nello slot bonus +1 blu.

## DIRITTURA D'ARRIVO E ARRIVO



La squadra che raggiunge per prima la Casella Vittoria è la vincitrice.

Quando la pedina della vostra squadra si trova nella dirittura d'arrivo (le caselle blu sul Cerchio dei Punti), i vostri avversari scelgono una carta per voi, A MENO CHE non ci sia una carta nello slot bonus blu, in quel caso dovete prendere quella carta.

Entrambe le squadre giocano lo stesso numero di turni. Se entrambe le squadre raggiungono la Casella Vittoria dopo aver completato lo stesso numero di round, ogni squadra pesca 1 carta dal mazzo e dovrà formulare indizi e indovinare. Quando la clessidra si esaurisce, la squadra avversaria può sempre fare 1 proposta. La squadra che ottiene più punti vince il gioco. Se necessario, ripetete il processo finché non viene dichiarato un vincitore.



**DIRITTURA D'ARRIVO**

## PUNTEGGIO



### SQUADRA ATTIVA

**+1** punto per ogni oggetto proposto correttamente.  
**+1** punto aggiuntivo per aver preso una carta da uno slot bonus.  
**-2** punti per aver proposto l'oggetto proibito.

### SQUADRA AVVERSARIA

**+1** punto per aver indovinato correttamente un oggetto.  
**+2** punti per aver indovinato correttamente l'oggetto proibito.  
**-1** punto per aver fatto una proposta sbagliata.

### ESEMPIO

La squadra attiva sceglie una carta da uno slot bonus (**+1**) e propone correttamente 4 oggetti (**+4**), ma propone anche l'oggetto proibito (**-2**). Di conseguenza, la squadra attiva ottiene **3 punti** (**+1 +4 -2 = 3**). La squadra avversaria indovina l'oggetto che la squadra attiva non ha proposto. La squadra avversaria ottiene **1 punto** e fa avanzare la propria pedina di 1 casella.