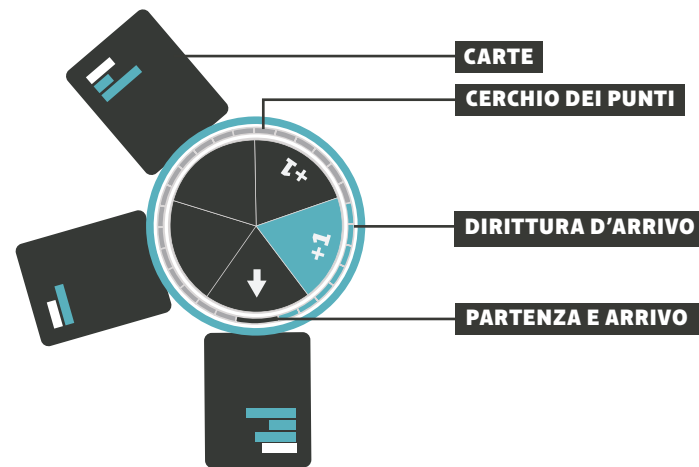


PANORAMICA

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 indovinate! Le squadre svolgono i turni e la prima squadra a raggiungere lo Spazio Vittoria vince la partita.

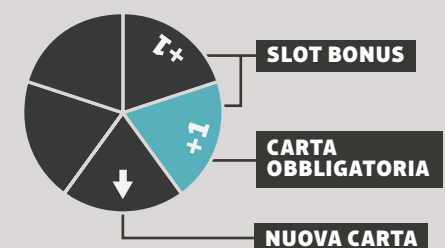
PREPARAZIONE. Dividetevi in due squadre, collocate il coperchio sul tubo e collocate le vostre pedine in modo che si trovino a cavallo dello Spazio Iniziale sul Cerchio dei Punti. Mescolate il mazzo, pescate 3 carte e collocatele negli appositi slot intorno alla ruota, come mostrato nell'immagine a destra.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



INIZIARE

Si consiglia di iniziare a giocare immediatamente, seguendo i 7 passi sottostanti quando è il vostro turno. Girate questo regolamento se vi serviranno maggiori informazioni durante il gioco.

- 1 SCEGLIERE UNA DELLE TRE CARTE 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.
- 2 SCEGLIERE CHI FORMULERÀ GLI INDIZI.** Quel giocatore gira la carta e legge i 5 oggetti che deve fare indovinare al resto della squadra, quel giocatore è ora il Suggestore. Quando il Suggestore ha letto la carta, gira la clessidra.
- 3 FORMULARE INDIZI E INDOVINARE.** Il Suggestore parla, disegna, mima o canticchia in modo che i suoi compagni di squadra riescano a indovinare il maggior numero possibile dei cinque oggetti in 90 secondi. I compagni di squadra del Suggestore possono fare quante proposte desiderano ma devono evitare 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 non ancora indovinato. Può fare 1 proposta. Se la proposta è sbagliata, perde **1 punto**. Se la proposta è corretta, ottiene **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. Mentre si gira la ruota, una carta può finire nella Zona Bonus. La squadra attiva ottiene 1 punto aggiuntivo se sceglie una carta in uno slot bonus. Se una carta finisce nello slot bonus blu, la squadra attiva deve scegliere quella carta.
- 7 PESCARE UNA NUOVA CARTA** e collocarla nello slot indicato dalla freccia. Ora è il turno della squadra avversaria di fornire indizi. Ripetete i passi da 1 a 7 e continuate a giocare fino a quando una squadra non raggiunge la Dirittura d'Arrivo.



COME FORMULARE INDIZI E INDOVINARE

Quando è il turno della vostra squadra, scegliete quale membro della squadra formulerà gli indizi. Quel giocatore deve fare in modo che i propri compagni di squadra indovinino quanti più oggetti possibile. Ricordatevi che dovete evitare che la vostra squadra proponga l'oggetto proibito. Si possono fornire indizi sui cinque oggetti in qualsiasi ordine. La vostra squadra ottiene **1 punto** per ogni oggetto proposto correttamente. Se la vostra squadra propone l'oggetto proibito, la squadra 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 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 sulla lavagna, ma non potete emettere alcun suono o effettuare alcun gesto.

PARLARE: Potete parlare liberamente, ma non potete gesticolare o usare il linguaggio del corpo. Non potete pronunciare il nome dell'oggetto, non

potete pronunciare la sua traduzione in un'altra lingua e non potete proporre delle rime (o simili) con l'oggetto.

MIMARE: Potete gesticolare e comunicare con il linguaggio del corpo, ma non potete emettere alcun suono.

CANTICCHIARE: Potete canticchiare, fischiare ed emettere suoni senza senso come "la-la-la", ma non potete parlare, gesticolare o usare il linguaggio del corpo. Potete canticchiare canzoni che non sono sulla carta.

COME INDOVINA LA SQUADRA AVVERSARIA

Quando la clessidra si esaurisce, la squadra avversaria può tentare di indovinare un oggetto non ancora indovinato facendo una proposta. Può fare solo 1 proposta, e può indovinare l'oggetto proibito.

Se la squadra avversaria indovina l'oggetto proibito, ottiene **2 punti**. Se indovina uno dei 5 oggetti, ottiene **1 punto**. Se fa una proposta sbagliata, perde **1 punto**.



COME FUNZIONA LA RUOTA

All'inizio di ogni turno devono esserci SEMPRE 3 carte nella ruota. Quando il turno della squadra è terminato, si gira la ruota di una tacca in senso orario e si colloca una nuova carta nello slot indicato dalla freccia.

Quando la ruota è stata girata, alcune carte possono finire nella Zona Bonus, dove la squadra può ottenere **1 punto aggiuntivo** rispetto al canonico punto.

Se una carta finisce nello slot bonus blu, la squadra attiva DEVE scegliere questa carta.

ESEMPIO



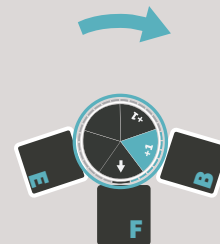
1. La squadra attiva sceglie la carta C.



2. Si gira la ruota di una tacca e si colloca una nuova carta, la D, nello slot. L'altra squadra sceglie la carta A.



3. Si gira la ruota di una tacca e si colloca una nuova carta, la E, nello slot. L'altra squadra sceglie la carta D.

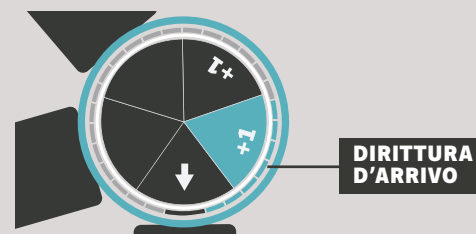


4. Si gira la ruota di una tacca e si colloca una nuova carta, la F, nello slot. L'altra squadra DEVE scegliere la carta B perché si trova nello slot bonus blu.

DIRITTURA D'ARRIVO E ARRIVO

La squadra che raggiunge per prima lo Spazio Vittoria è la vincitrice. Quando la pedina della vostra squadra si trova nella Dirittura d'Arrivo (gli spazi 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 lo Spazio 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.



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 proposto correttamente un oggetto.
- +2 punti per aver proposto 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**.