

Punteggio

Quindi desiderate tenere traccia del vostro punteggio? Ogni giocatore userà il foglio dei punti sul retro della copertina del suo blocco per segnare i propri punti alla fine di ogni round. Una partita è composta da 3 round, dopo i quali verranno sommati i risultati. Il giocatore con più punti... beh, lo sapete!

PUNTEGGIO AMICHEVOLE:

Alla fine di ogni round, quando mostrate il risultato finale sul vostro blocco:

- 1 Date 1 punto al giocatore che ha fatto il DISEGNO che vi piace di più nel vostro blocco.
- 2 Date 1 punto al giocatore che ha fatto l'IPOTESI che vi piace di più nel vostro blocco.
- 3 Ottenete 1 punto se l'ipotesi finale corrisponde alla vostra parola segreta.

PUNTEGGIO COMPETITIVO:

Alla fine di ogni round, quando mostrate il risultato finale sul vostro blocco:

- 1 Chi ha fatto delle ipotesi ottiene 1 punto se ha indovinato la parola segreta o una precedente ipotesi.
- 2 Chi ha disegnato ottiene 1 punto se il suo disegno ha fatto indovinare qualcuno.
- 3 Ottenete 1 punto se l'ipotesi finale corrisponde alla vostra parola segreta.



Aggiungere un Po' di Pepe!

Di seguito alcune divertenti varianti per aggiungere un po' di pepe alle prossime partite:

- 1 Scambiatevi di posto o ricordatevi di cambiare il giro con cui passate i blocchi.
- 2 Disegnate con la mano che non siete abituati a usare.
- 3 Create carte personalizzate con parole a tema per i vostri eventi.

MANTENIMENTO DI BLOCCHI E PENNARELLI

Assicuratevi sempre che tutte le pagine dei blocchi siano interamente cancellate e pulite alla fine di ogni partita prima di riporli nella scatola, per evitare che le pagine si attacchino o si macchino tra loro. Richiudete sempre i pennarelli dopo l'utilizzo. Se un pennarello si secca, potete utilizzare un qualsiasi altro pennarello cancellabile.

I pennarelli cancellabili potrebbero macchiare tessuti e alcune superfici. Proteggete l'area di gioco prima di utilizzarli. Evitate il contatto con tappeti, vestiti, muri e arredamento. Tenere lontano da occhi e pelle.

GRAZIE!

Grazie per aver giocato a TeleSketch. Speriamo che abbiate apprezzato questo momento di svago e che vi siate rilassati e divertiti con i vostri amici e la vostra famiglia.

Le vostre opinioni sono importanti per noi, quindi contattateci qui:

www.asmodee.it

TheOpGames.com



Progetto grafico di Friend & Fort Co.

L'ORIGINALE

TelesKetch®

BENVENUTI! TeleSketch è la versione visiva del classico gioco "telefono senza fili", dove i giocatori disegnano e tentano di indovinare parole segrete... divertendosi come non mai nel farlo! In questo gioco DISEGNATE la parola segreta e fate IPOTESI su quello che hanno disegnato gli altri. I risultati sono sempre inaspettati ed esilaranti!

Preparazione

- 1 Collocate il porta carte in mezzo all'area di gioco.
- 2 Ogni giocatore prende un blocco per i disegni, un pennarello e una carta.
- 3 Scrivete il vostro nome sul vostro blocco per i disegni e ricordatevi il colore della sua spirale.



Ora il divertimento può cominciare!

CONTENUTO:

130 Carte a due lati in un Porta Carte (più di 2000 parole),

8 Blocchi Cancellabili per i Disegni* e 8 Pennarelli Cancellabili* con Cancellini

*Vedere il retro di questo regolamento per le istruzioni sul mantenimento dei blocchi per i disegni e i pennarelli.

Obiettivo

Ridete, ridete tanto e divertitevi con i vostri amici e la vostra famiglia. Chi lo sa, magari potreste scoprire di essere dei provetti artisti!

GIOCHIAMO!

1 La Parola

Ogni giocatore pesca una carta dal Porta Carte e sceglie una delle Parole su quella carta. Scrivetela segretamente sul vostro blocco. Non ditela ad alta voce e non mostratela a nessuno!



OPZIONE:

Ogni carta include una categoria accompagnata da una stella, come ad esempio "SHOW TELEVISIVO". Tutti insieme scegliete UNA categoria da UNA carta di un giocatore, e ogni giocatore sceglierà la propria Parola all'interno della categoria.

2 Numero di Giocatori

PARI

Aprite il blocco alla pagina 1 "DISEGNA". Preparatevi a disegnare segretamente la vostra Parola. Ora continuate con il passo 3.



DISPARI

Aprite il blocco alla pagina 1 "DISEGNA", poi... PASSATE IL BLOCCO AL GIOCATORE A SINISTRA!

Quel giocatore guarda segretamente la vostra Parola, poi si prepara a disegnarla alla pagina 1 "DISEGNA". Ora continuate con il passo 3.



PERCHÉ È IMPORTANTE?

Perché così, alla fine del round, indipendentemente dal numero dei giocatori, l'ultima pagina completata sarà un'ipotesi scritta e non un disegno.

3 Disegna

Tutti i giocatori dovrebbero ora trovarsi alla pagina 1 "DISEGNA". A questo punto, ognuno dovrebbe disegnare la Parola che ha appena guardato. Una volta terminato, andate a pagina 2 e nascondete il vostro disegno, poi passate il blocco aperto al giocatore alla vostra sinistra.



4 Indovina

Ora tutti dovrebbero trovarsi alla pagina 2 "INDOVINA". Tornate alla pagina precedente e osservate segretamente il disegno per qualche secondo, poi andate a pagina 2 e scrivete la vostra ipotesi. Girate pagina e passate il blocco aperto al giocatore alla vostra sinistra.



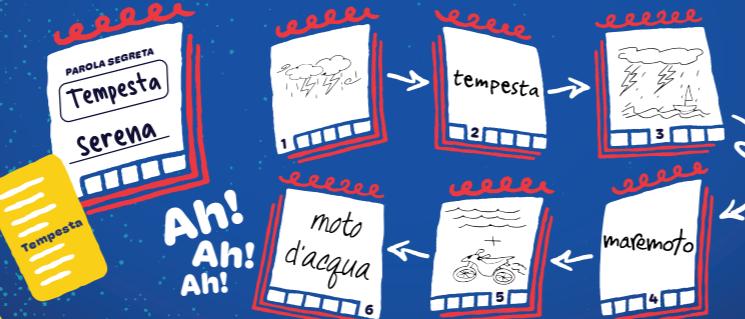
5 Continuate a Passare

Continuate tutti a disegnare, passare e indovinare fino a che ogni giocatore non riceve nuovamente il proprio blocco iniziale. Il blocco di ciascun giocatore dovrebbe terminare con un'ipotesi.



6 La Grande Rivelazione

Ora che ogni giocatore ha ricevuto nuovamente il proprio blocco, è l'ora della Grande Rivelazione! A turno, girate tutte le pagine condividendo i DISEGNI e le IPOTESI presenti sul vostro blocco!



SUGGERIMENTI:

DISEGNARE

Niente lettere o numeri. Niente pagine vuote. Fate del vostro meglio per disegnare la vostra Parola. Meno siete bravi a disegnare, più sarà divertente! Fidatevi: sarà uno spasso!

INDOVINARE

Non limitatevi a lasciare un punto di domanda o a lasciare la pagina vuota: scrivete una qualsiasi ipotesi... anche se vi sembra scioccante!

PASSARE

Quando avete finito di disegnare e indovinare, andate alla pagina successiva e attendete che anche gli altri giocatori siano pronti. Tutti devono passare i blocchi aperti nello stesso momento.

CHI VINCE?

Vi siete divertiti? Bene, allora avete vinto! Ma cosa ne dite di tenere traccia del vostro punteggio? Se l'idea vi piace, ci sono due opzioni nella sezione "PUNTEGGIO" della prossima pagina!

VOLETE GIOCARE ANCORA?

È del tutto comprensibile! Ecco come fare:

Per prima cosa, tutti cancellano tutte le pagine. Poi, girate la carta sul suo lato inutilizzato OPPURE ogni giocatore pesca una nuova carta. Per variare, potete anche cambiare il giro con cui passate i blocchi per un nuovo divertentissimo round!