



8+



3-10



30 Min.

# HUES AND CUES

A GUESSING GAME  
OF COLOURS AND CLUES

UN JEU DE COULEURS,  
D'INDICES ET DE DÉDUCTION

EIN RATESPIEL DER FARBEN  
UND HINWEISE

EL JUEGO DE LAS ADIVINANZAS  
CON COLORES Y PISTAS

ZGADYWANKA PEŁNA  
KOLORÓW I PODPOWIEDZI

UN GIOCO DI SUPPOSIZIONI,  
COLORI E INDIZI

**RULES / RÈGLES / ANLEITUNG**  
**REGLAS / ZASADY / REGOLAMENTO**

BY / PAR / VON / DE / PRZEZ / DI  
SCOTT BRADY





# Hue: tonalità o gradazione di colore; tinta

# Cue: indizio o suggerimento

## Panoramica:

Quanto siete bravi nel descrivere un colore? In Hues and Cues, i giocatori si alterneranno dando degli indizi composti da una o due parole per far indovinare all'altro giocatore un colore specifico presente sul tabellone di gioco. I giocatori guadagnano punti in base a quanto si avvicinano al colore corretto, mentre chi fornisce gli indizi guadagna punti in base all'accuratezza delle risposte.

## Componenti:

- 1 tabellone di gioco
- 100 carte
- 30 pedine giocatore (3 per ciascuno dei 10 colori)
- 1 cornice punteggio

## Preparazione:

1. Posizionare il tabellone al centro dell'area di gioco.
2. Assegnare a ogni giocatore tre pedine dello stesso colore.
  - Una di esse va posizionata a sinistra della tracciato del punteggio, mentre le restanti due vanno al giocatore.
3. Mescolare le carte dei colori, formare un mazzo e appoggiarlo a faccia in giù.
4. Posizionare la cornice punteggio a lato del tabellone.



PEZZO A.



PEZZO B.



PEZZO C.



PEZZO D.



Se questa è la prima partita, assemblare la cornice punteggio come mostrato. Inserire i pezzi A e B su C e D, tenendo il lato anteriore (quello che mostra gli "1") rivolto verso l'esterno e il lato posteriore (quello che mostra i "2") verso l'interno. Una volta montata, la cornice punteggio può essere conservata così assemblata nella scatola di gioco.

**Iniziare la partita:** Il giocatore che è vestito in modo più colorato sarà colui che darà gli indizi nel primo turno

### 1. Pescare una carta

Il giocatore che dovrà fornire gli indizi pesca la prima carta del mazzo e la guarda, facendo attenzione a non farla vedere agli altri giocatori.

Poi sceglie uno dei colori indicati sulla carta: sarà quello che cercherà di far indovinare grazie agli indizi.

(Sono riportate anche le coordinate per ciascun colore: saranno utili per il calcolo del punteggio.)

### 2. Indizio da una parola

Il giocatore dà un indizio formato da una sola parola per descrivere il colore scelto.

Il giocatore deve rispettare le linee guida seguenti. La parola che sceglie NON PUÒ:

- essere il nome di un colore (viola, blu, verde, rosso, rosa, giallo, arancione, marrone, bianco, nero, grigio). Può però utilizzare termini che indicano colori in senso astratto, ad esempio chartreuse o lavanda.
- fare riferimento alla posizione del colore sul tabellone o alle lettere e ai numeri delle coordinate.
- fare riferimento ad alcun oggetto nella stanza.
- essere già stata usata in precedenza come indizio.

### 3. Prima risposta

Tutti gli altri giocatori in senso orario cercano di indovinare il colore. Quando è il loro turno, i giocatori danno la propria risposta posizionando una delle loro pedine sulla casella che pensano corrisponda alla descrizione data dal giocatore che ha fornito l'indizio.

*Importante!* Ogni colore può essere scelto solo una volta. Se un giocatore posiziona la propria pedina in una data casella, nessun altro giocatore può sceglierla a sua volta.

### 4. Indizio da due parole

Una volta che tutti i giocatori hanno posizionato la loro prima pedina, il giocatore che dà gli indizi fornisce ora un indizio formato da due parole. Questo deve seguire le stesse linee guida elencate in precedenza per il primo indizio. Inoltre, non può usare espressioni come "più chiaro" o "più scuro" per suggerire una posizione sul tabellone facendo riferimento alle risposte date in precedenza.

È possibile scegliere di non dare l'indizio da due parole o di dare un altro indizio da una parola. (Vedere regole aggiuntive).

### 5. Seconda risposta

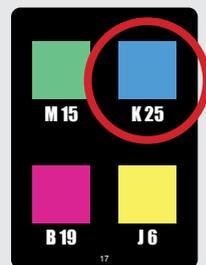
In senso antiorario, i giocatori danno una seconda risposta posizionando la pedina rimanente su una qualsiasi casella libera sul tabellone.

## Calcolo del punteggio:

Dopo che tutti i giocatori hanno dato la loro seconda risposta, il giocatore che ha dato gli indizi rivela il colore, posizionando la cornice punteggio sul tabellone in modo tale che il colore indicato sulla carta sia al centro. Può aiutarsi con le coordinate riportate sulla carta per assicurarsi di posizionarla nel modo corretto. Il punteggio è calcolato in questo modo:

- **Il giocatore che ha dato gli indizi** riceve un punto per ogni pedina che si trova all'interno della cornice punteggio. In una partita a 3 giocatori, riceve invece due punti per ogni pedina nella cornice punteggio.
- **I giocatori che hanno provato a indovinare** ricevono punti in base a quanto si sono avvicinati al colore corretto:
  - tre punti se la pedina si trova sul colore esatto.
  - due punti per ogni pedina che si trova all'interno della cornice punteggio (ad eccezione di quella che è sul colore esatto).
  - un punto per ogni pedina che si trova all'esterno della cornice punteggio, ma adiacente ad essa (anche in diagonale).

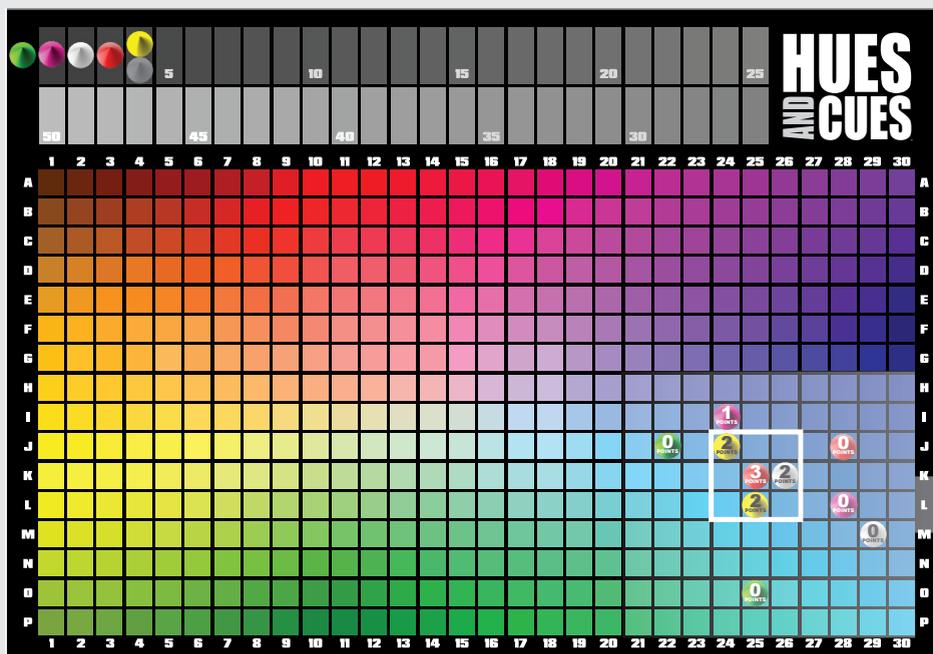
Il punteggio viene segnato spostando la pedina di ogni giocatore sul tracciato del punteggio di tanti spazi quanti sono i punti guadagnati. Il giocatore che ha dato gli indizi può ottenere un massimo di nove punti. Ogni altro giocatore può guadagnare un massimo di cinque punti: tre per la risposta corretta e due per l'altra pedina all'interno della cornice.



Il giocatore grigio sceglie il colore e dà i due indizi. Tutti i giocatori hanno dato le proprie risposte.

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	H
0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	I
0	0	1	2	2	2	1	0	0	0	J
0	0	1	2	3	2	1	0	0	0	K
0	0	1	2	2	2	1	0	0	0	L
0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	M
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	N
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	O
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	P
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

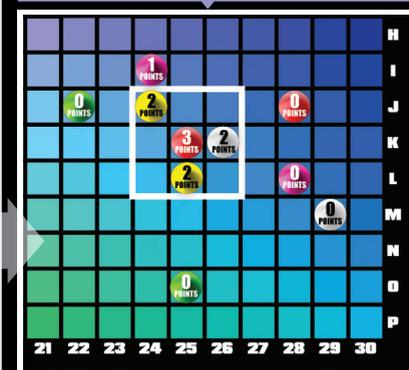
Diagramma di punteggio per il colore scelto.



## Esempio:

Dopo che tutti i giocatori hanno posizionato le proprie pedine, il punteggio è il seguente:

- 4 punti per il **giocatore grigio**
- 4 punti per il **giocatore giallo**
- 3 punti per il **giocatore rosso**
- 2 punti per il **giocatore bianco**
- 1 punto per il **giocatore rosa**
- 0 punti per il **giocatore verde**



## Iniziare un nuovo turno:

Tutte le pedine usate per segnare le risposte vengono restituite ai loro proprietari. Il giocatore successivo in senso orario diventa colui che fornisce indizi per questo turno e pesca una nuova carta dal mazzo.

## Fine del gioco:

Per partite con 3-6 giocatori, il gioco continua fino a quando ogni giocatore avrà pescato la carta e dato gli indizi due volte. In caso di partite con 7 o più giocatori, ogni giocatore pescherà la carta e darà indizi solo una volta. Il vincitore è colui che ha il punteggio più alto dopo che tutti i giocatori si sono alternati a dare indizi (una o due volte). In caso di pareggio si giocano turni aggiuntivi. I giocatori in parità non prendono il ruolo di chi dà indizi e si prosegue in questo modo fin quando uno di essi non va in vantaggio e vince quindi la partita.

## Regole aggiuntive:

Dopo il primo giro di risposte, se il giocatore che ha dato gli indizi è soddisfatto del proprio punteggio (perché è stato abbastanza preciso da ottenere molte risposte quasi corrette), può strategicamente scegliere di non dare il secondo indizio, impedendo agli altri giocatori di mettere la loro seconda pedina. In questo caso, il punteggio viene calcolato immediatamente.

## Variante:

Se ci sono giocatori molto giovani, è consigliabile far scegliere liberamente il colore da fare indovinare, tra tutti quelli presenti sul tabellone. Prima di dare il primo indizio, il giocatore dovrebbe scrivere la lettera e il numero della posizione del colore scelto, senza farli vedere agli altri giocatori. Questo metodo agevola quei giocatori che potrebbero avere difficoltà a trovare degli indizi per determinati colori.



TheOp.games



Game Designed by Scott Brady | Development and Testing by The OP

Hues and Cues, The Op and USAOPOLY are trademarks of USAopoly, Inc. Copyright © 2022 by USAopoly, Inc. All Rights Reserved. Designed manufactured and distributed by USAopoly, Inc., 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008.

**MADE IN CHINA.** Colours & parts may vary from those pictured.

**WARNING: Choking Hazard** - contains small parts. Not intended for children under 36 months.

Customer Support: [customerservice@usaopoly.com](mailto:customerservice@usaopoly.com)



Jeu conçu par Scott Brady, développé et testé par The Op.

Hues and Cues, The Op et USAOPOLY sont des marques déposées de USAopoly, Inc. ©2020 USAopoly Inc.. Tous droits réservés.

Conçu, fabriqué et distribué par USAopoly Inc. 5999 Avenida Encinas, Ste.150, Carlsbad, CA, 92008.

**FABRIQUÉ EN CHINE.** Les couleurs et les pièces peuvent différer de celles illustrées.

**MISE EN GARDE : Risque d'étouffement.** Contient de petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

Service client : [customerservice@usaopoly.com](mailto:customerservice@usaopoly.com)



Ein Spiel von Scott Brady | Entwicklung und Tests von The OP

The Op und USAOPOLY sind Markenzeichen von USAopoly, Inc. © 2020 USAopoly, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Entwickelt und hergestellt von USAopoly, Inc., 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008.

**HERGESTELLT IN CHINA.** Farben und Formen können von den Abbildungen abweichen.

**ACHTUNG: Enthält verschluckbare Kleinteile.** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

Kundenservice: [customerservice@usaopoly.com](mailto:customerservice@usaopoly.com)



Juego diseñado por Scott Brady. Desarrollo y pruebas por The Op.

The Op y USAOPOLY son marcas registradas de USAopoly, Inc. ©2020 USAopoly Inc. Todos los derechos reservados.

Diseñado, producido y distribuido por USAopoly Inc., 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008

**FABRICADO EN CHINA.** Los colores y las distintas partes pueden variar respecto a lo que se muestra en las imágenes.

**ATENCIÓN: Peligro de asfixia.** Contiene piezas pequeñas. No apto para niños menores de 36 meses.

Soporte técnico: [customerservice@usaopoly.com](mailto:customerservice@usaopoly.com)



Autor: Scott Brady | rozwój i testowanie: The OP

The Op i USAOPOLY są znakami towarowymi firmy USAopoly, Inc. ©2020 USAopoly Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Projekt, produkcja i dystrybucja: USAopoly Inc., 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008

**WYPRODUKOWANO W CHINACH.** Kolory i części mogą się różnić od przedstawionych na ilustracji.

**OSTRZEŻENIE: Ryzyko zadławienia.** Zawiera małe części. Gra niewskazana dla dzieci poniżej 3 lat

Obsługa klienta: [customerservice@usaopoly.com](mailto:customerservice@usaopoly.com)



Gioco ideato da Scott Brady, Sviluppo e test a cura di The Op.

The Op e USAOPOLY sono marchi di USAopoly, Inc. ©2020 USAopoly Inc. Tutti i diritti riservati.

Progettato, prodotto e distribuito da USAopoly Inc., 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008

**PRODOTTO IN CINA.** Colori e parti possono differire da quelli mostrati in foto.

**ATTENZIONE: pericolo di soffocamento.** Contiene piccole parti. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi.

Servizio clienti : [customerservice@usaopoly.com](mailto:customerservice@usaopoly.com)