

VOLETE TENERE TRACCIA DEL PUNTEGGIO?

Ogni giocatore userà il foglio 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, mentre mostrate il risultato finale sul vostro blocco, **tutti** possono ottenere punti:

1. Chi ha fatto delle ipotesi ottiene 1 punto se ha indovinato la parola segreta o la 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.



UN PO' DI PEPE?

Potete movimentare ancora di più le cose scambiandovi di posto nel round successivo, cambiando il giro con cui passate i blocchi, proponendo parole o combinazioni di parole personalizzate (la situazione potrebbe sfuggirvi di mano), oppure provate questo: **disegnate con la mano che non siete abituati a usare!**

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 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 per aver giocato a TeleSketch After Dark. Speriamo che abbiate apprezzato questo momento di svago e che vi siate divertiti con i vostri amici e la vostra famiglia, esagerando un po'.

usaopoly

TheOP.Games



TeleSketch

AFTER DARK

BENVENUTI all'edizione per adulti del party game **TeleSketch**, la versione disegna-e-indovina del classico "telefono senza fili" che arriva dove nessun TeleSketch è mai arrivato finora... per farvi divertire ancora di più!

OBIETTIVO: DISEGNATE la parola segreta e fate IPOTESI su quello che hanno disegnato gli altri; ridete tanto, arrossite un po' e divertitevi un sacco.

Chi lo sa, potreste perfino svelare le vostre fantasie più segrete!

CONTENUTO: 100 Carte con 1200 parole e combinazioni di parole, 8 sottobicchieri, 8 Blocchi Cancellabili per i Disegni, 8 Pennarelli Cancellabili, 8 Panni di Tessuto*.

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

PREPARAZIONE:

1. Ogni giocatore prende un blocco per i disegni, un pennarello e un panno di tessuto.
2. Collocate le carte al centro dell'area di gioco.
3. Scrivete il vostro nome sul vostro blocco per i disegni e ricordatevi il colore della sua spirale, **oppure** utilizzate il sottobicchiere abbinato per aiutarvi a ricordare il colore... e per la vostra bevanda preferita!



E ORA DATE INIZIO AL DIVERTIMENTO!

COME GIOCARE

1

LA PAROLA

Pescate 1 carta ciascuno; accordatevi su un numero specifico dell'elenco puntato (diciamo, per esempio, 2) **oppure** scegliete una qualsiasi delle sei parole (o combinazioni di parole) presenti su un lato della carta* e scrivetela *segretamente* sul vostro blocco. *Non ditela ad alta voce e non mostratela a nessuno!*

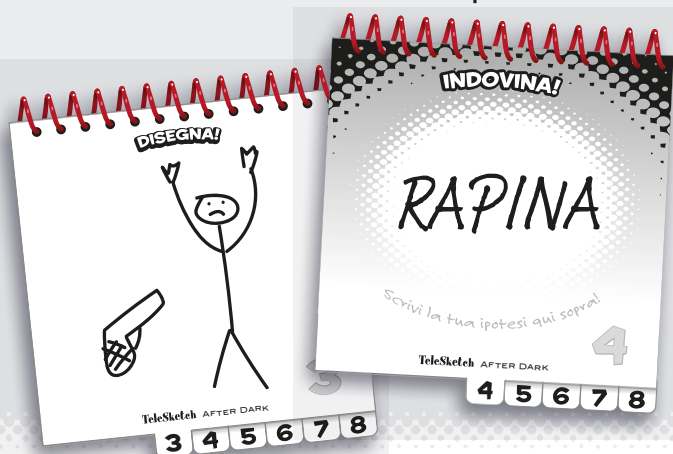


*Se vedete una parola sottolineata, potete scegliere una qualsiasi parola per quella categoria!

5

GIRA E RIGIRA

Continuate tutti a disegnare, passare e indovinare ripetendo i passi 3 e 4 per le pagine seguenti fino a che ogni giocatore non riceve nuovamente il proprio blocco iniziale. Il blocco di ciascun giocatore dovrebbe terminare con un'ipotesi.



2

NUMERO DI GIOCATORI

PARI:

Per le partite con 4, 6 oppure 8 giocatori, aprite il blocco alla pagina 1 "DISEGNA!" e preparatevi a disegnare, poi continuate con il passo 3.

DISPARI:

Per le partite con 5 oppure 7 giocatori, aprite il blocco alla pagina 1 "DISEGNA!".

Ora passate il blocco al giocatore a sinistra! Poi continuate con il passo 3.

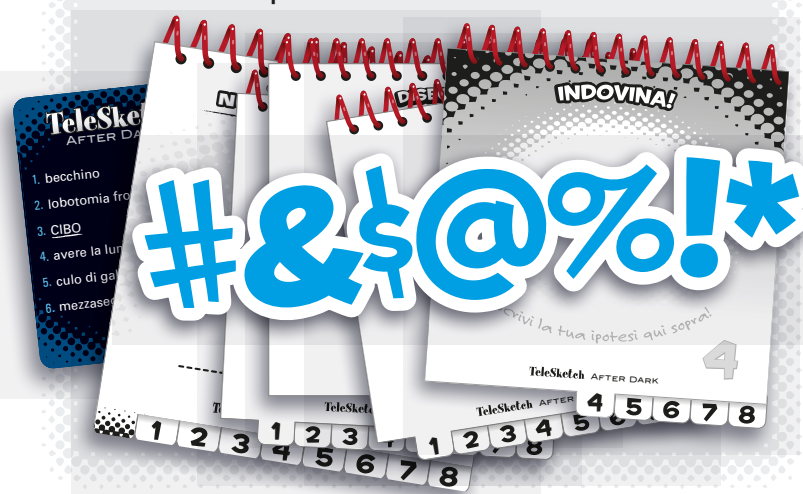
PERCHÉ È IMPORTANTE?

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

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 indecenti presenti sul vostro blocco!



3

DISEGNA

Tutti i giocatori dovrebbero ora trovarsi alla pagina 1 "DISEGNA!". Tornate indietro di una pagina per rileggere la parola e poi andate di nuovo alla pagina 1 "DISEGNA!". Avete circa 1 minuto per disegnare segretamente la parola. Andate a pagina 2 e nascondete il vostro disegno, poi passate il blocco aperto al giocatore alla vostra sinistra.



SUGGERIMENTI:

DISEGNARE

Niente lettere o numeri. Niente pagine vuote. Fate del vostro meglio per disegnare la vostra parola nel minor tempo possibile e 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 sciocca!



PASSA

PASSARE

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

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.



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 "Volete tenere traccia del punteggio" della prossima pagina!

VOLETE GIOCARE ANCORA?

BEH, COME DARVI TORTO?

Per prima cosa, distruggete le prove... Cancellate tutte le pagine. Poi mettete da parte le carte usate e ogni giocatore pesca una nuova carta per un nuovo divertentissimo round.

Per variare, potete anche cambiare il giro con cui passate i blocchi.