



REGOLAMENTO

2-8 Giocatori | Età 7+ | 10 Minuti

Contenuto:

64 Carte (32 Rosa e 32 Gialle)
5 Segnalini Punto



Per giocare a questo gioco avrete bisogno di un telefono, di un timer da cucina o di qualsiasi altro oggetto che possa cronometrare 60 secondi e che emetta un suono forte (o che vibri!)

EHI! NON LEGGETE QUESTO REGOLAMENTO!

LEGGERE È IL MODO PEGGIORE
PER IMPARARE A GIOCARE.

ANDATE ONLINE E GUARDATE
IL NOSTRO VIDEO DIMOSTRATIVO:

DANGERDANGERGAME.COM/HOW



“PERCHÉ NON C'È UN TIMER NELLA SCATOLA?”

È molto probabile che abbiate già qualcosa che tiene il tempo e, se utilizzate quello che già avete, possiamo ridurre la produzione di plastica non necessaria!

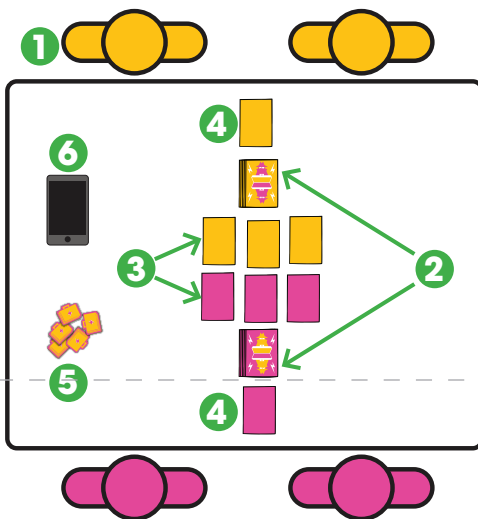
PANDRAMICA

Danger Danger è un gioco di carte per 2 squadre. L'obiettivo è avere più Valigie visibili dell'altra squadra alla fine di ogni round. Ogni round dura solo 60 secondi.

La squadra con il maggior numero di Valigie visibili alla fine del round ottiene 1 segnalino Punto. La prima squadra a raccogliere 3 segnalini Punto vince la partita!

PREPARAZIONE

- 1 Dividetevi in 2 squadre. Ogni squadra si siede ai lati opposti del tavolo. **Non importa quanti giocatori ci siano in ogni squadra, o se le squadre non sono equilibrate.**
- 2 Mescolate il mazzo Giallo e il mazzo Rosa separatamente, poi date un mazzo a ogni squadra. Collocate **a faccia in giù** il vostro mazzo: questo sarà il **mazzo di pesca** della vostra squadra.
- 3 Pescate 3 carte dalla cima del vostro mazzo di pesca e collocatele **a faccia in su** al centro del tavolo, una accanto all'altra. Queste sono le **Pile**.
- 4 Pescate 1 altra carta e collocatela **a faccia in su** dietro il vostro mazzo di pesca. Questa è la **carta Scambio** della vostra squadra.
- 5 Collocate i segnalini Punto sul tavolo.
- 6 Prendete un telefono e collocatelo sul tavolo.



GIOCARE LE CARTE

Quando inizia il round, pescate 1 carta dalla cima del mazzo di pesca della vostra squadra e cercate di giocarla su una qualsiasi Pila.

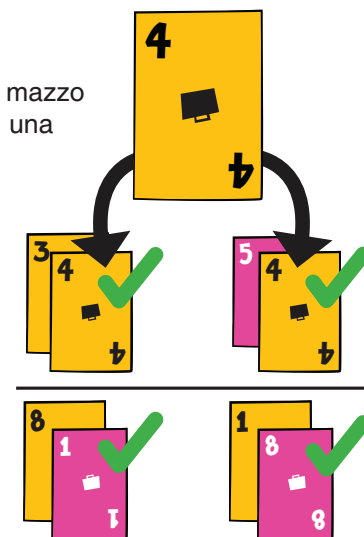
Ogni carta ha un numero nell'angolo.

Potete giocare la vostra carta su una qualsiasi Pila che abbia un numero superiore di 1 o inferiore di 1 rispetto alla vostra carta. Per esempio, potete collocare un 4 solo sopra un 3 o un 5.

Le carte sono numerate da 1 a 8, poi la numerazione ricomincia. **Questo significa che potete giocare un 1 su un 8 oppure un 8 su un 1.**

Potete giocare la vostra carta in cima a una carta di **qualsiasi colore**, ma la strategia migliore è giocare la vostra carta in cima alle carte dell'altra squadra così da coprire le loro Valigie.

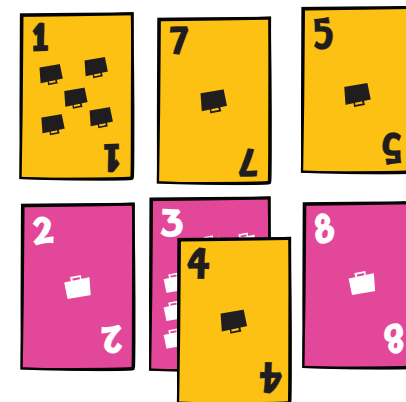
Non potete spostare una carta dopo averla giocata.



QUINDI...

La squadra Gialla ha giocato un 4 sopra al 3 della squadra Rosa. Se il round terminasse ora, la squadra Gialla vincerebbe poiché ha più Valigie visibili.

La squadra Rosa vuole vincere, e per farlo dovrà quindi giocare altre carte.



Non avete un telefono? Nessun problema! Prendete un qualsiasi oggetto che emetta un suono forte o che vibri dopo 60 secondi; assicuratevi solo di avere anche un modo per nascondere (come un timer da cucina sotto un tovagliolo, una sveglia in una scarpa oppure un gallo addestrato in uno zaino).

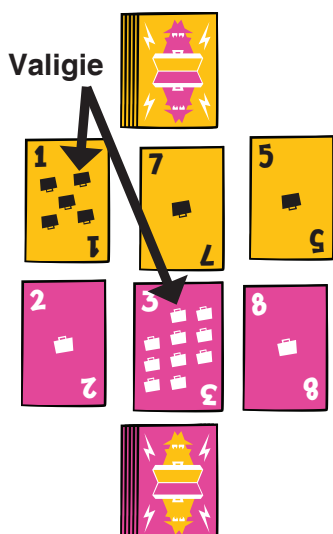
LE PILE

Questo gioco si basa tutto sull'aver più Valigie visibili dell'altra squadra. Ignorate i numeri sulle carte per ora.

In questo esempio, la squadra Rosa ha 12 Valigie visibili e la squadra Gialla ne ha 7. Se il round terminasse ora, vincerebbe la squadra Rosa.

La squadra Gialla dovrebbe giocare carte sopra alle carte della squadra Rosa per avere più Valigie visibili rispetto a loro.

Contate solo le Valigie visibili sulle carte in cima a ogni Pila e NON contate le Valigie sulla vostra carta Scambio.

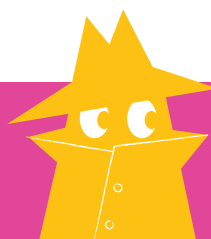


INIZIARE IL ROUND

Ricordate quel telefono (o altro tipo di timer) che avete messo sul tavolo durante la preparazione? Impostate un timer di 60 secondi e assicuratevi che il volume sia al massimo. Fatelo partire e poi **GIRATE IL TELEFONO IN MODO CHE NESSUNO POSSA VEDERLO!**

(Se state usando un timer da cucina, metteteci sopra un tovagliolo.)

Non appena avete avviato il timer e il telefono è a faccia in giù, entrambe le squadre possono iniziare a giocare contemporaneamente le carte.

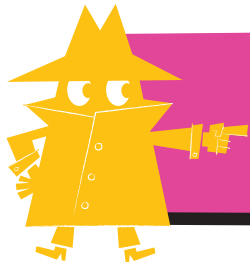


CONTINUE A LEGGERE PER IMPARARE
LA PARTE PIÙ IMPORTANTE DEL GIOCO! →

TERMINARE IL ROUND – LA PARTE PIÙ IMPORTANTE DEL GIOCO!

Mentre giocate le carte, il tempo scorre. **Nessuno dovrebbe essere in grado di vedere quanti secondi mancano alla fine del round.**

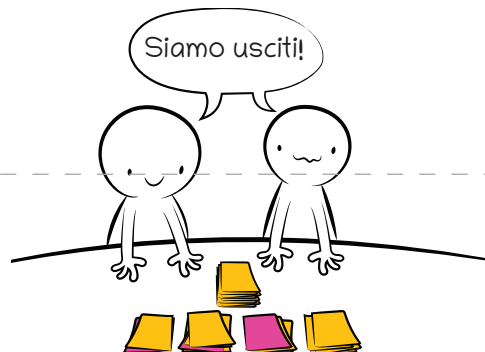
Se il tempo si esaurisce mentre state ancora giocando, la vostra squadra **PERDE IMMEDIATAMENTE IL ROUND.**



LO DICIAMO DI NUOVO PERCHÉ È MOLTO IMPORTANTE:

Nessuno può vedere il timer e se il tempo si esaurisce mentre state ancora giocando, la vostra squadra perde il round!
(Non preoccupatevi, vi spiegheremo come NON perdere.)

Per evitare di perdere, la vostra squadra **deve “Uscire”** prima che il tempo si esaurisca. Per “Uscire”, ogni giocatore nella vostra squadra deve appoggiare entrambe le mani contemporaneamente sul tavolo. Se qualcuno ha in mano una carta, deve giocarla prima che la squadra possa “Uscire”.



Quando tutta la squadra decide di “Uscire” (e solo allora), la decisione è definitiva. La vostra squadra è salva per il round, **ma non potete pescare o giocare nessun'altra carta!** L'altra squadra può continuare a giocare finché desidera, ma se il tempo si esaurisce prima che possa “Uscire”, perde immediatamente il round.

NOTA: Se il tempo si esaurisce mentre entrambe le squadre stanno ancora giocando, entrambe le squadre perdono e il round deve essere giocato di nuovo.

Per rendere le cose più divertenti, scegliete il suono più forte e fastidioso possibile!

GIOCO DI SQUADRA

Se la vostra squadra è composta da più di una persona, giocate uno alla volta: un giocatore giocherà una carta, poi il giocatore successivo e così via.

PARLATE TANTO!

Se siete silenziosi, state giocando male!!

La vostra squadra può aiutarvi a giocare la vostra carta nel modo migliore, **ma nessuno può guardare o pescare la carta successiva finché non avete giocato la carta che avete in mano.**



Pensate a una staffetta! Non c'è bisogno di aspettare l'altra squadra, ma dovete aspettare i vostri compagni di squadra prima di poter partire di nuovo.

COSA SUCCEDDE SE NON POSSO GIOCARE LA MIA CARTA?

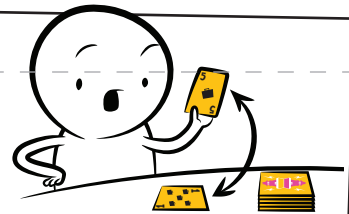
AVETE 3 OPZIONI: **ASPETTARE, SCAMBIARE O BUTTARE VIA.**

ASPETTARE

Non fate nulla. Aspettare che l'altra squadra giochi una carta potrebbe creare una Pila su cui potrete giocare.

SCAMBIARE

Scambiate la carta che avete in mano con la carta Scambio. Ora avete una nuova carta che potete giocare! (La carta che avevate in mano diventa la vostra nuova carta Scambio.)



Potete effettuare questa opzione tutte le volte che desiderate.

BUTTARE VIA

Invece di giocare la vostra carta su una Pila, potete “buttarla via” collocandola a faccia in su accanto al mazzo di pesca dell'altra squadra. Questo conta comunque come se aveste giocato la vostra carta.

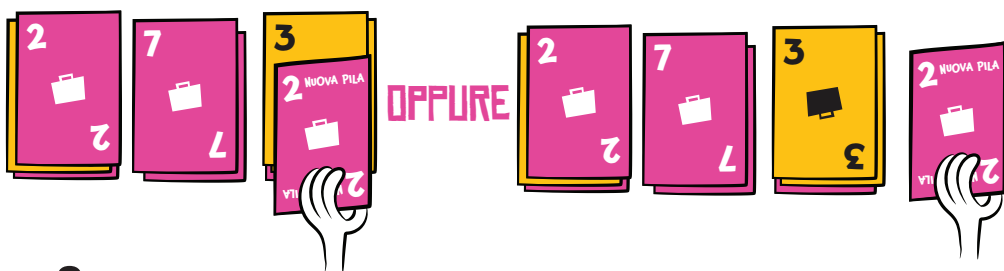
Alla fine del round, l'altra squadra sommerà al proprio totale di Valigie le Valigie visibili su ogni carta che avete buttato via! (Fare questo aiuta solo l'altra squadra, quindi buttate via le carte solo come ultima risorsa!)

CARTE SPECIALI

La maggior parte delle carte ha 1 Valigia, ma alcune carte hanno **5 Valigie** o addirittura **10 Valigie!** Se l'altra squadra gioca una di queste carte dal valore alto, cercate di coprirla con una delle vostre carte prima della fine del round!

Ci sono anche delle carte **Nuova Pila:**

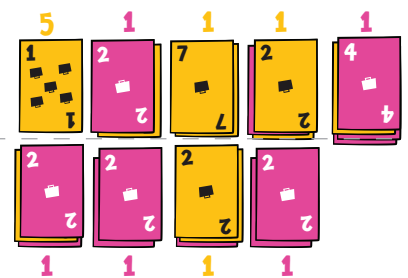
Quando pescate una carta Nuova Pila, potete giocarla in cima a una Pila (seguendo le regole standard) **OPPURE** potete usarla per iniziare una nuova Pila accanto a una già esistente.



CALCOLO DEL PUNTEGGIO

Se entrambe le squadre effettuano “Uscire” prima che il tempo si esaurisca, sommate le Valigie visibili su ogni carta della vostra squadra che si trova in cima a una Pila. Poi prendete le eventuali carte che l'altra squadra ha buttato via e aggiungete al vostro totale le Valigie visibili su quelle carte.

La squadra con il maggior numero di Valigie vince il round e ottiene 1 segnalino Punto. Se le squadre sono in parità, il round deve essere giocato di nuovo.



Squadra Gialla:
5+1+1+1 = 8 Valigie

Squadra Rosa:
1+1+1+1 = 5 Valigie

La Squadra Gialla vince il round!

INIZIARE IL ROUND SUCCESSIVO

Raccogliete le carte e mescolate il mazzo di ogni squadra separatamente. Poi risistemate le carte sul tavolo come da preparazione e iniziate un nuovo round.

VINCERE

La prima squadra a ottenere 3 segnalini Punto vince!

