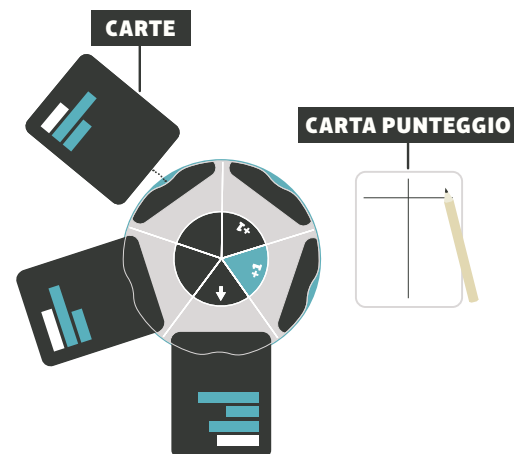


REGOLAMENTO

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.

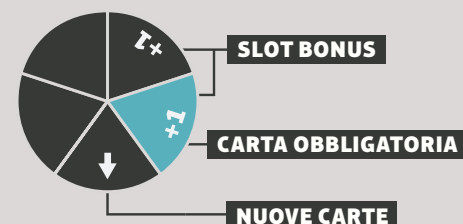
Più bravi vi rivelerete a formulare indizi, più punti otterrete. Ma attenzione alle proposte selvagge, perché ci sono cose che NON devono essere indovinate! Le squadre svolgono i turni e la prima squadra a raggiungere 20 punti vince.

PREPARAZIONE. Dividetevi in due squadre. Prendete una lattina e collocate la ruota esterna sopra al barattolo e quella interna in cima. Collocate 3 carte nella ruota come mostrato a destra. Impostate il timer sul vostro telefono a 90 secondi e sarete pronti per giocare! La squadra con il giocatore più giovane inizia con gli indizi.



COME GIOCARE Seguite i 7 passi sottostanti quando è il vostro turno. Girate questo regolamento se vi serviranno maggiori informazioni durante il gioco.

- 1 SCEGLIERE UNA CARTA INTORNO ALLA RUOTA.** Ogni carta mostra una sfida e se dovete formulare gli indizi parlando, disegnando, mimando o canticchiando. Non girate ancora la carta.
- 2 SCEGLIERE CHI FORMULERÀ GLI INDIZI.** Quel giocatore gira la carta e legge i 5 oggetti che deve fare indovinare al resto della squadra.
- 3 IMPOSTARE IL TIMER SUL VOSTRO TELEFONO A 90 SECONDI E INIZIARE A FORMULARE INDIZI!** Parlate, disegnatte, mimate o canticchiate indizi in modo che la vostra squadra riesca a indovinare il maggior numero possibile dei cinque oggetti in 90 secondi. La squadra procederà avanzando proposte. Ricordate, dovete EVITARE che proponga l'oggetto proibito. La squadra ottiene **1 punto** per OGNI oggetto proposto correttamente e perde **2 punti** se i compagni di squadra propongono l'oggetto proibito.
- 4 QUANDO IL TEMPO È SCADUTO,** la squadra avversaria può tentare di indovinare un oggetto sulla carta che non è stato ancora indovinato. Può fare 1 proposta. Se indovina, ottiene **1 punto**; se non indovina, perde **1 punto**. Se indovina l'oggetto proibito, ottiene **2 punti**.
- 5 USARE LA CARTA PUNTEGGIO** per scrivere quanti punti ha ottenuto ciascuna squadra.
- 6 GIRARE LA RUOTA** di una tacca in senso orario. Alcune carte possono finire nella Zona Bonus. Se una squadra sceglie una carta dallo slot bonus nero, ottiene **1 punto aggiuntivo**. Se c'è una carta nello slot bonus blu, la squadra DEVE prendere questa carta e ottiene **1 punto aggiuntivo**.
- 7 INSERIRE UNA NUOVA CARTA** nello slot indicato dalla freccia. Il vostro turno termina e ora è il turno dei vostri avversari di fornire indizi.



COME FORMULARE INDIZI E INDOVINARE

Nel vostro turno, scegliete quale membro della squadra formulerà gli indizi. Disegnate, parlate, mimate o canticchiate indizi in modo che la vostra squadra riesca a indovinare il maggior numero possibile dei cinque oggetti in 90 secondi. Ricordate, dovete EVITARE che la squadra proponga l'oggetto proibito. Possono essere forniti indizi e gli oggetti essere indovinati in qualsiasi ordine.

La squadra ottiene **1 punto** per ogni oggetto proposto correttamente. Se la squadra propone l'oggetto proibito, 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 attiva viola il regolamento, non ottiene punti per l'oggetto indovinato. Tuttavia, la squadra avversaria può ottenere un punto se indovina l'oggetto allo scadere del tempo.

DISEGNARE: Potete disegnare sul blocchetto. Non potete assolutamente emettere alcun suono o effettuare alcun gesto.

PARLARE: Non potete gesticolare in nessun modo o pronunciare gli oggetti. Non sono permesse traduzioni o rime.

MIMARE: Non potete emettere alcun suono, ma potete usare tutto il corpo per mimare.

CANTICCHIARE: Potete canticchiare, fischiettare ed emettere suoni senza senso come "la-di-da". Potete canticchiare le parole o gli strumenti musicali e canticchiare anche canzoni non presenti sulla carta, se può essere d'aiuto. Non potete assolutamente parlare o gesticolare.

COME INDOVINA LA SQUADRA AVVERSARIA

Quando il tempo è scaduto, la squadra avversaria può tentare di indovinare un oggetto sulla carta che non è stato ancora indovinato. Può fare 1 proposta.

Se indovina, ottiene **1 punto**; se non indovina, perde **1 punto**. Se indovina l'oggetto proibito, ottiene **2 punti**.



COME FUNZIONA LA RUOTA

All'inizio di ogni turno, la ruota deve avere 3 carte inserite negli appositi slot. La nuova carta è sempre collocata nello slot indicato dalla freccia.

Se scegliete una carta dallo slot bonus +1 nero, la vostra squadra otterrà **1 punto aggiuntivo**.

Lo slot bonus +1 blu indica che DOVETE prendere questa carta se è il turno della vostra squadra E che la vostra squadra otterrà **1 punto aggiuntivo**.

ESEMPIO



CHI È IL VINCITORE?

Per vincere la partita, una squadra deve raggiungere i 20 punti o più. Entrambe le squadre hanno lo stesso numero di turni.

Se entrambe le squadre raggiungono i 20 punti o più dopo lo stesso numero di turni, la squadra con il maggior numero di punti vince.

In caso di parità, entrambe le squadre effettuano un altro turno. La squadra che ottiene più punti vince la partita. Se necessario, ripetete il processo fino a quando una squadra vince.

COME OTTENERE PUNTI

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 proposto erroneamente un oggetto.

ESEMPIO

La squadra attiva prende 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. Quindi ottiene **1 punto**.