

# REGOLAMENTO



2-16



20-40 min.



14+

## SCOPO DEL GIOCO

Portate la vostra squadra alla vittoria, determinando in modo corretto la vostra conoscenza dei vari argomenti su una scala da 1 a 10.

## LE CARTE

### CARTE BASE

Divise in 4 Categorie, ognuna di queste carte contiene un argomento di cui le squadre dovranno valutare la propria conoscenza, su una scala da 1 a 10.

### CARTE SFIDA!

La squadra che termina il movimento su questa casella deve seguire le istruzioni sulla carta Sfida!. Che cosa dovete aspettarvi? Di tutto, e in base alle risposte potrete avanzare o retrocedere!

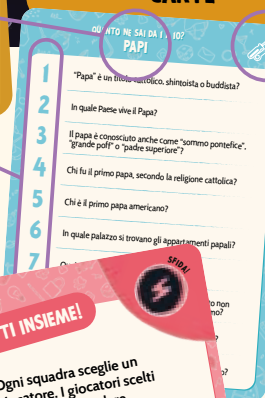
### CARTE INIZIAMO!

Per determinare quale squadra partirà per prima, rispondete ai quesiti delle carte Iniziamo!.

### SCATTO FINALE!

Quando una squadra terminerà invece il movimento sull'ultima casella della plancia, dovrà rispondere correttamente alla domanda sulla carta Scatto Finale! per vincere.

## CARTE



### TUTTI INSIEME!

Ogni squadra sceglie un giocatore. I giocatori scelti dovranno rispondere contemporaneamente alla domanda sul retro.

### INIZIA MO!

Scegliete una persona che chiuda gli occhi velocemente? voi rimanete fermi al posto. La persona con gli occhi chiusi punta un dito davanti a sé.

### DANNATE BUGIE!

Quale delle seguenti affermazioni è falsa?  
A. In Brasile, per legge si può ridare la propria pena detentiva leggendo libri.  
B. Le londre marine si tengono per mano mentre dormono per evitare di andare alla deriva ed essere seppelate.  
C. Sulla cattedrale di Washington ci sono altare diive e le sembranze di Datti Vaude.  
D. La Grande Muraglia in Cina è visibile dalla Luna.

## 4 CATEGORIE



### CURIOSITÀ

Argomenti molto bizzarri o specifici



### VINTAGE

Nozioni che si acquisiscono con l'esperienza



### CONOSCENZA

Natura, scienze, storia, geografia



### POP

Film, musica, sport, tempo libero

## LA PLANCIA

Aprire completamente la copertina della scatola e... Ecco a voi la plancia di gioco! Ogni casella rappresenta una Categoria di carte differente.

### TERMINATE QUI



1

Dividetevi in squadre (da 2 a 4), ognuna delle quali composta da 1 a 4 giocatori.

2

Ogni squadra sceglie una pedina. Come avrete notato, non sono incluse nella scatola. Scegliete un oggetto che rappresenti al meglio la vostra squadra e usatelo!

3

Nelle partite standard le pedine vanno collocate sulla casella indicata da questo indicatore . Per partite più veloci e adrenaliniche, le pedine possono essere invece collocate sulla casella indicata da quest'altro indicatore .

4

La partita inizia quando uno dei giocatori pesca una carta Iniziamo! e la legge ad alta voce.



### CASELLA CATEGORIA



### CASELLA SFIDA!

### INIZIATE QUI

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Le squadre giocano a turno in senso orario, rispondendo a una domanda per turno (anche se la risposta è corretta).

### SE SIETE SU UNA CASELLA CATEGORIA

Un giocatore di un'altra squadra pesca una carta dalla cima del mazzo della Categoria su cui si trova la vostra pedina e legge l'Argomento (scritto in cima alla carta) a voce alta.

A questo punto la vostra squadra si confronta brevemente per stabilire quanto conosce l'Argomento, su una scala da 1 a 10. Una volta giunti a una decisione unanime, dichiarate il numero scelto a voce alta, in modo che tutti possano sentirlo.

Il giocatore con la carta in mano legge ad alta voce la domanda associata a quel numero sulla carta, premurandosi di nascondere con attenzione le risposte sul retro della carta per evitare che qualcuno imbrogli accidentalmente.

La vostra squadra ha 31 secondi per dare una singola risposta.

→ Se la vostra squadra ha risposto **correttamente**, farà avanzare la propria pedina di un numero di caselle pari al numero della domanda a cui ha risposto.

→ Se la vostra squadra ha risposto in modo errato, la pedina rimarrà ferma sulla stessa casella.

In ogni caso, il turno termina.

## ESEMPIO

La pedina di una squadra è su una casella Curiosità. L'Argomento è "Animali Fantastici". La squadra stabilisce che la propria conoscenza in merito a questo Argomento è 3 su 10.



## FINE DEL GIOCO

Se all'inizio del turno la vostra squadra si trova sulla casella finale, deve rispondere a una domanda **Scatto Finale!**

→ Se la vostra squadra risponde in modo errato, la pedina rimane dov'è e nel prossimo turno dovrete provare a rispondere a una nuova domanda Scatto Finale!

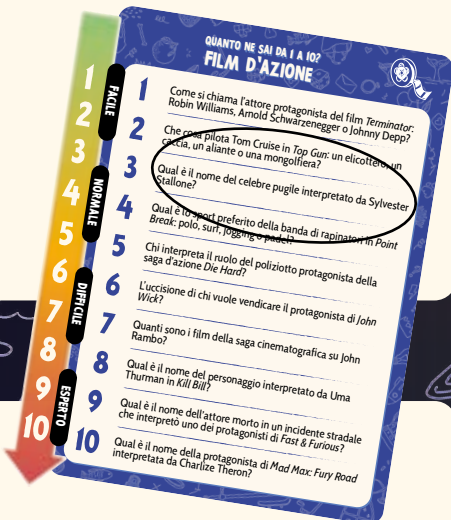
→ Se la vostra squadra risponde in modo corretto, siete i **CAMPIONI DEL GIOCO!**

I giocatori della squadra vincitrice potranno decidere se giocare un'altra partita. Hanno vinto, la scelta è loro!

### SE SIETE SU UNA CASELLA SFIDA!

Un giocatore di un'altra squadra prende una carta dalla cima del mazzo Sfida! e legge le istruzioni sulla carta.

**ATTENZIONE:** Potete discutere delle possibili risposte con la vostra squadra, ma l'uso di smartphones per cercare risposte in internet o per chiedere a chi non è presente è severamente vietato.



I giocatori rispondono in modo corretto e fanno avanzare la loro pedina di 3 caselle. Nel turno successivo la squadra risponderà a una domanda della Categoria Pop.

Se la squadra risponderà in modo errato, la pedina rimarrà sulla stessa casella e, nel loro prossimo turno, i giocatori risponderanno a un'altra domanda della Categoria Pop.

