

## INIZIATE QUI!

Ci sono due ruoli importanti in questo gioco:

### LO SFIDANTE E IL SUO COMPAGNO DI SQUADRA

Come Sfidante, effettuerete una semplice sfida. Ma prima, uno degli altri giocatori diventerà il vostro Compagno di Squadra.

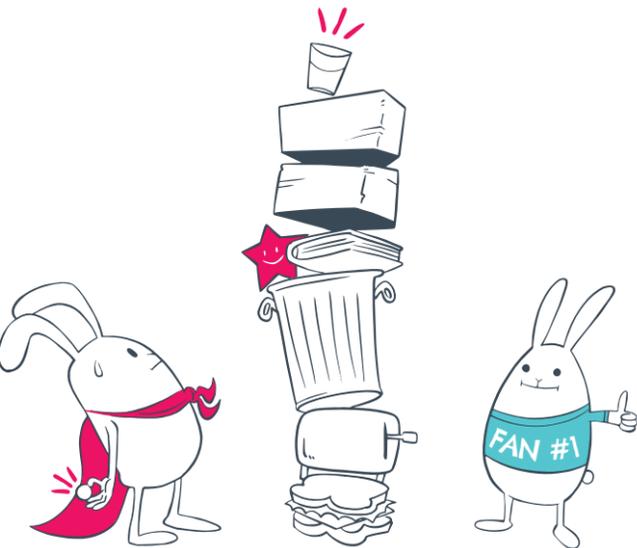
Se superate la sfida con successo, sia voi che il vostro Compagno di Squadra otterrete punti! Se fallite, saranno invece tutti gli altri giocatori a ottenere punti.

Ma ecco la parte complicata: per diventare vostro Compagno di Squadra, un giocatore dovrà rendere più difficile la vostra sfida. Il giocatore che la rende LA PIÙ difficile diventa il vostro Compagno di Squadra.

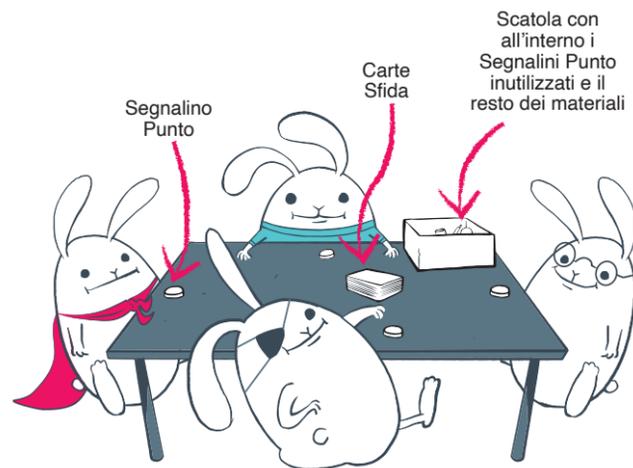
Con la speranza che non vi abbia appena incastrato in un compito impossibile.

In pratica, questo gioco diventa tanto più difficile quanto più i vostri amici credono in voi.

**Il primo giocatore ad avere 5 Segnalini Punto vince.**



## PREPARAZIONE



- 1 Date 1 Segnalino Punto a ogni giocatore attorno al tavolo.
- 2 Mescolate le Carte Sfida e mettetele sul tavolo con il LATO PREPARAZIONE (quello più chiaro) a faccia in su.
- 3 Mettete la scatola dei materiali sul tavolo.

Uno di voi sarà lo Sfidante e un altro di voi sarà il suo Compagno di Squadra. Prima però, occorre vedere come sono fatte le Carte Sfida.

**2 GIOCATORI:** Leggete le Regole per 2 Giocatori sull'altro lato quando avete letto le istruzioni complete, ma prima di iniziare a giocare!

## LE CARTE SFIDA

Ogni Carta Sfida ha due lati. Il **Lato Preparazione** spiega come preparare la sfida mentre il **Lato Sfida** spiega allo Sfidante cosa dovrà fare. Nessuno può guardare il Lato Sfida di una carta fino a quando lo Sfidante non ha un Compagno di Squadra!

### LATO PREPARAZIONE DELLA CARTA

- 1 Luogo (tavolo, pavimento o contro un muro)
- 2 Un'immagine di come preparare la sfida
- 3 Come rendere la sfida più difficile
- 4 La Scala Difficoltà per aiutarvi a rendere la sfida più difficile



ICONE NELLA PARTE SUPERIORE DELLA CARTA:  
 = 1 Giocatore Attivo    = Più Giocatori Attivi  
 = 1 Giocatore Seduto    = Più Giocatori Seduti

**NOTA:** A volte sono richiesti oggetti extra non presenti nella scatola. Si tratta di oggetti comuni che avete probabilmente a disposizione. Se non li avete, saltate semplicemente la carta.

### IL LATO SFIDA DELLA CARTA

Il Lato Sfida della carta descrive la sfida che lo Sfidante proverà a effettuare. Lo Sfidante leggerà questo testo a voce alta solo DOPO aver trovato un Compagno di Squadra, quando sarà pronto a iniziare la sfida (vedere "Diventare il Compagno di Squadra").



**Non mettete MAI voi stessi o gli altri in situazioni pericolose. Assicuratevi che qualsiasi giocatore coinvolto sia a suo agio con la sfida prima di procedere. Se una sfida vi mette a disagio, saltatela semplicemente e proseguite con la successiva.**

**NOTA:** Se la pallina non rimane ferma quando state preparando una sfida, usate il Supporto Pallina per tenerla al suo posto. Possono essere usati anche dei Segnalini Punto aggiuntivi per tenere fermi i bicchieri.

## DIVENTARE IL COMPAGNO DI SQUADRA

Il Compagno di Squadra è il giocatore che alla fine decide quanto difficile sarà una sfida. Ma non siete voi a scegliere il vostro Compagno di Squadra.

Preparate la sfida come raffigurato sulla carta. Poi, a partire dal giocatore alla sinistra dello Sfidante, ogni giocatore deve fare una di queste due cose:

### RENDERE PIÙ DIFFICILE LA SFIDA

Se volete rendere più difficile la sfida, seguite le istruzioni nella parte inferiore del Lato Preparazione della carta e fate fisicamente le cose che dicono le istruzioni (muovere il bicchiere, inclinare la clessidra, dire un numero ad alta voce, ecc.).

Anche se non sapete ancora cosa dovrà fare lo Sfidante, fate attenzione alla Scala Difficoltà nella parte inferiore della carta!

Vi è permesso rendere la sfida più difficile del livello "difficile", ma questo probabilmente farà fallire lo Sfidante e, di conseguenza, voi perderete punti!

**QUINDI NON RENDETE LA SFIDA TROPPO DIFFICILE!**

### RITIRARSI

Se non volete rendere la sfida più difficile perché pensate che lo Sfidante fallirà, potete dire: "mi ritiro".

Quando vi ritirate, non potete aumentare di nuovo la difficoltà durante questa sfida e non sarete il Compagno di Squadra per questa sfida.

Non abbiate paura di ritirarvi. Se un altro giocatore ha reso la sfida troppo difficile, lo Sfidante probabilmente fallirà e, essendovi ritirati, sarete voi a guadagnare punti!

**Se tutti i giocatori si ritirano senza rendere più difficile la sfida, saltate la carta.**

OPPURE

**NOTA:** Per qualsiasi sfida che chieda "Quanto?" potete saltare dei numeri, ma potete usare solo numeri interi.

Procedete in senso orario attorno al tavolo in modo che ogni giocatore (tranne lo Sfidante, visto che dovrà affrontare la sfida) renda la sfida più difficile oppure si ritiri.

Continuate con il giro più volte finché tutti i giocatori si sono ritirati tranne uno: **quest'ultimo giocatore è ufficialmente il Compagno di Squadra.** Ha stabilito la difficoltà per la sfida e la sua ultima risposta non può essere cambiata.

continua sull'altro lato...

continua dall'altro lato...

## ECCO UN ESEMPIO DI COME OTTENERE UN COMPAGNO DI SQUADRA

Lo Sfidante prepara la sfida come raffigurato sulla carta.



Il Giocatore 1 inizia per primo. Rende più difficile la sfida inclinando la clessidra in modo che un po' di sabbia fluisca dal lato pieno al lato vuoto, mettendola poi in orizzontale. Questo fa sì che lo Sfidante abbia meno tempo per effettuare la sfida.



Poi tocca al Giocatore 2, che fa la stessa cosa per rendere la sfida ancora più difficile.



Il Giocatore 3 pensa che lo Sfidante fallirà e si ritira.



A questo punto tocca di nuovo al Giocatore 1, che decide di far fluire altri granelli di sabbia.

È di nuovo il turno del Giocatore 2, ma decide che la sfida probabilmente è troppo difficile e si ritira.

Il Giocatore 1 è l'unico giocatore rimasto e diventa il Compagno di Squadra dello Sfidante.

**Ora potete finalmente girare la carta e iniziare la sfida!**

## INIZIARE LA SFIDA

Non appena un giocatore è diventato il Compagno di Squadra (e non prima!), lo Sfidante può girare la carta e leggere il Lato Sfida **a voce alta a tutti quanti**. Poi, deve tentare la sfida al livello di difficoltà che è stato appena impostato dal Compagno di Squadra.

**A meno che non sia specificato diversamente sulla Carta Sfida:**

- Lo Sfidante è l'UNICA persona che può partecipare alla sfida.
- NESSUNO (incluso il Compagno di Squadra) può interferire con il giocatore (o con i giocatori) che sta tentando la sfida.

**NOTA:** A volte c'è un modo più creativo di tentare una sfida rispetto al modo più ovvio; vi incoraggiamo a pensare fuori dagli schemi. Non è considerato barare se non violate le regole sulla carta o nella lista qui sopra.

## TERMINARE UNA SFIDA E ATTRIBUIRE I PUNTI

La sfida termina quando lo Sfidante ha completato con successo o fallito la sfida. Ora è il momento di assegnare i Segnalini Punto.

	SFIDA SUPERATA	SFIDA FALLITA
SFIDANTE	+1 PUNTO	-1 PUNTO
COMPAGNO DI SQUADRA	+1 PUNTO	-1 PUNTO
TUTTI GLI ALTRI		+1 PUNTO

ATTENZIONE! Tutti gli altri giocatori ottengono un punto se lo Sfidante fallisce!

Questa è un'ENORME penalità per il fallimento di una sfida.

Rendere una sfida troppo difficile è la maniera più veloce di perdere la partita!

Se un giocatore non ha alcun Segnalino Punto e perde un punto, rimane a 0 Segnalini Punto.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- Scegliete un giocatore che diventi il primo Sfidante.
- Guardate il Lato Preparazione della carta in cima al mazzo e preparate la sfida come raffigurato.
- Determinate il Compagno di Squadra (vedere "Diventare Il Compagno di Squadra").
- Girate la carta per tentare la sfida.
- Assegnate i punti e scartate la carta.
- Procedete in senso orario attorno al tavolo con il giocatore successivo come Sfidante.

### ★QUESTO È IMPORTANTE!

Quando una carta dice "muovete i bicchieri per rendere questa sfida più difficile", non limitatevi a dire i numeri ma **MUOVETE FISICAMENTE I BICCHIERI!**

## VINCERE

Il primo giocatore ad avere 5 Segnalini Punto vince.

## PARITÀ

Se più di 1 giocatore sta per ottenere il 5° Segnalino Punto nello stesso momento, tutti i giocatori in parità restano a 4 Segnalini Punto e giocano 1 round in Modalità Eroe (nessun altro giocatore può giocare, perdere punti od ottenere punti).

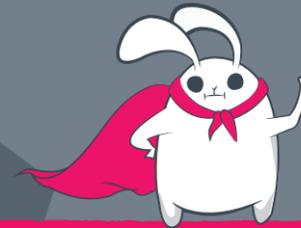
## REGOLE PER 2 GIOCATORI

Entrambi i giocatori iniziano con 1 Segnalino Punto. Scegliete il primo giocatore, poi entrambi i giocatori giocano in Modalità Eroe dall'inizio alla fine (ma saltate la regola #2).

## SMETTETE DI LEGGERE E INIZIATE A GIOCARE!

## ROBA EXTRA

State diventando bravi e volete bilanciare un po' il terreno di gioco? È tempo di provare la...



## MODALITÀ EROE

Nel momento in cui un qualsiasi giocatore ha 4 Segnalini Punto, aggiungete queste 2 regole:

- Non ci sono più Compagni di Squadra. Invece, a partire dallo Sfidante più recente e continuando in senso orario, tutti i giocatori possono rendere la sfida più difficile fino a che tutti, tranne 1 giocatore, si ritirano. Quel giocatore diventa lo Sfidante e deve tentare la sfida. In altre parole, state scommettendo su voi stessi!
- Dopo la sfida:

	SE LA SFIDA VIENE SUPERATA	SE LA SFIDA VIENE FALLITA
LO SFIDANTE HA 4 PUNTI	VINCE LA PARTITA	SFIDANTE: -1 PUNTO E TUTTI GLI ALTRI: +1 PUNTO
LO SFIDANTE HA MENO DI 4 PUNTI	RUBA 1 PUNTO A OGNI GIOCATORE CON 4 PUNTI	

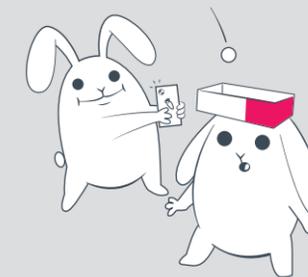
**NOTE:** Saltate tutte le sfide con un'icona  o .

Per tutte le carte che usano la parola "Compagno di Squadra", fate finta che ci sia scritto "Sfidante".

## PRIMA CHE LO CHIEDIATE...

- Non avete bisogno di un metro! Stimare le distanze fa parte della sfida.
- Potete giocare a questo gioco quante volte volete. Molte carte hanno delle preparazioni identiche, quindi se pensate di riconoscerne una c'è una buona possibilità che vi sbagliate.
- Se esaurite i fogli di carta, sostituiteli con qualsiasi altro foglio di carta.
- Se necessario, lavate a mano la benda e fatela asciugare naturalmente.

## CONDIVIDETE!



Avete fatto qualcosa di incredibile mentre inseguivate la grandezza? Avete reso una sfida così difficile che ha distrutto un'amicizia? Fatecelo vedere!

#withoutfailgame

@gameofkittens  
explodingkittens

© 2024 Exploding Kittens | Fabbricato in Cina  
7162 Beverly Blvd #272 Los Angeles, CA 90036 USA  
Importato in Europa da Exploding Kittens  
10 Rue Pergolèse, 75116 Parigi, Francia  
support@explodingkittens.com  
www.explodingkittens.com

# WITHOUT FAIL

REGOLAMENTO



2+ GIOCATORI  
ETÀ 10+  
20 MINUTI



## EHI!

**Non leggete questo regolamento!**

Leggere è il modo peggiore per imparare a giocare.

Andate online e guardate il nostro video dimostrativo:

[www.withoutfailgame.com/how](http://www.withoutfailgame.com/how)

## CONTENUTO

- 149 Carte Sfida
- 40 Segnalini Punto
- 1 Supporto Pallina
- 6 Bicchieri
- 1 Pallina
- 3 Dadi
- 1 Penna
- Clessidra da 30 secondi
- 1 Blocco degli Appunti
- 1 Benda