

WHY ARE YOU
LIKE THIS?



MODALITÀ PARTY

4+ GIOCATORI

COMPETITIVO

Contenuto: 55 Carte Sfida | 1 Blocchetto | 1 Penna |
150 Carte Parole Modalità Party

EHI! NON LEGGETE QUESTO REGOLAMENTO!

Leggere è il modo peggiore per imparare a giocare. Andate online e guardate il nostro video dimostrativo:



[WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/WHYAREYOU LIKE THIS/HOW](http://WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/WHYAREYOULIKE THIS/HOW)



Per giocare a questo gioco avrete bisogno di un telefono, un orologio o qualsiasi altra cosa abbia un timer con un suono forte o una vibrazione potente!

PERCHÉ NON C'È UN TIMER NELLA SCATOLA?

È molto probabile che abbiate già qualcosa per tenere il tempo, in questo modo possiamo ridurre la produzione di plastica non necessaria!

CHE COS'È?

Preparatevi a mettervi in gioco con i vostri amici esibendo le vostre doti oratorie, artistiche e recitative!

A ogni turno, un giocatore darà degli indizi rispettando delle regole (potrà solo **parlare**, **disegnare** o **mimare**) e ci sarà sempre una modifica aggiuntiva che renderà le cose più difficili. Vincerà la squadra che riuscirà a indovinare correttamente il maggior numero di parole entro il limite di tempo.

GUARDATE L'ALTRO LATO SE

Siete in meno di 4 giocatori



Cercate la "Modalità Appuntamento"



Siete un gruppo numeroso e tutti vogliono stare nella stessa squadra



PREPARAZIONE

1 Dividete tutti i giocatori in **2 squadre**.

Se le squadre non hanno esattamente lo stesso numero di giocatori non c'è problema. Assicuratevi solo che tutti i membri di ciascuna squadra siano seduti vicini.

2 **Mescolate le Carte Parola "Modalità Party"**. Mettete il mazzo di carte al centro del tavolo in modo che chiunque possa raggiungerlo.



Le Carte Parola hanno 2 parole per lato. Scegliete un numero da 1 a 4. Per tutta la durata della partita userete sempre la parola corrispondente a quel numero su ogni carta. Girate il mazzo in modo che il numero scelto sia a faccia in giù e nessuno possa vedere la parola in anticipo.

Potete usare il mazzo "Modalità Party" da solo, oppure mescolarlo insieme al mazzo "Modalità Appuntamento" per avere più parole tra cui scegliere!



3 **Mescolate tutte le Carte Sfida e mettetene 3 a faccia in giù** in una piccola pila al centro del tavolo. Rimettete il resto delle Carte Sfida nella scatola. Non le userete per questa partita.



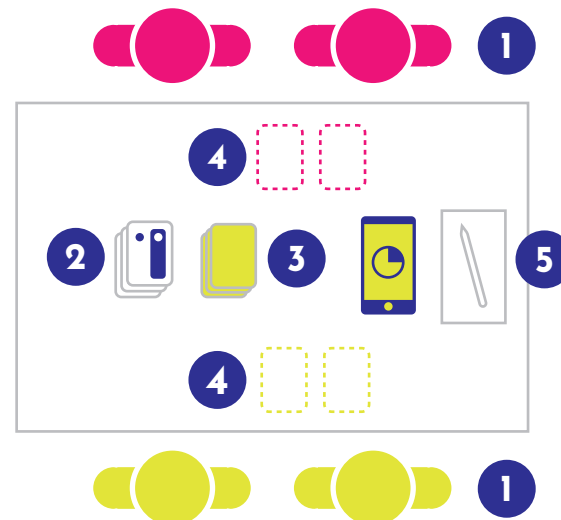
Viene utilizzato lo stesso mazzo Carte Sfida sia per la Modalità Party che per la Modalità Appuntamento.

4 **Lasciate spazio** per una Pila del Punteggio e una Pila degli Scarti per ogni squadra.

5 **Mettete la penna, il foglio e il timer sul tavolo.**

6 **Scegliete quale squadra inizia per prima.**

Il vostro tavolo dovrebbe apparire così:



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

1 Se è il turno della vostra squadra, scegliete un giocatore della vostra squadra che **giri la prima Carta Sfida** e la legga ad alta voce.

Posso mimare. MA... posso usare solo le braccia di un compagno di squadra!



2 **Impostate il timer** in base al tempo limite indicato sulla Carta Sfida, poi fate partire immediatamente il timer.

Le sfide possono durare 30 secondi, 1 minuto o 2 minuti.

3 Quando parte il timer, se siete il giocatore scelto dalla squadra, **prendete la Carta Parola in cima** senza mostrarla ai vostri compagni e cercate di **far indovinare** la parola alla vostra squadra seguendo tutte le regole della Carta Sfida. Solo i giocatori della vostra squadra possono indovinare la parola.

4 Se la vostra squadra indovina la parola, **mettete quella Carta Parola nella Pila del Punteggio della vostra squadra e prendete una nuova Carta Parola** (continuando a usare la stessa Carta Sfida). Cercate di far indovinare il maggior numero possibile di parole prima che scada il tempo.

5 Allo scadere del tempo, tocca all'altra squadra scegliere il proprio giocatore e userà **la stessa Carta Sfida** appena usata.

6 Dopo che un giocatore per ciascuna squadra ha effettuato un turno con la stessa Carta Sfida, rimettete quella carta nella scatola. Il prossimo giocatore girerà la Carta Sfida successiva per effettuare un nuovo turno. Continuate fino a quando entrambe le squadre hanno giocato con ciascuna delle 3 Carte Sfida.

È la squadra con il maggior numero di Carte Parola nella propria Pila del Punteggio a effettuare il primo turno quando si rivela una nuova Carta Sfida. In caso di parità, scegliete una squadra che cominci per prima.

CARTE SFIDA

AZIONI



PARLARE

Potete parlare ed emettere suoni. Non potete mai pronunciare la parola sulla carta o qualsiasi parte o variazione della parola.



DISEGNARE

Potete disegnare usando il foglio e la penna. Non potete scrivere lettere, numeri, ecc.



MIMARE

Potete mimare silenziosamente la parola. Non potete formare lettere per fare lo spelling della parola.

"Ma..." è la regola extra che rende la sfida più difficile.

Il **tempo** è basato sulla difficoltà della Carta Sfida.



La maggior parte delle Carte Sfida prevede una sola azione consentita, ma alcune ne prevedono diverse, quindi prestate molta attenzione quando leggete la carta ad alta voce!

Lo scopo di questo gioco è divertirsi! Se una Carta Sfida mette qualcuno a disagio o non gli permette di giocare, sostituirla con una nuova Carta Sfida.

SALTARE LE CARTE E INFRANGERE LE REGOLE

Se volete saltare una Carta Parola (ad esempio, se la vostra squadra sta avendo difficoltà a indovinarla), mettetela nella Pila degli Scarti e poi prendete una nuova Carta Parola.

Se infrangete le regole della Carta Sfida, mettetela nella Carta Parola attuale nella vostra Pila degli Scarti e prendetene una nuova.

È responsabilità di tutti riconoscere quando vengono infrante le regole della carta o le regole del gioco. *Se sembra che qualcuno stia barando, probabilmente sta barando.*

Se scartate 3 Carte Parola (infrangendo una regola, saltando le carte oppure una qualsiasi combinazione di queste cose), il vostro turno termina immediatamente, anche se rimane ancora tempo a disposizione.

Alla fine di ogni turno le Carte Parola scartate vanno rimesse in fondo al mazzo.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando entrambe le squadre hanno giocato con ciascuna delle 3 carte Sfida. Contate le carte nella Pila del Punteggio di ogni squadra. **Vince la squadra con il maggior numero di Carte Parola!**

PARTITA IN PARITÀ

Se alla fine della partita le squadre sono in parità, scegliete un giocatore per ogni squadra, girate una sola Carta Sfida e leggetela ad alta voce. Poi, prendete una singola Carta Parola da far guardare a entrambi i giocatori. Entrambi i giocatori devono immediatamente cercare di far indovinare la parola alla propria squadra seguendo le regole della Carta Sfida. La prima squadra che indovina la parola vince la partita.

WHY ARE YOU
LIKE THIS?



MODALITÀ APPUNTAMENTO

2 O PIÙ GIOCATORI
COLLABORATIVO

GUARDATE L'ALTRO LATO SE

Cercate la
"Modalità Party"



OPPURE

Siete un gruppo
numeroso e tutti
vogliono giocare in
modo competitivo



Contenuto: 55 Carte Sfida | 1 Blocchetto | 1 Penna |
50 Carte Parole Modalità Appuntamento

EHI! NON LEGGETE QUESTO REGOLAMENTO!

Leggere è il modo peggiore per imparare a giocare. Andate online e guardate il nostro video dimostrativo:



WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/WHYAREYOU LIKE THIS/HOW



Per giocare a questo gioco avrete bisogno di un telefono, un orologio o qualsiasi altra cosa abbia un timer con un suono forte o una vibrazione potente!

PERCHÉ NON C'È UN TIMER NELLA SCATOLA?

È molto probabile che abbiate già qualcosa per tenere il tempo, in questo modo possiamo ridurre la produzione di plastica non necessaria!

CHE COS'È?

Preparatevi a mettervi in gioco con il vostro partner esibendo le vostre doti oratorie, artistiche e recitative! **Vincerete o perderete insieme** cercando di far indovinare all'altra persona delle parole rispettando delle regole (potrete solo **parlare**, **disegnare** o **mimare**) e ci sarà sempre una modifica aggiuntiva che renderà le cose più difficili. Vincerete entrambi se riuscirete a indovinare correttamente abbastanza parole entro la fine della partita.

3+ GIOCATORI:

Ogni volta che nel regolamento viene menzionato "il vostro partner", sostituitelo con "la vostra squadra".

PREPARAZIONE

- 1 Mescolate le Carte Parola "Modalità Appuntamento". Mettete il mazzo di carte al centro del tavolo in modo che entrambi possiate raggiungerlo.



Le Carte Parola hanno 2 parole per lato. Scegliete un numero da 1 a 4. Per tutta la durata della partita userete entrambi sempre la parola corrispondente a quel numero su ogni carta. Girate il mazzo in modo che il numero scelto sia a faccia in giù e nessuno possa vedere la parola in anticipo.

Potete usare il mazzo "Modalità Appuntamento" da solo, oppure mescolarlo insieme al mazzo "Modalità Party" per avere più parole tra cui scegliere!

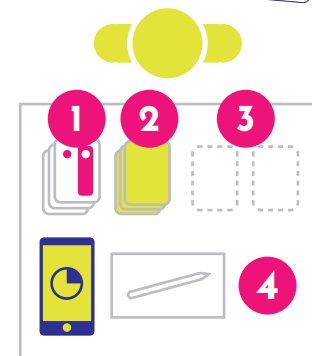


- 2 Mescolate tutte le Carte Sfida e mettetene 3 a faccia in giù in una piccola pila al centro del tavolo. Rimettete il resto delle Carte Sfida nella scatola. Non le userete per questa partita.

Viene utilizzato lo stesso mazzo Carte Sfida sia per la Modalità Party che per la Modalità Appuntamento.

- 3 Lasciate dello spazio per una Pila del Punteggio e una Pila degli Scarti.

- 4 Mettete la penna, il foglio e il timer sul tavolo.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- 1 Scegliete un giocatore che giri la prima Carta Sfida e la legga ad alta voce.

Posso mimare. MA... posso usare solo le braccia di un compagno di squadra!



- 2 Impostate il timer in base al tempo limite indicato sulla Carta Sfida, quindi fate partire immediatamente il timer.



Le sfide possono durare 30 secondi, 1 minuto o 2 minuti.

- 3 Quando parte il timer, se siete il giocatore scelto, prendete la Carta Parola in cima senza mostrarla al vostro partner e cercate di fargli indovinare la parola seguendo tutte le regole della Carta Sfida.

3+ GIOCATORI:

Tutti provano a indovinare nello stesso momento.

- 4 Non appena il vostro partner indovina la parola, mettetene quella Carta Parola nella Pila del Punteggio condivisa e prendete una nuova Carta Parola (continuando a usare la stessa Carta Sfida). Cercate di far indovinare il maggior numero possibile di parole prima che scada il tempo.

- 5 Allo scadere del tempo, tocca all'altro giocatore usare la stessa Carta Sfida appena usata.

3+ GIOCATORI:

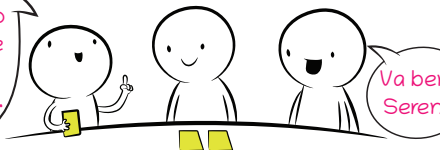
Scegliete un qualsiasi giocatore per effettuare il prossimo turno.

- 6 Dopo che entrambi avete effettuato un turno con la stessa Carta Sfida, rimettete quella carta nella scatola. Poi, girate la Carta Sfida successiva. Continuate fino a quando entrambi avete effettuato un turno con ciascuna delle 3 Carte Sfida.

3+ GIOCATORI:

Scegliete due giocatori per ogni Carta Sfida. In questo modo ogni carta verrà giocata due volte.

Giacomo, inizio io. Poi sarà il tuo turno di dare indizi con questa carta.



Va bene Serena!

Non è un problema se non tutti hanno la possibilità di dare indizi con ogni Carta Sfida oppure se non tutti effettuano lo stesso numero di turni dando indizi!

Ora è il tuo turno, Andrea! Inizia con la prossima Carta Sfida.



È sempre possibile giocare di nuovo o aggiungere altre Carte Sfida per gruppi più numerosi.

Per le Carte Sfida che fanno riferimento a un "compagno di squadra", scegliete uno o più giocatori qualsiasi che vi aiutino per il turno. Tutti gli altri possono comunque indovinare.

CARTE SFIDA

AZIONI



PARLARE

Potete parlare ed emettere suoni. Non potete mai pronunciare la parola sulla carta o qualsiasi parte o variazione della parola.



DISEGNARE

Potete disegnare usando il foglio e la penna. Non potete scrivere lettere, numeri, ecc.



MIMARE

Potete mimare silenziosamente la parola. Non potete formare lettere per fare lo spelling della parola.

"Ma..." è la regola extra che rende la sfida più difficile.

Il tempo è basato sulla difficoltà della Carta Sfida.



La maggior parte delle Carte Sfida prevede una sola azione consentita, ma alcune ne prevedono diverse, quindi prestate molta attenzione quando leggete la carta ad alta voce!

Lo scopo di questo gioco è divertirsi! Se una Carta Sfida mette qualcuno a disagio o non gli permette di giocare, sostituirla con una nuova Carta Sfida.

SALTARE LE CARTE E INFRANGERE LE REGOLE

Se volete saltare una Carta Parola (ad esempio, se il vostro partner sta avendo difficoltà a indovinarla), mettetela nella Pila degli Scarti e poi prendete una nuova Carta Parola.

Se infrangete le regole della Carta Sfida, mettetela nella vostra Pila degli Scarti e prendetene una nuova. È responsabilità di tutti riconoscere quando vengono infrante le regole della carta o le regole del gioco. Se sembra che qualcuno stia barando, probabilmente sta barando.

Se scartate 3 Carte Parola (infrangendo una regola, saltando le carte oppure una qualsiasi combinazione di queste cose), il vostro turno termina immediatamente, anche se rimane ancora tempo a disposizione. Alla fine di ogni turno le Carte Parola scartate vanno rimesse in fondo al mazzo.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando entrambi avete effettuato un turno con ciascuna delle 3 Carte Sfida.

3+ GIOCATORI:

La partita è finita quando ogni Carta Sfida è stata giocata da 2 giocatori qualsiasi.

Se avete 15 o più Carte Parola nella vostra Pila del Punteggio condivisa, avete vinto!

©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
LONP-202410-57