

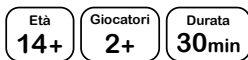
That Sound Game



Regole di gioco.



Preferisci guardare?



That Sound Game

Un gioco rumoroso per persone bizzarre.

That Sound Game è un party game frenetico, interattivo ed estremamente chiassoso.

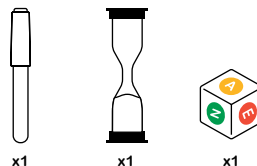
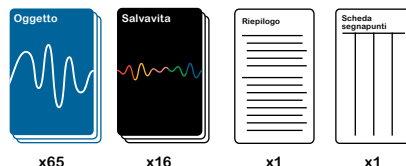
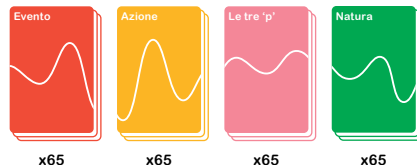
L'obiettivo è far indovinare alla tua squadra il maggior numero possibile di risposte sulle carte categoria in un minuto. Puoi usare qualsiasi combinazione di suoni e movimenti, ma le tue mani devono rimanere dietro la schiena.

Riceverai anche delle carte salvavita. Usale strategicamente per far vincere la tua squadra.



Guarda le regole

Contenuto: 325 carte categoria
16 carte salvavita
1 carta riepilogo
1 dado
1 clessidra da un minuto
1 pennarello cancellabile
1 scheda segnapunti (riutilizzabile)



Preparati:

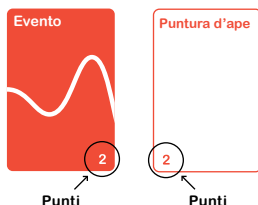
1. Mescola le carte, suddividile in 5 categorie e collocalle a faccia in giù.
2. Dividetevi in un massimo di 4 squadre, con almeno 2 giocatori per squadra. Più persone ci sono in una squadra, più il gioco sarà divertente.
3. Distribuisci 4 carte salvavita a ogni squadra:
 - 2 x Toglimi le manette
 - 2 x Furto
4. Per decidere quale squadra inizierà per prima, l'ultima persona ad aver ricevuto una lamentela perché troppo chiassosa sarà il primo Sound Master. Se nessuno ha mai ricevuto una lamentela del genere, scegli la persona che ha più probabilità di riceverla in futuro.
5. Ora la partita può iniziare.

Giochiamo:

1. Il Sound Master tira il dado per determinare la categoria del turno:
 - A** Azione – un qualcosa che si può eseguire;
 - E** Evento – una situazione nella quale si verifica un episodio o un avvenimento;
 - P** Le tre 'p' – persone, posti e personaggi;
 - N** Natura – elementi naturali, tra cui piante, animali e paesaggi;
 - O** Oggetto – una cosa materiale di qualsiasi dimensione che può essere vista e toccata;
 - All in – tutte le squadre giocano contemporaneamente.
2. Il Sound Master prende una carta dal mazzo categoria corrispondente, legge la risposta e colloca la carta a faccia in giù.
3. Gira la clessidra da 1 minuto e fa indovinare alla propria squadra la risposta sulla carta usando solo suoni e movimenti.
4. Il Sound Master DEVE alzarsi e incrociare le mani dietro la schiena non appena gira la clessidra.

5. Solo le onomatopee (parole che imitano un suono) come “oink”, “boom”, “clap clap”, ecc. sono ammesse. Non si possono utilizzare altre parole. Questo è un gioco basato sui suoni, quindi fai un sacco di suoni!
6. Il Sound Master non può utilizzare onomatopee che fanno parte della parola o della scena che sta cercando di descrivere. Per esempio, se la risposta è “Pesce che fa splash”, non può dire la parola “splash”.
7. Finché le mani del Sound Master sono dietro la schiena, sono consentiti tutti i tipi di movimento, come sdraiarsi, saltare, correre, agitarsi, ecc. Pensa fuori dagli schemi.
8. Il Sound Master può interagire con cose e persone, ma non può indicare qualcosa che fa parte della parola o della scena sulla carta. Per esempio, se la risposta è “tostapane”, non può gesticolare indicando un tostapane.
9. Può liberare le mani da dietro la schiena solo quando deve girare la carta categoria successiva o quando la carta “Toglimi le manette” è stata giocata. (Questa carta viene spiegata nella sezione delle carte salvavita).
10. Se la tua squadra indovina la risposta, pesca una nuova carta dalla pila delle carte categoria.
11. Il Sound Master può saltare una carta categoria in qualsiasi momento, MA, quando sarà il momento di calcolare il punteggio, darà un punto alle altre squadre per ogni carta saltata.
12. La partita continua finché non si esaurisce la clessidra, poi viene passata alla squadra successiva in senso orario.
13. Tutti i giocatori di ogni squadra devono interpretare a rotazione il Sound Master.
14. Nel corso della partita, le carte possono essere lanciate sul tavolo e il punteggio può essere calcolato alla FINE del turno. Non perdere tempo a segnare i punti durante il turno. Questo è un gioco frenetico.

- Punteggio:** Alla fine del turno, somma i punti delle carte indovinate dalla tua squadra.
- Ogni carta ha un valore di 1, 2 o 3 punti in base alla sua difficoltà. Il punteggio viene mostrato sul fronte e sul retro della carta:
- 1 punto – di solito sono necessari uno o due suoni semplici;
 - 2 punti – di solito sono necessari da uno a tre suoni e movimenti;
 - 3 punti – sono necessari vari suoni e movimenti per descrivere una parola o una scena complessa.



Se sbagli, viene assegnato 1 punto alle altre squadre:

- per ogni carta che è stata saltata (non si applica durante il round All in);
- se il Sound Master ha liberato le mani da dietro la schiena;
- se il Sound Master ha indicato direttamente qualcosa che fa parte della parola o della scena sulla carta;
- se il Sound Master ha usato una parola diversa dalle onomatopee;
- se il Sound Master ha usato un'onomatopea che forma parte della parola o della scena sulla carta;
- se il Sound Master non ha emesso alcun suono e ha usato solo movimenti (ricordati che questo non è il gioco del mimo).

Se la clessidra si esaurisce mentre il Sound Master sta fornendo indizi, quella carta viene rimossa e non sarà valida per il conteggio dei punti.

All in:

Se il Sound Master ottiene il simbolo ●, tutte le squadre possono indovinare in quel turno.

1. Il Sound Master sceglie la categoria che desidera.
2. Gira la clessidra.
3. Tutte le squadre possono indovinare le risposte.
4. Nessuna carta salvavita può essere giocata durante il round All in.
5. La prima squadra che indovina ottiene i punti.
6. Tutte le squadre continuano a indovinare finché la clessidra non si esaurisce.
7. Se più di una squadra indovina la risposta nello stesso momento, i punti vengono assegnati a ogni squadra che ha risposto correttamente.
8. Non ci sono penalità se si salta una carta nel round All in.
9. Una volta completato il round, toccherà alla squadra successiva in senso orario.

Salvavita:

Ogni squadra riceve 4 carte salvavita all'inizio della partita:

- 2 x Toglimi le manette
- 2 x Furto

Toglimi le
manette

Furto

Le carte salvavita possono essere giocate solo una volta girata la clessidra per far partire il tempo.

Toglimi le manette – Il Sound Master può usare le mani per TUTTO il turno.

- Chiede alla propria squadra il permesso di usare questa carta urlando “Toglimi le manette”.
- Se la squadra acconsente, può liberare le mani.
- Una volta che la carta “Toglimi le Manette” è stata giocata, non potrà essere utilizzata di nuovo.

Furto – Indovina la risposta durante il turno di un'altra squadra, se pensi di sapere cosa sta facendo il loro Sound Master.

- Devi URLARE “Furto” e provare a indovinare immediatamente.
 - Hai un solo tentativo per indovinare.
- In caso di risposta corretta:
- ottieni i punti sulla carta;
 - conservi la carta Furto in modo da poterla utilizzare di nuovo (nello stesso turno o in quello successivo).

In caso di risposta sbagliata:

- la carta viene scartata e non può più essere utilizzata;
- Il turno continua finché la clessidra non si esaurisce.

Fine della partita:

All'inizio della partita, scegliete un punteggio da raggiungere. Si consiglia un minimo di 30 punti.

Una volta che il punteggio stabilito viene raggiunto da una squadra, assicurati che tutte le squadre abbiano svolto lo stesso numero di turni interpretando il Sound Master.

Dopo che tutte le squadre hanno giocato lo stesso numero di turni, se solo una squadra ha raggiunto o superato il punteggio stabilito, quella squadra è la vincitrice.

Se invece più squadre hanno raggiunto o superato il punteggio stabilito, quelle squadre svolgono un turno di spareggio. Il Sound Master successivo in ordine di turno deve giocare un round All in e la prima squadra a indovinare la risposta corretta vince.

Sbizzarrisciti:

Modalità cooperativa per 2 giocatori

Come squadra avete 15 minuti per raggiungere 30 punti. Ogni persona a turno interpreta il Sound Master. Tira il dado per scegliere la categoria e gira la clessidra da 1 minuto. Le carte salvavita non possono essere giocate. Ti verrà tolto 1 punto per ogni carta saltata e per ogni errore commesso nel turno.

Domande:

Partita di gruppo

Per aggiungere un tocco di brio alle tue feste, pesca casualmente una carta e interpreta il Sound Master per tutto il gruppo.

Vuoi aumentare la difficoltà?

Gioca alla versione in cui non sono ammesse onomatopee. Se vuoi davvero alzare il livello di difficoltà, rimuovi tutte le carte salvavita dal gioco.

E se non avessi capito le regole?

Forse impari più facilmente in maniera visiva. Hai provato a scansionare il codice QR sulla parte anteriore di questo manuale?

Cosa sono le onomatopee?

Le onomatopee sono parole che imitano un suono come “oink”, “boom”, “clap clap”, ecc.

Se mi avvicino al senso della parola, vale lo stesso?

Dipende dal gruppo e da quanto sei pignolo. Per esempio, se la parola è “reazione allergica”, puoi decidere in anticipo se accetterai “allergia” come risposta.

Come pulisco la scheda segnapunti?

Usa un panno asciutto per pulirla.

**Segui i nostri
social:**



TikTok: [@thatsoundgame](https://www.tiktok.com/@thatsoundgame)

Instagram: [@thatsoundgame](https://www.instagram.com/thatsoundgame)

Facebook: [/thatsoundgame](https://www.facebook.com/thatsoundgame)

Web: thatsoundgame.com

**That
Sound
Game**