

WHAT WERE YOU THINKING?

MODALITÀ COLLABORATIVA

QUALE MODALITÀ SCEGLIERE?

Giocate la Modalità Collaborativa se questa è la prima volta che giocate! Tutti i giocatori fanno parte della stessa squadra, e vincerete o perderete insieme!



VEDERE L'ALTRO LATO PER LA MODALITÀ COMPETITIVA

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/
WHATWEREYOUTHINKING/HOW

3+ Giocatori ■ Et  10+ ■ 15 Min

Contenuto: 36 Tessere Lettera ■ 100 Carte ■ 1 Tabellone

CHE COS'È?

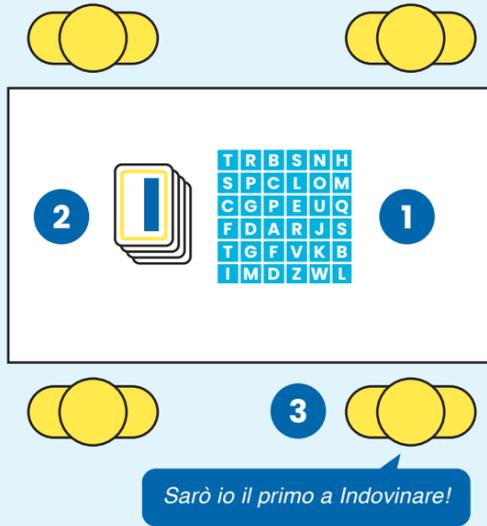
Una persona dovr  Indovinare, tutti gli altri invece guarderanno una parola segreta e poi daranno indizi utilizzando le tessere PRIMA LETTERA sul tabellone. Ottenete punti da quelle tessere se la parola segreta viene indovinata correttamente, e li perdete se invece non viene indovinata.

OBIETTIVO

Vincete tutti quanti se girate 5 tessere in fila.

PREPARAZIONE

- Mescolate le tessere Lettera e collocatele con il lato lettera a faccia in su sul tabellone, in modo da riempirlo completamente. Poi posizionate il tabellone al centro del tavolo.
- Ogni carta mostra 4 parole, numerate da 1 a 4. Scegliete un numero da utilizzare nel corso di tutta la partita. Poi, mescolate le carte e collocatele con il numero che avete scelto a faccia in gi  per formare un Mazza di Pesca (lasciate un po' di spazio per una Pila degli Scarti).
- Scegliete un giocatore che interpreti per primo il ruolo di chi Indovina.



Sar  io il primo a Indovinare!

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Chi Indovina pesca 1 carta e la tiene in modo che tutti possano vederla tranne lui. Successivamente, gli altri giocatori devono scegliere un indizio di 2 parole per far s  che chi Indovina dica la parola sulla carta.



DARE INDIZI

Tutti gli indizi devono consistere in 2 parole. La prima lettera di ogni parola nel vostro indizio da 2 parole deve trovarsi sul tabellone.

Per esempio, se la parola segreta   "Pinguino" e voi volete dare l'indizio di 2 parole "Smoking Ondeggiante", le tessere Lettera "S" (di "Smoking") e "O" (di "Ondeggiante") devono trovarsi sul tabellone. Le tessere Lettera verranno rimosse dal tabellone man mano che la partita prosegue.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| T | R | B | S | N | H |
| S | P | C | L | O | M |
| C | G | P | E | U | Q |
| F | D | A | R | J | S |
| T | G | F | V | K | B |
| I | M | D | Z | W | L |

I VOSTRI INDIZI POSSONO:

- ✓ Essere due parole **qualsiasi**.
- ✓ Essere parole in qualsiasi lingua.
- ✓ Essere cantati o detti con qualsiasi cadenza.

I VOSTRI INDIZI NON POSSONO:

- ✗ Contenere la parola, parte della parola, oppure qualsiasi forma della parola che si trova sulla carta (in nessuna lingua).
- ✗ Essere accompagnati da gesti.

Ricordate: Se vi sembra di barare, state barando!

CHI D  L'INDIZIO?

Dovete scegliere insieme **UN GIOCATORE** che dia l'indizio di 2 parole! Questo significa che prima di dare l'indizio, avrete delle conversazioni molto strane, pi  o meno di questo genere:



Fate pure la conversazione a voce alta, ma seguite le regole della Discussione dell'Indizio (che state per leggere!).

DISCUSSIONE DELL'INDIZIO

✓ POTETE:

- ✓ Discutere le lettere iniziali.
 - ✓ Discutere della vostra sicurezza.
- Potete dire: "Sono sicuro al 70% che la indoviner  con il mio indizio".

✗ NON POTETE:

- ✗ Dare suggerimenti.
- Non potete dire: "Il mio indizio riguarda il nome della marca" oppure: "Il mio indizio   un sinonimo della parola segreta".

Una volta che vi siete messi d'accordo su quale giocatore dar  l'indizio di 2 parole, quel giocatore dice a voce alta il suo indizio.



SE DATE UN INDIZIO NON VALIDO, rimuovete immediatamente ogni singola tessera Lettera dal tabellone, poi iniziate un nuovo round.

INDOVINARE

Chi Indovina pu  fare un solo tentativo. Il tentativo deve essere di una sola parola.



Promemoria: Tutte le parole segrete su tutte le carte sono sostantivi semplici, formati da una sola parola.

SE CHI INDOVINA HA DATO LA RISPOSTA CORRETTA:

Girate le 2 tessere Lettera corrispondenti alle lettere iniziali dell'indizio da 2 parole. Se ci sono pi  tessere Lettera con la stessa Lettera, sta a voi decidere quale girare.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| T | R | B | | N | H |
| S | P | C | L | | M |
| C | G | P | E | U | Q |
| F | D | A | R | J | S |
| T | G | F | V | K | B |
| I | M | D | Z | W | L |

Per gli indizi "Smoking" e "Ondeggiante" girerete le tessere Lettera "S" e "O".

SE CHI INDOVINA HA DATO LA RISPOSTA SBAGLIATA:

Rimuovete le 2 tessere Lettera dal tabellone.

UNA VOLTA CHE UNA TESSERA LETTERA   STATA GIRATA O RIMOSSA, NON POTETE UTILIZZARLA DI NUOVO!

(Questo significa che la partita diventa pi  difficile man mano che continuate.)

INDIZI DA 1 PAROLA

POTETE dare indizi da 1 parola, tuttavia:

SE CHI INDOVINA HA DATO LA RISPOSTA CORRETTA:

Girate la singola tessera Lettera dell'indizio, **PI ** una qualsiasi tessera Lettera adiacente a vostra scelta.

Se l'indizio da 1 parola era "Principessa" e chi Indovina ha dato la risposta corretta, potete girare la tessera Lettera "P", pi  una qualsiasi di queste tessere.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| T | R | B | S | N | H |
| S | | C | L | O | M |
| C | G | P | E | U | Q |
| F | D | A | R | J | S |
| T | G | F | V | K | B |
| I | M | D | Z | W | L |

Se non ci sono tessere Lettera adiacenti disponibili, allora non girate una tessera Lettera aggiuntiva.

SE CHI INDOVINA HA DATO LA RISPOSTA SBAGLIATA:

Rimuovete la singola tessera Lettera dell'indizio, **PI ** una qualsiasi tessera Lettera adiacente a vostra scelta. Se non ci sono tessere Lettera adiacenti disponibili, allora non girate una tessera Lettera aggiuntiva.

FINE DEL ROUND

Dopo aver **girato** o **rimosso** le tessere Lettera,   il momento di iniziare un nuovo round con un nuovo giocatore che interpreta il ruolo di chi Indovina e una nuova carta.

VINCERE

Vincete tutti quanti se girate 5 tessere Lettera in fila, che sia verticale, orizzontale o diagonale!

MODALIT  DIFFICILE

Ottenete tre volte 5 tessere in fila in una singola partita per vincere!

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| T | R | B | S | H | |
| S | | | | | |
| C | G | P | | Q | |
| F | D | R | | S | |
| T | F | V | | B | |
| I | M | D | Z | W | L |

PERDERE

Perdete tutti quanti se avete rimosso 6 o pi  tessere Lettera dal tabellone. Provate ancora!

NON DOVETE LEGGERE NIENT'ALTRO! INIZIATE A GIOCARE!

WHAT WERE YOU THINKING?

MODALITÀ COMPETITIVA

QUALE MODALITÀ SCEGLIERE?



4+ Giocatori

Giocate la Modalità Competitiva se avete già giocato qualche partita e siete pronti per una battaglia spietata tra due squadre!

EH! NON LEGGETE QUESTO REGOLAMENTO!

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



WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/WHATWEREYOUTHINKING/HOW

4+ Giocatori ■ Et  10+ ■ 15 Min

Contenuto: 36 Tessere Lettera ■ 100 Carte ■ 1 Tabellone

CHE COS'È?

Due squadre si sfidano per indovinare una parola segreta. I compagni di squadra faranno a gara per dare degli indizi utilizzando le tessere PRIMA LETTERA sul tabellone. Le squadre ottengono punti da queste tessere se la parola segreta viene indovinata correttamente, e li perdono se invece non viene indovinata!

OBIETTIVO

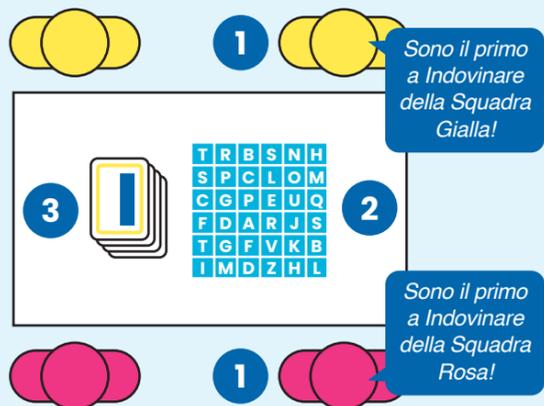
Essere la prima squadra a ottenere 5 caselle in fila del colore della propria squadra.

PREPARAZIONE

1 Dividetevi in due squadre (la **Squadra Gialla** e la **Squadra Rosa**; ricordatevi il colore della vostra squadra); ogni squadra sceglie un giocatore che interpreter  il ruolo di chi Indovina (non   un problema se una squadra ha pi  giocatori di un'altra).

2 Mescolate le tessere Lettera e collocatele con il lato lettera a faccia in su sul tabellone, in modo da riempirlo completamente. Poi posizionate il tabellone al centro del tavolo.

3 Ogni carta mostra 4 parole, numerate da 1 a 4. Scegliete un numero da utilizzare nel corso di tutta la partita. Poi, mescolate le carte e collocatele con il numero che avete scelto a faccia in gi  per formare un Mazzo di Pesca (lasciate un po' di spazio per una Pila degli Scarti).



Sono il primo a Indovinare della Squadra Gialla!

Sono il primo a Indovinare della Squadra Rosa!

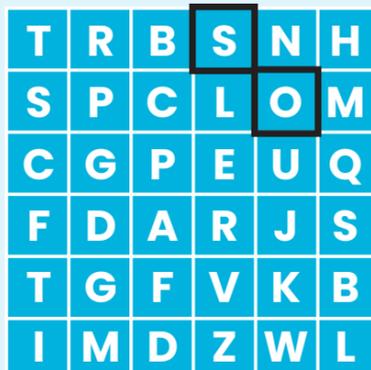
SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Per iniziare il round, entrambi i giocatori che Indovinano chiudono gli occhi. Poi, uno qualsiasi degli altri giocatori gira una singola carta condivisa in modo che tutti i giocatori di entrambe le squadre possano vederla (tranne ovviamente i 2 giocatori che Indovinano, che hanno gli occhi chiusi). Ora le 2 squadre cercheranno di pensare a degli indizi per far s  che i rispettivi giocatori che devono Indovinare indovino quella parola segreta (ma solo una squadra potr  dare un indizio)!

DARE INDIZI

Tutti gli indizi devono consistere in 2 parole. La prima lettera di ogni parola nel vostro indizio da 2 parole deve trovarsi sul tabellone.

Per esempio, se la parola segreta   "Pinguino" e voi volete dare l'indizio di 2 parole "Smoking Ondeggiante", le tessere Lettera "S" (di "Smoking") e "O" (di "Ondeggiante") devono trovarsi sul tabellone. Le tessere Lettera verranno rimosse dal tabellone man mano che la partita prosegue.



I VOSTRI INDIZI POSSONO:

- ✓ Essere due parole **qualsiasi**.
- ✓ Essere parole in qualsiasi lingua.
- ✓ Essere cantati o detti con qualsiasi cadenza.

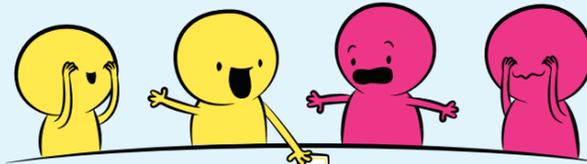
I VOSTRI INDIZI NON POSSONO:

- ✗ Contenere la parola, parte della parola, oppure qualsiasi forma della parola che si trova sulla carta (in nessuna lingua).
- ✗ Essere accompagnati da gesti.

Ricordate: Se vi sembra di barare, state barando!

CHI D  L'INDIZIO?

La vostra squadra pu  discutere gli indizi da 2 parole per quanto desidera (seguendo le regole della Discussione dell'Indizio nella modalit  Collaborativa sull'altro lato). Quando siete pronti a dare un indizio, girate velocemente la carta (prima dell'altra squadra) in modo che la parola segreta sia a faccia in gi . Ora tutte le discussioni devono cessare e solo **VOI** darete l'indizio al giocatore della vostra squadra che deve Indovinare.



INDOVINARE

Solo una squadra pu  cercare di far indovinare e chi Indovina pu  effettuare un solo tentativo. Il tentativo deve essere di una sola parola.

Promemoria: Tutte le parole segrete su tutte le carte sono sostantivi semplici, formati da una sola parola.

SE CHI INDOVINA HA DATO LA RISPOSTA CORRETTA:

Agite sulle 2 tessere Lettera in base al colore della squadra di chi ha indovinato: giratele (se   della **Squadra Gialla**) oppure rimuovetele (se   della **Squadra Rosa**).

SE CHI INDOVINA HA DATO LA RISPOSTA SBAGLIATA:

Agite sulle 2 tessere Lettera in base al colore della squadra avversaria: giratele (se si tratta della **Squadra Gialla**) oppure rimuovetele (se si tratta della **Squadra Rosa**).

UNA VOLTA CHE UNA TESSERA LETTERA   STATA GIRATA O RIMOSSA, NON POTETE UTILIZZARLA DI NUOVO!

(Questo significa che la partita diventa pi  difficile man mano che continuate.)

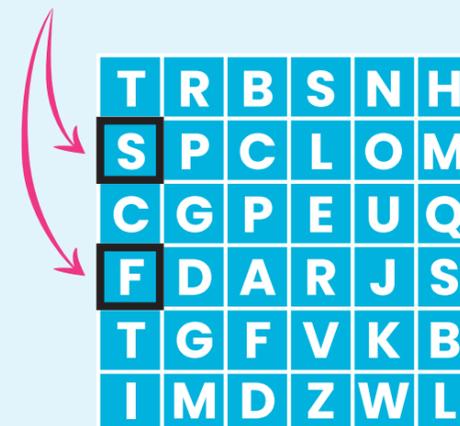
MA ASPETTATE!

Anche se avete girato la carta per primi, fallirete se:

- Non riuscirete a dare il vostro indizio entro **5 SECONDI** (pi  o meno) dopo aver girato la carta.
- **CHIUNQUE** altro della vostra squadra parler  dopo che avete girato la carta.

Se non riuscite a dare un indizio valido, l'altra squadra pu  agire su 1 tessera Lettera girandola oppure rimuovendola, a seconda del colore della propria squadra. Poi iniziate un nuovo round.

Se la parola segreta era "Naso" e chi ha dato l'indizio nella Squadra Gialla ha detto "Starnutire" e "Faccia", ma chi Indovina della Squadra Gialla ha dato la risposta sbagliata dicendo "Fazzoletto", rimuovete le tessere Lettera "S" e "F" per attribuire quelle caselle alla Squadra Rosa.



1-INDIZI DA 1 PAROLA

POTETE dare indizi da 1 parola, tuttavia:

SE CHI INDOVINA HA DATO LA RISPOSTA CORRETTA:

Agite sulla tessera Lettera in base al colore della squadra di chi ha indovinato: giratela (se   della **Squadra Gialla**) oppure rimuovetela (se   della **Squadra Rosa**); in **PI **, fate la stessa cosa con una qualsiasi tessera Lettera adiacente a vostra scelta.

Se l'indizio da 1 parola era "Principessa" e chi Indovina ha risposto correttamente, potete girare oppure rimuovere la tessera Lettera "P", pi  una qualsiasi di queste tessere.



Se non ci sono tessere Lettera adiacenti disponibili, allora non agite su una tessera Lettera aggiuntiva.

SE CHI INDOVINA HA DATO LA RISPOSTA SBAGLIATA:

Agite sulla tessera Lettera in base al colore della squadra avversaria: giratele (se si tratta della **Squadra Gialla**) oppure rimuovetele (se si tratta della **Squadra Rosa**); in **PI **, fate la stessa cosa con una qualsiasi tessera Lettera adiacente a vostra scelta. Se non ci sono tessere Lettera adiacenti disponibili, allora non agite su una tessera Lettera aggiuntiva.

FINE DEL ROUND

Dopo aver **girato** o **rimosso** le tessere Lettera,   il momento di iniziare un nuovo round con un nuovo giocatore per ogni squadra che interpreter  il ruolo di chi Indovina e una nuova carta.

VINCERE

La prima squadra a ottenere 5 caselle qualsiasi del proprio colore in fila (verticalmente, orizzontalmente o diagonalmente) vince!

PARIT 

Se non   possibile ottenere 5 caselle in fila per nessuna delle due squadre, la squadra con il maggior numero di caselle sul tabellone vince. *La parit  persiste? Giocate di nuovo!*

NON DOVETE LEGGERE NIENT'ALTRO! INIZIATE A GIOCARE!