

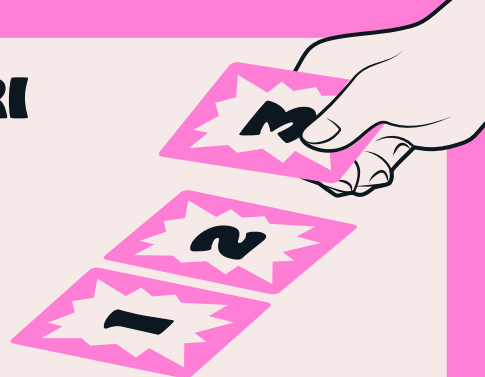
REGOLE PER 2 GIOCATORI

OBIETTIVO

Okay, questa volta dovete lavorare insieme per battere il gioco. Avete tre vite e la vostra missione è essere d'accordo nove volte prima di perderle tutte.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Collocate tre carte squadra sul tavolo, queste rappresentano le vostre tre vite. Pescate due carte domanda dal mazzo e sceglietene una da giocare.



Chi prende più sul serio il karaoke?

Chi terrebbe il miglior discorso se vincessero un Oscar?



Potete sostituire **una** di queste carte con una carta casuale dal mazzo. Ma se lo fate, **dovete** rispondere a questa nuova domanda.

Premete i vostri pulsanti, senza consultarvi.

Se non siete d'accordo...



... perdetevi una vita. Rimettete una carta squadra nella scatola. Ora vi sono rimaste due vite.

Se siete d'accordo...



... conservate la carta domanda per tenere traccia del punteggio.

VITTORIA

Per battere il gioco, raccogliete nove carte domanda prima di perdere tutte le vite.

MODALITÀ DIFFICILE

Vi conoscete fin troppo bene? La prossima volta provate a pescare una carta domanda alla volta invece di due.

CONTENUTO:
200 domande
16 carte squadra
1 congegno con mani girevoli
1 regolamento
1 foglio di adesivi



Edizione Italiana
Traduzione: Elisabetta Colombo
Revisione: Silvia Paganelli, Chiara Turchi
Adattamento Grafico: Giacomo Pellini
Direzione Editoriale: Massimo Bianchini



©2024 Gary Pyper. That's Totally You è progettato, fabbricato e pubblicato da Big Potato Ltd, 63 Gee Street, Londra, EC1V 3RS (Regno Unito), Big Potato Games EU GmbH, Winterhuder Weg 29, 7 Stock, 22085, Amburgo, Germania (EU) e Big Potato USA Inc, 211 E 43rd Street, Suite 1402, New York, NY 10017 (USA). Attenzione: Questo gioco non è adatto ai sensitivi, per ovvie ragioni. Progettato a Londra, fabbricato in Cina.

bigpotato.com
@bigpotatogames

UNITEVI AL POTATO CLUB
Giochi gratuiti. Offerte esclusive.

2-8
giocatori



THAT'S TOTALLY YOU™

Regolamento

You Tube

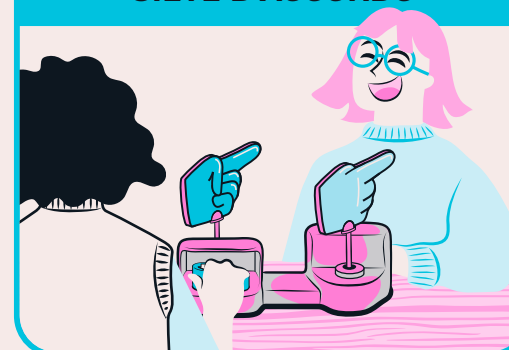
come giocare a that's totally you



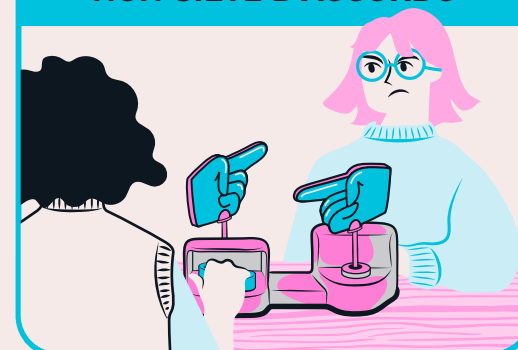
OBIETTIVO

Essere d'accordo con il vostro partner, senza parlare. Perché questo avvenga le vostre mani girevoli devono indicare la stessa persona. Se le dita indicano due direzioni diverse significa che non siete d'accordo e la vostra squadra è eliminata.

SIETE D'ACCORDO



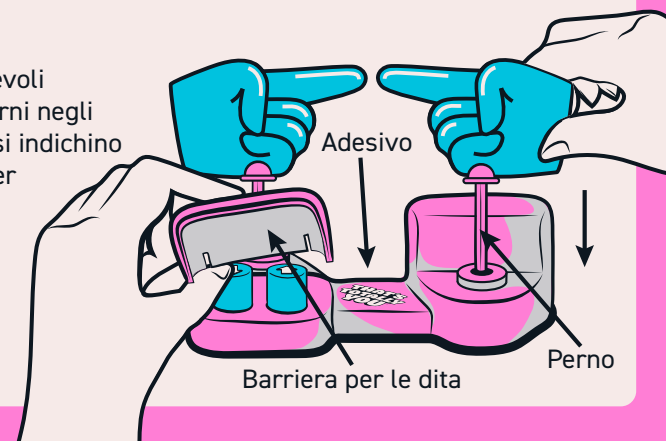
NON SIETE D'ACCORDO



PREPARAZIONE

Assemblate il congegno con le mani girevoli spingendo con delicatezza entrambi i perni negli incastri, in modo che entrambe le mani si indichino l'un l'altra. Poi posizionate la barriera per le dita e applicate l'adesivo sulla base.

Siete solo in due?
Passate direttamente alle regole per due giocatori.



È IL MOMENTO DI FARE SQUADRA

Per formare le squadre, create un mazzo di carte squadra in base al numero dei giocatori.

GIOCATORI	CARTE SQUADRA
3	1 1 2 2 3 3
4	1 1 2 2 3 3 4 4
5	1 1 2 2 3 3 4 4 5 5
6	1 1 2 2 3 3 4 4 5 5 6 6
7	1 1 2 2 3 3 4 4 5 5 6 6 7 7
8	1 1 2 2 3 3 4 4 5 5 6 6 7 7 8 8

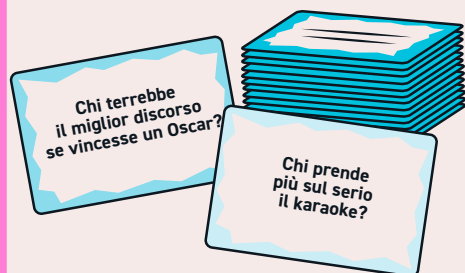
Mescolate questo mazzo e distribuite due carte a faccia in giù a ogni giocatore. Se un giocatore ha due numeri identici, deve scambiarne uno con un altro giocatore a sua scelta. Ogni giocatore deve fare coppia con due persone diverse.

I due giocatori con l'**1** rivelano le loro carte squadra. Questi giocatori faranno squadra per il resto della partita e saranno i primi due giocatori sulla sedia che scotta.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I due giocatori sulla sedia che scotta si siedono uno davanti all'altro con le mani girevoli davanti a loro.

Gli altri giocatori prendono due carte domanda dal mazzo e le girano a faccia in su, poi ne scelgono una con cui la squadra sulla sedia che scotta dovrà giocare. Ricordate: se i giocatori della stessa squadra non sono d'accordo, sono eliminati; quindi scegliete una domanda su cui, secondo voi, non saranno d'accordo.



Se agli altri giocatori non piace nessuna delle due domande, possono scartarne una e sostituirla con una nuova carta dal mazzo. Se lo fanno, **devono** porre questa nuova domanda.

Dopo che la domanda è stata letta ad alta voce, i giocatori sulla sedia che scotta si prendono un momento per decidere, senza comunicare. Poi, entrambi i giocatori fanno il conto alla rovescia: "3... 2... 1..." e premono contemporaneamente il proprio pulsante.



Premi per votare te stesso



Premi per votare il tuo partner



CHI SARANNO I PROSSIMI GIOCATORI SULLA SEDIA CHE SCOTTA?

Rimettete le mani girevoli in modo che si indichino l'un l'altra. I due giocatori con il **2** formeranno la nuova squadra sulla sedia che scotta. Gli altri giocatori sostituiscono la vecchia carta domanda con una nuova presa dal mazzo e ne scelgono una per far giocare la squadra. Come prima, se la squadra è d'accordo passa al round 2. Se la squadra non è d'accordo, è eliminata.

Continuate a giocare in questo modo finché ogni squadra non ha risposto a una domanda.

ROUND 2

Tutte le squadre che si sono trovate d'accordo nel primo round passano al round 2. Come per il round 1, le squadre si siedono a turno sulla sedia che scotta e rispondono a una domanda scelta dagli altri giocatori. Se la squadra è d'accordo, passa al round 3. Se non è d'accordo, è eliminata.

Continuate a giocare in questo modo finché non rimane solo una squadra.

RIGIOCARE UN ROUND

Se un round termina senza vincitori (ovvero tutte le squadre sono state eliminate), le squadre rientrano in gioco e rigiocano il round finché almeno una di esse non è d'accordo.

VITTORIA

L'ultima squadra che rimane è la vincitrice ASSOLUTA.

