

Domande stupide da fare al vostro partner

2
giocatori
Età 17+



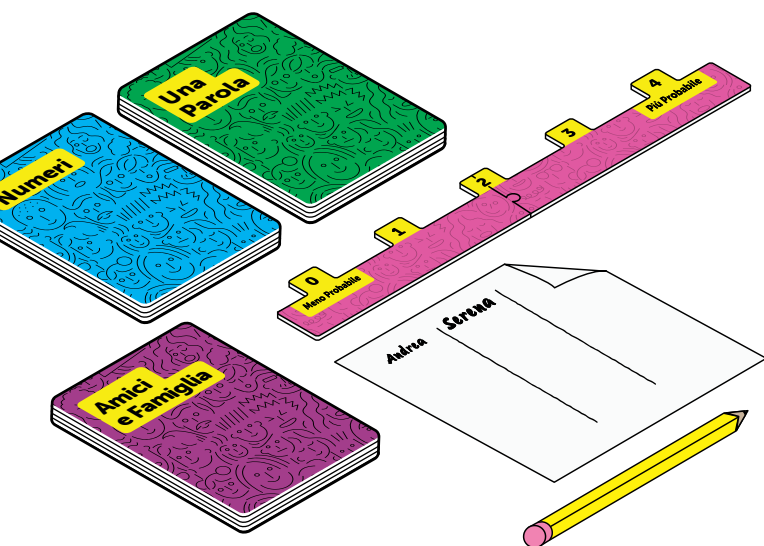
YouTube come giocare a domande stupide da fare al vostro partner

Obiettivo

Ottenere punti indovinando correttamente a **quale carta** il vostro partner ha appena risposto. Dovrete scegliere la carta domanda corretta tra le 5 che vi vengono mostrate. Entrambi i giocatori svolgono due round ciascuno, vince il giocatore con il maggior numero di punti.

Preparazione

Tirate fuori le carte domanda dalla scatola di latta e dividetele in tre categorie: **Amici e Famiglia**, **Una Parola** e **Numeri**.



Assemblate la Plancia Punteggio, prendete una matita e un foglio per tenere traccia del punteggio (oppure usate il vostro telefono), poi scegliete il giocatore che sarà Chi Indovina.

Categorie

Amici e Famiglia

Rispondete con il nome di una persona che conoscete entrambi. Possono essere fratelli, sorelle, migliori amici o compagni di scuola, purché conosciate entrambi quella persona.

Numeri

Rispondete con un numero. L'unica regola è che dovete rispondere con un numero da 0 a 10.

Una Parola

Fate scegliere a Chi Indovina una lettera casuale dell'alfabeto. Dovete rispondere con una parola che inizi con quella lettera. Vi consigliamo di limitarvi agli aggettivi (parole descrittive).

Dovrebbe essere presente nel libro dei Guinness World Records.

**Amici
e Famiglia**

Quanti marshmallow sarei in grado di mettermi in bocca?

Numeri

Descrivi i miei piedi.

Una Parola

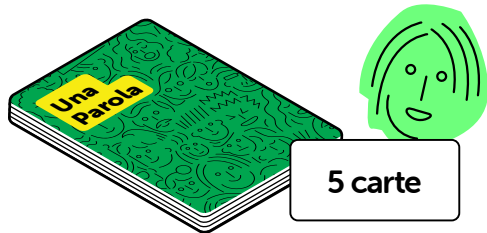
Svolgimento del Gioco

Round 1

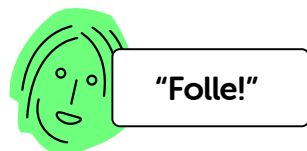
Prima di iniziare, dovete giurare di non fornire informazioni fuorvianti quando giocate a questo gioco. La punizione per aver infranto questa regola è un fine settimana di faccende domestiche in solitaria. Inoltre, rovinereste la partita e sarebbe un peccato.

Chi Indovina inizia scegliendo una categoria. Nell'esempio sottostante: Una Parola.

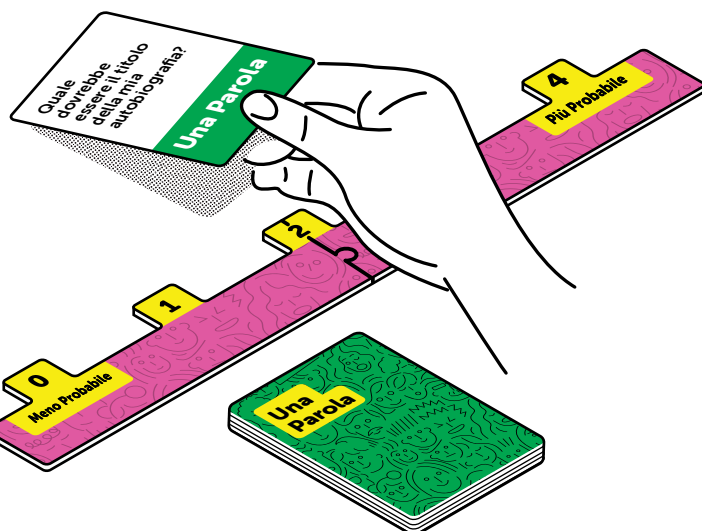




Il partner di Chi Indovina prende 5 carte Una Parola, ne guarda segretamente **una** e dà la sua risposta ad alta voce. Poi, mescola le 5 carte e le passa a Chi Indovina.

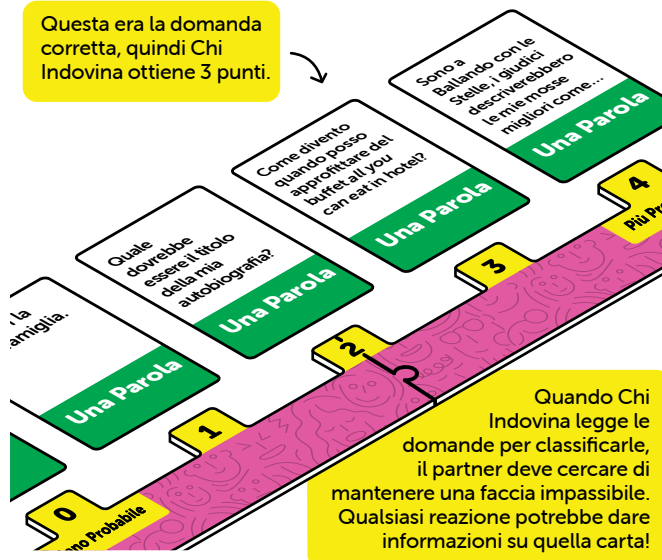


Conoscendo la risposta, ora Chi Indovina deve trovare la domanda.



Dopo che tutte le 5 domande sono state classificate, il partner rivela la Domanda Stupida corretta. A seconda di dove si trova la carta corretta sulla Plancia Punteggio, Chi Indovina ottiene il numero di punti indicato. In questo esempio ottiene tre punti.

Questa era la domanda corretta, quindi Chi Indovina ottiene 3 punti.



Annotate il punteggio di Chi Indovina e rimettete le 5 domande nella scatola.

Round 2

È arrivato il momento di giocare un altro round. Invertite i ruoli, chi ricopre il ruolo di Chi Indovina sceglie una categoria e il partner si prepara a rispondere a una nuova Domanda Stupida.

Continuate così finché non avete giocato entrambi due round.

Vittoria

Il giocatore con il maggior numero di punti alla fine della partita è il vincitore. Attenzione: Vincere potrebbe causare una buona dose di autocompiacimento.

Parità

La partita è terminata in parità? Giocate un round ciascuno per stabilire il vincitore. Di nuovo in parità? Complimenti! Siete ufficialmente anime gemelle... o siete entrambi in grado di leggere nella mente.



AVVERTENZA!

Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti. Rischio di soffocamento. Si prega di conservare queste informazioni per futuro riferimento.

Edizione Italiana

Traduzione: Elisabetta Colombo
Revisione: Silvia Paganelli, Chiara Turchi
Adattamento Grafico: Deborah Dicuonzo
Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

CONTENUTO

81 Carte 3 Categorie,
1 Plancia Punteggio,
1 Regolamento.

bigpotato.com

