

MODALITÀ 2 GIOCATORI

Effettuate queste modifiche per giocare in 2 giocatori:

OBIETTIVO

Ottenere più punti possibili nel corso di tre round.

PREPARAZIONE

Sedetevi accanto al vostro compagno e impostate il Timer sulla modalità 2 giocatori.



Nella modalità 2 giocatori, il Timer è sempre di 75 secondi.

I GIOCATORI

Voi e l'altro giocatore siete compagni fissi. Non ha importanza chi di voi tiene il Portacarte.

DIRE LA STESSA FRASE

Se voi e il vostro compagno dite la stessa frase completa nello stesso momento, mettete la carta che avete appena giocato nel Mazzo dei Punti, poi continuate a giocare con la carta successiva.

E SE IL TIMER SI FERMA?

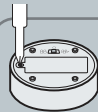
Il round è terminato. Rifornite il Portacarte e date inizio al round successivo.

VINCERE LA PARTITA

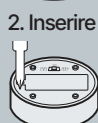
Continuate a giocare finché voi e il vostro compagno non avete giocato tre round. Poi contate le carte nel vostro Mazzo dei Punti.

SE AVETE OTTENUTO:	SIETE ENTRAMBI:
0-10 Punti	Molto scarsi!
11-20 Punti	Non malaccio!
21-30 Punti	Telepati mediocri!
31-40 Punti	Oh mio dio! Una coppia perfetta!
41+ Punti	Gli amici più affiatati!

INSERIRE LE BATTERIE

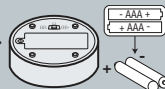


1. Rimuovere la vite e il coperchio con un cacciavite.



2. Inserire 2 batterie AAA, rispettando la polarità corretta.

BATTERIE NON INCLUSE.



3. Richiudere il coperchio e riavvitare la vite con un cacciavite.

IMPOSTAZIONI DEL TIMER

Modalità 2 Giocatori



Spento

Modalità 3+ Giocatori



Questo logo si trova su tutti i prodotti che contengono parti elettriche o elettroniche. Identifica i prodotti i cui rifiuti possono essere riutilizzati, riciclati e recuperati con l'obiettivo di ridurre la quantità di rifiuti da smaltire. Partecipate alla salvaguardia dell'ambiente smaltendo questo prodotto e le batterie responsabilmente. I rifiuti con componenti elettriche o elettroniche non devono essere smaltiti con i rifiuti domestici. Si prega di contattare le autorità locali per sapere come riciclare batterie e smaltire le apparecchiature elettriche ed elettroniche.



Questo dispositivo è conforme alla parte 15 delle normative FCC. Il funzionamento è soggetto alle seguenti due condizioni: (1) questo dispositivo non può causare interferenze dannose e (2) questo dispositivo deve accettare qualsiasi interferenza ricevuta, incluse le interferenze che potrebbero comprometterne il funzionamento.

Attenzione: cambiamenti o modifiche non espressamente approvati dalla parte responsabile della conformità potrebbero invalidare l'autorità dell'utente a utilizzare l'attrezzatura.

NOTA: questa apparecchiatura è stata testata ed è risultata conforme ai limiti per i dispositivi digitali di classe B, come specificato nelle norme FCC, Parte 15. Tali limiti sono stati calcolati per garantire una ragionevole protezione da interferenze dannose quando l'apparecchiatura viene utilizzata in un contesto residenziale. Questa apparecchiatura genera, usa e può irradiare energia a radiofrequenza e, se non installata e utilizzata in conformità con quanto indicato nei manuali dei prodotti, può causare disturbi dannosi per le comunicazioni radio. Tuttavia non viene fornita alcuna garanzia che non si verifichino comunque interferenze in una particolare installazione. Se l'apparecchiatura dovesse causare interferenze dannose alla ricezione di apparecchi radiotelevisivi, l'utente dovrebbe provvedere, applicando una o più delle seguenti raccomandazioni:

- Riorientare o spostare l'antenna ricevente.
- Aumentare la distanza fra l'apparecchiatura e il dispositivo ricevente.
- Collegare l'apparecchiatura a una presa di corrente facente parte di un circuito diverso da quello che alimenta il dispositivo ricevente.
- Consultare il rivenditore o un tecnico radiotelevisivo qualificato.



SI PREGA DI CONSERVARE QUESTE INFORMAZIONI PER FUTURO RIFERIMENTO.

Un prodotto con una fonte elettrica richiede l'adozione di precauzioni. Si prega di leggere attentamente questo documento. Per garantire il corretto funzionamento, controllare e sostituire le batterie quando necessario.

Avvertenze:

- Non mischiare tipi diversi di batterie.
- Non mischiare batterie nuove con batterie usate.
- I terminali di queste batterie non devono essere cortocircuitati.
- Le batterie devono essere inserite con la polarità corretta.
- Non ricaricare le batterie.
- Non immergere.
- Le batterie devono essere rimosse dal prodotto prima della ricarica.
- Le batterie devono essere ricaricate sotto la supervisione di un adulto.
- Rimuovere le batterie dal prodotto quando non in uso.
- Le batterie usate devono essere rimosse dal prodotto.

Informazioni:

- Rimuovere tutto il materiale di imballaggio prima di dare il prodotto al bambino.
- Le batterie devono essere sostituite da un adulto responsabile!

©2025 EXPLODING KITTENS | FABBRICATO IN CINA
FABBRICATO DA: EXPLODING KITTENS, 7162 BEVERLY BLVD #272 LOS ANGELES, CA 90036, USA
IMPORTATO IN UE DA: EXPLODING KITTENS, 10 RUE PERGOLESE, 75116 PARIGI, FRANCIA
SUPPORT@EXPLODINGKITTENS.COM | WWW.EXPLODINGKITTENS.COM

LONS-202510-207

FAST FRIENDS

REGOLAMENTO

2-8+ Giocatori | Età 7+ | 10 Minuti

Volete giocare con più di 8 giocatori? L'unica cosa extra che vi serve sono altri Segnalini Vita: potete usare qualsiasi cosa abbiate in giro, tipo monete, bottoni, ecc.

CONTENUTO:

180 Carte • 24 Segnalini Vita • 1 Portacarte • 1 Timer

EHI! NON LEGGETE QUESTO REGOLAMENTO!

Leggere è il modo peggiore per imparare a giocare.

Scansionate il codice QR oppure visitate il sito:
explodingkittens.com/fastfriends/how



CHE COS'È?

Il vostro obiettivo consiste nel dire la stessa frase di un altro giocatore prima che il Timer si fermi.

Se il Timer si ferma mentre il vostro turno è ancora in corso, voi e il vostro compagno perdetevi entrambi un Segnalino Vita. L'ultimo giocatore a rimanere con dei Segnalini Vita vince!

PREPARAZIONE

1 Sedetevi attorno al tavolo e date a ogni giocatore **3 Segnalini Vita**.

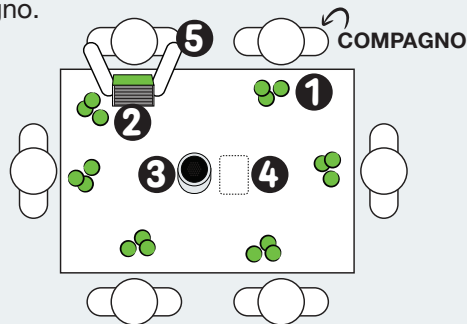
2 Mescolate tutte le 180 carte. Scegliete un colore: bianco, nero, grigio o verde. Riempite il **Portacarte** con un numero sufficiente di carte del colore scelto, assicurandovi che il colore sia ben visibile.

3 Impostate il **Timer** sulla modalità 3+ giocatori e collocatelo al centro del tavolo.

SIETE SOLO 2 GIOCATORI? Leggete tutto il regolamento, poi guardate l'altro lato per ulteriori dettagli.

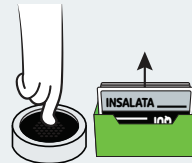
4 Lasciate spazio per la **Pila degli Scarti**.

5 Scegliete chi inizierà la partita: quel giocatore prende il Portacarte. Il giocatore alla sua sinistra sarà il suo compagno.



INIZIARE UN ROUND

Premete il pulsante del Timer, poi estraete la prima carta dal Portacarte quanto basta affinché voi e il vostro compagno (il giocatore alla vostra sinistra) possiate vedere la frase.

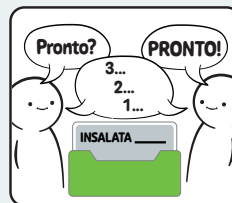


LE CARTE

Il vostro obiettivo è quello di dire la stessa frase del vostro compagno completando le parti mancanti.

Potete completare le parti mancanti con una o più parole, ma ricordate: **il vostro obiettivo è quello di dire entrambi la stessa frase nello stesso momento.**

Chiedete al vostro compagno se è pronto, poi contate insieme "3... 2... 1...". Dopodiché, pronunciate insieme la frase (sperando di dire la stessa cosa).



NON POTETE saltare delle carte e **NON POTETE** comunicare prima di pronunciare la frase della carta; quindi, assicuratevi di essere entrambi pronti prima di iniziare a contare!

Ricordate, se vi sembra di barare, allora state barando!

DIRE FRASI DIVERSE

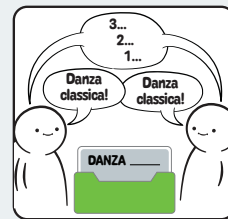
Se voi e il vostro compagno **non dite la stessa frase nello stesso momento**, dovete riprovare con una nuova carta.



Scartate la carta sul tavolo e riprovate con la carta successiva nel Portacarte. Continuate fino a quando non direte finalmente la stessa frase nello stesso momento!

DIRE LA STESSA FRASE

Se voi e il vostro compagno **dite la stessa frase nello stesso momento**, avete avuto successo e il vostro turno è terminato. Estraiete dal Portacarte la carta che avete appena giocato e mettetela sul tavolo, poi passate il Portacarte al vostro compagno. Il Timer continuerà a scorrere.



Ora è il turno del vostro compagno, che giocherà con un nuovo compagno (il giocatore alla sua sinistra).

In altre parole, ogni giocatore svolge due turni di seguito, ma con un compagno diverso a ogni turno.

E SE IL TIMER SI FERMA?

Il Timer si ferma casualmente tra i 20 e i 75 secondi. Quando il Timer si ferma, smettete immediatamente di giocare! Se in quel momento voi e il vostro compagno state svolgendo il vostro turno, perdetevi **1 Segnalino Vita ciascuno**. Scartate entrambi i segnalini rimettendoli nella scatola.



Mettete tutte le carte presenti sul tavolo nella Pila degli Scarti. Poi, prendete nuove carte dalla scatola e rifornite il Portacarte, collocandole dietro alle carte rimaste.

VINCERE (E PERDERE) LA PARTITA

Quando rimanete senza Segnalini Vita, siete eliminati.

Continuate a giocare fino a quando non sono stati eliminati tutti i giocatori, tranne uno. Quel giocatore vince la partita!

PARITÀ

Se ci sono esattamente 2 giocatori rimasti e tutti gli altri sono stati eliminati, vincono **entrambi**!

CONTINUA SULL'ALTRO LATO →