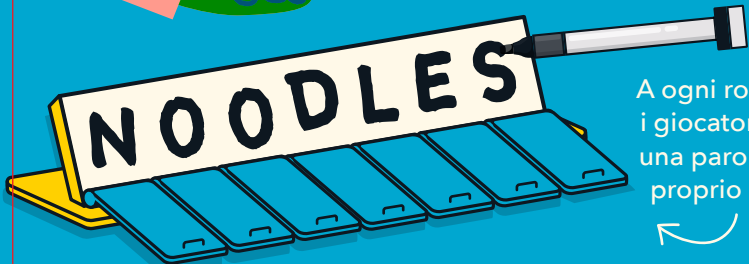


# REGOLAMENTO <sup>8+</sup> età | <sup>2</sup> giocatori

## PANORAMICA

Questo è un gioco di parole uno contro uno. Siete voi contro il vostro avversario.

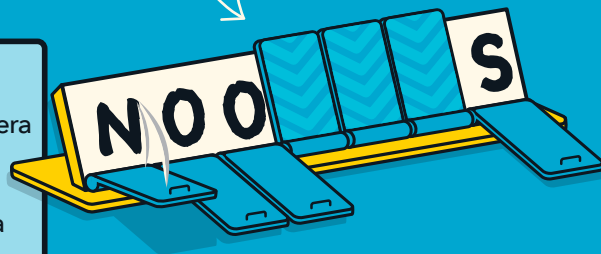


A ogni round entrambi i giocatori scriveranno una parola segreta nel proprio portalettere.

A turno, indovinate le lettere cercando di scoprire la parola segreta dell'altro giocatore. Il primo giocatore a indovinare la parola segreta dell'avversario vince il round.

### Attenzione!

Se indovinate una lettera che è presente anche nella vostra parola, dovrete rivelare quella lettera!

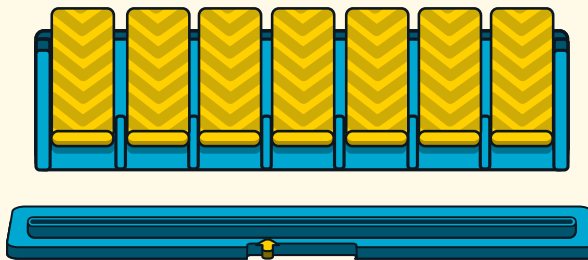


## OBIETTIVO

Indovinare la parola del vostro avversario prima che indovini la vostra.

## PREPARAZIONE

Per prima cosa, assemblate i portalettere in questo modo:



È facile, basta inserire la parte superiore del portalettere nella base.

Date a ogni giocatore un portalettere, poi collocate la plancia delle lettere tra di voi, con le categorie a faccia in su.



Portalettere Giallo

Plancia delle Lettere

Portalettere Blu

Pennarelli Cancellabili

## SCEGLIERE LA VOSTRA PAROLA SEGRETA

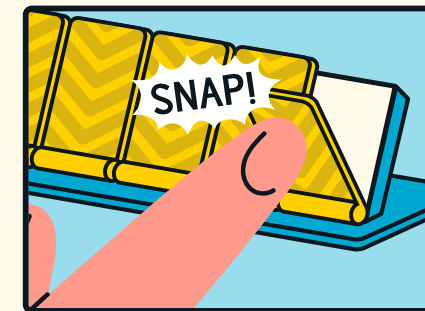


Scegliete una categoria dalla plancia oppure inventatene una.

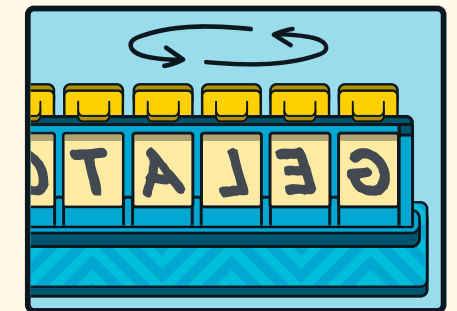
Pensate a una parola composta da 2 a 7 lettere. Scrivetela nel vostro portalettere, da sinistra a destra, assicurandovi che l'altro giocatore non la veda.



Nota: È più facile nascondere la vostra parola se rimuovete la parte superiore del portalettere, in modo da poter scrivere con quella parte appoggiata sul tavolo.



Chiudete tutte e sette le finestrelle per nascondere la vostra parola, poi inserite la parte superiore del portalettere nella base.



Il vostro avversario non può vedere la vostra parola, ma voi potete comunque vederla sul

## CHE LA BATTAGLIA ABBIAM INIZIO

Girate la plancia sul lato dell'alfabeto.

Scegliete il giocatore che giocherà per primo. Quel giocatore dice una lettera: se quella lettera è presente nella parola dell'avversario, l'avversario deve abbassare la finestrella (o finestrelle) corrispondente.



### OCCHIO ALLA LETTERA!

Se un giocatore dice una lettera che è presente anche nella sua stessa parola, deve rivelarla abbassando la finestrella (o finestrelle) corrispondente. Quindi cercate di non dire lettere che siano presenti anche nella vostra parola.



Ogni volta che indovinate una lettera, segnatela sulla plancia. Se indovinate una lettera che non è presente nella parola dell'avversario (o nella vostra), il vostro turno termina.

### TENTATIVO BONUS

Se indovinate una lettera, potete cercare di indovinarne un'altra come bonus. Se indovinate anche questa volta, il vostro turno termina. Non è possibile, in nessun caso, ottenere un terzo tentativo.

### TURNO DEL SECONDO GIOCATORE

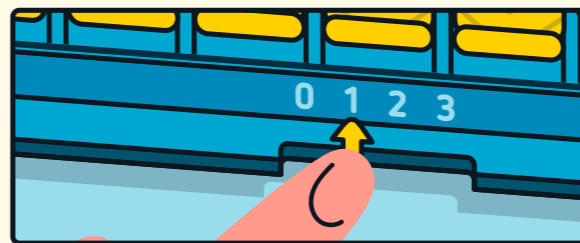
Ora è il secondo giocatore che prova a indovinare una lettera. Continuate a svolgere turni in questo modo fino a quando un giocatore non si sente pronto a indovinare la parola dell'avversario.

### INDOVINARE LA PAROLA DELL'AVVERSARIO

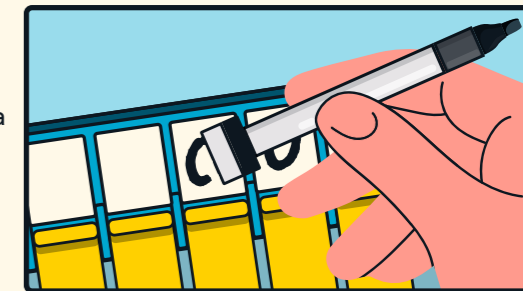
Nel proprio turno un giocatore può provare a indovinare la parola dell'avversario invece di indovinare una lettera. Se sbaglia, l'avversario vince il round. Se indovina, quel giocatore vince il round.

### TENERE I PUNTI

Tenete i punti utilizzando il cursore del vostro portalettere.



Ora pulite il vostro portalettere e cancellate eventuali segni dalla plancia. Il giocatore che ha perso sceglie la categoria per il round successivo e inizia per primo.



### VITTORIA

Il primo giocatore a vincere 3 round ha vinto la battaglia. Ha il permesso di festeggiare, ma senza esagerare, altrimenti l'avversario potrebbe smettere di chiedervi di giocare. Si sconsiglia di organizzare una parata con fuochi d'artificio.

### FAQ

Vincete il round semplicemente rivelando tutte le lettere dell'avversario? Sì.

Ottenete un tentativo bonus anche se, nel primo tentativo, avete rivelato solamente una lettera della vostra parola? Sì.

Potete scrivere più di una parola nel vostro portalettere, ad esempio "THEROCK" per la categoria "Qualcuno che vorreste incontrare"? Sì.

Se un giocatore indovina una lettera presente nella mia parola, devo rivelare tutte le lettere della mia parola che corrispondono a quella lettera? Sì.

Possiamo combinare due copie del gioco per giocare con più persone? Assolutamente sì! L'ultimo giocatore rimasto vince.

Creato da Anaguma e Kazunari Yonemitsu. ©2025 Big Potato. Battle Flips 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 (UE), e Big Potato USA Inc, 211 E 43rd Street, Suite 1402, New York, NY 10017 (USA). Attenzione: questo gioco è molto competitivo. Se dovesse causare conflitti tra voi e il vostro partner, forniamo un servizio di mediazione gratuito. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Fabbricato in Cina.

### CONTENUTO

- 2 portalettere
- 2 pennarelli cancellabili
- 1 plancia cancellabile
- 1 sacchetto da viaggio
- 1 regolamento