

In entrambi i casi, impostate il Freak-O-Metro sul numero che si trova sulla carta appena rivelata (in alcuni casi non sarà necessario muoverlo). Poi, rimettete la carta appena rivelata nella scatola.

INIZIARE IL ROUND SUCCESSIVO

Ora passate il Freak-O-Metro al giocatore alla vostra sinistra e iniziate il round successivo, MA questa volta basandovi sul nuovo numero presente sul Freak-O-Metro per indovinare se è più alto, più basso o uguale.

Questo significa che in ogni round il numero sul Freak-O-Metro verrà impostato in base alla risposta che ha dato il giocatore precedente.



Continuate a giocare round finché non avete risposto alle carte di tutti i giocatori senza ottenere 3 Segnalini Penalità.

FINE DELLA PARTITA

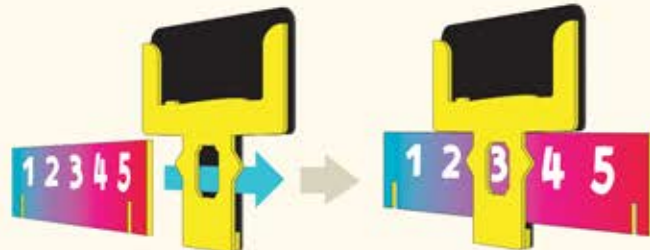
Se ottenete 3 Segnalini Penalità, la squadra perde.



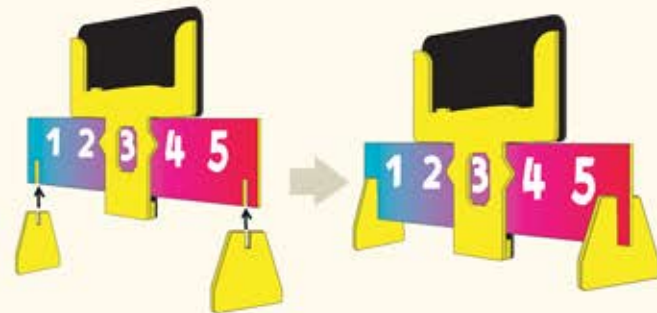
Se riuscite a rispondere alle domande di tutti i giocatori senza ottenere 3 Segnalini Penalità, la squadra vince!

ASSEMBLARE IL FREAK-O-METRO

- 1 Inserite l'indicatore numerato in plastica nell'apposita guida.



- 2 Incastrate le basette in plastica negli incavi presenti alla base dell'indicatore, in modo che non cada.



MATCH MY FREAK

REGOLAMENTO

2-8 Giocatori ♥ Età 18+ ♥ 15 Minuti

CONTENUTO:

- 150 CARTE
- 4 PENNARELLI CANCELLABILI
- SEGNALINI PENALITÀ
- 1 FREAK-O-METRO

CHE COS'È?

Questo è un gioco dove scoprirete i segreti più proibiti dei vostri amici. Risponderete alle domande e tutti gli altri proveranno a indovinare la vostra risposta. Fate tutti parte della stessa squadra, quindi o vincete o perdetevi insieme!

EH! NON LEGGETE QUESTO REGOLAMENTO!

Leggere è il modo peggiore per imparare a giocare.

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



OBIETTIVO

Vincere come squadra, giocando tutte le carte prima di ottenere 3 segnalini Penalità.

PREPARAZIONE

1 Date a ogni giocatore un Pennarello Cancellabile.

In partite con più di 4 giocatori, dovrete alternarvi utilizzando i Pennarelli a turno.

2 Mescolate tutte le carte. Distribuitele a ogni giocatore, come indicato in questa tabella.

NUMERO DI GIOCATORI:	CARTE PER GIOCATORE:
2 - 3	4
4 - 5	3
6 - 8	2

Rimettete le carte rimaste all'interno della scatola, non vi serviranno. Potete guardare le vostre carte, ma tenetele segrete per il momento!

Cancellate tutto quello che è rimasto sulle carte dalle partite precedenti.

3 Collocate i Segnalini Penalità sul tavolo.

4 Impostate il Freak-O-Metro sul 3, poi collocatelo sul tavolo.

Sul retro di questo regolamento trovate le istruzioni per assemblare il Freak-O-Metro.



PREPARAZIONE DELLE VOSTRE CARTE

Ogni giocatore legge in silenzio le proprie carte e, sul retro di ognuna, scrive un numero da 1 a 5.

Quanto ti piacciono i piedi?

Se non ti senti a tuo agio nel rispondere a una domanda, scarta quella carta e pescane un'altra!

Il numero che scrivete deve essere la vostra risposta MIGLIORE alla domanda.

1 ← è il minimo

5 ← è il massimo



PER ESEMPIO:

Se sul fronte della vostra carta c'è scritto "Quanto ti piacciono i piedi?" e vi piacciono DAVVERO tanto i piedi, potreste scrivere 4 sul retro. Se invece odiate i piedi, probabilmente sul retro scriverete 1 o 2.

Provate a essere il più onesti possibile e scrivete i numeri che riflettono le VOSTRE risposte alle domande.

Assicuratevi che nessuno veda i numeri che scrivete!

QUESTO È MOLTO IMPORTANTE!

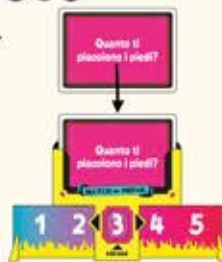
Quando avete finito di scrivere tutti i numeri sulle vostre carte, impilatele in modo che tutti i giocatori abbiano il proprio mazzetto di carte con i NUMERI A FACCIA IN GIÙ.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Scegliete un giocatore che inizi il primo turno.

Se è il vostro turno, collocate la carta in cima al vostro mazzetto nel Freak-O-Metro, assicuratevi che nessuno riesca a vedere il numero e leggete la vostra domanda a voce alta.



Ora tutti gli altri giocatori (tranne voi, ovviamente) devono lavorare in squadra per decidere se il numero che avete scritto sul retro della carta è PIÙ ALTO, PIÙ BASSO o UGUALE al numero che è indicato sul Freak-O-Metro in quel momento. Tutti devono essere d'accordo sulla risposta.

Mentre la squadra discute della vostra carta, non potete in alcun modo parlare, reagire o dare indizi! Ricordate, se vi sembra di barare, allora state barando!



Poi, girate la vostra carta:



Se la squadra ha...

INDOVINATO

Ottimo lavoro! Siete un passo più vicini alla vittoria!

SBAGLIATO

La squadra mette 1 Segnalino Penalità al centro del tavolo, a testimonianza del suo fallimento.

CONTINUA SULL'ALTRO LATO →