

SBAGLIARE

Se un giocatore dice la parola sbagliata, esita per più di 2 secondi oppure svolge il proprio turno quando non dovrebbe, il round termina e dovrà prendere tutte le carte presenti nella Pila degli Scarti; girerà quelle carte a faccia in giù e le aggiungerà in fondo al proprio mazzo personale.

Esempio: Le prime due carte sono entrambe Mango, quindi il giocatore avrebbe dovuto gridare "MANGO!", ma invece ha gridato "NO!". Dato che ha sbagliato, deve prendere le carte presenti nella Pila degli Scarti.



Segnalare gli Errori degli Altri Giocatori: Se un giocatore nota che un avversario ha sbagliato, può segnalarlo! Se la segnalazione è corretta, l'avversario prende le carte nella Pila degli Scarti. Se invece la segnalazione è errata, significa che il giocatore che ha segnalato ha sbagliato e dovrà essere lui a prendere le carte presenti nella Pila degli Scarti.

INIZIARE IL ROUND SUCCESSIVO

Quando tutti i giocatori sono pronti, il giocatore che ha sbagliato inizia il round successivo svolgendo il primo turno. Quando si inizia un nuovo round, l'ordine di gioco è sempre in senso orario.

Partita con 2 Giocatori: Quando si gioca in 2 e si sbaglia, si prendono solo le prime 3 carte in cima alla Pila degli Scarti e si aggiungono al proprio mazzo personale. Le carte rimanenti vanno rimesse nella scatola.

VINCERE

Il primo giocatore che si libera di tutte le proprie carte vince la partita!



ETÀ 8+ | 2-6 GIOCATORI | 10 MIN

EHI! NON LEGGETE QUESTO REGOLAMENTO!

Leggere è il modo peggiore per imparare a giocare.

Piuttosto, scansionate il codice QR oppure visitate il sito:

explodingkittens.com/berrycherry/how



OBIETTIVO: Il primo giocatore a esaurire le proprie carte vince!

PREPARAZIONE

- 1 Mescolare il mazzo e distribuire le carte a ogni giocatore:

Per 2 - 4 giocatori:

Distribuire a ogni giocatore 15 carte e rimettere le carte rimanenti nella scatola.

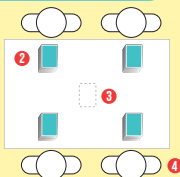
Per 5 - 6 giocatori:

Distribuire le carte in parti uguali a tutti i giocatori. Rimettere eventuali carte rimanenti nella scatola.

- 2 Ogni giocatore colloca le proprie carte a faccia in giù davanti a sé per creare un mazzo personale.

- 3 Lasciare un po' di spazio al centro del tavolo per la Pila degli Scarti.

- 4 Scegliere un giocatore che inizi per primo.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita si svolge in round. A ogni round, i giocatori svolgono ciascuno il proprio turno, procedendo in senso orario attorno al tavolo, gridando una parola e giocando una carta fino a quando qualcuno non sbaglia oppure esaurisce le carte. Nel proprio turno, un giocatore ha 2 secondi per effettuare entrambe le azioni in quest'ordine:

- 1 Gridare la parola corretta! (Ulteriori dettagli di seguito.)
- 2 Giocare la carta in cima al proprio mazzo a faccia in su sulla Pila degli Scarti. Dopodiché il suo turno termina.

QUALE PAROLA GRIDARE?

Su ogni carta è presente 1 dei 3 oggetti diversi (una Bacca, un Mango oppure un Becco, rappresentato dal disegno del pappagallo) e 1 dei 3 colori diversi (Blu, Rosso oppure Giallo).

Se le 2 carte in cima alla Pila degli Scarti hanno qualcosa in comune, è necessario gridare cos'hanno in comune prima di giocare la propria carta.

I giocatori possono vedere solo la carta in cima alla Pila degli Scarti, quindi devono ricordarsi la carta sottostante per sapere cosa gridare!



Se sei il primo giocatore a giocare una carta in un round, la tua carta sarà la prima della Pila degli Scarti al centro del tavolo.



Ogni giocatore successivo collocherà la propria carta in modo da coprire la carta in cima alla Pila degli Scarti.

Per esempio:

Se le 2 carte in cima hanno in comune il colore:

Gridare quel colore!



Se le 2 carte in cima hanno in comune l'oggetto:

Gridare quell'oggetto!



Se le 2 carte in cima non hanno nessun oggetto o colore in comune:

Gridare "No!"



Se le 2 carte in cima hanno in comune un oggetto E un colore:

Gridare "COMBO" e **invertire** l'ordine di gioco! Questo significa che il giocatore che ha giocato prima del giocatore attivo svolge il turno successivo.



In un round, le carte del primo o del secondo giocatore non avranno mai qualcosa in comune, perché devono esserci almeno 2 carte nella Pila degli Scarti affinché ci sia qualcosa in comune; quindi quei giocatori grideranno semplicemente "NO!".



PROMEMORIA: È necessario gridare la parola PRIMA di giocare la propria carta. La parola da gridare si basa sulle 2 carte in cima alla Pila degli Scarti, NON sulla carta che si sta per giocare.

Dopo aver gridato la parola, giocare la carta in cima al proprio mazzo a faccia in su sulla Pila degli Scarti per terminare il proprio turno. Questo fornisce al giocatore successivo una nuova carta a cui reagire.

Poi, il giocatore successivo svolge **immediatamente** il proprio turno. Una volta che il gruppo avrà preso confidenza con il gioco, si dovrebbe procedere abbastanza velocemente!

Giocare la propria carta il più velocemente possibile dopo aver detto la propria parola potrebbe far sbagliare il giocatore successivo!



ESEMPIO DI TURNO



Il giocatore 1 inizia il round dicendo "NO!" e girando una carta a faccia in su per dare inizio alla Pila degli Scarti.



Il giocatore 2 ha 2 secondi per dire "NO!" e girare un'altra carta sulla Pila degli Scarti.



Il giocatore 3 ora ha 2 secondi per ricordare se le carte hanno qualcosa in comune e gridare la parola corretta (colore, oggetto oppure Combo). Se non ci sono cose in comune, griderà di nuovo "NO!".

Si prosegue in senso orario fino a quando un giocatore non sbaglia!

CONTINUA SULL'ALTRO LATO ➔