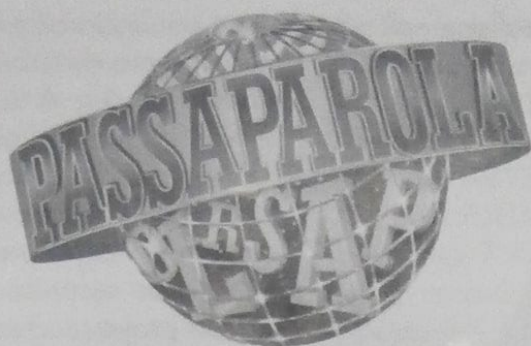




DA 15 ANNI IN SU
2 O PIÙ GIOCATORI

NUOVA
EDIZIONE

ISTRUZIONI

CONTENUTO:

- 1 tabellone di gioco
- 2 frecce PASSAPAROLA
- 2 ferma-frecce
- 12 gettoni TEMPO ROSSO
- 12 gettoni TEMPO BLU
- 20 carte TESTA A TESTA
- 20 carte PROMOSSI O BOCCIATI
- 20 carte FUORI I SECONDI
- 20 carte PAROLE IMPOSSIBILI
- 20 carte PASSAPAROLA
- 2 lavagnette cancellabili
- 2 pennarelli
- 2 timer
- 42 "segnarisposte" gialli
- 42 "segnarisposte" rossi

SCOPO DEL GIOCO

Vince il giocatore, o la squadra, che avrà dato il maggior numero di risposte alle 21 domande del gioco finale. I 4 giochi precedenti permetteranno di accumulare la dotazione di secondi necessaria per riuscire nell'impresa.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

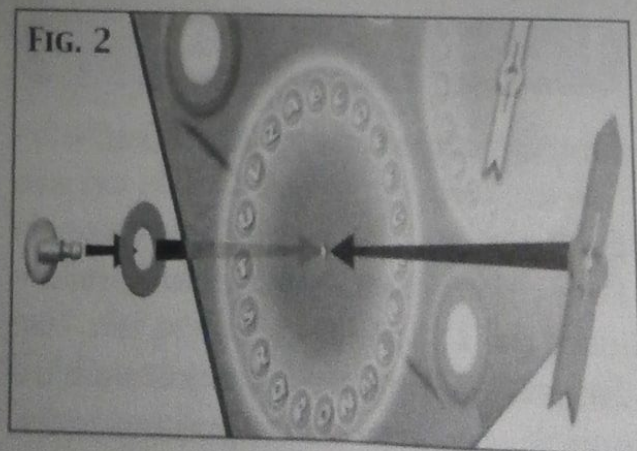
- 1 Formate 2 squadre (rossa e blu) composte da un numero uguale di giocatori (l'ideale sarebbe avere due squadre di tre partecipanti l'una).

Designate i due capisquadra che, oltre a partecipare normalmente al gioco, dovranno rivolgere le domande alla squadra avversaria.

- 2 Staccate dal tabellone di gioco tutti i "gettoni tempo" (Fig. 1) e metteteli separati accanto alla scatola.

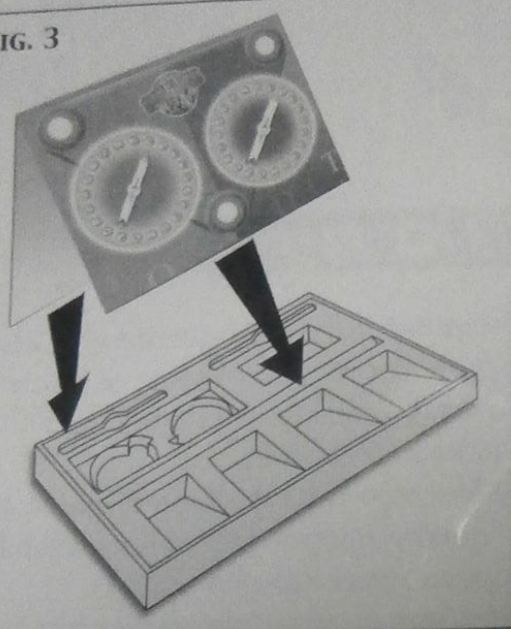


- 3 Montate le due "frecce Passaparola" sul tabellone e bloccatele con gli appositi ferma-frecce (Fig. 2).



- 4 Inserite il fronte del tabellone nell'apposita fessura del sottovuoto e incastrate il retro del tabellone tra il sottovuoto e la scatola (Fig. 3).

FIG. 3



- 5 Prendete le due lavagnette cancellabili, i due timer, i due pennarelli e divideteli a seconda del colore della squadra.

- 6 Inserite tutte le carte negli appositi portacarte, avendo cura di dividerle per i vari mazzetti che corrispondono alle 5 prove di cui si compone questo gioco.

- 7 Inizia a giocare la squadra rossa. Dal primo gioco in poi, inizierà sempre la squadra con il minor numero di secondi.

In caso di parità inizierà sempre la squadra rossa.

1° GIOCO

TESTA A TESTA

Tempo a disposizione: 60 secondi

È il gioco preliminare.

Posizionate l'indicatore del timer sulla tacca del 1° GIOCO.

Se siete in 2 giocatori: il giocatore blu prende una carta dall'apposito mazzetto

to e annuncia all'avversario su quale argomento verteranno le 10 domande della manche. A questo punto si fa partire il tempo ed il giocatore rosso cerca di dare il maggior numero di risposte possibili. Quando non sa una risposta può dire "passaparola" e ritornarci sopra in un secondo momento. Al termine della prova toccherà al giocatore blu cimentarsi su un'altra serie di domande. Vince 5 secondi chi indovina il maggior numero di risposte nel minor tempo possibile; a parità di tempo impiegato e risposte date, si assegnano 5 secondi a entrambi.

Se siete in 3 o più giocatori: è necessario eleggere un "presentatore" che leggerà le domande per entrambe le squadre. Inizialmente le leggerà al primo giocatore della squadra rossa mentre il giocatore blu, che dovrà rispondere alla stessa serie di domande, si allontana dalla stanza in modo che non possa sentire le risposte. Si procede in questo modo per ogni coppia di giocatori delle due squadre fintanto che tutti avranno svolto la prova. Potete anche decidere di eleggere un unico giocatore che rappresenterà la squadra per questo gioco.

Vince 5 secondi chi indovina il maggior numero di risposte nel minor tempo possibile; a parità di tempo e risposte, si assegnano 5 secondi a entrambe le squadre.

2° GIOCO

PROMOSSI O BOCCIATI

Tempo a disposizione: 90 secondi

Posizionate l'indicatore del timer sulla tacca del 2° GIOCO.

Inizia a giocare la squadra che nel gioco precedente ha vinto il minor numero di

secondi. In caso di parità inizia la squadra rossa. Il caposquadra avversario pesca una carta dall'apposito mazzetto e inizia a leggere le domande formulandone una per ogni diverso membro della squadra. Le risposte esatte sono scritte in rosso. Ogni volta che un giocatore sbaglia è "rimandato" e al secondo errore è "bocciato". Quando un giocatore è "bocciato" non può più rispondere alle domande, che verranno alternativamente formulate agli altri membri della squadra. Il gioco ha termine quando finisce il tempo, quando tutte e 12 le domande sono esaurite, oppure quando tutti i giocatori della squadra sono stati eliminati.

Con questo gioco si possono vincere 15 secondi, ma ogni volta che un giocatore viene bocciato fa calare il montepremi di tempo di 5 secondi. Dopo il 1° bocciato, quindi, si giocherà per 10 secondi; col 2° bocciato rimangono in palio 5 secondi. Se tutti i membri della squadra vengono bocciati, non si vincono secondi.

Nel caso di 2 giocatori, vince i 15 secondi chi ha risposto a più domande prima di essere bocciato.

3° GIOCO **FUORI I SECONDI**

Tempo a disposizione: 120 secondi

Posizionate l'indicatore del timer sulla tacca del 3° GIOCO.

Inizia a giocare la squadra che ha accumulato il minor numero di secondi. Il caposquadra avversario pesca una carta dall'apposito mazzetto e inizia a leggere le 6 domande della manche a ogni diverso membro della squadra. Le risposte esatte sono scritte in rosso.

Se la risposta data dall'avversario è giusta, questi si aggiudica 5 secondi; in caso contrario, non vince niente.

Una volta nel corso della manche si può giocare il **JOLLY**, scrivendolo sulla propria lavagnetta. Il **JOLLY** raddoppia i secondi vinti in caso di risposta esatta. In caso di risposta sbagliata non si perde nulla.

4° GIOCO **PAROLE IMPOSSIBILI**

Tempo a disposizione: 180 secondi

Posizionate l'indicatore del timer sulla tacca del 4° GIOCO.

Inizia a giocare la squadra che fino a questo momento ha vinto il minor numero di secondi. In caso di parità inizia la squadra rossa. Il caposquadra avversario prende una carta dall'apposito mazzetto e detta in ordine sparso le 8 parole da indovinare alla squadra avversaria, che le trascriverà una dopo l'altra sulla propria lavagnetta. Il capo della squadra avversaria fa partire il timer, inizia quindi a leggere le definizioni nell'ordine della carta al primo giocatore, che cercherà sulla propria lavagnetta una per una le parole relative. In caso di risposta esatta gli viene letta una seconda definizione; in caso di risposta errata il turno passerà al secondo giocatore, che dovrà ricominciare l'intera sequenza dall'inizio (è quindi assai utile memorizzare le risposte date dai propri compagni di squadra).

Al termine del gioco la squadra che ha dato il maggior numero di risposte esatte nel minor tempo vince 30 secondi in "gettoni tempo" del proprio colore.

In caso di parità vengono attribuiti 15 secondi a testa.

5° GIOCO**PASSAPAROLA**

Tempo a disposizione: 60 secondi più i secondi vinti durante i primi 4 giochi.

E' giunto finalmente il momento di vedere chi sarà il vero vincitore del gioco. Per prima cosa le due squadre scelgono il portavoce che risponderà alle domande finali assistito dal resto della squadra.

Attenzione: il portavoce non potrà essere il caposquadra. In questa manche, infatti, il caposquadra sarà impegnato a leggere lui stesso le domande alla propria squadra al fine di essere il più veloci possibile. Entrambe le squadre sommano tutti i secondi guadagnati finora ai 60 secondi che costituiscono la dotazione base di questa manche finale e caricano sui rispettivi timer il tempo a disposizione. In caso di parità inizia la squadra rossa.

Posizionare le due frecce del tabellone di gioco sulla (A). Il caposquadra pesca una scheda dall'apposito mazzo, fa partire il timer e legge la prima domanda. Se il portavoce risponde correttamente sposta la freccia sul tabellone di gioco sulla lettera successiva e il caposquadra gli legge la domanda successiva. Se risponde in maniera errata, il caposquadra blocca il timer, mette un "segnarisposte" rosso sulla lettera relativa e il turno passa alla squadra avversaria. Se il portavoce risponde "Passaparola", il caposquadra blocca il timer, mette un "segnarisposte" giallo sulla lettera rela-

tiva e il turno passa sempre alla squadra avversaria. Il gioco continua in questo modo, con le domande che rimbalzano alternativamente da una squadra all'altra. Finito il primo giro di 21 domande, il portavoce di turno può tornare **solo** sulle lettere contrassegnate dai "segnarisposte" gialli. Anche in questo caso può cercare di dare una risposta, che potrà essere esatta (verrà quindi tolto il segnalisposte giallo dalla lettera) o sbagliata (verrà sostituito il segnalisposte giallo con uno rosso) o ribadire nuovamente "Passaparola". Le lettere contrassegnate dal "segnarisposte" rosso non possono essere più riprese. Quando il tempo a disposizione di una squadra termina, il portavoce di quella squadra non potrà più dare risposte e si continuerà solo con il portavoce dell'altra squadra. In questo caso il timer non verrà più bloccato fino alla fine, sia in caso di "Passaparola", sia in caso di risposta errata. Quando i tempi di entrambe le squadre sono scaduti, sarà dichiarato vincitore chi ha dato il maggior numero di risposte esatte. In caso di parità vince chi avrà dato meno risposte sbagliate (segnarisposte rossi), in caso di ulteriore parità vince chi ha avuto il minor tempo a disposizione per il 5° gioco.

Importante: nel caso in cui le squadre siano formate solo da 1 giocatore, è gioco forza che le domande di tutti i giochi vengano formulate dal giocatore avversario. Si raccomanda in questo caso la massima chiarezza e velocità nella lettura delle domande.



Importato da Hasbro S.A. - Route de Courroux 6 - 2800 Delemont (Svizzera). Distribuito in Italia da Hasbro Italy S.r.l. - Strada 7, Palazzo R1 - 20089 Rozzano (MI). Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG - Alte Bremgartenstrasse 2 - CH - 8965 Berikon. Non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni, a causa di piccoli pezzi che potrebbero essere ingeriti. I colori e i dettagli del contenuto possono variare da quanto illustrato. Si raccomanda di conservare il nostro indirizzo per qualsiasi informazione.

