

Disney EDITION



THE SMART
PARTY GAME

RÈGLES DU JEU • RULES OF THE GAME • REGLAS DEL JUEGO
SPIELANLEITUNG • SPELREGELS • REGOLAMENTO

REGOLAMENTO

CONTENUTO:

90 carte [74 carte Prova, 6 carte Sfida tattile, 10 carte tattili in rilievo], 6 puzzle-cervello [24 pezzi].

SCOPO DEL GIOCO:

Affrontare gli altri giocatori in prove di 8 tipi diversi ricorrendo alle proprie capacità cerebrali. Il primo giocatore a collezionare 4 pezzi di puzzle e a completare per primo il proprio puzzle-cervello è il vincitore.

PREPARAZIONE:

I giocatori collocano le 10 carte tattili a faccia in su sul tavolo. Hanno circa 30 secondi di tempo per guardarle e toccarle. Dopodiché, le carte tattili vengono messe da parte, a faccia in giù. Le carte Prova e Sfida vengono mescolate e collocate in un unico mazzo al centro del tavolo, a faccia in giù. Il dorso di queste carte mostra il tipo di prova che bisogna affrontare quando una di esse viene girata (vedi sotto).

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA:

Il giocatore più giovane comincia il gioco girando la prima carta dal mazzo centrale. Tutti i giocatori osservano la carta e cercano di scoprire la risposta corretta. Quando un giocatore pensa di avere trovato la soluzione, copre la carta il più velocemente possibile con la mano.

Quindi deve dare la sua risposta e togliere la mano per verificare se è corretta. Accertarsi che il giocatore dia una sola risposta.

SE LA RISPOSTA È CORRETTA:

Il giocatore prende la carta e la colloca davanti a sé, a faccia in giù. Attenzione però: non è possibile avere più di 4 carte davanti a sé, in qualsiasi momento. Se un giocatore desidera tenere una carta che ha appena vinto ma ne possiede già 4, allora deve scegliere una carta da scartare immediatamente. Quando un giocatore possiede **2 carte dello stesso tipo** (stesso dorso), può decidere di scambiarle con un pezzo di puzzle.

SE LA RISPOSTA È SBAGLIATA:

In caso di errore, il giocatore che ha dato la risposta sbagliata scarta la carta. Quel giocatore non potrà proporre una risposta nel turno successivo.

FINE DELLA PARTITA:

Il primo giocatore che **completa il proprio puzzle-cervello** vince la partita.



NB: In una partita a 2 giocatori, se un giocatore dà la risposta sbagliata, la carta non viene scartata ma viene consegnata all'altro giocatore. La partita prosegue normalmente.

DESCRIZIONE DELLE 8 PROVE:



1 - Riflesso

Quale sagoma è il riflesso corretto?

(Nell'esempio: La sagoma 1 è il riflesso del personaggio mostrato nello specchio.)

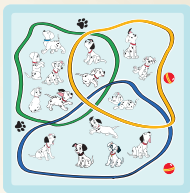




2 - Laccio

Di che colore è il laccio che contiene il maggior numero di personaggi?

(Nell'esempio: Il laccio verde contiene il maggior numero di personaggi.)



3 - Memoria

Coprire la carta, dopodiché, senza togliere la mano, nominare i 4 personaggi raffigurati su di essa.

(Nell'esempio: Minou, Dumbo, Pumba e Tamburino.)

Si può anche descrivere i personaggi se non se ne conosce il nome (Nell'esempio: Un gatto, un elefante, un facocero e un coniglio).



4 - Labirinto

Se si segue il percorso dal personaggio in alto a sinistra, a quale personaggio si arriva?

(Nell'esempio: Il percorso di Simba porta a Timon.)

Si può anche dire il numero invece del personaggio (Nell'esempio: Il percorso porta al numero 2).



5 - Mescolanza

Quale personaggio è fuori contesto?

(Nell'esempio: Bambi è il personaggio fuori contesto.)

Si può anche descrivere il personaggio se non se ne conosce il nome (Nell'esempio: Il cerbiatto è il personaggio fuori contesto).





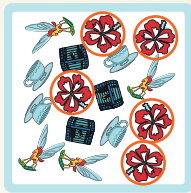
6 - Duplicato

Quale personaggio o oggetto è doppio su questa carta?
(Nell'esempio: Il cubo è presente 2 volte.)



7 - Frequenza

Quale oggetto è il più frequente sulla carta?
(Nell'esempio: Il fiore è mostrato 5 volte.)






8 - Sfida tattile

Questa carta permette al giocatore che ha vinto la carta precedente di accettare una sfida tattile. Gli altri giocatori scelgono una carta tra le 10 carte tattili e gliela porgono a faccia in giù. Il giocatore ha 10 secondi per riconoscere l'oggetto o la superficie ricorrendo al solo senso del tatto. È possibile dare una sola risposta.
(Nell'esempio: Il forziere.)



Se la risposta data è corretta, il giocatore guadagna un pezzo di puzzle extra. La carta tattile viene rimessa tra le altre carte del mazzo. Se la risposta è sbagliata, il gioco riprende normalmente con la carta successiva.

NOTE:

-  Se un giocatore ha dato una risposta sbagliata, deve rimettere la carta Sfida nel mazzo e rimescolarlo.
-  Se 2 carte Sfida escono di seguito, rimettere la seconda carta nel mazzo e rimescolarlo.
-  Le dieci superfici tattili sono: bottoni - pasta - conchiglie - chiave - ghianda - scrigno - fisarmonica - occhiali da sole - papillon - foglie.

Disney EDITION



www.zygomatic-games.com



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

© Disney
www.disney.com