



15 min



2-6



8+



REGOLE DEL GIOCO

REGOLE DEL GIOCO

CONTENUTO

110 carte Immagine a due facce, di cui 20 con un lato nascosto

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo di INICIO è quello di prendere il maggior numero di carte accoppiandole.

Due carte fanno coppia se possono essere nominate con una parola che inizia con la stessa lettera.

B



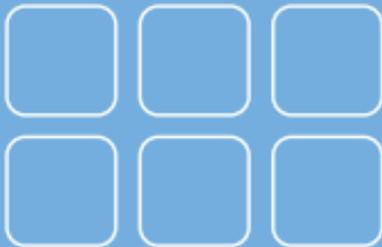
Buddha





PREPARAZIONE

Sistematicamente al centro del tavolo 6 pile di carte di uguali dimensioni (circa quindici carte per pila) in questo modo. Una volta disposte le pile, giratele per cominciare la partita.



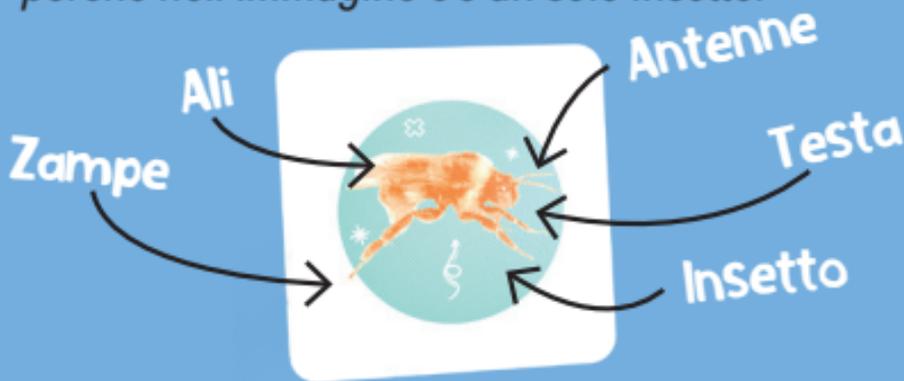
REGOLE DI GIOCO STANDARD

Tutti giocano contemporaneamente. I giocatori devono dire due parole **diverse** che **iniziano con la stessa lettera** relative alle carte.



Il giocatore che ha proposto un collegamento valido prende le due carte e forma una pila dei punti. Può essere suggerita qualsiasi parola che descriva ciò che si può vedere nell'immagine (**solo ciò che si può vedere**: le associazioni di idee non sono permesse).

Esempio: per questa immagine ci sono le parole insetto, zampe, antenne, testa, ali, ecc. - qualsiasi cosa si possa vedere nell'immagine. Ma una parola come sciame non è permessa, perché nell'immagine c'è un solo insetto.



NB: una parola non può essere usata due volte in una partita.

Quando viene rivelata una carta immagine nascosta, strofinatela con un dito per far apparire l'immagine. Usate il polpastrello, non l'unghia: l'immagine appare grazie al calore dello sfregamento. Memorizzate bene l'immagine, perché la carta può essere strofinata una sola volta per partita. (Se i giocatori sono bloccati e tutti sono d'accordo, potete strofinare di nuovo le carte per mostrare l'immagine.)

Se dopo un po' di tempo nessuno riesce a trovare un collegamento tra le carte, tutti i giocatori contano fino a 3 e girano insieme la carta in cima a ogni pila.



ACCOPPIATE SPECIALI

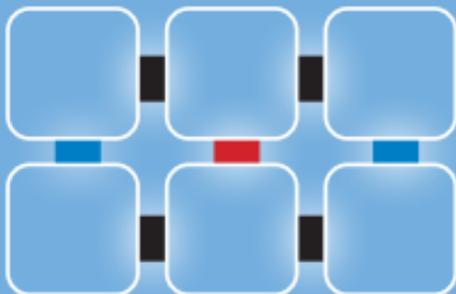
Potete ottenere un'accoppiata speciale collegando certe carte.

♣ Se collegate 2 carte laterali (**linea blu nello schema**): prendete una carta da un'altra pila insieme alle 2 carte collegate.

♣ Se collegate 2 carte centrali (**linea rossa nello schema**): prendete una carta dalla pila dei punti di un altro giocatore insieme alle 2 carte collegate.

♣ Se riuscite a collegare 3 carte in riga (**linea nera nello schema**): vincete immediatamente la partita. Dovete esclamare "tripla" prima di dire le 3 parole.

Se nessuno ha fatto una tripla, la partita



si ferma quando ci sono due pile vuote. Poi contate le carte che avete nella vostra pila dei punti. Il giocatore con più carte è il vincitore.



REGOLE DI GIOCO COOPERATIVE

Questa partita si gioca con un cronometro o un'app. Cercate di svuotare 2 pile di carte il più velocemente possibile.

Quando 2 pile sono vuote, fermate il cronometro e annotate il vostro tempo in una tabella dei punteggi. Ogni nuova partita è una sfida a battere insieme il record!

NB: Con queste regole di gioco le accoppiate speciali non sono ammesse.



VARIANTI PER GIOCATORI ESPERTI

Provate queste varianti se volete rendere più eccitante la vostra esperienza di gioco!

Furto di carte (solo nelle regole standard)

Tutte le carte visibili in un certo momento possono essere collegate tra loro, sia quelle in cima alle pile centrali che quelle in cima alla pila dei punti di un altro giocatore! Ciò significa che potete rubare una carta vinta da un altro giocatore collegandola a un'altra carta visibile. Non dimenticate la regola che non permette di usare la stessa parola due volte in una partita.

Meno combinazioni

Potete collegare le immagini solo se sono affiancate, cioè se i loro bordi si toccano.

Seconda lettera

Quando si ha familiarità con le immagini, potete decidere di giocare utilizzando la seconda lettera

di ogni parola invece della prima. Questo vi farà uscire dal vostro solito schema di gioco!

A squadre

Se il numero dei giocatori è pari, potete decidere di dividervi in 2 squadre, ad esempio 2 squadre da 3 in 6 giocatori.

Quando la partita finisce, contate le carte di ogni squadra.

La squadra con più carte è la vincitrice. Se una squadra ha fatto una tripla, vince all'istante.





Copy editing EN, ES / Translation DE, NL, IT: Board Game Circus