



Età
10+



Chesto è l gioco dove ti deli esele blavo a fal capile i indisi a kli deve induvinale. Sebla fasile, no? Ma, aspetta... c'è un problema! La tua lingua continua ad intrromettersi ... e sarai veramente buffo mentre parli!!!! Raccogli il maggior numero di punti indovinando correttamente e vincerai il gioco!!!

CONTENUTO



200 carte



20 Gettoni



**1 clessidra da
60 secondi**



**Blocchetto
segnapunti**

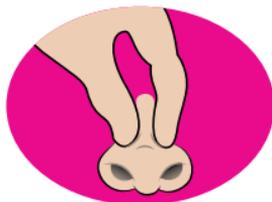
PREPARAZIONE

1. Posiziona il mazzo di carte e i gettoni sul tavolo.
2. Scegli il giocatore che inizierà per primo. I giocatori saranno i fantastici "Suggeritori".
3. Dai 6 carte coperte al Suggeritore.
4. Un altro giocatore si assumerà l'incarico della clessidra. Lui sarà il Cronometrista, un ruolo di alto livello, di un certo prestigio e serietà.
5. Un altro giocatore si assumerà l'incarico del blocchetto segnapunti. Lui sarà il Segnapunti, un ruolo di scarso valore, noioso, alternato a brevi momenti di adrenalina. Dovrà procurarsi una penna o una matita, sempre che non ne abbia già una.
6. Tutti I giocatori, tranne il Suggeritore, saranno Indovini in questo primo turno.

GIOCO

Il Cronometrista gira la clessidra dicendo “Via!” o “Inizia il biascichio!” o qualsiasi altra frase a suo piacimento adatta a far iniziare il gioco.

Il Suggestore gira la prima carta e legge a voce alta ciascuno dei tre indizi in questo specifico ordine:



PRIMO INDIZIO:

Mentre si tiene chiuso il naso.



SECONDO INDIZIO:

Mentre si morde delicatamente la lingua in modo che non si muova.



TERZO INDIZIO:

Mentre si tiene chiuso il naso tenendo la lingua fuori dalla bocca.

Se non viene usato il metodo corretto la carta dovrà essere eliminata.

Tutti gli altri giocatori cercano di indovinare la risposta, ma a ciascun giocatore è consentita UNA SOLA risposta per ogni indizio.

Non appena qualcuno indovina la risposta correttamente, il Suggestore darà la carta al giocatore. Se più Indovini danno la risposta giusta contemporaneamente, questi riceveranno un gettone.

Il Suggestore continuerà a cercare di far indovinare le risposte corrette sino allo scadere del tempo.

Gli Indovini potranno chiedere al Suggestore di ripetere l'indizio tutte le volte che ne avranno bisogno. Il Suggestore può saltare una carta. Tutte le carte saltate saranno rimosse dal gioco.

PUNTEGGI E NUOVO TURNO

Il Segnapunti scrive ora i punteggi dei giocatori sul blocco segnapunti. Gli Indovini ricevono un punto per ogni carta o gettone che hanno vinto mentre il Suggestore riceve un punto per ogni carta che ha dato via.

1. Rimischia nel mazzo tutte le carte non utilizzate dal Suggestore.
2. Metti le carte che sono state usate nella scatola.
3. Il giocatore successivo in senso orario diventa ora il nuovo Suggestore e riceve 6 nuove carte.
4. Il ruolo di Cronometrista passa al giocatore successivo, in senso orario.

FINE DEL GIOCO

Dopo che ogni giocatore ha avuto il ruolo di Suggestore per una volta, potrai terminare il gioco e dichiarare vincitore il giocatore o i giocatori con il maggior numero di punti!

Se lo desideri, gioca un altro turno e continua a segnare i punti per pareggiare!

Non ti piacciono i pareggi? Fai giocare una partita di spareggio ai vincitori in parità dove loro saranno gli unici Suggestori e NON Indovini, mentre tutti gli altri giocatori resteranno Indovini. Dopo che ognuno di loro avrà dato il set di indizi una volta, se ci sarà un unico vincitore, questo sarà dichiarato Campione! Se alcuni o tutti sono ancora in parità, continua fino a quando ne rimane uno solo. Ora quel giocatore può legittimamente dichiarare che gli altri sono delle schiappe!

LIVELLO DI GIOCO AVANZATO

Per un gioco più impegnativo, non usare gli indizi suggeriti nelle carte. Inventi tu stesso 3 indizi mentre giochi. Il punteggio, però, subirà una variazione. Si assegna 1 punto all'Indovino(i) e al Suggestore se hanno indovinato dopo il primo o secondo indizio. Riceveranno 3 punti se avranno invece indovinato dopo il terzo indizio.

CREDITI

CREATORE DEL GIOCO

Jack Hanauer

PRODUTTORE

Frank DiLorenzo

SVILUPPATORI

Frank DiLorenzo

Dan DiLorenzo

Matt DiLorenzo

Annamaria Carrer

REALIZZAZIONE GRAFICA

Jenn V. DiFranco

SUGGERIMENTI REGOLE PER LIVELLO DI GIOCO AVANZATO

Sandra Brock Steffensen

TRADUZIONE

Annamaria Carrer

Matt DiLorenzo

Cristina Manzione



www.RnRGames.com

Bite Your Tongue!™ I materiali di gioco utilizzano nomi commerciali e marchi ampiamente riconosciuti dal pubblico. L'uso di questi materiali di gioco non è sponsorizzato né autorizzato dai proprietari dei marchi e, pertanto, i materiali potranno essere utilizzati per solo scopo di intrattenimento.

©2019 R&R GAMES, INC. All Rights Reserved