



In Say Anything date voce ai vostri pensieri, senza freni o timori:
non esistono risposte giuste o risposte sbagliate.
Rilassatevi, e pensate solo a divertirvi!

REGOLAMENTO

CONTENUTO

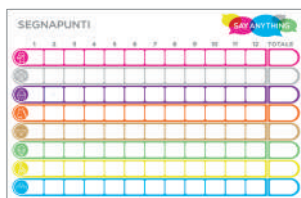
- 80 carte Domanda (per un totale di 400 domande tutte diverse!)
- 8 lavagnette a forma di nuvoletta, in otto colori
- 8 pennarelli cancellabili neri
- 16 segnalini, due per colore
- 1 segnapunti
- Questo regolamento

PREPARAZIONE

1 Ogni giocatore prende una lavagnetta, due segnalini dello stesso colore, e un pennarello cancellabile.



2 Un giocatore prende anche il segnapunti. Sarà lui ad occuparsi di segnare il punteggio tra un turno e l'altro.



3 Il mazzo con le carte Domanda va a faccia in giù al centro del tavolo.

4 Il giocatore più giovane sarà il Giudice nel primo turno.

COME GIOCARE

1 Il Giudice pone una domanda

Il Giudice pesca una carta dal mazzo, sceglie una qualsiasi delle cinque opzioni e la legge ad alta voce.

4 Qual è la parola più divertente da dire?

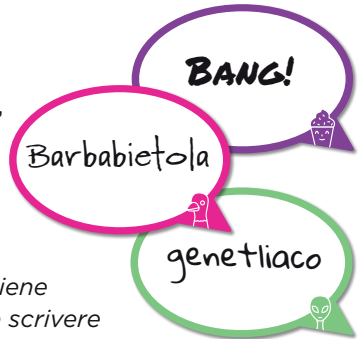
5 Oh no! Ho di nuovo messo _____ nel forno!

2 Gli altri giocatori scrivono le loro risposte

Ogni altro giocatore scrive una risposta sulla propria lavagnetta.

Quando un giocatore finisce di scrivere, appoggia la propria lavagnetta sul tavolo in modo che il Giudice possa leggerla agevolmente.

Nota: se due giocatori scrivono la stessa risposta, solo la prima piazzata sul tavolo viene considerata valida. Il secondo arrivato deve scrivere una risposta diversa. Nel caso in cui ci siano dubbi su chi abbia finito prima, la decisione spetta al Giudice.



3 Il Giudice sceglie la sua risposta preferita

Quando tutte le risposte sono sul tavolo, il Giudice sceglie segretamente la sua preferita segnando sul **retro** della propria lavagnetta il simbolo colorato associato alla risposta scelta. Poi, poggia la sua lavagnetta sul tavolo con il lato dei simboli **coperto**, per non mostrare la sua scelta.



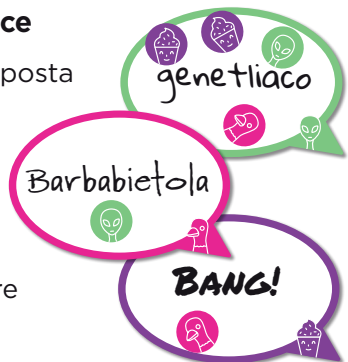
Blu è il Giudice, e sceglie in segreto la risposta di **Verde** come sua preferita.

4 Gli altri giocatori cercano di indovinare la scelta del Giudice

Ogni giocatore prova a indovinare la risposta scelta dal Giudice piazzando i propri segnalini su una o due lavagnette: ogni segnalino sulla risposta scelta dal Giudice varrà infatti 1 punto!

Ogni giocatore può mettere entrambi i segnalini su una stessa risposta, oppure dividerli tra due risposte diverse.

Nota: nulla impedisce a un giocatore di mettere i segnalini sulla risposta che ha dato, se è convinto che sia quella vincente!



Viola ha piazzato tutto su GENETLIACO, mentre **Rosa** e **Verde** hanno diviso i propri gettoni tra due risposte.

5 Il Giudice rivela la sua scelta

Dopo che tutti i segnalini sono stati piazzati, il Giudice rivela la sua risposta preferita girando la propria lavagnetta dal lato con i simboli.

6 Si contano i punti

Si aggiorna il segnapunti come segue:

- 1 punto all'autore della risposta scelta dal Giudice.
- 1 punto al proprietario di un segnalino sulla risposta scelta dal Giudice. *(Se il giocatore ha piazzato due segnalini sulla risposta scelta, allora ottiene 2 punti.)*
- 1 punto al Giudice per ogni segnalino piazzato sulla risposta che ha scelto, **fino a un massimo di 3 punti**. *(Non importa a chi appartengano i segnalini.)*

Nota: tutti i giocatori, Giudice compreso, non possono mai fare più di 3 punti per turno.



Rosa fa 1 punto per aver piazzato un segnalino sulla risposta scelta dal Giudice.

Viola fa 2 punti per aver piazzato due segnalini sulla risposta scelta dal Giudice.

Verde fa 2 punti. 1 per aver scritto la risposta scelta dal Giudice, 1 per averci piazzato un segnalino.

Blu, il Giudice, fa 3 punti. Anche se i segnalini piazzati sulla risposta scelta sono quattro, da regolamento può fare al massimo 3 punti per turno.

Esempio di punteggio

Blu è il Giudice e ha scelto la risposta di **Verde** come sua preferita.

SEGNAPUNTI						
	1	2	3	4	5	6
	1					
	2					
	2					
	3					

7 Il Giudice cambia

Ogni giocatore cancella la propria lavagnetta e riprende i segnalini utilizzati. Il giocatore alla sinistra dell'ultimo Giudice diventa il nuovo Giudice.

8 Dopo 12 turni, si elegge il vincitore

Il giocatore che ha fatto più punti dopo 12 turni di gioco, vince la partita! Se c'è un pareggio, i giocatori in parità condividono la vittoria.

DOMANDE FREQUENTI

Cosa fare se due risposte sono simili?

Il Giudice decide se sono in effetti la stessa risposta o due risposte differenti. Se le reputa uguali, la seconda risposta a essere stata consegnata deve essere cambiata.

Come funzionano le domande con uno spazio vuoto _____ ?

Quando il Giudice legge una domanda con uno spazio vuoto, gli altri giocatori rispondono completando la parte mancante della frase. Non c'è limite al numero di parole utilizzabili nella risposta.

Posso provare a influenzare il Giudice perché scelga la mia risposta?

Sì, certo! Puoi provare a convincere il Giudice, fa parte del divertimento!

Posso cambiare la mia risposta una volta che è sul tavolo?

Sì, ma solo se qualcun altro sta ancora scrivendo una risposta.

E se non riesco a pensare a una risposta?

Se proprio non ti viene in mente nulla... allora non scrivere una risposta! Puoi comunque guadagnare punti coi tuoi segnalini indovinando la risposta scelta dal Giudice.

RICONOSCIMENTI

Autori: Satish Pillalamarri, Dominic Crapuchettes

Sviluppo: Satish Pillalamarri, Matt Mariani

Grafica: Kelly Cooper Kwoka

Illustrazioni: Ali Douglas

Produzione: Satish Pillalamarri, Matt Mariani, Luke Warren, Dominic Crapuchettes, Bruce Voge III, Kristen Rahman, Rick Butler, Apinya Ramakomud, Ben Goldman, Nick Bentley, Nicole Marino, Steve Crook, Edoardo Kulp



Distribuito da daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna, 24 - 06132 Perugia.
Tutti i diritti riservati.
Vietata la riproduzione di regole,
materiali o illustrazioni senza
previo consenso scritto.

www.dvgames.com



NorthStarGames

© 2018 North Star Games
All rights reserved.