

TRAPWORDS

Prima di leggere questo regolamento, vi consigliamo di leggere l'**Introduzione** inclusa. L'Introduzione vi spiegherà come giocare un round completo. Le regole di Trapwords sono semplici e alcuni giocatori preferiranno impararle leggendo il **Riassunto delle regole** presente sul retro dell'Introduzione.

Questo regolamento, invece, vi spiegherà nel dettaglio come giocare e vi darà dei preziosi consigli per insegnarlo ai nuovi giocatori.

- La **Preparazione** è spiegata da pagina 2 a pagina 4.
- Trovate le regole complete da pagina 5 a pagina 9.
- Le **Regole per i Suggerimenti** sono spiegate da pagina 10 a pagina 11.
- E le spiegazioni dettagliate delle carte sono in fondo al regolamento.

Guardate il
videotutorial su:



cge.as/twv-it

COMPONENTI



7 tessere Stanza



5 Mostri



2 segnalini Squadra



4 Libri



10 carte Maledizione



10 carte Mostro



3 supporti
in plastica



2 segnalini Torcia



50 carte Parola



blocchetto di liste
di Parole Trappola



Clessidra



2 matite

PREPARAZIONE

Trapwords è un gioco di squadra. Dovrete dividervi in **due squadre**, sedute ai lati opposti del tavolo. Ciascuna squadra deve essere formata da almeno due giocatori. Se siete in dispari, una squadra avrà più giocatori. Tranquilli, va bene così!

Inserite i segnalini Squadra nei supporti di plastica e piazzatele sulla stanza 3. Il vostro segnalino Squadra è quello a voi più vicino.



Disponete 5 tessere Stanza in ordine crescente. Una squadra le vedrà da destra a sinistra, l'altra da sinistra a destra. Vi consigliamo le stanze 3, 4, 5, 6 e 7, come mostrato.



Stare cercando la stanza 3? Guardate meglio: è sul lato opposto della stanza 10!



Mischiate le carte Maledizione e pescatene, casualmente, due. A differenza dei Mostri, le Maledizioni vanno piazzate a faccia in giù e rimangono segrete. Piazzate una Maledizione vicino alla seconda stanza e l'altra Maledizione vicino alla stanza appena prima del Mostro.

Prendete il segnalino Torcia corrispondente alla vostra squadra e piazzatelo davanti al giocatore che sarà il Suggestore della vostra squadra. Se a nessuno importa chi inizierà a giocare, entrambe le squadre possono assegnare la torcia al giocatore che siede alla fine del percorso, come mostrato.

Vi spiegheremo i Libri e le carte Parola nella prossima pagina!





Ci sono due mazzi di carte Mostro. Vi consigliamo di usare i Mostri sprovvisti di asterisco (Le carte con l'asterisco contengono Mostri cattivissimi!). Mischiate il mazzo e pescate casualmente un Mostro.



Prendete la miniatura in cartoncino corrispondente al Mostro estratto. Inseritela nel supporto in plastica rimasto e piazzate il Mostro nella stanza finale – quella col numero più alto.



Piegate il foglio per nascondere le vostre Trapwords (Parole Trappola) all'altra squadra.

PREPARAZIONI ALTERNATIVE

Una volta che avrete preso confidenza con il gioco, potrete sperimentare Maledizioni e Stanze differenti. Per esempio, potrete provare le Stanze 2, 4, 6, 8 e 10, con una maledizione in ciascuna delle prime quattro stanze. Potete personalizzare come volete l'esperienza di gioco!



Ciascuna squadra avrà bisogno di un foglio di Parole Trappola.

Vi servirà anche una matita (che, furbescamente, abbiamo incluso nella scatola!).

SCEGLIERE IL SET DI PAROLE

Piazzate il mazzo di carte Parola sul tavolo. Potete mischiarle, se volete, ma cercate di non guardarle – non vorrete rovinarvi la sorpresa, vero?

Trapwords è munito di due set di parole. Ciascun set è scritto su entrambi i lati delle carte. Potete scegliere il set tramite il Libro appropriato:



Quale Libro dovrete usare? Quello che vi pare, in realtà. Entrambe le liste sono piene di parole “normali”. La lista “fantasy” contiene parole che vi aspettereste di trovare in un mondo fantastico. Nell'altra lista ci sono parole che sarebbero fuori posto in un mondo fantasy medioevale.

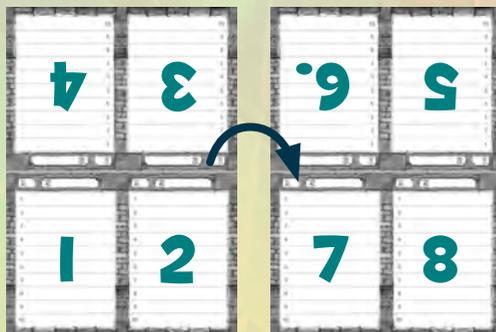
Entrambe le squadre dovrebbero scegliere lo stesso tipo di Libro. Mettete da parte l'altra coppia di Libri, non verranno usati in questa partita.

LISTE DI PAROLE TRAPPOLA

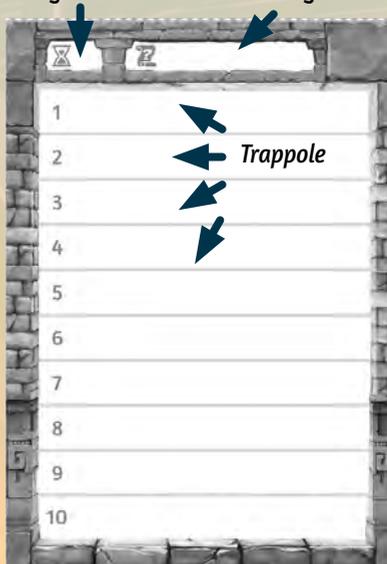
La partita si svolge in diversi round. Nella prima parte di ciascun round, entrambe le squadre compileranno una lista di Parole Trappola. Il gioco include un blocchetto di queste liste da compilare. Ogni squadra utilizzerà un solo foglietto per l'intera partita.

Alla fine del quarto round, girate il foglietto e continuate a scrivere sul retro.

La partita non durerà più di otto round.



Numero di stanza
degli avversari Parola segreta



IL ROUND

Ciascun round è diviso in due parti:

- Per prima cosa, entrambe le squadre compilano una lista di Parole Trappola per ostacolare gli avversari.
- Poi ciascuna squadra gioca un turno per indovinare la propria parola segreta, cercando di evitare la trappola preparata dagli avversari.

Per un veloce riassunto del gioco, leggete l'Introduzione allegata.

PREPARARE LE TRAPPOLE

Ciascuna squadra pesca una carta Parola dal mazzo. L'altra squadra potrebbe aver letto le parole stampate sul lato in vista, quindi inserite la carta nel vostro Libro dalla parte celata della carta. Poi chiudete il Libro. Così facendo, il Libro selezionerà - come per magia! - una delle otto parole su quel lato della carta. **Questa è la parola segreta che l'altra squadra dovrà tentare di indovinare.**

Studiate con attenzione la parola e cercate di pensare a quali parole il Suggestore potrebbe dire per dare indizi alla propria squadra per farla indovinare. Ricordate, saprete da subito chi è il Suggestore, dunque sfruttate quest'informazione a vostro vantaggio per preparare trappole micidiali!

Ci sono regole precise su quali parole potete usare come Parole Trappola. In linea di massima, dovrete scrivere Parole Trappola legate specificamente alla parola segreta e non parole come "è" o "il", ovvero parole comuni con cui si compone abitualmente una frase di senso compiuto.

Le regole complete per scrivere trappole "legali" sono a pagina 10.

Scrivete le vostre Parole Trappola sul foglietto di carta. **Fate girare il foglietto tra i componenti della squadra!** Date a tutti la possibilità di suggerire e scrivere una o più Parole Trappola.

Il numero di Parole Trappola nella lista deve essere uguale al numero stampato sulla Stanza in cui si trova la squadra avversaria. Per esempio, se gli avversari si trovano nella Stanza 3 potrete scrivere tre Parole Trappola. Dopo che tutti avranno suggerito le proprie Parole Trappola potrete trovarvi con più opzioni del necessario: in questo caso, scegliete di comune accordo quali utilizzare.

Le vostre Parole Trappola dovrebbero essere decise da tutta la squadra, non da un solo giocatore. Informate gli avversari quando avrete finite di compilare la lista.

CHI INIZIA?

Una volta che entrambe le squadre avranno compilato la propria lista, è il momento di scambiarsi i Libri e di iniziare a dare gli indizi. Per questa parte della partita, le squadre giocheranno a turni alternati. **Se una squadra è rimasta indietro, sarà la prima a dare i suggerimenti.**

All'inizio della partita nessuna squadra è indietro, quindi entrambe le squadre dovranno guardare il proprio Libro. I Libri sono identici, ma solo uno riporta un simbolo luminoso. **Se nessuna squadra è rimasta indietro, il Libro con il simbolo luminoso viene passato per primo.** La squadra a cui è stato assegnato tale Libro darà i suggerimenti per prima.



Questi Libri passano per primi.



DARE INDIZI

Diciamo che siete il Suggestore della vostra squadra e che la squadra avversaria vi ha passato il Libro. Prendetelo e leggete la parola segreta!

La squadra avversaria vi concederà qualche secondo per leggere la parola, dopodichè farà partire la clessidra.

Dovrete dare alla vostra squadra i suggerimenti per indovinare la parola. Ci sono però alcune restrizioni. La prima, ovvia, è che non potete dire la parola segreta, in nessuna forma.

La lista completa delle regole di suggerimento è a pagina 11. Se state spiegando il gioco a un gruppo inesperto, vi consigliamo di far giocare qualche round prima di introdurre le regole di suggerimento più restrittive.

Quando suggerite, **non potete dire nessuna delle Parole Trappola** scritte dalla squadra avversaria. Non sarà facile, perché **la squadra avversaria non vi mostrerà la lista di Parole Trappola che hanno compilato!**

Potete dare quanti suggerimenti desiderate.

Esempio:

Dunque, la parola che dovete fare indovinare alla vostra squadra è BURRO. La squadra avversaria, molto probabilmente, avrà scritto latte, ma potreste provare a fregarli dicendo:

- “È fatto di succo di mucca.”

Naturalmente avreste potuto dire “è un latticino”, ma magari gli avversari avrebbero scritto latticino. Che ne dite di “toast”? Avendo solo tre Parole Trappola a disposizione, “toast” potrebbe essere una parola sicura.

- “I toast cadono sempre con questo lato a terra.”

Ecco, questo è un suggerimento coi fiocchi! È facile che la vostra squadra avrà capito BURRO. Oppure la squadra avversaria vi fermerà, perché ha scritto toast tra le Parole Trappola.

TENTARE DI INDOVINARE

Mentre date i suggerimenti, i vostri compagni di squadra possono tentare di indovinare la parola. Devono cercare di indovinare a voce alta. Chiunque, nella vostra squadra (tranne il suggeritore) può tentare di indovinare, senza seguire alcun ordine preciso. Occhio, però, perché la squadra può tentare di **indovinare un massimo di cinque volte!**

Chi tenta di indovinare non può fare domande al suggeritore. Non potete neanche discutere su un tentativo! In alcuni gruppi si preferisce alzare la mano e chiedere il permesso di tentare di indovinare (“credo di sapere la parola”). È consentito, ma ve lo sconsigliamo. Di solito è molto meglio buttarsi e rispondere!

Se la vostra squadra indovina la parola segreta, fate avanzare il vostro segnalino nella prossima Stanza.



FALLIRE

Certo, non potete indovinare sempre. La vostra squadra fallisce in questi casi:

- Il suggeritore pronuncia una Parola Trappola, in qualsiasi forma.
- Il suggeritore dà un suggerimento illegale.
- La squadra sbaglia 5 tentativi.
- Finisce il tempo a disposizione.

Se si verifica una qualsiasi di queste condizioni, il turno della squadra finisce e non avanzerà il proprio segnalino nella prossima Stanza.

IL TURNO DEGLI AVVERSARI

Una volta concluso il turno della prima squadra, a prescindere dal risultato, **inizia il turno dell'altra squadra.** Durante il turno degli avversari, la vostra squadra ha diversi compiti da svolgere. Dovrete:

1. Far partire la clessidra non appena il suggeritore avversario avrà letto e capito la parola segreta.
2. Fermare gli avversari se il suggeritore dovesse pronunciare una Parola Trappola (in qualunque forma) che avete preparato.
3. Fermare gli avversari se il suggeritore dovesse dare un suggerimento illegale.
4. Tenere conto di quanti tentativi sono stati fatti. Fermare gli avversari dopo il quinto tentativo.
5. Tenere d'occhio la clessidra. Fermare gli avversari allo scadere del tempo.

E ricordate: le Parole Trappola si applicano solo al suggeritore: il resto della squadra avversaria può pronunciarle senza alcuna penalità.

FINE DEL ROUND

SE FALLISCONO ENTRAMBE LE SQUADRE

Se nessuna squadra avanza in un round, muovete il Mostro di una stanza verso i segnalini delle squadre. (Se una o entrambe le squadre sono avanzate, il Mostro rimane dov'è).

Se, così facendo, il Mostro entra in una stanza contenente una Maledizione, spostate la Maledizione di una Stanza verso i segnalini delle squadre. Se la Maledizione entra in una Stanza contenente un'altra Maledizione, quest'ultima viene "spinta" nella stanza successiva più vicina alle squadre.

Esempio:



Nessuna squadra ha indovinato la parola nel primo round, quindi il Mostro si avvicina. Entra in una Stanza contenente una Maledizione, quindi quest'ultima viene "spinta" nella Stanza successiva.

CAMBIARE IL SUGGERITORE

Alla fine del round, il suggeritore passa la torcia al prossimo compagno di squadra (seguendo la direzione delle Stanze). **Tutti i giocatori dovrebbero avere la possibilità di coprire, almeno una volta, il ruolo di suggeritore** (ma potete tranquillamente passare la torcia, se non vi va di farlo).

ROUND SUCCESSIVI

Man mano che le squadre avvanzeranno nel dungeon, ricordatevi queste regole:

- **Il numero di Parole Trappola che potete preparare è pari al numero della Stanza in cui si trova la squadra avversaria.** Quindi, se gli avversari sono nella stanza 4, scriverete 4 Parole Trappola. Allo stesso modo, se vi trovate nella stanza 3, gli avversari potranno scrivere 3 Parole Trappola.
- Dopo che entrambe le squadre hanno scritto le proprie Parole Trappola, **la squadra rimasta indietro tenta di indovinare per prima.**
- **Se entrambe le squadre si trovano nella stessa Stanza, la squadra che riceve il Libro col simbolo luminoso tenta di indovinare per prima.** Tenete presente che i Libri vengono scambiati di round in round, per cui, se le squadre rimarranno in parità, si alterneranno nell'iniziare il round per prime.

Continuate a giocare fino a che una squadra (o entrambe) inizierà il round nella stessa Stanza in cui è presente il Mostro. Ricordate che, se nessuna squadra riesce ad avanzare, sarà il Mostro a muoversi verso di voi!

RESTRIZIONI SUI SUGGERIMENTI

Per alcuni gruppi di gioco, dare suggerimenti è problematico. Se il vostro gruppo fa fatica, sentitevi liberi di ignorare le restrizioni ai suggerimenti riportati a pagina 11 finché non sarete a vostro agio col gioco.

Tuttavia, alcuni giocatori potrebbero abituarsi più in fretta e, perfino, dare indizi impossibili da "intrappolare". Assicuratevi di introdurre le restrizioni ai suggerimenti prima che tali giocatori riescano a dominare la partita!

MODIFICARE IL TEMPO A DISPOSIZIONE

Da regolamento, il suggeritore dovrebbe avere abbastanza tempo (circa 3 secondi) per leggere e capire la parola segreta prima di fare partire la clessidra. Di solito, questa regola funziona bene con tutti i gruppi di gioco. Tuttavia, ciascun gruppo è differente e potreste aver bisogno di applicare qualche modifica:

Se volete mettere più pressione al gruppo, potete far partire la clessidra non appena il Libro viene preso dal suggeritore.

Viceversa, se finite spesso il tempo a disposizione, potete decidere di far partire la clessidra solo quando il suggeritore sarà pronto a dare il primo suggerimento.

MALEDIZIONI!

Nei round successivi potreste entrare in una Stanza in cui è presente una Maledizione – sia perché siete avanzati in essa, oppure perché un Mostro l'ha "spinta" nella vostra Stanza. In ogni caso, girate la carta per rivelare la Maledizione.

La Maledizione si applica solo nel primo round in cui viene rivelata in quella Stanza. La Maledizione introduce regole speciali che renderanno la vita difficile alla squadra. Se le squadre iniziano il round in una Stanza in cui è presente una Maledizione, questa si applica a entrambe. Se una squadra è rimasta indietro, la Maledizione si applica alla sola squadra presente nella Stanza maledetta.

Alla fine del round, scartate la Maledizione a prescindere dal risultato.

Le carte Maledizione aggiungono un buon grado di sfida. Tuttavia, **potete ignorarle durante la vostra prima partita.** Se doveste avere delle grosse difficoltà a giocare con le Maledizioni, rimettetele nella scatola senza farvi vedere da nessuno. Le riuserete quando vi sentirete pronti.

COMBATTERE IL MOSTRO

Ci sono due modi per finire faccia a faccia con un Mostro:

- Avanzando nella Stanza in cui è presente il Mostro.
- Oppure il Mostro potrebbe entrare nella vostra Stanza.

Quando la vostra squadra inizia il round nella stessa Stanza in cui è presente il Mostro, avrete la possibilità di vincere la partita. Il Mostro è munito di una regola speciale con la quale la vostra squadra dovrà fare i conti per l'intero round. Se entrambe le squadre sono nella stessa Stanza del Mostro, la regola si applica a entrambe.

È possibile arrivare a diversi risultati. Primo, mettiamo caso che la vostra squadra stia combattendo il Mostro e che gli avversari siano ancora indietro. In tal caso, saranno gli avversari a tentare di indovinare per primi (come al solito, la squadra più indietro inizia per prima). Dopodiché, combatterete il Mostro:

- Se indovinate la parola segreta, anche con la regola speciale del Mostro, avete vinto la partita!
- Se invece fallite, la partita va avanti. Il Mostro non si muoverà più, nemmeno se anche l'altra squadra ha fallito. La vostra squadra rimane nella Stanza per poter combattere nuovamente il Mostro.

Ora, immaginiamo che entrambe le squadre siano nella stessa Stanza in cui si trova il Mostro. La squadra che riceve il libro con il simbolo luminoso partirà per prima. A prescindere dal risultato, anche l'altra squadra avrà la possibilità di combattere il Mostro.

- Se tutte e due le squadre indovinano, la vittoria è condivisa.
- Se una sola squadra indovina è la vincitrice.
- Se nessuno indovina, giocate un altro round.

SPEZZARE I PAREGGI

Se non vi piace condividere le vittorie, usate questa regola per spezzare i pareggi: **se entrambe le squadre stanno combattendo contro il Mostro, vince la squadra che sconfigge il Mostro più velocemente.**

Non appena la prima squadra ha sconfitto il Mostro, fate cadere la clessidra, così da fermarla. La sabbia presente nell'ampollina inferiore rappresenta il tempo utilizzato. Quando è il turno della seconda squadra, girate la clessidra, in modo che il tempo usato dalla prima squadra sia quello a disposizione della seconda. Se la seconda squadra riesce a indovinare la parola prima che finisca il tempo, vince la partita. Altrimenti, vince la prima squadra!

LIMITE DI OTTO ROUND

Giocherete un Massimo di 8 round, alla fine dei quali incontrerete e sconfiggerete il Mostro. I fogli di Parole Trappola sono dotati di 8 liste di Parole Trappola bianche quindi, se state scrivendo nell'ultima lista disponibile, state giocando l'ultimo round (trovate la spiegazione dei foglietti di Parole Trappola a pagina 4).

Se nessuna squadra riesce a sconfiggere il Mostro entro la fine dell'ottavo round, il Mostro vince. Ma è più probabile che sia una squadra a vincere, o tutte e due!



Ogni Mostro ha una sua versione più "cattiva", simboleggiata da un asterisco. Potete usarle quando sarete più esperti, per una sfida più avvincente.

COS'È LEGALE?

PAROLE TRAPPOLA LEGALI

In generale, le vostre Parole Trappola dovrebbero essere parole inerenti alla parola segreta che la squadra avversaria deve indovinare, non parole che il suggeritore potrebbe dover usare per descrivere una qualsiasi parola segreta.

- Le Parole Trappola possono essere: sostantivi (*testa, stringhe, animale*), aggettivi (*sfocato, musicale, grande*) o verbi (*indossare, giocare, mangiare*).
- Anche i numeri sono trappole legali (*due, otto, cento*), tranne che per il numero “uno”, come spiegato di seguito.
- Le Parole Trappola non possono essere pronomi e articoli determinativi (suo, esso, tu) o verbi ausiliari (*è, ha, puoi*).
- Queste parole non possono essere trappole, perché troppo simili a pronomi: *uno, cosa, quale, alcuno, qualcuno, nessuno*. È però consentito usare parole come *persona* o *posto*, dal momento che hanno numerosi sinonimi.

Cercate di creare le Parole Trappola seguendo lo spirito del gioco. “Ottimo” è, tecnicamente, un aggettivo, ma non scrivetelo se sapete che il vostro amico dirà “Ehm... Ottimo, allora...”.

COSA INNESCA UNA TRAPPOLA?

Una trappola viene innescata quando il suggeritore pronuncia una Parola Trappola o qualsiasi forma di una Parola Trappola.

- Una parola composta può innescare la trappola con ciascuna parte di essa. Per esempio, *Cassaforte* innescerà la trappola sia con “cassa” che con “forte”.
- Allo stesso modo, una Parola Trappola viene innescata quando compare in una parola composta. Per esempio, *Cane* viene innescata da “pescecane”.
- Una Parola Trappola viene innescata da tutte le forme affini ad essa. Per esempio, *Scienziato* è una trappola applicabile a “scienza”, “scientifico” e ad abbreviazioni quali “sci-fi”.
- Ma non siate troppo pedanti. “Coscienza” era una parola affine a *scienza* tra gli antichi Romani, ma in italiano sono parole ben distinte e non abbastanza affini.

CONTARE I TENTATIVI

Siate ragionevoli nel contare i tentativi. “Hot dog” conta come un tentativo. “Fantascienza” conta come un tentativo. “Mi venga un colpo se non è goblin” conta come un tentativo.

PRESCRIZIONE

Trappole e regole di suggerimento si applicano solo se vengono immediatamente rilevate, entro 3 secondi, diciamo. Se nessuno si accorge per tempo, il suggeritore ha evitato la trappola a tutti gli effetti.

Tuttavia, può capitare di sbagliare. Potreste pensare di aver scovato una trappola o un suggerimento illegale e, invece, non lo è. In questo caso dovrete lasciare che la squadra avversaria continui il proprio turno. Una volta terminato il turno, potrete discutere della situazione e applicare eventuali decisioni retroattivamente.

SUGGERIMENTI LEGALI

Perché un suggerimento sia intrappolabile, ci sono alcune restrizioni a come dare i suggerimenti:

- **Non potete pronunciare la parola segreta, in alcuna sua forma.** In pratica, la parola segreta stessa è una Parola Trappola e segue le stesse regole di innesco delle Parole Trappola.
- **Non potete fare esempi della parola segreta.** La parola CANE, ad esempio, sarebbe impossibile da intrappolare se al suggeritore fosse permesso di indicare una razza particolare di cane (i sinonimi, d'altra parte, sono accettati).
- **Non potete usare nomi propri o aggettivi propri.** (“americano”, “Signore degli Anelli”, “Salvatore Aranzulla”). Dipende un po' dal contesto, chiaramente. Non potete menzionare “Salvatore” se la parola è INFORMATICA, ma “salvatore” è accettabile se la parola segreta è PARAMEDICO.
- **Il suggerimento deve puntare al significato della parola, non a come suona né a come viene scritta.** Non suggerite cose come “fa rima con” o “assomiglia a”. Non potete rivelarne l'iniziale. Non potete pronunciarla al contrario.
- **Potete dare suggerimenti per frasi che contengano la parola segreta, a patto che puntino al significato di essa e non a come viene scritta.** Per esempio, se la parola segreta è RETE, suggerimenti su internet vanno bene, non va bene suggerire qualcosa su PARETE.
- **Non potete usare abbreviazioni di nomi propri come “USA” o “FBI”.** Tuttavia, abbreviazioni come “TV” sono accettabili: non è un nome proprio, anche se di solito si presenta in lettere maiuscole (attenzione, però: TV può essere intrappolata dalla Parola Trappola televisione).
- **Non cercate di riferirvi a un titolo facendo finta che non sia un nome proprio.** “Guardate, c'è questo trono in camera mia dove ripongo sempre le mie spade” non è un suggerimento legale. Se volete far indovinare il Trono di Spade, potreste suggerire qualcosa tipo: “Quella serie fantasy nella quale muoiono tutti”.
- **Non potete dare suggerimenti basati su informazioni personali sconosciute alla squadra avversaria.** “È il posto dove andavamo sempre a mangiare alle superiori” è un suggerimento legale solo se almeno un componente dell'altra squadra usciva con voi alle superiori, chiaro?
- **Non date suggerimenti basati sugli oggetti presenti nella stanza in cui giocate.** In generale, non riferitevi mai a nulla con cui i giocatori hanno a che fare “in questo preciso istante”.
- **Il vostro suggerimento deve essere basato su parole che possono essere scritte.** Niente gesti con le mani, voci strane o moti cantati a bocca chiusa.

TENTATIVI DI RISPOSTA

- Un tentativo è corretto se contiene la parola segreta. “Pescecanè” e “Canederli” sono entrambe risposte corrette per la parola segreta CANE.
- Non è però sufficiente indovinare una parola affine alla parola segreta, o una sua forma diversa dall'originale. Per esempio, se la parola segreta è SCIENZA, i tentativi “scenziato” o “scientifico” non sono abbastanza per rispondere correttamente (ma lo sono per innescare eventuali Parole Trappola).
- Non potete fare domande al suggeritore.
- Non potete discutere coi vostri compagni di squadra. Dicendo qualcosa come “Penso che la parola sia goblin. Direi goblin, che ne dite?” avete automaticamente tentato la risposta “goblin”.

CHIARIMENTI SULLE MALEDIZIONI

GRANDE ONDA



Respirate normalmente mentre pensate al suggerimento. Poi prendete bene il fiato. È legale dare un suggerimento, trattenere il fiato, dare un altro suggerimento, trattenere il fiato e così via. Tuttavia, non appena avrete ripreso fiato – anche per una frazione di secondo – non potrete più dare suggerimenti.



PIETRIFICAZIONE

Non appena un compagno di squadra tenta di rispondere, il suggeritore deve bloccarsi in una posizione rigida, come se fosse diventato di pietra.



ECO

Il suggeritore deve mettercela tutta a simulare l'eco su ogni parola. Gli avversari dovrebbero lasciare un po' di margine al suggeritore. Nessuno è perfetto!



CONFUSIONE

Un sostantivo è una persona, luogo o oggetto. Tuttavia, non potete usare pronomi come "io" e "egli". Buona fortuna!



PAROLA DEL TERRORE

Scartate questa Maledizione se si trova nella prima Stanza.



MALEDIZIONI DELLA MUMMIA

Pescate una nuova Maledizione durante ciascun round in cui combattete la Mummia.

La versione difficile della Mummia assegna due Maledizioni alla volta. La combinazione di tali Maledizioni dovrebbe essere di facile interpretazione ma, se doveste trovarvi in difficoltà, discutete della questione tutti insieme per decidere come applicare le Maledizioni.

Un gioco di Jan Březina, Martin Hrabálek, Michal Požárek

Illustrazioni: Regis Torres, Dávid Jablonovský

Art Director & Layout: Filip Murmak, Michaela Zaoralová

Ulteriori illustrazioni: Radim "Finder" Pech, František Sedláček

Parole e Regolamento: Jason Holt

Traduzione: Floriana Luciani

Edizione Italiana: Riccardo Rodolfi

Molte persone hanno contribuito allo sviluppo di questo gioco e desideriamo ringraziare tutti i playtester, specialmente quelli del Gen Con, di Gathering of Friend e GameCon. Un grazie immenso va a Club Diversity, Kingmakers e Columbus Idea Foundry, che hanno trovato il tempo di giocare e darci le loro impressioni. Grazie agli amici di Deskzrout.cz per aver preso parte ai test durante i loro weekend ludici. Un ringraziamento speciale a Filip Murmak, Jan Vaněček e Vlaada Chvátil per il loro contributo alle Meccaniche di gioco; a Petr Murmak per aver realizzato il nostro sogno pubblicando questo gioco; a Petr Čáslava e Michal Štach per il loro supporto costante; a Regis Torres, Dávid Jablonovský e Fanda Horálek per la grafica.

Grazie ad Adam Marostica per l'ispirazione data per Parola del Terrore. Jan vuole ringraziare anche sua moglie Soňa per la pazienza infinita e suo figlio Jindřich per aver detto che il gioco è proprio bello (anche se non sa leggere e scrivere, ancora). Martin desidera dedicare il gioco a sua moglie Barbora e ai suoi figli Alžbětka e Hynek.



Distributore esclusivo per l'Italia:
Cranio Creations s.r.l.
Via del Caravaggio 21
20144 Milano
P. iva 06592630963
www.craniocreations.it



© Czech Games Edition
Marzo 2019
www.CzechGames.com