DJ176360_109_D195 Back CyanMagentaYellowBlackspotqpdl01
= Die Lines (will not be printed)
26.75 in X 23.25 in
Kodak Plate Control Strip v4.01

SCOPO DEL GIOCO

Per vincere dovrete modellare sculture, recitare, risolvere rompicapo, cantare e perfino recitare parole al contrario!

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Dividetevi in squadre.
2. Ogni squadra prende una pedina e la pone sulla casella di partenza.
3. Verificate che le carte siano raggruppate in mazzi dello stesso colore e siano tutte rivolte nello stesso verso.
4. Mettete i 4 mazzi negli appositi spazi della confezione, assicurandovi che le risposte siano ben nascoste (a CRANIUM è sempre bene NON fidarsi...). Ogni mazzo deve essere in uno spazio separato dagli altri.
5. Preparate il tabellone, il dado, la clessidra, il blocchetto e il vasetto di pasta da modellare CRANIUM... e non dimenticatevi di prendere anche un paio di penne!

PRONTI, PARTENZA, VIA!

Muovetevi lungo il tabellone completando le varie attività che compongono le 4 categorie contraddistinte dai diversi colori.

La prima squadra che raggiunge la casella al centro del tabellone, il CRANIUM CENTRALE, e porta a termine un'ultima attività vince la partita!

FINALMENTE SI GIOCA!

Di chi è il compleanno più vicino? Trovato?
Bene: la squadra del prossimo festeggiato dà il via alla competizione!

Al vostro turno...

1. **Quale carta?**
(Ehi, aspettate a lanciare il dado!)
Scegliete la categoria del colore della casella su cui vi trovate.
Al **primo turno di gioco**, o quando la pedina arriva su una **casella viola**, la vostra squadra sceglie una categoria a suo piacimento in cui mettersi alla prova. Se finite su una qualsiasi altra casella dovrete misurarvi nella categoria di quel colore (sarebbe troppo semplice poter sempre scegliere...).
2. Scegliete un giocatore che peschi la carta del colore giusto e la legga a voce alta.
Nota: le risposte sono stampate capovolte sul retro di ciascuna carta. Non si sbircia!
3. **Girate la clessidra.**
La vostra squadra deve portare a termine con successo l'attività richiesta prima che finisca il tempo a disposizione!
4. **La risposta è corretta?**
Sì! Lanciate il dado e fate avanzare la pedina fino alla prima casella del colore indicato. A questo punto **il vostro turno è finito.**
No! Non lanciate il dado e non spostate la vostra pedina: il vostro turno è finito. Per provare ad avanzare lungo il tabellone dovrete attendere il turno successivo.
A questo punto, è venuto il momento che anche l'altra squadra si metta alla prova!
Dopo che è stata giocata, rimettete la carta in fondo al mazzo corrispondente nell'apposito spazio, sempre rivolta dalla parte giusta.

Nota importante: in una partita di CRANIUM, è possibile lanciare il dado e far avanzare la propria pedina solo quando si porta a termine con successo l'attività o la sfida. Poi il turno passa alla squadra avversaria!

Avete pescato una CARTA SUPER-SFIDA?
Allora, voltate pagina...

SCOPO DEL GIOCO

Per vincere dovrete modellare sculture, recitare, risolvere rompicapo, cantare e perfino recitare parole al contrario!

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Dividetevi in squadre.
2. Ogni squadra prende una pedina e la pone sulla casella di partenza.
3. Verificate che le carte siano raggruppate in mazzi dello stesso colore e siano tutte rivolte nello stesso verso.
4. Mettete i 4 mazzi negli appositi spazi della confezione, assicurandovi che le risposte siano ben nascoste (a CRANIUM è sempre bene NON fidarsi...). Ogni mazzo deve essere in uno spazio separato dagli altri.
5. Preparate il tabellone, il dado, la clessidra, il blocchetto e il vasetto di pasta da modellare CRANIUM... e non dimenticatevi di prendere anche un paio di penne!

PRONTI, PARTENZA, VIA!

Muovetevi lungo il tabellone completando le varie attività che compongono le 4 categorie contraddistinte dai diversi colori.

La prima squadra che raggiunge la casella al centro del tabellone, il CRANIUM CENTRALE, e porta a termine un'ultima attività vince la partita!

FINALMENTE SI GIOCA!

Di chi è il compleanno più vicino? Trovato?
Bene: la squadra del prossimo festeggiato dà il via alla competizione!

Al vostro turno...

1. **Quale carta?**
(Ehi, aspettate a lanciare il dado!)
Scegliete la categoria del colore della casella su cui vi trovate.
Al **primo turno di gioco**, o quando la pedina arriva su una **casella viola**, la vostra squadra sceglie una categoria a suo piacimento in cui mettersi alla prova. Se finite su una qualsiasi altra casella dovrete misurarvi nella categoria di quel colore (sarebbe troppo semplice poter sempre scegliere...).
2. Scegliete un giocatore che peschi la carta del colore giusto e la legga a voce alta.
Nota: le risposte sono stampate capovolte sul retro di ciascuna carta. Non si sbircia!
3. **Girate la clessidra.**
La vostra squadra deve portare a termine con successo l'attività richiesta prima che finisca il tempo a disposizione!
4. **La risposta è corretta?**
Sì! Lanciate il dado e fate avanzare la pedina fino alla prima casella del colore indicato. A questo punto **il vostro turno è finito.**
No! Non lanciate il dado e non spostate la vostra pedina: il vostro turno è finito. Per provare ad avanzare lungo il tabellone dovrete attendere il turno successivo.
A questo punto, è venuto il momento che anche l'altra squadra si metta alla prova!
Dopo che è stata giocata, rimettete la carta in fondo al mazzo corrispondente nell'apposito spazio, sempre rivolta dalla parte giusta.

Nota importante: in una partita di CRANIUM, è possibile lanciare il dado e far avanzare la propria pedina solo quando si porta a termine con successo l'attività o la sfida. Poi il turno passa alla squadra avversaria!

Avete pescato una CARTA SUPER-SFIDA?
Allora, voltate pagina...

SCOPO DEL GIOCO

Per vincere dovrete modellare sculture, recitare, risolvere rompicapo, cantare e perfino recitare parole al contrario!

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Dividetevi in squadre.
2. Ogni squadra prende una pedina e la pone sulla casella di partenza.
3. Verificate che le carte siano raggruppate in mazzi dello stesso colore e siano tutte rivolte nello stesso verso.
4. Mettete i 4 mazzi negli appositi spazi della confezione, assicurandovi che le risposte siano ben nascoste (a CRANIUM è sempre bene NON fidarsi...). Ogni mazzo deve essere in uno spazio separato dagli altri.
5. Preparate il tabellone, il dado, la clessidra, il blocchetto e il vasetto di pasta da modellare CRANIUM... e non dimenticatevi di prendere anche un paio di penne!

PRONTI, PARTENZA, VIA!

Muovetevi lungo il tabellone completando le varie attività che compongono le 4 categorie contraddistinte dai diversi colori.

La prima squadra che raggiunge la casella al centro del tabellone, il CRANIUM CENTRALE, e porta a termine un'ultima attività vince la partita!