

2-4 GIOCATORI
ETA 7+

SLAP

ATTENTI ALLO

SCHIACCHIO!™

ISTRUZIONI

CONTENUTO

- 4 GRANDI Mani in gommapiuma
- 80 carte



OBIETTIVO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore a liberarsi di tutte le proprie carte mettendole a turno nel mazzo centrale. Attenzione! A volte dovrai Slappare ovvero prendere a schiaffi cose o persone e... non vorrai mica essere il più lento!

PREPARAZIONE

Se si gioca per la prima volta, prendere un paio di forbici e tagliare con attenzione la confezione sottovuoto che contiene le mani di gommapiuma. Rimuovere le mani di gommapiuma dalla confezione per farle espandere completamente. Dovrebbero volerci solo pochi minuti. Inserire la mano lungo l'apertura posta alla base della mano di gommapiuma, potrebbe risultare un po' attaccata al primo utilizzo. Tirare delicatamente i due lati per separarli lungo l'apertura.

Scegliere un mazziera per mescolare tutte le carte e distribuirle equamente tra tutti i giocatori, tenendo tutte le carte a faccia in giù. Queste diventano il mazzo di carte personale di ogni giocatore. I giocatori **non devono** guardare le proprie carte.

Distribuire una mano di gommapiuma a ciascun giocatore. Tutti i giocatori devono indossare la mano di gommapiuma sulla propria mano dominante durante tutta la partita.

I giocatori devono sedersi abbastanza vicini da potersi toccare l'un l'altro e raggiungere il mazzo centrale con facilità.

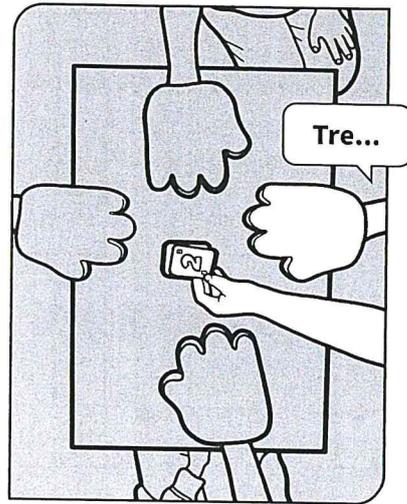
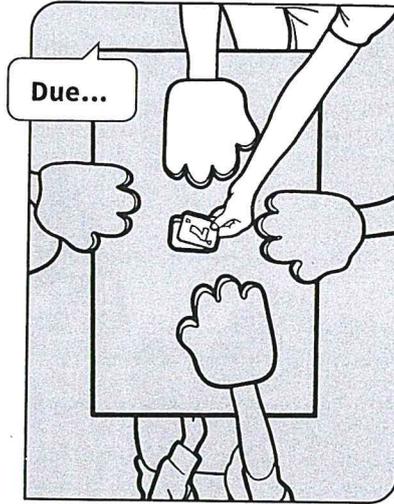
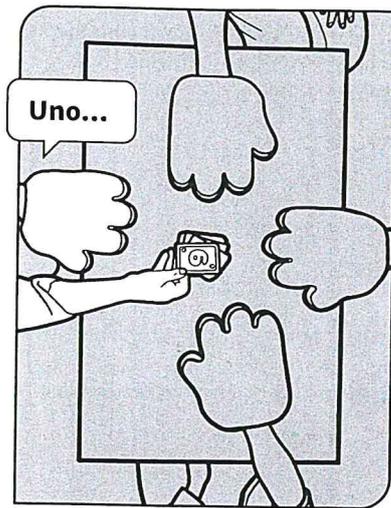
! Consigliamo di indossare la mano di gommapiuma sulla propria mano **dominante**, perché è probabile che sia la mano che istintivamente risponde prima agli stimoli soprattutto quando pensi velocemente. Per favore, cercate di non colpirvi l'un l'altro con la mano nuda, potreste farvi male.

COME GIOCARE

Il giocatore alla sinistra del mazziera inizia a giocare e la partita prosegue verso sinistra (in senso orario). Usando la mano non dominante (nuda), il primo giocatore gira la prima carta del proprio mazzo, posizionandola a faccia in su al centro dell'area di gioco e conta ad alta voce "uno", indipendentemente da ciò che la carta dice (anche se non è un numero). Questo forma il mazzo centrale.

! Tenere il palmo della mano sopra la carta finché non si è all'altezza del mazzo centrale, quindi girarla mostrandola a tutti. In questo modo, il giocatore che sta girando la carta non sarà avvantaggiato rispetto agli altri giocatori.

I giocatori successivi girano rapidamente a turno le proprie carte posizionandole nel mazzo centrale e contando rispettivamente "due", "tre" e "quattro". Il gioco prosegue fino a che non si arriva a dieci, a quel punto il conto riparte da "uno" e va avanti così fino a 10. Ricominciare il conteggio ogni dieci carte.



Se un giocatore gioca una carta **Cambio Giro**, la direzione del gioco si inverte. Per esempio, se i turni si stavano muovendo in senso orario, ora devono muoversi in senso antiorario o viceversa.

Ma aspetta: il gioco non consiste solo nel contare fino a dieci più e più volte! Sarebbe noioso... I giocatori devono prestare attenzione, perché può succedere che tutti debbano "prendere a schiaffi" il mazzo (vedi **Slappare il mazzo**). Non è importante essere il primo ma è fondamentale non essere l'ultimo! Il giocatore più lento deve prendere tutte le carte dal mazzo centrale e aggiungerle in fondo al suo mazzo di carte e dare il via al turno successivo (vedi **Iniziare un nuovo turno**).

SLAPPARE IL MAZZO

Carte numero: quando il numero sulla Carta Numero corrisponde a quello che è stato appena contato ad alta voce, tutti i giocatori devono affrettarsi a SLAPPARE il mazzo cioè devono prenderlo a schiaffi con le loro mani di gommapiuma!



Carte Slap

Per tutte le carte Slap, le indicazioni sulla carta sono le prime da dover eseguire. Segui prima le indicazioni sulla carta (usando la tua mano di gommapiuma) e poi prendi a schiaffi il mazzo. Non essere l'ultimo!

**Slap in testa:**

Prendi a schiaffi prima la tua testa e subito dopo il mazzo.

**Slap a sinistra:**

Prendi a schiaffi prima il giocatore alla tua sinistra e subito dopo il mazzo.

**Slap a destra:**

Prendi a schiaffi prima il giocatore alla tua destra e subito dopo il mazzo.

**Batti Cinque:**

Tutti i giocatori si danno il cinque al centro e poi prendono a schiaffi il mazzo!

ATTENZIONE!:

Uno Slap errato salva il giocatore più lento. Se un giocatore tira uno schiaffo ad una carta sbagliata o si confonde sulla corretta numerazione, quel giocatore dovrà prendere tutte le carte del mazzo centrale ed aggiungerle al proprio.

Per esempio, se la carta mostra "Slap a sinistra" ma il giocatore prende a schiaffi la propria testa, deve prendere tutte le carte del mazzo centrale e ricominciare un nuovo turno, anche se non è stato l'ultimo giocatore a prendere a schiaffi il mazzo.

INIZIARE UN NUOVO TURNO

Una volta che un giocatore è l'ultimo a prendere a schiaffi il mazzo (o commette un errore) il turno finisce. Quel giocatore deve quindi aggiungere tutte le carte del mazzo centrale al proprio ed iniziare un nuovo turno girando la prima carta del suo mazzo e posizionandola in centro per formare un nuovo mazzo centrale. Il conto riparte da "uno" ed il gioco prosegue in senso orario.

VINCERE LA PARTITA

Se ad un giocatore rimane una sola carta in mano deve comunque attendere il proprio turno per poter giocare. Se la carta corrisponde alla carta del mazzo centrale, che sia una Carta Slap o una Carta Numero, ed il giocatore commette un errore o si rivela il più lento deve prendere il mazzo centrale aggiungerlo al suo e continuare il gioco! Il primo giocatore che riesce a finire le carte del proprio mazzo è il vincitore.

REGOLE AGGIUNTIVE

Aggiungi queste regole alla partita per rendere la sfida ancora più avvincente!

Doppio: Quando vengono giocate di seguito due Carte Numero uguali (con lo stesso numero), tutti i giocatori devono prendere a schiaffi il mazzo con il palmo della mano di gommapiuma rivolto verso l'alto.

Conta nella mente: Invece di contare tutti i numeri ad alta voce, i giocatori contano ad alta voce solo fino a "tre". Per i numeri dal quattro al dieci, i giocatori devono contare nella loro mente cercando di tenere il conto correttamente.



© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
© 2022, Neon Chicken Ltd.
www.goliathgames.com



926352.0-10_v03_0322

Made in China.

Attenzione. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi.