

Né Sì Né No

REGOLE DEL GIOCO

Da 2 a 6 giocatori Dai 7 anni in su

CONTENUTO:

1 tabellone di gioco, 6 segnalini, 1 campanello, 55 carte per adulti, 55 carte per bambini e le istruzioni del gioco.

SCOPO DEL GIOCO:

Devi riuscire a far dire SÌ o NO al tuo avversario ed evitare di rispondere SÌ o NO quando è il tuo turno.

PRIMA DI COMINCIARE:

- Mettere il tabellone sul tavolo.
- Posizionare il campanello sul tavolo in modo che sia ben accessibile a tutti i giocatori.
- Ogni giocatore sceglie il proprio segnalino e individua la pista del colore corrispondente sul tabellone.
- Posizionare i segnalini sulla prima casella del proprio percorso.
- Mischiare le carte e riporle a faccia in giù nel distributore.
- Decidere quale giocatore comincerà per primo.

COME SI GIOCA

1 - Il giocatore che inizia il gioco pesca una carta dal mazzo adulti o bambini.

2 - A questo punto, sceglie il primo giocatore alla sua destra con il segnalino posizionato su una casella interamente colorata. Se nessuno degli altri giocatori ha il segnalino su una casella interamente colorata, potrà scegliere uno qualsiasi degli altri giocatori.

Prima di leggere la carta, il giocatore deve suonare il campanello per indicare che il gioco inizia.

Il giocatore che legge le domande ha tutto l'interesse a leggerle in modo da far cadere in

errore l'avversario il prima possibile. Ciò nonostante, egli non potrà aggiungere né togliere o modificare parole al testo della carta.

3 - Se il giocatore interrogato risponde SÌ o NO, i giocatori che si trovano su una casella DING devono affrettarsi a suonare il campanello. Il giocatore più veloce avrà il diritto di far avanzare il suo segnalino di una casella.

Se nessun giocatore si trova su una casella DING, o se i giocatori sono in 2, solo il lettore potrà suonare il campanello.

Se un giocatore suona il campanello per errore, deve far indietreggiare il suo segnalino di una casella e saltare il turno di gioco. La lettura della carta riprende.

Se il giocatore interrogato arriva alla fine delle domande senza aver mai risposto SÌ o NO, potrà muovere in avanti il suo segnalino di una casella.

La carta utilizzata viene riposta in fondo al relativo mazzo.

Il turno passa quindi al giocatore che si trova a sinistra di quello che ha appena letto la carta. Questo giocatore prenderà un'altra carta dal mazzo e sceglierà il suo avversario come indicato nel punto 2.

NOTE:

E' possibile suonare il campanello se l'avversario:

1 - impiega troppo tempo per dare la risposta.

2 - dice SÌ o NO muovendo la testa.

3 - si rifiuta o è incapace di rispondere.

4 - pronuncia più di due volte la stessa risposta, come ad esempio "Non lo so", "certamente" ...

IL VINCITORE

Il giocatore che raggiunge per primo la casella centrale del tabellone vince la partita.

REGOLE PER GIOCARE IN VIAGGIO

Non si utilizza il tabellone. Il giocatore più rapido a suonare il campanello o quello che ha risposto correttamente alle domande della carta vince la carta che è appena stata letta (anziché muovere in avanti il suo segnalino). Vince il giocatore che riesce a raccogliere per primo 10 carte.