

Nota: Il giocatore della squadra successiva deve immediatamente farsi carico della bomba a orologeria non appena viene detta una parola valida! Una volta pronunciata, la stessa parola non può essere "riciclata" nello stesso round dagli altri giocatori, che devono trovarne sempre una diversa. I giocatori possono accordarsi su eventuali limiti alle parole utilizzabili (ad esempio, "dei verbi su può usare solo l'infinito"). Qualsiasi giocatore può opporsi alla validità di una parola appena detta solo finché la squadra successiva non ne ha pronunciata un'altra, dopodiché non è più possibile alcuna contestazione.

Il procedimento continua finché la bomba non smette di ticchettare ed "esplode", ponendo fine al round Passa la Bomba. La squadra che per ultima ha pronunciato una parola valida può ora spostare la sua pedina avanti di tante caselle quanti ne indica il numero sulla carta. La squadra del giocatore a cui è scoppiata la bomba in mano deve spostare la propria pedina indietro di due caselle. Le pedine non possono indietreggiare oltre se ritornano alla casella di partenza e si fermano lì in ogni caso.

Ultime quattro caselle: Non appena la pedina di una squadra raggiunge la linea gialla, cioè la prima delle ultime quattro caselle sul tabellone deve fermarsi lì. Da quel punto, è possibile spostare la pedina (avanti o indietro) solo di una casella alla volta, indipendentemente dal numero sulla carta. La pedina si sposta di una sola casella anche per le sfide Passa la Bomba.

FINE PARTITA

Quando una squadra raggiunge la casella traguardo con la sua pedina, il gioco finisce e la squadra vince.

Come inserire e cambiare le batterie:

Il timer elettronico funziona con due batterie AAA da 1,5 V (non incluse). Le batterie devono essere maneggiate solo da adulti e tenute fuori dalla portata dei bambini. Per cambiare le batterie, togliere la vite sul coperchio del vano batterie sotto la base della bomba, aprire il vano e inserire ogni batteria tenendo conto della polarità (vedi diagramma).

Richiudere il coperchio del vano batterie e stringere la vite. Osservare le seguenti norme di sicurezza.

NORME DI SICUREZZA PER LE BATTERIE

In casi eccezionali, le batterie possono perdere liquido. Questo liquido può provocare ustioni o distruggere il prodotto. Per evitare perdite delle batterie, osservare quanto segue:

- Non tentare di ricaricare batterie non ricaricabili.
- Rimuovere sempre le batterie ricaricabili dal prodotto per ricaricarle.
- Il caricamento delle batterie ricaricabili deve essere fatto solo sotto la supervisione di un adulto.
- Non combinare batterie alcaline, batterie standard (zinco-carbone) o batterie ricaricabili nichel-cadmio.
- Non combinare batterie vecchie e nuove (sostituire tutte le batterie insieme).
- Usare solo batterie tutte uguali, del tipo consigliato.
- Assicurarsi che le batterie siano inserite con la polarità giusta (+/-).
- Rimuovere sempre le batterie usate o scariche dal prodotto.
- Non provocare cortocircuiti tra i terminali.
- Non gettare il prodotto nel fuoco per distruggerlo. Le batterie potrebbero scoppiare o perdere liquido.
- Riciclare le batterie in sicurezza, secondo le norme vigenti.
- Conservare la confezione, poiché contiene informazioni importanti.

Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi: contiene piccole parti che possono essere ingerite. Pericolo di soffocamento. Si prega di conservare l'indirizzo.

Per motivi di leggibilità, non lo usiamo un linguaggio che comprende forme grammaticali sia maschili che femminili. Tutti gli appellativi si applicano allo stesso modo a entrambi i sessi.

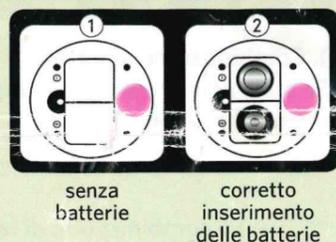
Distribuito in Italia da:

Giochi Uniti

Via S. Anna dei Lombardi 36
80134 - Napoli
Tel. +39 081 19323393
E-mail: info@giochiuniti.it
Sito web: www.giochiuniti.it

Un gioco di
Piatnik
Hütteldorfer Straße 229-231
A-1140 Wien
oder info@piatnik.com
www.piatnik.com

Metti "Mi piace" su Facebook
www.facebook.com/PiatnikSpiele



Let's PARTY!

LET'S PARTY
Il party game creativo da 4 a 16 giocatori dai 12 anni in su, di Catty & Führer, S. Barc e J.C. Rodriguez (autori), su licenza di Week End Games

Due classici del party game, **Bomba & Activity** combinati nel modo giusto!

Il divertimento raddoppia con Activity e Passa la Bomba, i due party game più coinvolgenti di sempre, ora riuniti in un solo titolo! Termini come "sedia pieghevole", "lavoro ideale" o "cavia" devono essere rappresentati in stile Activity, cioè con i disegni, con le parole o con la mimica, in modo da poter essere indovinati al più presto dai compagni di squadra. Le sfide Passa la Bomba portano esplosività nel gioco: scoprite in fretta una parola adatta alla sfida per liberarvi della bomba a orologeria prima che sia troppo tardi. Il dado determina la sfida che dovete risolvere. Quale squadra raggiungerà per prima il traguardo con la propria pedina?

COMPONENTI



1 tabellone con 49 caselle, dalla partenza al traguardo



220 carte, ognuna con 6 termini Activity e 1 termine Passa la Bomba. I termini sono contrassegnati da un simbolo, che indica come devono essere rappresentati. Il numero di ogni termine indica di quante caselle può avanzare la pedina di una squadra che risolve correttamente la sfida. Se il termine è evidenziato in rosso, viene usato in un "testa a testa".



1 cronometro elettronico a forma di bomba, che viene "innescata" premendo il pulsante alla base. Un chip elettronico imposta la durata del timer a caso. La bomba ticchetta per un periodo che va dai 10 ai 60 secondi, dopodiché emette il suono di un'esplosione.



1 slessidra da un minuto



1 libretto delle regole



4 pedine



1 dado

Sono inoltre necessarie carta, matita e due batterie AAA da 1,5 V (le batterie NON sono incluse nel gioco).



piatnik.com

SU659
• Printed in Austria

OBIETTIVO

L'obiettivo è raggiungere per primi con la propria pedina il traguardo al centro del tabellone. Per riuscirci bisogna risolvere diverse sfide Activity e Passa la Bomba.

PREPARAZIONE

- Alla prima partita, occorre inserire 2 batterie AAA da 1,5 V nella bomba. Le istruzioni per questa operazione si trovano alla fine di questo libretto ("Come inserire e cambiare le batterie").
- Il tabellone viene messo in mezzo al tavolo.
- Le carte vengono mischiate e messe in un mazzo coperto sul tavolo.
- Dado, clessidra, bomba, carta e matita vengono messi vicino al tabellone.
- I giocatori formano alcune squadre, equilibrate il più possibile in termini numerici. Possono partecipare fino a quattro squadre, ognuna delle quali deve includere almeno due giocatori.
- Ogni squadra sceglie una pedina e la mette alla partenza del tabellone.
- Si decide di comune accordo quale squadra inizia la partita. Questa squadra sceglie uno dei suoi membri come primo presentatore. Nei round successivi, il ruolo di presentatore viene svolto a turno all'interno di ogni squadra.
- Si decide quale serie di termini corrispondenti ai tre metodi di rappresentazione viene usata sulle carte durante la partita, prima (in alto) o seconda (in basso).

SVOLGIMENTO

Si gioca in senso orario. Il presentatore della prima squadra lancia il dado e pesca la prima carta dal mazzo, in modo tale che nessun altro giocatore possa vederla. Dopodiché, a seconda del simbolo mostrato dal dado, il presentatore deve svolgere una sfida Activity o Passa la Bomba.

COMPITI ACTIVITY

Il giocatore deve rappresentare il termine ai suoi compagni di squadra nei seguenti modi:

Dado



Carta



Disegnare: Il termine deve essere rappresentato con la matita. Il presentatore non può parlare né gesticolare, può solo annuire per far capire ai compagni che sono sulla buona strada. Il disegno non può includere lettere o numeri.



Spiegare: Il termine deve essere descritto a parole. Non è permesso pronunciare il termine stesso, parte di esso o parole derivate o somiglianti.



Mimare: Il termine deve essere rappresentato con una pantomima. Il presentatore non può parlare, né emettere suoni di sorta, né utilizzare o indicare oggetti della stanza. Può fare solo riferimento al proprio corpo.

Attenzione: Se un giocatore viola una di queste regole, la sua squadra fallisce e il turno passa alla squadra successiva.

Suggerimento: i termini possono essere formati da più parole o esprimere concetti astratti e difficili da rappresentare. In questi casi può essere utile concentrarsi su una parola alla volta o fare riferimento a realtà riconducibili ai concetti astratti. *Esempio: il termine "tormentone" può essere rappresentato facendo riferimento alla musica, al fastidio e alle grandi dimensioni.*

Se il presentatore ottiene sul dado uno dei simboli raffigurati sopra, memorizza il termine per circa 10 secondi. Se il termine non è evidenziato in rosso e quindi non si gioca un "tabellone", il presentatore mostra la carta alle altre squadre e la mette da parte, quindi gira la clessidra.

Per ogni termine c'è un limite di tempo di un minuto, controllato dalle squadre avversarie, che vigilano anche sul rispetto delle regole. È bene concordare prima dell'inizio della partita se i termini devono essere indovinati più o meno esattamente. Ad esempio, se "amante degli animali" può essere accettato al posto di "amico degli animali".

Se la squadra riesce a indovinare il termine nel tempo a disposizione, può far avanzare la sua pedina sul tabellone di tante caselle quante ne indica il numero accanto al termine. In caso di fallimento, invece, la pedina resta dove si trova.

Il turno passa alla squadra successiva. Il presentatore designato dalla squadra lancia il dado, pesca una carta ecc.

Testa a testa:

Se il termine è evidenziato in rosso, tutti i giocatori possono indovinare, non solo quelli della propria squadra. In questo caso, il presentatore non mostra la carta a nessuno. Le regole per la rappresentazione restano invariate. Se un giocatore di un'altra squadra riesce a indovinare il termine, può spostare la propria pedina avanti di tre caselle, mentre la squadra del presentatore può comunque spostare la sua pedina avanti di due caselle. Se chi indovina fa parte della squadra del presentatore, solo tale squadra può spostare la propria pedina avanti di cinque caselle.

SFIDE



Dado



Carta



Se sul dado esce uno dei tre simboli Passa la Bomba, la sfida da risolvere è quella contrassegnata dal simbolo della bomba. Ci sono due tipi di sfide Passa la Bomba:

1. Combinazione di lettere

Se sulla carta pescata c'è una combinazione di lettere maiuscole, il significato dei tre simboli Passa la Bomba del dado è il seguente:

- La combinazione di lettere **non può essere all'inizio** della parola.

- La combinazione di lettere **può trovarsi in qualsiasi punto** della parola.

- La combinazione di lettere **non può essere alla fine** della parola.

Bisogna trovare una parola (in lingua italiana, oppure straniera ma di uso comune in italiano) in cui la combinazione delle lettere sulla carta appare come indicato dal risultato del dado. Esempio: con la combinazione "LI" e il risultato sul dado "Tick... Tack... Bomba" (lettere in qualsiasi posizione), possibili soluzioni sono "limite", "palinsesto", "saliscendi", "serali", "normali" ecc.

2. Categoria

Se sulla carta non c'è una combinazione di lettere ma un altro testo, ad esempio, "in inverno", "segno zodiacale", "qualcosa di tondo" o simili, la sfida può essere risolta trovando un termine adatto (anche di più parole) alla "categoria" enunciata dal testo. Il risultato del dado, in questo caso, indica solo che va svolta la sfida Passa la Bomba, senza ulteriori precisazioni.

Esempio: Sul dado esce "Tick..." e sulla carta, accanto al simbolo della bomba, si trova "bibita gassata". Le soluzioni possibili sono "coca cola", "fanta", "gazzosa", "chinotto" ecc.

Un round Passa la Bomba si svolge come segue: il giocatore che ha lanciato il dado prende la bomba, la "innesca" e mette la carta sul tavolo in modo che sia visibile da tutti. A questo punto, deve dare una soluzione, pronunciando una parola adatta.

Subito dopo aver detto una parola valida, passa la bomba in senso orario a un giocatore della squadra successiva in senso orario, che a sua volta deve pronunciare un'altra parola adatta per passare la bomba alla squadra successiva e così via.