

NOI contro LORO™

♂ UOMINI VS DONNE. LA SFIDA FINALE! ♀

CONTENUTO:

- 1 Tabellone di gioco
- 5 Trofei
- 3 Gettoni Sfida donna
- 3 Gettoni Sfida uomo
- 3 Carte Decisione (A-B-C)
- 110 Carte Uomo con relativa scatola Pesca
- 110 Carte Donna con relativa scatola Pesca

OBIETTIVO DEL GIOCO

Mettete alla prova le vostre conoscenze sull'universo dell'altro sesso con una serie di domande specifiche. Vince la squadra che si aggiudica per prima tre trofei!

PREPARATIVI

- Dividete i giocatori in due squadre, uomini contro donne. Ogni squadra prende posto sul rispettivo lato del tabellone (lato Uomini e lato Donne).
- Posizionate i tre gettoni sfida uomo, i tre gettoni sfida donna e le tre carte decisione sulle rispettive caselle del tabellone. (Vedi Fig. 1)
- Posizionate un trofeo sulla casella PARTENZA di colore viola del tabellone. Per il momento mettete da parte i trofei restanti.
- Mischiate le carte donna e riponetele nuovamente nell'apposita scatola Pesca.

Fig. 1



1. Cerchio della vittoria uomo
2. Cerchio della vittoria donna
3. Gettoni sfida (uomo)
4. Gettoni sfida (donna)
5. Carte decisione
6. Percorso trofeo "Tiro alla fune"
7. Carte uomo/carte donna

COME GIOCARE

Il detto "Prima le signore" è sempre valido, pertanto il primo turno spetta alla squadra delle donne.

- Durante il turno delle donne, la squadra degli uomini dovrà pescare dal mazzo degli uomini e leggere le domande alla squadra delle donne. Durante il turno degli uomini, la squadra delle donne dovrà pescare dal mazzo delle donne e leggere le domande alla squadra degli uomini.
- Il colore della casella sulla quale è posizionato il trofeo determina il colore della domanda da leggere. La persona a cui tocca leggere la domanda NON deve mostrare la carta ai compagni o alle compagne di squadra, altrimenti potrebbe essere sfidata (**vedi GETTONE SFIDA**)! Ogni volta che viene pescata una nuova carta, si deve scegliere un nuovo membro della squadra per leggerla.
- Se la vostra squadra darà la risposta esatta, potrete muovere il trofeo di una casella verso l'estremità del tabellone. L'altra squadra dovrà quindi pescare una nuova carta e leggere una nuova domanda. Riponete la carta letta sul fondo del mazzo alla fine di ogni turno.
- Se la vostra squadra darà la **risposta sbagliata**, il vostro turno finirà. Pescate una nuova carta e leggete una nuova domanda all'altra squadra.

VINCITA DEI TROFEI E FINE DI UN TURNO

Se la vostra squadra darà la risposta corretta ad una domanda di colore verde, potrete mettere il trofeo nel Cerchio della vittoria. Avrete così conquistato il trofeo!

- La vincita del trofeo segna la fine del turno. Lasciate il trofeo nel vostro Cerchio della vittoria e sfoggiate lo alla squadra avversaria.
- Mettete un nuovo trofeo sulla casella Partenza al centro del tabellone.
- Ora il turno passa all'altra squadra.

VINCERE IL GIOCO

Vince il gioco la squadra che riesce a conquistare per prima i tre trofei. Congratulazioni, ora non ci sono dubbi su quale dei due sessi è più forte!

continua ▶

COME GIOCARE LE VARIE CATEGORIE DI CARTE

Il colore della casella sulla quale è posizionato il trofeo determina il colore della domanda da leggere.

Le carte "I Nostri Fatti", "Le Nostre Cose" e "I Nostri Scatti":



Leggete la domanda ad alta voce alla squadra avversaria. Per le domande "I Nostri Scatti", mostrate il lato illustrato della carta all'altra squadra mentre leggete la domanda.

Carte "Le Nostre Vite":

Se avrete pescato questa carta, leggete mentalmente la domanda e scegliete come rispondere selezionando segretamente una domanda decisione (A, B o C) e mettendola a faccia in giù sul tabellone. L'altra squadra dovrà cercare di indovinare la risposta che avete scelto.



Carte "Le Nostre Mosse":

Se avrete pescato questa carta, dovrete scegliere un membro della squadra avversaria con cui inscenare contemporaneamente la mossa (o azione). Dovrete entrambi leggere segretamente la mossa e quindi inscenarla. Potrete farlo insieme od ognuno per conto proprio, ma ricordate: non potete parlare! Vince la squadra che indovina per prima la mossa rappresentata.



GETTONI SFIDA

Se la vostra squadra non sapesse la risposta di una domanda di una carta I Nostri Fatti, Le Nostre Cose, I Nostri Scatti, Le Nostre Vite, ma se credeste che nemmeno la avversaria la sapesse, potrete rigirargli la domanda usando uno dei vostri Gettoni Sfida.



Per usare un Gettone Sfida:

- Non rispondete alla domanda!
- Informate la squadra avversaria che state utilizzando un Gettone Sfida, rimuovete uno dei vostri Gettoni Sfida dal tabellone e mettetelo da parte.
- La squadra avversaria dovrà rispondere alla domanda. Il giocatore che legge la domanda non potrà aiutare i suoi compagni di squadra a dare la risposta esatta!
- Se la squadra avversaria desse la risposta **sbagliata**, dovrete spostare il trofeo verso il vostro lato del tabellone. Potrete poi continuare con il vostro turno com se aveste dato la risposta corretta.
- Se la squadra avversaria desse la risposta **giusta**, dovrete spostare il trofeo verso il loro lato del tabellone e il vostro turno sarà finito.
- Avrete a disposizione solo tre Gettoni Sfida durante il gioco, quindi usateli con giudizio!

SPIN MASTER INTERNATIONAL, S.A.R.L.,
16 AVENUE PASTER, L-2310, LUXEMBOURG
NOI CONTRO LORO™ & © SPIN MASTER LTD. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. Il contenuto della confezione può essere differente rispetto alle fotografie e/o illustrazioni. Conservare indirizzi e numeri di telefono per riferimento futuro. Rimuovere tutto il materiale di imballaggio prima di consegnare il prodotto ad un bambino.

734514 0011 20067145 ET IS RI SPIN MASTER LTD. CHINA
spinmastergames.com