

# SU UNA SCALA DA 1 A T-REX REGOLAMENTO

**GIOCATORI:** 2-8

Per una partita a 2 giocatori, saltate direttamente alla fine e leggete "Giocare in Due Giocatori".

**CONTENUTO:**

60 Carte Azione (20 per ogni colore)

79 Carte Numero

40 Segnalini Bene (verde)

18 Segnalini Male (rosso)

Design del gioco originale di Wolfgang Warsch  
Design di Matthew Inman e Elan Lee  
Sviluppato da Exploding Kittens



**EHI! NON LEGGETE QUESTO REGOLAMENTO!**

**LEGGERE È IL MODO PEGGIORE  
PER IMPARARE A GIOCARE.**

**ANDATE ONLINE E GUARDATE  
IL NOSTRO VIDEO DIMOSTRATIVO:**

**WWW.ONASCALFONETOTREX.COM/HOW**

## OBIETTIVO

L'obiettivo del gioco è di guadagnare il maggior numero di punti abbinando delle carte con gli altri giocatori.

## PREPARAZIONE



- 1 Dividete le **carte Azione** (le carte quadrate) per colore e collocatele a faccia in giù in 3 mazzi sul tavolo. Girate la carta in cima a ogni mazzo carta Azione e collocate ciascuna carta nell'**area di gioco**.

Per la vostra prima partita, è consigliabile cercare nei 3 mazzi le carte "Fai il T-Rex", "Fletti i muscoli" e "Disegna un cerchio in aria" e metterle nell'area di gioco.



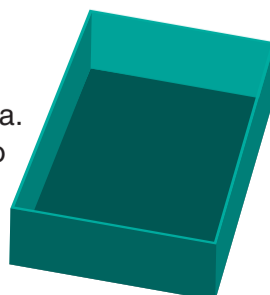
I diversi simboli negli angoli delle carte sono presenti per aiutare i nostri amici daltonici.

- 2 Mescolate le carte Numero (le carte rettangolari), poi distribuitene 1 a faccia in giù a ogni giocatore. Mettete le carte Numero rimanenti a faccia in giù sul tavolo. Questo è il **mazzo di pesca**.

- 3 Mettete i **segnalini Bene** e i **segnalini Male** in pile separate al centro del tavolo in base a questa tabella:

SEGNALINI								
# di Giocatori		2	3	4	5	6	7	8
segnalini Bene		15	16	20	24	28	32	36
segnalini Male		0	8	10	12	14	16	18

- 4 Lasciate gli eventuali segnalini extra nella scatola. Collocate il **coperchio** vuoto della scatola al centro del tavolo.



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Le 3 carte Azione a faccia in su nell'area di gioco descrivono le ridicole azioni che i giocatori effettueranno.

Tutti i giocatori guardano segretamente la propria carta Numero e osservano il colore. La carta Azione che corrisponde al vostro colore è l'azione che dovrete eseguire.

(Se avete ricevuto una carta Scambia, mescolatela nel mazzo e pescate ancora; le carte Scambia verranno spiegate più avanti.)

Il valore sulla vostra carta Numero è un numero compreso tra 1 e 10, e indica il livello al quale dovrete effettuare la vostra azione.

Per esempio, se queste sono le carte Azione...



e la vostra carta Numero è un 6 arancione...

... allora il vostro compito è quello di fare un T-Rex a livello 6 su 10. Come interpretarlo sta a voi.

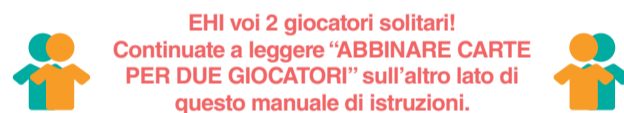
### COSE IMPORTANTI

Non state giocando a fare i mimi! Parlate, urlate, ruggite e ballate quanto volete. Non siamo i vostri capi.

#### SE STATE GIOCANDO PER LA PRIMA VOLTA:

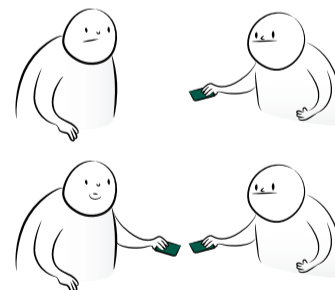
Per abituarvi ai livelli, scegliete un giocatore per dimostrare un T-Rex a livello 1. Poi chiedete al giocatore successivo di dimostrare un T-Rex a livello 2 e procedete così fino a raggiungere il livello 10.

Non esistono turni in questo gioco. Tutti effettuano la propria azione contemporaneamente.



## ABBINARE CARTE

Per guadagnare punti, guardate gli altri giocatori mentre tutti effettuate le vostre azioni contemporaneamente, e cercate di capire se qualcun altro possa avere il vostro stesso livello della carta Numero. Quando sospettate che un giocatore sia un potenziale abbinamento, presentategli la vostra carta Numero a **FACCIA IN GIÙ**. Dopo avervi guardato, se l'altro giocatore è d'accordo con voi, anche lui vi presenta la sua carta Numero a **FACCIA IN GIÙ**. Quando entrambe le carte sono state presentate, giratele contemporaneamente per vedere se i valori sulle carte corrispondono.



Se un giocatore vi presenta una carta ma non pensate che sia un potenziale abbinamento, ignoratelo e continuate a giocare.



### ALTRE COSE IMPORTANTI

Solo il valore della carta conta per un abbinamento, non l'azione (es: se state facendo un T-Rex a livello 6 e pensate che un altro giocatore stia effettuando "Fletti i muscoli" a livello 6, dovrete tentare l'abbinamento con quel giocatore).

**Gli abbinamenti si possono tentare solo tra 2 giocatori. Gli abbinamenti di 3 o più persone non sono permessi.**

# PUNTI

segnalino Bene: +1 Punto



segnalino Male: -1 Punto



Quando girate le vostre carte per vedere se si abbinano, ci sono 3 possibilità:

## ABBINAMENTO PERFETTO

I valori di entrambe le carte sono uguali.

**Ricompensa:** 2 segnalini Bene a ogni giocatore



## ABBINAMENTO QUASI PERFETTO

I valori delle carte sono a 1 numero di distanza l'uno dall'altro (es: un 4 è un Abbinamento Quasi Perfetto con un 5).

**Ricompensa:** 1 segnalino Bene a ogni giocatore



## NESSUN ABBINAMENTO

I valori delle carte non sono né un Abbinamento Perfetto né un Abbinamento Quasi Perfetto.

**Penalità:** 1 segnalino Male a ogni giocatore



In tutti i casi, scartate le vostre carte Numero nel coperchio della scatola al centro del tavolo e prendete la vostra Ricompensa o la vostra Penalità come elencato sopra, mettendola in una pila Punteggio Personale di fronte a voi. Poi pescate 1 nuova carta Numero a testa dal mazzo di pesca e continuate a giocare.

# CARTE SCAMBIA

Mescolate tra le carte Numero ci sono anche delle carte Scambia.



Quando pescate una carta Scambia:

1. Trovate la carta Azione nell'area di gioco che corrisponde al colore della vostra carta Scambia e scartatela nel coperchio della scatola. (Se avete pescato una carta "Scambia Qualsiasi Colore" potete scegliere una qualsiasi delle 3 carte Azione.)
2. Annunciate il colore che state scambiando e mettete 1 nuova carta Azione dello stesso colore a faccia in su nell'area di gioco.
3. Scartate la vostra carta Scambia, pescate 1 nuova carta Numero e continuate a giocare.

## ULTIMA COSA IMPORTANTE

Se una carta Azione viene scambiata mentre la state effettuando, potete continuare con la vostra azione oppure passare a quella nuova.

Se ricevete una carta Scambia come prima carta, mescolatela nel mazzo e pescate una nuova carta.

# BARARE

**POTETE** cantare, ballare, parlare e muovervi.

**NON POTETE** dire numeri o indicatori di valore come "metà" o "maggiore".

Se vi sembra che qualcuno stia barando, sta barando.

# SALTARE CARTE

Se non riuscite a trovare un abbinamento oppure non volete effettuare la vostra azione, potete sempre scartare la vostra carta Numero nel coperchio della scatola e pescare 1 nuova carta senza prendere penalità. Potete farlo quante volte volete, ma perderete del tempo prezioso mentre gli altri staranno guadagnando punti.

# CARTE ESAURITE?

Se esaurite le carte nel mazzo di pesca, smettete tutti di giocare, rimescolate il mazzo e riprendete a giocare.

# FINE DELLA PARTITA E COME VINCERE

La partita termina quando una delle pile di segnalini (Bene o Male) al centro del tavolo si esaurisce. Se l'ultimo abbinamento richiede dei segnalini extra Bene o Male per essere completato, prendete quei segnalini dalla scatola.

Calcolate i punti nella vostra pila Punteggio Personale. Il giocatore con il maggior numero di punti vince!

# PAREGGI

Il giocatore (o i giocatori) che non sono in pareggio dovrebbero scegliere insieme 2 carte Azione qualsiasi dai mazzi delle carte Azione. I giocatori in parità devono effettuare contemporaneamente entrambe le azioni allo stesso momento e a livello 10. Il giocatore (o i giocatori) che non sono in pareggio determineranno il vincitore basandosi sulla performance, sulla creatività e sul coraggio.

# INIZIATE A GIOCARE

Siete pronti per giocare! Scegliete qualcuno che dica "3, 2, 1, via!" e tutti i giocatori possono iniziare a giocare contemporaneamente.



# EHI, GUARDATE QUI!

È estremamente importante ricordare che quando state cercando di abbinare le carte con qualcuno, state cercando di abbinare solo il valore delle vostre carte. Potete fare un abbinamento con un'azione qualsiasi anche se non corrisponde alla vostra.

Quindi se state facendo un T-Rex a livello 3, state cercando un abbinamento con chiunque altro stia effettuando un'azione a livello 3. Dovreste cercare un "Fai il T-Rex" a livello 3, un "Fletti i muscoli" a livello 3, un "Disegna un cerchio in aria" a livello 3, ecc.

## DI NUOVO – NON CERCATE SOLO ALTRI T-REX!



Sì, lo sappiamo, ve lo avevamo già detto, ma non stavate davvero prestando attenzione. Avrete immaginato che se fosse stato realmente importante qualcuno ve lo avrebbe ripetuto un'altra volta.

Beh, è così.

# GIOCARE IN DUE GIOCATORI

Le partite a 2 giocatori sono collaborative. L'obiettivo è di lavorare insieme per spostare tutti i segnalini dal tavolo dentro il coperchio della scatola.

Leggete le sezioni "PREPARAZIONE" e "SVOLGIMENTO DEL GIOCO" del regolamento per iniziare, poi tornate qua.



Preparazione di una Partita a 2 Giocatori

# ABBINARE CARTE PER DUE GIOCATORI

Dopo che ognuno ha visto l'altro giocatore effettuare l'azione, dovete decidere entrambi se pensate che i valori sulle vostre carte Numero corrispondano oppure no. (Nella versione a 2 giocatori va bene decidere che non corrispondano!)

Una volta che avrete entrambi concordato di avere un ABBINAMENTO\* o NESSUN ABBINAMENTO, girate le vostre carte contemporaneamente per vedere se avete ragione.



## AVERE RAGIONE

SE AVETE RAGIONE RIGUARDO ALL'AVERE UN "ABBINAMENTO" O "NESSUN ABBINAMENTO"

### ABBINAMENTO PERFETTO

I valori di entrambe le carte sono uguali. **Ricompensa:** Spostate 2 segnalini nel coperchio della scatola.



### ABBINAMENTO QUASI PERFETTO

I valori delle carte sono a 1 numero di distanza l'uno dall'altro. **Ricompensa:** Spostate 1 segnalino nel coperchio della scatola.



### NESSUN ABBINAMENTO

I valori delle carte non sono né un Abbinamento Perfetto né un Abbinamento Quasi Perfetto. **Ricompensa:** Spostate 1 segnalino nel coperchio della scatola.



\*Se entrambi concordate sull'abbinamento, non c'è bisogno di specificare se è un Abbinamento Perfetto o un Abbinamento Quasi Perfetto.

## SBAGLIARE

SE AVETE SBAGLIATO RIGUARDO ALL'AVERE UN "ABBINAMENTO" O "NESSUN ABBINAMENTO"

**Penalità:** LA PARTITA TERMINA IMMEDIATAMENTE

Quando la vostra squadra ha ragione, spostate i segnalini di ricompensa dal tavolo nel coperchio della scatola. Poi, scartate le vostre carte Numero nel coperchio della scatola, pescatene di nuove e continuate a giocare.

Leggete "SCAMBIA CARTE" per sapere cosa fare se pescate una carta Scambia.

Non è permesso saltare delle carte in una partita a 2 giocatori.

Per vincere la partita, la vostra squadra deve riuscire a spostare tutti i 15 segnalini dal tavolo al coperchio della scatola.

## ATTENZIONE:

Vincere una partita a 2 giocatori è DIFFICILE apposta!