

PUNTEGGIO

Quindi desiderate tenere traccia del vostro punteggio? Ogni giocatore userà il foglio punti sul retro della copertina del suo blocco per segnare i propri punti alla fine di ogni round. Una partita è composta da 3 round, dopo i quali verranno sommati i risultati. Il giocatore con più punti... beh, lo sapete!

PUNTEGGIO AMICHEVOLE:

Alla fine di ogni round, quando mostrate il risultato finale sul vostro blocco:

1. Date 1 punto al giocatore che ha fatto il **DISEGNO** che vi piace di più nel vostro blocco.
2. Date 1 punto al giocatore che ha fatto l'**IPOTESI** che vi piace di più nel vostro blocco.
3. **Ottenete** 1 punto se l'ipotesi finale corrisponde alla vostra parola segreta.

PUNTEGGIO COMPETITIVO:

Alla fine di ogni round, quando mostrate il risultato finale sul vostro blocco:

1. **Chi ha fatto delle ipotesi** ottiene 1 punto se ha indovinato la parola segreta o la precedente ipotesi.
2. **Chi ha disegnato** ottiene 1 punto se il suo disegno ha fatto indovinare qualcuno.
3. **Ottenete** 1 punto se l'ipotesi finale corrisponde alla vostra parola segreta.



AGGIUNGERE UN PO' DI PEPE!

Di seguito alcune divertenti varianti per aggiungere un po' di pepe alle prossime partite:

1. Scambiatevi di posto o ricordatevi di cambiare il giro con cui passate i blocchi.
2. Disegnate con la mano che non siete abituati a usare.
3. Create carte personalizzate con parole a tema per i vostri eventi.
4. Se giocate con giocatori di età diverse, stabilite a inizio partita che i più giovani possono sempre scegliere la parola che preferiscono tra quelle elencate su entrambi i lati della loro carta.

MANTENIMENTO DI BLOCCHI E PENNARELLI

Assicuratevi sempre che tutte le pagine dei blocchi siano interamente cancellate e pulite alla fine di ogni partita prima di riporli nella scatola, per evitare che le pagine si attacchino o macchino tra loro. Richiudete sempre i pennarelli dopo l'utilizzo. Se un pennarello si secca, potete utilizzare un qualsiasi altro pennarello cancellabile.

I pennarelli cancellabili potrebbero macchiare tessuti e alcune superfici. Proteggete l'area di gioco prima di utilizzarli. Evitate il contatto con tappeti, vestiti, muri e arredamento. Tenere lontano da occhi e pelle.

GRAZIE!

Grazie per aver giocato a TeleSketch. Speriamo che abbiate apprezzato questo momento di svago e che vi siate rilassati e divertiti con i vostri amici e la vostra famiglia.

Le vostre opinioni sono importanti per noi...
CONTATTATECI!



COME GIOCARE



L'ORIGINALE

TeleSketch

BENVENUTI! TeleSketch è la versione visiva del classico gioco "telefono senza fili", dove i giocatori disegnano e tentano di indovinare parole segrete... divertendosi come non mai nel farlo! In questo gioco **DISEGNATE** la parola segreta e fate **IPOTESI** su quello che hanno disegnato gli altri. I risultati sono sempre inaspettati ed esilaranti!



OBIETTIVO

Ridete, ridete tanto e divertitevi con i vostri amici e la vostra famiglia. Chi lo sa, magari potreste scoprire di essere dei provetti artisti!

PREPARAZIONE

1. Collocate il **porta carte**, la **clessidra**, i **panni per cancellare** e il **dado** in mezzo all'area di gioco.
2. Decidete tutti insieme quale lato delle carte utilizzare, se **"QUESTO LATO"** oppure **"QUEL LATO"** (No, non c'è differenza tra i due lati).
3. Ogni giocatore prende un **blocco per i disegni**, un **pennarello** e una **carta**.
4. **Scrivete il vostro nome** sul vostro blocco per i disegni e ricordatevi il colore della sua spirale.



ORA IL DIVERTIMENTO PUÒ COMINCIARE!

CONTENUTO:

142 Carte "Questo Lato" e "Quel Lato" in un Porta Carte (più di 1.700 parole),
8 Blocchi Cancellabili per i Disegni*, 8 Pennarelli Cancellabili*,
8 Panni di Tessuto, 1 Clessidra da 60 Secondi e 1 Dado.

*vedere il retro di questo regolamento per le istruzioni sul mantenimento dei blocchi per i disegni e i pennarelli.

GIOCHIAMO!



1 LA PAROLA

Scegliete un giocatore che tiri il dado per far partire il round. Trovate la parola sulla vostra carta che corrisponde al numero ottenuto con il dado, e scrivetela *segretamente* sul vostro blocco. **Non ditela ad alta voce e non mostratela a nessuno!**

NOTA:

Se in corrispondenza del numero ottenuto con il dado trovate uno spazio vuoto sulla carta, potete scegliere una qualsiasi parola (o combinazione di parole) a vostra scelta. Se vedete una categoria sottolineata, come ad esempio

"SHOW TELEVISIVO", potete scegliere una qualsiasi parola (o combinazione di parole) per quella categoria.

Se mi vedete in fondo alla vostra carta, potete scegliere una qualsiasi parola tra quelle sulla carta!



2 NUMERO DI GIOCATORI

PARI:
4, 6 OPPURE 8

Aprirete il blocco alla pagina 1 **"DISEGNA"**. Preparatevi a disegnare *segretamente* la vostra parola. Ora continuate con il passo 3.



DISPARI:
5 OPPURE 7

Aprirete il blocco alla pagina 1 **"DISEGNA"**, poi... **PASSATE IL BLOCCO AL GIOCATORE A SINISTRA!** Quel giocatore guarda *segretamente* la vostra parola poi si prepara a disegnarla alla pagina 1 **"DISEGNA"**. Ora continuate con il passo 3. (Questo permette che il round finisca con un tentativo di indovinare, ovvero un'ipotesi.)

PERCHÉ È IMPORTANTE?

Perché così, alla fine del round, indipendentemente dal numero dei giocatori, l'ultima pagina completata sarà un'ipotesi scritta e non un disegno.

3 DISEGNA

Tutti i giocatori dovrebbero ora trovarsi alla pagina 1 **"DISEGNA"**. Girate la clessidra: avete 60 secondi per disegnare *segretamente* la parola. Quando il tempo si esaurisce, prendetevi pure qualche altro secondo per completare l'opera. Andate a pagina 2 e nascondete il vostro disegno, poi passate il blocco aperto al giocatore alla vostra sinistra.



4 INDOVINA

Ora tutti dovrebbero trovarsi alla pagina 2 **"INDOVINA"**. Tornate alla pagina precedente e osservate segretamente il disegno per qualche secondo, poi andate a pagina 2 e scrivete la vostra ipotesi. Girate pagina e passate il blocco aperto al giocatore alla vostra sinistra.

NON SERVE LA CLESSIDRA



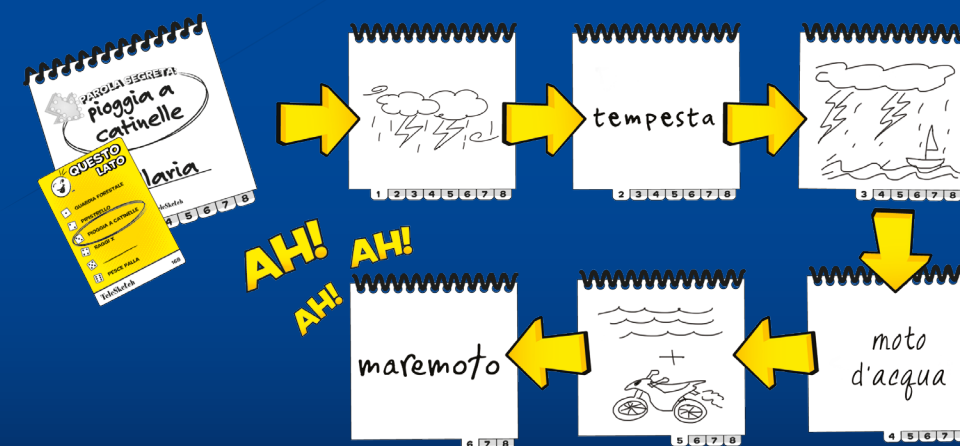
5 GIRA E RIGIRA

Girate la clessidra da 60 secondi... continuate tutti a disegnare, passare e indovinare fino a che ogni giocatore non riceve nuovamente il proprio blocco iniziale. Il blocco di ciascun giocatore dovrebbe terminare con un'ipotesi.



6 LA GRANDE RIVELAZIONE

Ora che ogni giocatore ha ricevuto nuovamente il proprio blocco, è l'ora della Grande Rivelazione! A turno, girate tutte le pagine condividendo i **DISEGNI** e le **IPOTESI** presenti sul vostro blocco!



SUGGERIMENTI:

DISEGNARE

Niente lettere o numeri. Niente pagine vuote. Fate del vostro meglio per disegnare la vostra parola e fidatevi: sarà uno spasso!

INDOVINARE

Non limitatevi a lasciare un punto di domanda o a lasciare la pagina vuota: scrivete una qualsiasi ipotesi... anche se vi sembra sciocca!

PASSARE

Quando avete finito di disegnare o indovinare, andate alla pagina successiva e attendete che anche gli altri giocatori siano pronti. Tutti devono passare i blocchi aperti nello stesso momento.

CHI VINCE?

VI SIETE DIVERTITI? BENE, ALLORA AVETE VINTO! MA COSA NE DITE DI TENERE TRACCIA DEL VOSTRO PUNTEGGIO? SE L'IDEA VI PIACE, CI SONO DUE OPZIONI NELLA SEZIONE "PUNTEGGIO" DELLA PROSSIMA PAGINA!

VOLETE GIOCARE ANCORA?

È DEL TUTTO COMPRENSIBILE! ECCO COME FARE:

PER PRIMA COSA, TUTTI CANCELLANO TUTTE LE PAGINE. POI, METTETE DA PARTE LE CARTE USATE E OGNI GIOCATORE PESCA UNA NUOVA CARTA. PER VARIARE, POTETE ANCHE CAMBIARE IL GIRO CON CUI PASSATE I BLOCCHI PER UN NUOVO DIVERTENTISSIMO ROUND!