

REGOLAMENTO



- 1. MESCOLETE LE CARTE OBIETTIVO E**
DISTRIBUITE UNA CARTA AD OGNI GIOCATORE.
MANTENETE L'OBIETTIVO **SEGRETO**, OVVIAMENTE,
SAPETE PERCHÉ? PERCHÉ SENNÒ SIETE STUPIDI,
ECCO PERCHÉ!
- 2. MISCHIATE LE CARTE CON IL RETRO ROSSO E**
DISTRIBUITENE 5 A OGNI GIOCATORE. SCINQUE
TONDE TONDE.
- 3. COMINCIA IL GIOCATORE PIÙ ANZIANO (E**
QUINDI PIÙ PROSSIMO ALLA MORTE) E IL GIRO SI
SVILUPPA IN SENSO **ANTIORARIO** (E QUINDI NEL VERSO
OPPOSTO A QUELLO NON ANTIORARIO, DETTO PIÙ
SEMPLICEMENTE VERSO ANTIANTIORARIO).
- 4. DURANTE IL PROPRIO TURNO SI PESCA UNA**
CARTA. POI SI PUÒ GIOCARE UNA **BLABLABLA** PER
CONTINUARE UNA STORIA E UNA **MACHEOH!** PER

INTERVENIRE PAZZERELLAMENTE. SE UN GIOCATORE È COSÌ SFIGATO DA NON AVERE CARTE BELLE, PUÒ PASSARE. OCCHIO CHE ALCUNE CARTE POSSONO ESSERE GIOCATE NEL TURNO DEGLI ALTRI.

5. QUANDO SI GIOCA UNA CARTA **BLABLABLA** BISOGNA ASSOLUTAMENTE LEGGERLA E VERIFICARE LA VALIDITÀ DELLA STORIA. SE A UN GIOCATORE LA STORIA NON GARBA, PUÒ INIZIARNE UN'ALTRA, MA RICORDATEVI CHE CI POSSONO ESSERE AL MASSIMO 3 STORIE IN GIOCO.

6. QUANDO GIOCATE UNA **MACHEOH!** DOVETE ASSOLUTAMENTE URLARE IL TITOLO DELLA CARTA AL BERSAGLIO DELLA CARTA.

7. RICORDATEVI CHE LE CARTE **BLABLABLA** POSSONO ESSERE MESSE O ALL'INIZIO O ALLA FINE DI UNA STORIA, MAI INSERITE NEL MEZZO. SE UNA CARTA **BLABLABLA** NON SI ADATTA ALLA STORIA IN CUI UN GIOCATORE HA PROVATO FURBAMENTE A INSERIRLA, NON POTRÀ ESSERE GIOCATA E

AUTOMATICAMENTE FINIRÀ IL SUO TURNO. SARÀ IL GRUPPO A DECIDERE CON VIOLENZA SE L'AGGIUNTA DI UN PERSONAGGIO AD UNA STORIA PUÒ O NON PUÒ ANDARE BENE. SE SIETE CONTRARI ALLA VIOLENZA POTETE FARE UNA NOIOSA VOTAZIONE DEMOCRATICA.

8. QUANDO UNA CARTA **BLABLABLA** VIENE BARBARAMENTE UCCISA, VA NELLA PILA DEL CIMITERO, MENTRE LE CARTE **MACHEOH!** USATE VANNO NELLA PILA DEGLI SCARTI. POSSONO ESSERE UCCISE SOLO LE CARTE **BLABLABLA** ALL'INIZIO O ALLA FINE DELLE STORIE. SE UN GIOCATORE FINISCE LE CARTE IN MANO NE PESCA 5.

9. COME AVRETE ACUTAMENTE DEDOTTO, LO **SCOPO** (AH AH AH... SCOPO...) DEL GIOCO È RAGGIUNGERE PER PRIMI QUELLO CHE C'È SCRITTO NEL VOSTRO OBIETTIVO SEGRETO. I PERDENTI DOVRANNO FARE UFFICIALMENTE AMMENDA ESEGUENDO UNA DELLE CARTE **REDENZIONE**.

10. LA CARTA BIANCA **BLABLABLA** NON HA NÉ IMMAGINE NÉ TESTO, DISEGNA CON LA MATITA IL TUO PERSONAGGIO E FAGLI DIRE CIÒ CHE VUOI. QUELLA CARTA DOVRÀ COMUNQUE ESSERE POSIZIONATA COME LE ALTRE E NON DOVRÀ COMPROMETTERE LA STORIA. LA CARTA BIANCA **REDEZIONE** PUÒ ESSERE UTILIZZATA PER CREARNE UNA NUOVA DA TE PERSONALIZZATA. OVVIAMENTE, DA COMPILARE PRIMA DELL'INIZIO DELLA PARTITA.

IL NOME DI ALCUNI PERSONAGGI SONO STATI MODIFICATI PER MOTIVI DI "DIRITTO DI IMMAGINE".

COMPONENTI:

- 4 CARTE REGOLAMENTO
- 5 CARTE REDEZIONE
- 5 CARTE OBIETTIVO
- 29 CARTE BLABLABLA
- 48 CARTE MACHEOH!

