

WHAT FIT THE !



ISTRUZIONI

Contenuto:

- 140 carte
- 1 timer
- 1 dado

929634



Scopo del gioco:

Vincere il maggior numero di carte nel tempo dato, nei seguenti modi: (i) fornire risposte che gli altri giocatori non riescano a sfidare con successo; (ii) sfidare con successo le risposte di altri giocatori, vincendo le loro carte.

Come si gioca:

Decidete quanto durerà la partita. Vi suggeriamo una durata di 30 minuti, ma potete giocare per tutto il tempo che desiderate. Scegliete chi inizia la partita. La persona scelta sarà il Lettore (ovvero colui/colei che fa le domande), mentre la persona alla sua sinistra sarà il/la Rispondente.

Le domande sono apparentemente semplici, ma possono richiedere comunque del tempo per fornire una risposta, e il tempo in questo gioco scorre rapidamente. Se non conosci la risposta (o ti vergogni troppo a dirla), puoi sempre scegliere di lanciare il dado. Ma il modo migliore per vincere è convincere gli altri che conosci la risposta alla domanda. Il Lettore inizia lanciando il dado e annotando il numero ottenuto. Durante questo turno, ti porrà solo la domanda che corrisponde a quel numero su ogni carta (e soltanto su uno dei due lati della carta stessa).

Il timer viene avviato. In qualità di Rispondente, hai circa 45 secondi per tentare di rispondere a più domande possibili durante il tuo turno. Non ci sono soluzioni prefissate, qualsiasi risposta è accettabile come corretta, a meno che non venga contestata da un altro giocatore o giocatrice. Potrebbero esserci domande per cui non conosci la risposta, ma in questo caso vale la pena tirare a indovinare o bluffare; potresti riuscire a ingannare gli altri giocatori, se anche loro non conoscono la risposta!

Una volta fornita una risposta, ti verrà consegnata la carta e una nuova domanda ti verrà richiesta, a meno che un altro giocatore o giocatrice decida di sfidarti. In caso di disputa, il Lettore consegnerà la carta alla prima persona che ha lanciato la sfida. Quella carta ora è "in sospeso". Non affronterai la sfida subito, tutte le sfide si terranno al termine del turno in corso.

Se c'è una domanda a cui non sai o non vuoi rispondere durante il tuo turno, puoi scegliere di tentare la fortuna lanciando il dado. Se con il lancio del dado ottieni il numero che corrisponde a quello della

domanda, VINCERAI la carta senza dover rispondere. Se invece ottieni un numero diverso, PERDERAI la carta che passerà a un'altra persona; tuttavia, in quanto Rispondente potrai decidere quale giocatore o giocatrice otterrà la carta che hai perso. Fai attenzione a questa scelta: la persona riceverà la carta senza dover rispondere alla domanda. Qualunque sia il risultato del tuo lancio, preparati a rispondere alla prossima domanda.

Sfida:

Qualsiasi giocatore o giocatrice che non sta rispondendo alle domande (Lettore incluso), ha la facoltà di sfidare qualsiasi risposta che reputi sbagliata. Per farlo, dovrà dire ad alta voce "Sfida!" prima che venga posta la domanda successiva. Il giocatore che ha gridato per primo "SFIDA" riceve la carta in questione, da conservare fino alla fine del turno. Al termine del turno, tutte le dispute saranno dibattute nell'ordine in cui sono state dichiarate. In veste di Sfidante, devi dichiarare perché ritieni che la risposta data dal rispondente sia sbagliata.

Se la tua sfida è giudicata corretta, potrai tenere quella carta e rubare un'altra carta al/alla Rispondente. Se la spiegazione non è ritenuta valida, colui/colei che ha lanciato la sfida deve restituire la carta al giocatore sfidato e la persona sfidata potrà rubare una delle carte del giocatore che lo ha sfidato. Se chi ha perso la sfida non ha altre carte che possono essere rubare, la persona che ha vinto potrà prendere una carta dalla scatola.

Se Rispondente e Sfidante non riescono a mettersi d'accordo, tutti gli altri giocatori non coinvolti nella disputa faranno da giuria. Rispondente e Sfidante dovranno accettare il loro verdetto. Se la giuria è divisa in parti uguali, la carta viene persa da entrambi e rimessa nella scatola.

Bonus velocità: "WTF....What the F!" è più divertente se si gioca velocemente! Come incentivo, il Lettore che riesce a fare più di cinque domande in un solo turno, vince la carta successiva come bonus.

Vittoria:

Il gioco procede come descritto, con la stessa persona in veste di Lettore, finché tutti i partecipanti hanno avuto il loro turno da Rispondente. Quindi la scatola con le domande "WTF" viene passata al giocatore a sinistra, che diventa il prossimo Lettore.

Il gioco finisce al termine del tempo concordato. Qualsiasi disputa in sospeso deve venire dibattuta prima del conteggio finale.

Al termine, il giocatore o la giocatrice col maggior numero di carte "WTF" vince la partita.

Pareggio:

In caso di pareggio, bisognerà procedere con uno spareggio. A scelta, un giocatore non coinvolto nello spareggio fungerà da Lettore, pescando la carta successiva dalla scatola, lanciando il dado e ponendo la domanda corrispondente al numero ottenuto. La prima persona capace di fornire una risposta vince il gioco. Se quella risposta viene sfidata, i partecipanti che non concorrono allo spareggio decideranno se la sfida è stata vinta o meno. In questo caso, la persona che uscirà vincitrice dalla disputa avrà vinto il gioco.



929634.0-10-005-2303

© 2023 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

Fabbricato in Cina.

Avvertenze. Solo per adulti. Tenere lontano dalla portata dei minori. Il contenuto può essere considerato scioccante.

www.goliathgames.com

