



2-99 GIOCATORI

ETA' 10+

ISTRUZIONI

CONTENUTO

- 1 timer • 50 carte categoria
- 1 Carta Slam! • 1 blocco di fogli-risposte

OGGETTO DEL GIOCO

Otteni il maggior numero di punti in tre round da 60 secondi scrivendo le parole che corrispondono alle categorie sulle carte. Ogni parola deve iniziare con una lettera diversa dell'alfabeto. Solo le risposte uniche valgono, ma il primo giocatore a giocare lo Slam! fa punteggio pieno!

SET UP DEL GIOCO

Dai a ciascun giocatore un foglio delle risposte. Trova lo Slam! e posizionala al centro del tavolo, poi mescola le carte Categoria e posizionale in una pila coperta accanto alla carta Slam!

Posiziona il timer accanto alle carte Categoria. Nota: Cose Quasi a Caso può essere giocato con tutti i giocatori che desideri, assicurati solo che ogni giocatore abbia un foglio delle risposte e possa raggiungere la carta Slam!

COME SI GIOCA

Il giocatore il cui cognome è il primo nell'alfabeto sceglie un colore - nero o giallo - poi rivela la prima carta del mazzo Categoria e legge il lato che corrisponde a quel colore. Quando tutti sono pronti, gira la clessidra per iniziare il round. I giocatori hanno 60 secondi per compilare i fogli-risposte con parole o frasi che corrispondono alla categoria. Ogni risposta deve iniziare con la lettera elencata su ciascuna riga. I giocatori possono saltare le righe e tornarci successivamente.





In qualsiasi momento prima dello scadere del tempo, qualsiasi giocatore può utilizzare la carta Slam! mettendo la mano su di essa e gridando "Slam!". Quindi la carta Slam! viene posta in cima al foglio delle risposte per il resto del round.

Il giocatore che ha fatto Slam! non può scrivere risposte per il resto del round, ma potrà avere un punto per ogni risposta che ha scritto, anche se corrispondono alle risposte di un altro giocatore.

IMPORTANTE: tutti gli altri giocatori possono continuare a scrivere le risposte fino allo scadere del tempo, solo chi ha fatto Slam! si ferma.

Allo scadere del tempo il round termina. I giocatori segnano i punti raccolti (vedi sotto), quindi giocano un altro round. Il gioco termina dopo tre round.

CONTEGGIO DEI PUNTI

A partire dalla lettera A, i giocatori confrontano tutte le loro risposte. I giocatori che hanno scritto la stessa risposta per una lettera devono cancellare la risposta. Solo le risposte univoche vanno cerchiare e assegneranno un punto. Il giocatore che ha giocato la carta Slam! conta tutte le risposte che ha scritto, anche se un altro giocatore ha scritto la stessa cosa.

Esempio: la categoria è "COSE IN UN SUPERMERCATO". Tre giocatori hanno scritto "aranciata" sulla riga della lettera A e un quarto giocatore ha scritto "avocado". I tre giocatori che hanno scritto "aranciata" devono TUTTI cancellare quella risposta, e il giocatore che ha scritto "avocado" la cerchia al fine di conteggiarla nel punteggio. Se uno dei giocatori che ha scritto "mela" fosse lo slammer, anche quel giocatore cerchierebbe la propria risposta al fine di conteggiarla nel punteggio. invece di cancellarla.

Previo accordo presi in anticipo, i giocatori possono ottenere un punto bonus per risposte che contengono parole composte ("Pan di Zenzero") o rime ("Otto il Maialotto"). Le risposte che non iniziano con la lettera stampata sulla riga non contano e devono essere barrate.

VINGERE LA PARTITA

Tutti i giocatori registrano i propri punteggi sul proprio foglio-risposte alla fine di ogni round. Il giocatore con più punti alla fine dei tre round vince la partita.

934375



© 2025 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

I colori ed i particolari possono variare. Made in China.

www.goliathgames.com



934375.0-10-v01-2504