



3-10



10+



30'

I GATTI E I CANI  
SONO ANIMALI!

Grazie mille, **CAPITAN**

# OVVIO



**Capitan Ovvio** è un gioco di società in cui i giocatori vengono premiati per essere ovvi il più possibile. Lo scopo è scrivere frasi talmente scontate che anche la mancanza di una sola parola non può confondere gli altri giocatori. Conquista il titolo di Capitan Ovvio!

## CONTENUTO:

- 10 lavagnette giocatore
- 10 pennarelli
- 55 carte
- 1 dado,
- 64 gettoni segnapunti
- Distintivo di giocatore attivo
- Manuale istruzioni

## COME SI GIOCA

### PREPARAZIONE

- Ogni giocatore prende una **lavagnetta** e un **pennarello**, quindi scrive il proprio nome sulla **lavagnetta**.
- Posizionare i **gettoni segnapunti** e il **dado** al centro del tavolo di gioco, a portata di tutti i giocatori.
- Mescolare tutte le **carte** e posizzionarle al centro del tavolo di gioco.
- Il giocatore che per primo ritiene che sia una buona idea diventare Capitan Ovvio prende il **distintivo** e diventa il primo **giocatore attivo**.

Quindi, proseguire come indicato in seguito!



### FASE 1: PREPARARE!

Il **giocatore attivo** sceglie un numero da 1 a 7, quindi pesca e mostra la **carta** in cima al mazzo. La parola che corrisponde al numero scelto è la **parola in gioco** per il turno in corso.

Il **giocatore attivo** lancia il dado. Il risultato rappresenta la **lunghezza della frase**: il numero di parole da includere nella frase (né più, né meno). La **parola in gioco** viene inclusa nel conteggio e **deve essere usata esattamente una sola volta**.

## FASE 2: SCRIVERE!



Segretamente, tutti i giocatori scrivono contemporaneamente una **frase** sul **cartoncino** in proprio possesso, osservando queste semplici regole:

- La frase deve contenere la **parola in gioco** [tale parola può essere usata solo una volta! È possibile utilizzare il plurale, ma la parola deve rimanere comunque un sostantivo!]
- La frase deve rispettare la corretta **lunghezza** indicata dal dado [il conteggio deve includere tutte le parole, articoli compresi!]
- La frase deve essere corretta dal punto di vista grammaticale e di senso compiuto [ma non è necessario che sia vera o rispecchi la realtà!]

**Attenzione! Fare in modo che la frase sia ovvia! Dubbi? Consultare le regole di 'Scrittura della frase' alla pagina successiva.**



## FASE 3: PASSARE I CARTONCINI!

Tutti i giocatori passano i **cartoncini** al giocatore alla propria sinistra (in senso orario). Ognuno deve avere a questo punto un cartoncino con una **frase** scritta da un altro giocatore!

## FASE 4: CANCELLARE!



Tutti i giocatori cancellano 1 parola dalla frase sul cartoncino appena ricevuto. Fare in modo di cancellare la parola più difficile da indovinare!

- Non è possibile cancellare la **parola in gioco**!
- Non è possibile cancellare gli articoli (un, uno, una, il, lo, la, i, gli, le)!

**Durante questa fase, l'obiettivo è cercare di rendere la frase non più ovvia**

## FASE 5: INDOVINARE!

Durante questa fase, ogni giocatore interviene a turno, cominciando dal **giocatore attivo**:

- Il **giocatore attivo** legge la frase sul cartoncino in proprio possesso. Facendolo, sostituisce la parola cancellata con un "BIP" (o un suono simile).
- Tutti gli altri giocatori (**tranne quello che ha scritto la frase**) cercano di indovinare la parola mancante, **tutti allo stesso tempo**! Tutti i tentativi di indovinare avvengono simultaneamente e possono cominciare immediatamente dopo l'inizio della lettura della frase da parte del **giocatore attivo**.

**A chi arriva prima!** Quando qualcuno pronuncia ad alta voce la risposta corretta, il turno termina e non è concesso fare ulteriori tentativi per quella frase. Sarai tu il primo a dire ad alta voce la parola mancante corretta?



**Nota bene: ciascun giocatore può avere un solo tentativo di indovinare, ma non ci sono penalità per gli errori!**

Si deve esprimere ad alta voce il proprio tentativo di indovinare la parola prima degli avversari, ma bisogna essere sicuri della propria scelta! Si deve indovinare la parola esatta. Se la parola cancellata è "VA", la risposta "ANDAVA" è sbagliata. Allo stesso modo, se la parola cancellata è "FACEVA", la risposta "FA" è sbagliata, e così via.

- Se la parola è stata indovinata correttamente, sia il giocatore che ha **indovinato** che quello che ha **scritto** la frase ottengono 1 punto. Se nessuno indovina correttamente, il **giocatore attivo** (che ha cancellato la parola e ha letto la frase) ottiene 1 punto.

Se 2 o più giocatori dicono ad alta voce la parola corretta simultaneamente, ottengono 1 punto a testa. Se non si è sicuri (o non si riesce a stabilire di comune accordo) chi è stato il primo, considerare il risultato a pari merito.

- Il **giocatore attivo** passa il **distintivo** al giocatore alla propria sinistra. Ripetere la **FASE 5** fino a quando ogni giocatore non ha avuto la possibilità di leggere una frase! Successivamente, procedere alla **FASE 6!**

## FASE 6: CONTROLLARE I RISULTATI!

Tutti i giocatori contano i punti accumulati durante la partita. Se un giocatore ha totalizzato **10 o più punti**, la **partita termina**. In caso contrario, tornare alla **FASE 1!**

## FINE DELLA PARTITA:

La partita termina una volta che uno o più giocatori hanno totalizzato un minimo di 10 punti. Il giocatore con più punti vince e diventa Capitan Ovvio!

In caso di pareggio, i giocatori a pari merito vincono!

## ESEMPIO DI PARTITA

La **parola in gioco** è "computer" e ogni giocatore scrive una frase di 6 parole, quindi passa il cartoncino al giocatore vicino alla propria sinistra. **Marta** ha il cartoncino con la frase scritta da **Margherita**, che è "IL MIO COMPUTER È MOLTO LENTO". **Marta** cancella la parola **LENTO**.

Quando **Marta** legge la frase, dice ad alta voce: "Il mio computer è molto \*BIP\*". Immediatamente, tutti gli altri giocatori (tranne **Margherita** che ha scritto la frase) pronunciano la parola che credono essere quella cancellata da **Marta**.

**Paolo** è il primo a indovinare la parola mancante lento, quindi **Paolo** ottiene 1 punto. Anche **Margherita** ottiene 1 punto, perché è stata lei a scrivere una frase ovvia! Se nessun giocatore avesse indovinato, **Marta** avrebbe ottenuto 1 punto e nessun altro avrebbe ricevuto alcun punto.

# SCRITTURA DELLA FRASE

- ▶ La **PAROLA IN GIOCO** può essere usata **UNA** sola volta!

- ▶ La frase deve essere **grammaticalmente corretta e di senso compiuto**

Si deve scrivere una frase che abbia una struttura corretta e un significato compiuto. Non è necessario, tuttavia, che sia vera o rispecchi la realtà.

- ▶ La parola in gioco deve **rimanere un sostantivo**

Non è possibile trasformarla in un aggettivo. Allo stesso modo, non è possibile usare parole derivate dalla **parola in gioco**. Ad esempio, non è possibile cambiare la parola "zucchero" in "zuccherato".

- ▶ **Singolare o plurale**

Quando la **parola in gioco** è, ad esempio, "cane" è possibile usare "cane" o "cani", a proprio piacimento.

- ▶ **Tutte le parole rientrano nel conteggio, inclusi gli articoli un, uno, una e il, lo, la, i, gli, le**

"Il cane non andrà al parco" è una frase di 6 parole.

# VARIANTI:

## LUNGHEZZE VARIABILI DELLA FRASE

Un giocatore sceglie la lunghezza della frase da utilizzare per tutti. In alternativa, può farlo il giocatore che ha totalizzato meno punti.

## SCAMBIO DI AUTORI

Prima che i giocatori passino il cartoncino al proprio vicino, decidono di passarsi i cartoncini una, due o tre volte, in modo che le frasi scritte possano essere modificate da un giocatore diverso a ogni giro.

## VELOCIZZAZIONE/ CONTROLLO DELLA DURATA DEI TURNI

Durante la fase di scrittura del turno, i giocatori possono impostare un timer a 1 o 2 minuti. Questo metodo può essere utilizzato per aumentare la difficoltà del gioco o mantenere un andamento più costante e bilanciato tra i giocatori.

## DURATA VARIABILE DELLA PARTITA

Il gruppo di giocatori può decidere di giocare un numero qualsiasi di turni, portando il numero di punti necessari per la vittoria, ad esempio, a 15 (per aumentare la durata della partita) o a 5 (per accorciarla). Alcuni gruppi di giocatori non tengono traccia dei punti, sta a voi deciderlo!

## PARTITA A TRE GIOCATORI

- La partita dura fino a quando un giocatore non totalizza **10 punti**.
- In ogni turno, i giocatori alternano il passaggio dei cartoncini a sinistra e a destra.
- Il **giocatore che tenta di indovinare** la parola ha 2 possibilità di farlo.
- Se il giocatore che **cerca di indovinare** riesce al primo tentativo, **tale giocatore e l'autore** della frase ottengono 2 punti a testa.
- Se il giocatore che **cerca di indovinare** riesce al secondo tentativo, **tale giocatore e l'autore** della frase ottengono 1 punto a testa.
- Se la parola non viene indovinata, il **giocatore attivo** riceve 2 punti.

## CREDITI:

Design del gioco: Urtis Šulinskas  
Proprietario del prodotto: Marek Chotostiakow  
Sviluppo: Lucky Duck Games Development Team  
Direzione artistica: Aga Jakimiec  
Illustrazione: Saulo Nate Jonatan Pixel Grove Studio  
Produttore: Vincent Vergonjeanne  
Design grafico: Aga Jakimiec  
Mateusz Komada  
Kasper Piórkowski  
Magdalena Płoszaj

Responsabile del progetto: Karolina Pietras  
Responsabile di produzione: Radosław Milewski  
Redazione regolamento: Jonathan Bobal,  
Lucky Duck Games  
Development Team  
Revisione: Morgan Finley -  
Caesar Ink

I membri del team di Lucky Duck Games si impegnano al massimo per garantire i migliori prodotti e offrire l'esperienza ideale attraverso i giochi creati. Tuttavia, in presenza di eventuali pezzi mancanti o domande, è possibile contattarci online a [LuckyDuckGames.com](https://LuckyDuckGames.com) o all'indirizzo [info@luckyduckgames.com](mailto:info@luckyduckgames.com) e saremo lieti di prestare assistenza.