

## 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

**DISPARI:**  
5 OPPURE 7

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



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**



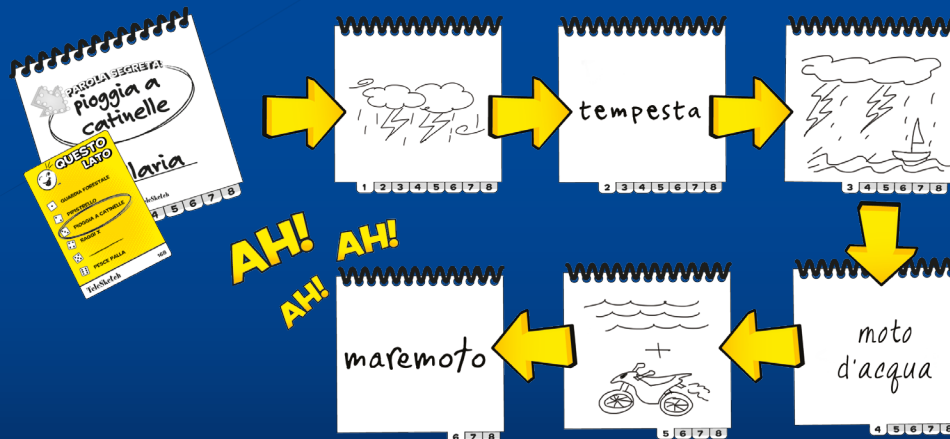
# 5 GIRA E RIGIRA

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!**