

# STAY COOL *il gioco multitasking!*

Un gioco di Julien Sentis  
Illustrato da Nils



Impara le regole in 1 minuto  
[scorpionmasque.com](http://scorpionmasque.com)



**Vincere a Stay Cool è facile.** Due giocatori ti tempestano di domande. Mantieni la calma e rispondi al maggior numero possibile di domande che ti vengono poste. Rispondi a una domanda a voce alta e **contemporaneamente** assembli la risposta a un'altra domanda usando i dadi... il tutto tenendo d'occhio la clessidra, per girarla al momento giusto. **Non potrebbe essere più semplice! ;)**

## CONTENUTO



1 Clessidra  
(30 secondi)



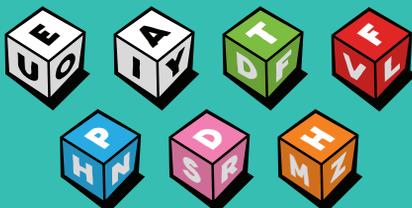
50 Carte Rosse a doppia  
faccia - Domande Scritte  
(500 domande)



50 Carte Turchesi a doppia  
faccia - Domande Orali  
(1.000 domande)



1 Carta Tempo



7 Dadi Lettera

## OBIETTIVO

Ottenere il maggior numero di punti alla fine del terzo round.

## PREPARAZIONE

**Scegliere il primo Giocatore Attivo**, quel giocatore prende i dadi e la scatola viene collocata vicino ai giocatori. Il giocatore alla sua destra sarà l'**Interrogatore delle Domande Scritte**, prende una Carta Rossa. Il giocatore alla sua sinistra sarà l'**Interrogatore delle Domande Orali**, prende una Carta Turchese. Un altro giocatore sarà il **Segnatempo**, prende la clessidra e la Carta Tempo. Se i giocatori sono solo tre, l'Interrogatore delle Domande Scritte sarà anche il Segnatempo.

## SVOLGIMENTO

**Ogni partita si svolge in 3 round.** Ogni giocatore svolge un turno per round. **I due Interrogatori tempestano di domande il Giocatore Attivo.** Il Giocatore Attivo deve rispondere al maggior numero di domande possibile. A ogni round le cose si fanno sempre più difficili...

Alcune domande sono in realtà *prove* di abilità o velocità, ma si considerano comunque *domande*.

### PRIMO ROUND

Quando tutti sono pronti, l'Interrogatore delle Domande Scritte (Carte Rosse) legge la prima domanda del lato prescelto della sua carta al Giocatore Attivo.

**Appena finisce di leggere la domanda**, il Segnatempo gira la clessidra e la sposta sulla casella 1 della Carta Tempo.

**Quando la clessidra è stata girata**, l'Interrogatore delle Domande Orali (Carte Turchesi) legge la prima domanda del lato prescelto della sua carta al Giocatore Attivo. **I due Interrogatori devono impegnarsi a non parlare contemporaneamente.**

### DOMANDE SCRITTE

Il Giocatore Attivo risponde alle domande "scrivendo" le risposte usando i dadi. **Non tira i dadi. Cerca semplicemente le lettere di cui ha bisogno e posiziona i dadi in modo da formare le parole.**

Quando completa una risposta la mostra all'Interrogatore delle Domande Scritte. Se la risposta viene data oralmente e non con i dadi, l'Interrogatore deve ricordargli che deve "scriverla". **La risposta a una domanda scritta è SEMPRE una parola di 3, 4 o 5 lettere.**

5 Satellite naturale della Terra.

LUNA



Appena il Giocatore Attivo scrive la risposta correttamente, l'Interrogatore delle Domande Scritte legge la domanda successiva sulla sua carta.

### DOMANDE ORALI

Il Giocatore Attivo risponde alle domande orali... oralmente.

1 Che colore si ottiene mischiando giallo e blu?

VERDE

**VERDE!**

Appena il Giocatore Attivo risponde correttamente a una domanda orale, l'Interrogatore delle Domande Orali legge la domanda successiva sulla sua carta.

Se la risposta è sbagliata, l'Interrogatore ripete la domanda.

Il Giocatore Attivo **non deve necessariamente alternare risposte scritte e orali.**

Per esempio, può rispondere a più domande orali una dietro l'altra.

Se il Giocatore Attivo risponde all'ultima domanda del lato prescelto di una carta, **non gli vengono più fatte domande di quel tipo** (scritte oppure orali).

## GESTIONE DEL TEMPO

Appena la clessidra si svuota completamente, **il Segnatempo la gira immediatamente** e la colloca sulla casella 2, poi 3 e infine 4. Il turno del Giocatore Attivo dura quindi 2 minuti (4 x 30 secondi).



## FINE DEL TURNO DI UN GIOCATORE

Alla fine del proprio turno, il Giocatore Attivo calcola il suo punteggio. **Moltiplica il punteggio ottenuto con le domande scritte per il punteggio ottenuto con le domande orali.**

Ognuno di questi punteggi corrisponde al valore scritto nel cerchio nero a sinistra dell'ultima domanda a cui ha risposto correttamente.

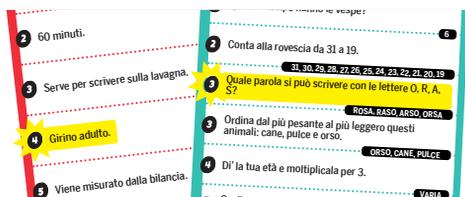
Segnare il punteggio su un foglio per ricordarlo.

Adesso è il turno del giocatore alla sinistra del Giocatore Attivo. Ogni giocatore passa il proprio ruolo al giocatore alla propria sinistra. Assicurarsi che gli Interrogatori peschino nuove carte domanda.

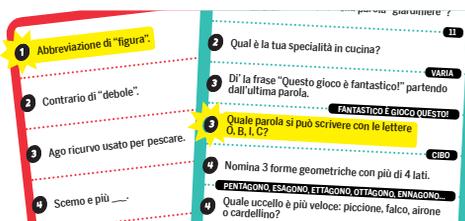


## ESEMPIO

Silvia ha risposto a 4 domande scritte (**Punteggio= 4**) e 6 domande orali (**Punteggio= 3**). Ottiene **12 punti (4 x 3)**.



Veronica ha risposto a 1 domanda scritta (**Punteggio= 1**) e 7 domande orali (**Punteggio= 3**). Ottiene **3 punti (1 x 3)**.



## SECONDO ROUND

Quando tutti i giocatori hanno svolto il proprio turno **si passa al secondo round**. Si svolge esattamente allo stesso modo, con l'aggiunta di questa regola: **il Giocatore Attivo deve dire al Segnatempo di girare la clessidra PRIMA che la sabbia sia finita.**

Per farlo, deve semplicemente dire **"Clessidra!"**. Se si dimentica di farlo prima che la sabbia sia completamente finita, il suo turno finisce immediatamente. Non si può girare la clessidra se si trova già sulla casella 4.

Alla fine del proprio turno il Giocatore Attivo calcola il punteggio come nel primo round.

## TERZO ROUND

Quando tutti i giocatori hanno svolto il proprio turno, **si passa al terzo e ultimo round**. Si svolge esattamente come il secondo, ma **il Segnatempo nasconde la clessidra al Giocatore Attivo utilizzando il coperchio della scatola**. Il Giocatore Attivo deve quindi tenere traccia mentalmente del tempo che gli rimane per girare la clessidra nel momento migliore. Se dimentica di dire "Clessidra!" prima che la sabbia sia completamente finita, il turno finisce immediatamente e calcola i punti come al solito.

## FINE DEL GIOCO

Ogni giocatore calcola il totale dei punti ottenuti durante i 3 round.

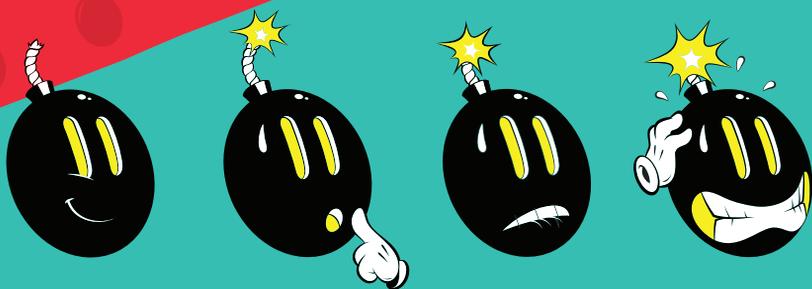
Vince il giocatore che ha ottenuto più punti. In caso di pareggio, vince il giocatore che ha ottenuto più punti nell'ultimo round. Se il pareggio persiste, i giocatori condividono la vittoria.



# PROMEMORIA

**Leggere i seguenti punti a tutti i giocatori prima di ogni partita.**

- ✔ **Gli Interrogatori devono impegnarsi a non parlare contemporaneamente.**
- ✔ **Il Giocatore Attivo può passare una domanda.**  
Si considera come se avesse dato una risposta corretta e la clessidra viene SPOSTATA sulla casella successiva (senza essere girata). Un giocatore non può passare se la clessidra è sulla casella 4.
- ✔ Se gli Interrogatori si accorgono che il Giocatore Attivo **non sta "cercando"** di trovare la risposta corretta oppure se **dà una risposta sbagliata, è necessario ripetere la domanda.**
- ✔ TUTTE le domande devono essere lette **nell'ordine in cui compaiono sulla carta.**
- ✔ Durante il 1° round, se il giocatore incaricato dimentica di girare la clessidra... **peccato!** Ha appena regalato del tempo in più al Giocatore Attivo!
- ✔ Se un Interrogatore accetta una risposta sbagliata del Giocatore Attivo... **ottima notizia per il Giocatore Attivo!**
- ✔ Un Interrogatore può accettare una risposta che ritiene corretta **anche se non compare sulla carta.**
- ✔ Tutte le **vocali** sono stampate sui **dadi bianchi.**



**Editore:** Christian Lemay

**Direttore Creativo / Responsabile del Progetto:** Manuel Sanchez

**Grafica / Illustrazioni Aggiuntive:** Sébastien Bizos

**Traduzione Italiana:** Silvia Salis

**Revisione:** Diana Buraschi, Aurora Casaro, Vittoria Vincenzi, Denise Venanzetti

**Supervisione:** Massimo Bianchini

**Adattamento Grafico:** Serena Caggiati



Finanziamo la sostituzione di tutti gli alberi usati nella produzione dei nostri giochi.

## GRAZIE

Le Scorpion masqué vorrebbe ringraziare Mélanie, Géraldine, Tanguy e Matthieu oltre che tutti i revisori del regolamento. L'autore, Julien Sentis, ringrazia la sua famiglia e i suoi amici che hanno partecipato a molti test del gioco.

© 2019 Le Scorpion masqué inc. L'utilizzo delle illustrazioni, del titolo Stay Cool, del nome e del logo Le Scorpion masqué sono strettamente proibiti senza il consenso scritto di Le Scorpion masqué inc.

**Scorpion  
masqué**