

## CARTE OLÉ!

Dite "Olé!" e applicate l'effetto della carta (elencato sotto). Un altro giocatore, deve dire una parola (senza aggiungere una carta).

**Cambiate la direzione di gioco** girando la **carta Freccia**. Il giocatore che ha appena giocato deve dire un'altra parola!



**Decidete voi quale giocatore deve dire una parola**, e la partita prosegue da quel giocatore nella direzione indicata dalla **carta Freccia**.



**Il giocatore "dopo di voi" deve dire una parola**. La partita prosegue nella direzione indicata dalla **carta Freccia**.



**Se la prima carta rivelata è una carta Olé**, applicate il suo effetto: non ci sono lettere proibite per questa parola!

4

## Nota sulle Parole

I nomi propri sono permessi, a eccezione dei nomi di battesimo.



Finanziamo la sostituzione degli alberi utilizzati nella produzione dei nostri giochi.

Editore: Christian Lemay  
Direttore Creativo: Manuel Sanchez  
Progetto Grafico/Illustrazioni: Sébastien Bizo  
Traduttore: Matthew Legault  
Correttore di bozze: Tina Wayland  
Edizione Italiana  
Traduzione: Denise Venanzetti  
Revisione: Diana Buraschi, Aurora Casaro  
Supervisione: Massimo Bianchini



Imparate le regole in 1 minuto!  
[youtube.com/AsmodeeItalia](https://www.youtube.com/AsmodeeItalia)

© 2020 Le Scorpion masqué inc. L'uso delle illustrazioni, del titolo *Olé! Guaca Molé*, del nome Le Scorpion masqué e del logo Le Scorpion Masqué è severamente vietato senza un'autorizzazione scritta da Le Scorpion masqué inc.

Un gioco di  
Guillaume Sandance

# Olé! GUACA Molé

Contenuto

49 Carte Gioco + 1 Carta Freccia



15'



10+



2-8

## Obiettivo

Il giocatore con **meno carte** alla fine della partita è il vincitore!

## Preparazione

Collocate la **carta Freccia** dove tutti possono vederla, con il **lato verde** a faccia in su. Mescolate le altre carte e collocatele in un mazzo a faccia in giù. Scegliete il Primo Giocatore usando il vostro metodo preferito.



## Svolgimento

Il Primo Giocatore rivela la carta in cima al mazzo. Molto probabilmente sarà una lettera. Ora egli ha 12 secondi (contati a mente) per dire **una parola che non contenga la lettera (o le lettere) visibile sul tavolo... se dice una parola che contiene una di queste lettere, fallisce immediatamente (vedere a pagina 2)!**

1

Il giocatore successivo (nella direzione della Freccia) **gira un'altra carta dalla cima del mazzo e la mette accanto alla prima**. Deve quindi dire una parola che non contenga alcuna delle lettere visibili e **che abbia un "collegamento" con la parola detta dal giocatore precedente**. Più lettere proibite ci sono e più diventa difficile!

Siate flessibili con i collegamenti e accettate tutti quelli più ragionevoli.



**Nessuna Ripetizione!**  
I giocatori **NON** possono dire **una parola che è già stata usata nella partita... oppure una parola che sia già stata usata in una partita precedente quello stesso giorno!**

Se il giocatore attivo dice una parola che contiene una lettera proibita, oppure se non riesce a dire una parola entro i 12 secondi, tutti gli altri giocatori gridano "Guacamole!" e **il giocatore attivo raccoglie tutte le carte in gioco e le pone davanti a sé, a faccia in giù**. Poi gira una nuova carta dalla cima del mazzo e il gioco continua.

2

## Fine della Partita

La partita termina quando un giocatore gioca l'ultima carta del mazzo. Se risponde correttamente, distribuisce le carte il più equamente possibile tra gli altri giocatori.

**Il giocatore (o i giocatori) con meno carte alla fine della partita è il vincitore!**

## Carte Speciali

### CARTA x2

Dovete dire **due parole** invece di una! Devono entrambe essere collegate alla parola del giocatore precedente.

La parola del giocatore successivo può collegarsi a una qualsiasi delle vostre 2 parole.



3