



**Editore:** Christian Lemay  
**Direttore Creativo:** Manuel Sanchez  
**Grafiche/Illustrazioni aggiuntive:** Sébastien Bizos  
**Coordinatore dei Playtest:** Matthew Legault  
**Sviluppo:** Matthew Legault, Carl Brière, Hélène Vigneault  
**Revisione:** Tina Wayland

**Edizione Italiana**  
**Traduzione:** Denise Venanzetti  
**Revisione:** Diana Buraschi, Aurora Casaro  
**Supervisione:** Massimo Bianchini



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

© 2020 Le Scorpion masqué inc. L'uso delle illustrazioni, del titolo Master Word, del nome Le Scorpion masqué e del logo Le Scorpion masqué è severamente vietato senza un'autorizzazione scritta di Le Scorpion masqué inc.

# MASTER Word

SEGUI LA GUIDA

Un gioco di **Gérald Cattiaux**  
Illustrato da **NILS**



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



15'



12+



2-6

## OBBIETTIVO

**Master Word** è un gioco completamente collaborativo. Tutti i giocatori vincono (o perdono!) insieme, cercando di trovare la Parola Master scrivendola in una delle 3 Carte Soluzione.

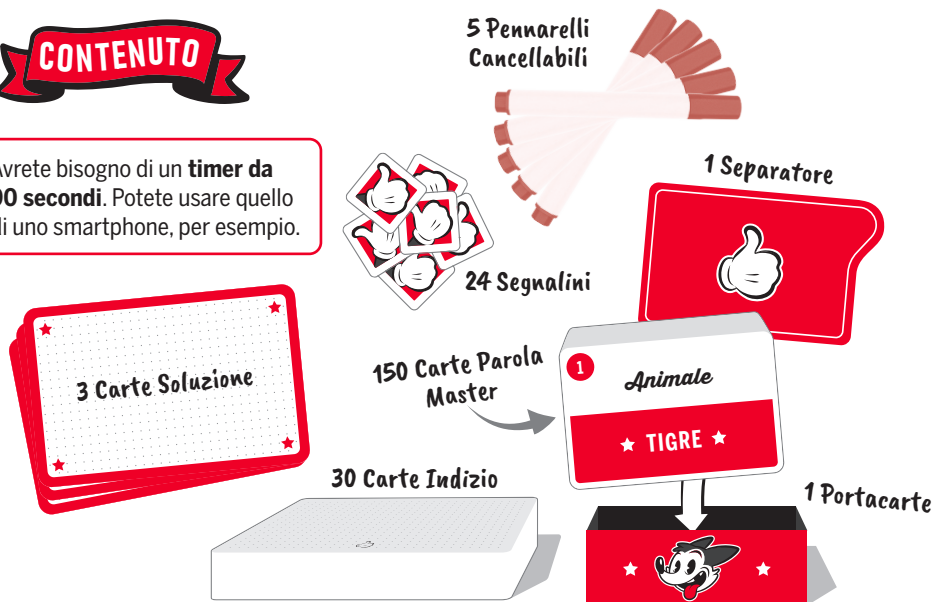
Un giocatore, la "Guida", conosce la Parola Master e aiuta gli altri giocatori, i "Cercatori", a scoprirla. A ogni round, la Guida indicherà se gli Indizi forniti dai Cercatori stanno portando alla pista giusta o no.

Usando la deduzione, i Cercatori possono usare questi Indizi per restringere il campo e giungere così a scoprire la Parola Master.



## CONTENUTO

Avrete bisogno di un **timer da 90 secondi**. Potete usare quello di uno smartphone, per esempio.



## PREPARAZIONE

**Determinate chi sarà la Guida.**

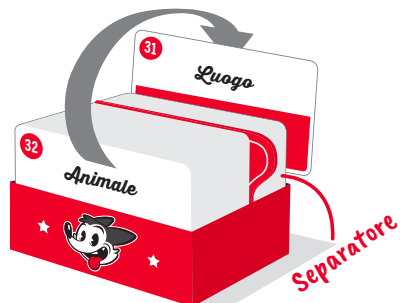
- Questo giocatore prende il portacarte e **guarda segretamente la Parola Master** sulla carta (la Parola Master è scritta sulla parte nascosta della carta, quella con lo sfondo rosso). La Guida può cambiare carta se non è a suo agio con la prima che vede.



- La Guida annuncia il suggerimento ad alta voce ai Cercatori, e gira il portacarte in modo che il suggerimento sia rivolto verso i Cercatori e sia facilmente visibile (con la Parola Master nascosta!).
- Ogni Cercatore prende **6 carte Indizio** e **1 pennarello**.
- Le **3 carte Soluzione** devono essere collocate a portata di mano dei Cercatori.

Alla fine di ogni partita, **collocate la carta giocata dietro il Separatore**. In questo modo, sarete in grado di giocare le carte da 1 a 150 in ordine.

Una volta che avete giocato il fronte di ogni carta del mazzo, **girare il mazzo** per rivelare le carte da 151 a 300. Fate attenzione: la difficoltà delle carte aumenta a mano a mano che i numeri diventano maggiori. Potete anche giocare con carte con numeri superiori al vostro livello attuale se pensate che il vostro gruppo sia all'altezza della sfida! Nota: Le prime 3 carte nel mazzo sono le più facili, per aiutarvi ad affinare le vostre abilità e sviluppare strategie.



## SVOLGIMENTO

La partita si svolge in una serie di round (massimo 7). Ogni round segue i passi seguenti:

### 1. Fase Cercatore

La Guida fa partire il **timer da 90 secondi**. I Cercatori usano questo lasso di tempo per discutere (a voce alta) e mettersi d'accordo su quali **INDIZI** stanno per scrivere. Ogni Cercatore scrive il suo Indizio su una delle sue carte Indizio. Le carte vengono poi collocate sul tavolo formando una fila. La Guida non scrive nulla e non partecipa alle discussioni.

Un Indizio viene usato per determinare se la Parola Master abbia o no una specifica caratteristica. Gli Indizi possono essere composti da più parole ma devono comunicare **UNO SPECIFICO CONCETTO**. Per esempio, "Pesa più di 50 kg". Gli Indizi devono riferirsi al **significato** delle parole e non a come si scrivono, pronunciano, ecc.

I Cercatori possono ripetere degli Indizi quante volte desiderano, anche nella stessa fila. Qualsiasi Cercatore che non abbia scritto un Indizio dopo i 90 secondi deve mettere sul tavolo una carta vuota.

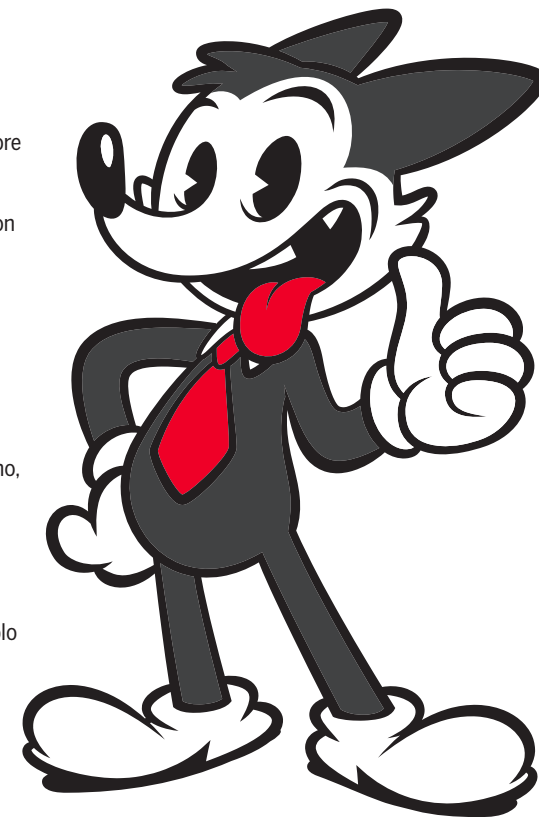
*I 90 secondi non sono da considerare un limite di tempo rigoroso e fisso. Quando il tempo è scaduto, potete dare ai giocatori alcuni secondi extra per scrivere, se necessario.*

### Fate Attenzione!

Se la Parola Master viene scritta su una **carta Indizio**, la Guida interrompe la partita e tutti perdono! Per poter vincere, la Parola Master deve essere scritta su una carta Soluzione (che verrà spiegata più avanti).

### Un buon Indizio...

Usate la tecnica a "imbuti". Cercate di restringere l'ambito di ciò che state cercando prima di provare a indovinare la Parola Master. Per esempio, con "Animale" come suggerimento iniziale, "Mammifero" o "Pelliccia" sono dei buoni Indizi di partenza.



### PARTITA A TRE GIOCATORI

In una partita con 2 Cercatori (3 giocatori, inclusa la Guida), ogni Cercatore colloca due carte per round (Indizi e/o Soluzioni).

## 2. Fase Guida

**Se la Parola Master non è scritta su una carta Indizio...** La Guida legge ogni carta e, se necessario, chiede spiegazioni ai Cercatori. Per esempio, "Cosa intendi con 'vecchio'?" oppure "Con 'Macchina' intendi un tipo di automobile o un macchinario meccanico?".

- La Guida poi valuta mentalmente quanti Indizi sono sulla "pista giusta" per aiutare i Cercatori a trovare la Parola Master.
- La Guida poi colloca, alla fine della fila di carte, tanti segnalini quanti sono gli Indizi che giudica "buoni", senza indicare a quali si riferisce. Tutti i segnalini devono essere collocati nello stesso momento, e non uno alla volta.

## Nuovo Round

Iniziate immediatamente un nuovo round, seguendo gli stessi passi, facendo ripartire il timer da 90 secondi.

Collocate le nuove carte Indizio in una fila sotto a quelle del round precedente. Visto che i Cercatori sanno quanti Indizi del round precedente sono corretti, possono usare ora questa informazione per discutere, trarre qualche conclusione e affinare la propria ricerca.

**Promemoria:** Avete solo 7 round per trovare la Parola Master.

## Proponete Soluzioni e Vincete!

Dal secondo round in poi, se un Cercatore crede di aver trovato la Parola Master, può scriverla su una delle **3 carte Soluzione** (con il bordo rosso) invece di scrivere un Indizio. Questa carta viene poi collocata nella fila con le altre carte del round. Possono essere proposte solo 3 Soluzioni durante la partita, che è il motivo per cui ci sono solo 3 carte Soluzione. Usatele saggiamente!

Non appena un Cercatore colloca una **carta Soluzione** con la Parola Master scritta su di essa, la Guida rivela **immediatamente** la carta Parola Master. **I giocatori hanno vinto!**

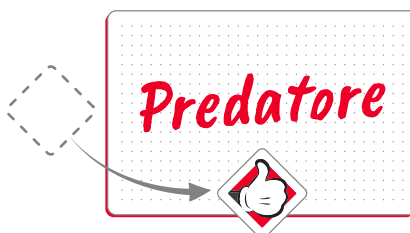
Se una carta Soluzione non mostra la Parola Master, la partita prosegue come di norma e la Guida deve trattare la carta Soluzione sbagliata come un normale Indizio.

**Promemoria:** Se la Parola Master viene scritta su una carta Indizio, i giocatori hanno perso!

## Jolly

In qualsiasi momento durante la partita, la Guida può selezionare un segnalino che ha collocato alla fine della fila di un **qualsiasi** round (inclusa quella del round in corso) e collocarlo direttamente SULLA carta alla quale si riferisce. Questo fornisce ai Cercatori un'informazione aggiuntiva (come nell'esempio del Predatore nella pagina seguente).

**Questo può essere fatto solo una volta per partita.**



**Promemoria:** Una carta Soluzione con scritto qualsiasi cosa che non sia la Parola Master viene trattata come una normale carta Indizio.

## Partite in Famiglia

Se state giocando in famiglia, o se desiderate semplificare le vostre partite, la Guida può usare un Jolly a ogni round. In altre parole, userete fino a 6 Jolly per partita, ma solamente uno per round.

## ESEMPIO

Un tovagliolo o un fazzoletto di carta sono i mezzi migliori per pulire le carte Indizio alla fine della partita.

Le gomme da cancellare tendono a lasciare delle sbavature sulle carte bianche.



## FINE DELLA PARTITA

### Vittoria!

Vincete la partita non appena un Cercatore colloca una carta Soluzione sul tavolo con scritta la Parola Master, anche se non tutti i Cercatori hanno finito di scrivere i loro Indizi.



### Sconfitta...

Perdete la partita se una qualsiasi delle situazioni seguenti si verifica:

- Avete usato tutte le vostre carte Soluzione senza trovare la Parola Master.
- Avete scritto la Parola Master su una carta Indizio.
- Avete terminato il round 7 senza aver trovato la Parola Master.



## CONSIGLI

### Internet

Solo alla Guida è permesso usare internet per controllare le informazioni, non ai Cercatori.

### Per i Cercatori

Parlatevi. Cercate di mettere insieme delle sequenze di Indizi utili. Per esempio, se state cercando l'ubicazione di un monumento e scrivete i 5 continenti, probabilmente otterrete 1 segnalino. Ora, a parte sapere che si trova sul pianeta Terra, non sarete andati molto avanti con le vostre deduzioni.

### Per la Guida

**Continuate a ripetervi questo:** Il vostro obiettivo come Guida è quello di aiutare i Cercatori a trovare la Parola Master. Non dovete per forza essere oggettivamente corretti o aderenti ai fatti quando collocate i vostri segnalini. L'unica cosa che conta è quanto abilmente riuscirete a guidare i Cercatori verso la Parola Master. Potrebbero anche esserci degli Indizi "aderenti ai fatti" che non vi conviene indicare. Per esempio, cercando di indovinare "Papa" partendo dal suggerimento "Persona Celebre", potrebbe essere una buona idea ignorare l'indizio "Politica", anche se molti papi nella storia hanno giocato degli importanti ruoli politici. Non dimenticate di ricontrollare i significati degli Indizi dei Cercatori (se necessario) per assicurarvi che siate sulla stessa lunghezza d'onda prima di collocare i vostri segnalini!

## 2 GIOCATORI

### ATTENZIONE

Le partite a 2 giocatori offrono sfide più difficili delle partite standard. Siete pronti ad affrontarle? Questa sezione spiega le differenze che esistono dalle partite standard. Dovete conoscere già come giocare le partite standard per comprendere a pieno queste istruzioni.

In questa versione, la Guida, non usa alcun Jolly. A ogni round scriverà, invece, degli Indizi per aiutare il Cercatore. Il Cercatore non vedrà questi Indizi, comunque, fino a quando non ne avrà scritto uno identico sulle proprie carte. La Guida dovrà quindi scegliere degli Indizi che, non solo aiutino a individuare la Parola Master, ma a cui stia pensando anche il Cercatore!

### Preparazione

In aggiunta alla normale preparazione, la Guida prende 6 carte Indizio e un Pennarello. Il Cercatore prende 18 carte Indizio.

### Svolgimento

A ogni Round, dopo aver fatto partire il timer, **il Cercatore scrive 3 Indizi** e li mette A FACCIA IN GIÙ in una fila. Contemporaneamente, la Guida scrive 1 Indizio e lo colloca a FACCIA IN GIÙ alla sinistra degli Indizi del Cercatore. Contrassegnate con una "X" la carta della Guida per evitare confusione. Una volta che sia la Guida che il Cercatore hanno terminato di scrivere i propri Indizi, girate a faccia in su SOLO le carte del Cercatore.

Se una di esse è **identica o molto simile** a uno degli Indizi a faccia in giù della Guida (anche dei precedenti round), la Guida gira quella determinata carta rivelandola. Ciò conferma al Cercatore che quello è un ottimo indizio. Alcuni esempi di Indizi sufficientemente simili possono essere mangiare erba/erbivoro, senza capelli/pelato, più leggero di 20 grammi/più leggero di un topo.

Poi, così come nelle partite standard, la Guida posiziona i propri segnalini per indicare quanti Indizi siano quelli che giudica "buoni". Assicuratevi di fare riferimento solo agli Indizi del Cercatore e non a quelli rivelati dalla Guida.

Alla Guida non è permesso scrivere un Indizio che il Cercatore ha già scritto e rivelato.

**Promemoria:** Se il Cercatore rivela una carta Indizio corrispondente a una delle carte della Guida, la Guida rivela la propria carta, anche se è stata giocata in un round precedente. Se il Cercatore ha giocato una carta Soluzione senza indovinare la Parola Master, la Guida tratta questa carta come una carta Indizio (e può quindi usarla per rivelare una delle sue carte Indizio se c'è corrispondenza).

### Fine della Partita

La partita termina allo stesso modo di una partita standard.

