

OBIETTIVO DEL GIOCO:

Fare indovinare ai vostri compagni di squadra la risposta corretta alle proposte nel tempo stabilito.

COME SI GIOCA:**Preparazione:**

- Dividete il più equamente possibile i giocatori in 2 squadre;
- Decidete se giocare con le proposte ROSSE, BLU o GIALLE;
- Collocate lo schermo al centro del tavolo e il faretto immediatamente dietro di esso;
- Collocate i bastoncini e le sagome accanto al faretto;
- Inizia la squadra con il giocatore più giovane;
- Il membro della squadra scelto come Maestro delle Ombre si siede dietro al faretto (quel giocatore rimarrà Maestro delle Ombre durante il turno della propria squadra).
- Impostate il faretto sulla posizione 2.

**Come si Svolge un Round:**

Il Maestro delle Ombre pesca la prima carta e accende il faretto (tasto dietro), iniziando il proprio turno.

Durante il proprio turno, il Maestro delle Ombre cerca di fare indovinare la proposta creando delle sagome d'ombra affinché i suoi compagni di squadra diano la risposta corretta (se i giocatori sono in difficoltà, il Maestro delle Ombre può, una sola volta per turno, prendere un'altra carta). Non appena un giocatore indovina, il Maestro delle Ombre deve pescare una nuova carta e continuare così finché il faretto si spegne (quando la luce si fa intermittente, rimangono solo 10 secondi).

Quando la luce si spegne:

- La squadra conserva le carte vinte;
- L'altra squadra sceglie il proprio Maestro delle Ombre e segue le regole normali di un round di gioco.

Fine della Partita:

Alla fine dei 3 round, la partita finisce e vince la squadra con il maggior numero di carte.

In caso di pareggio, giocate un altro round. Vince la squadra con il maggior numero di carte.

Regole per Partite a 2 Giocatori:

La partita passa alla modalità collaborativa e ogni giocatore sarà il Maestro delle Ombre per 5 volte.

Il round di gioco segue le regole normali di un round.

Battete il vostro record per diventare il Maestro delle Ombre indiscusso.

COME CREARE LE SAGOME D'OMBRA:**Sagome Semplici:**

Per fare indovinare una tempesta: usate la sagoma nuvola + la sagoma fulmine come mostrato nell'illustrazione a sinistra.

Sagome Sovrapposte:

Potreste dover sovrapporre diverse sagome per crearne una particolare. Per esempio, se volete che i vostri compagni di squadra indovinino la parola "astronauta", sovrapponetevi le sagome sullo stesso bastoncino: l'uomo sulla nuvola! Potete utilizzare il vostro secondo bastoncino per aggiungere un'altra sagoma.

Per esempio, per evocare lo spazio profondo, usate la stella come mostrato nell'illustrazione a destra.



Raccontare una Storia (Molto) Breve con le Vostre Ombre:

Per alcune proposte dovrete spezzare la storia. Per esempio, "proposta di matrimonio" raccontata in 3 passi:

Passo 1: usare le sagome uomo + donna



Passo 2: usare le sagome vignetta + cuore



Passo 3: usare le sagome mano + anello



CONSIGLIO DELL'EDITORE:

- Espandete l'esperienza di gioco aggiungendo le vostre proposte!
- Il gioco deve essere preparato in una stanza fiocamente illuminata. Evitate di preparare il gioco sotto una luce diretta.
- Potete giocare 3 partite di seguito con proposte blu, gialle e rosse!
- Potete allenarvi quante ore volete usando la modalità allenamento. La luce resta accesa. Impostate il faretto sulla posizione 1.



Cos'Altro Potete Fare:

Potete aiutare i vostri compagni di squadra a indovinare la risposta corretta aggiungendo onomatopee! Potete anche borbottare, grugnire, ridere, esclamare "ahia", "oh, oh" o anche fare dei suoni... ma parlare è assolutamente proibito!

CONSERVARE LE ISTRUZIONI PER FUTURO RIFERIMENTO:

I giocattoli con una fonte di energia elettrica devono essere maneggiati con cautela. Si prega di leggere attentamente questo documento. Per assicurare un funzionamento appropriato, controllare e sostituire le batterie se necessario.

INSTALLAZIONE - AVVERTENZA:

- Non mischiare diversi tipi di batterie.
- Non mischiare batterie nuove e esaurite.
- I terminali delle batterie non devono essere cortocircuitati.
- Non ricaricare le batterie non ricaricabili.
- Le batterie ricaricabili devono essere rimosse dal giocattolo prima di essere caricate.
- Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate sotto la supervisione di un adulto.
- Non immergere in acqua.
- Rimuovere le batterie dal prodotto quando non è in uso.
- Le batterie esaurite devono essere rimosse dal giocattolo.

RICICLARE LE BATTERIE E SMALTIRE LE APPARECCHIATURE ELETTRICHE ED ELETTRONICHE:

Questo logo si trova su tutti i prodotti che contengono parti elettriche o elettroniche.

Identifica i prodotti i cui rifiuti possono essere riutilizzati, riciclati e recuperati con l'obiettivo di ridurre la quantità di rifiuti da smaltire. Partecipate alla salvaguardia dell'ambiente smaltendo questo prodotto e le batterie responsabilmente. I rifiuti con componenti elettriche o elettroniche non devono essere smaltiti con i rifiuti domestici. Si prega di contattare le autorità locali per sapere come riciclare batterie e smaltire le apparecchiature elettriche ed elettroniche.



FARETTO:

Non guardare direttamente il fascio di luce. Non puntare mai il fascio di luce verso il volto di un'altra persona.

Under License from Seven Towns Ltd. Copyright © 2019

© Asmodee Group 2019

18 rue Jacqueline Auriol • Quartier Villaroy • BP 40119

78041 Guyancourt • FRANCE

www.asmodee.com

Design: Kenny Kiernan

Distribuito in Italia da:

Asmodee Italia Srl

Via Martiri di Cervarolo 1/b

42015 Correggio (RE).

www.asmodee.it.

AVVERTENZA! NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE A 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI. RISCHIO DI SOFFOCAMENTO.