

Il primo giocatore a raggiungere la carta « **Azione** » corretta effettuando il gesto corretto vince la carta « **Tweegles** » e la mette davanti a sé, scoperta, a fianco del proprio mazzo, ma la carta « **Azione** » resta al suo posto nel quadrato al centro del tavolo.

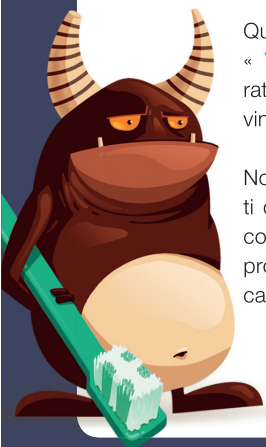
I giocatori possono fare degli errori, se ad esempio toccano la carta sbagliata o fanno il gesto sbagliato, ma possono continuare a giocare fino a quando non catturano la carta corretta.

Una volta catturata la carta, il giocatore successivo in senso orario scopre la prima carta « **Tweegles** » del proprio mazzo e il gioco continua fino a quando tutti i « **Tweegles** » vengono catturati.

FINE DEL GIOCO

Quando tutte le carte « **Tweegles** » vengono catturate, il giocatore con più carte vince la partita!

Nota bene: tutti i mostri utilizzati durante i test del gioco sono controfigure professioniste; non provate a fare le stesse cose a casa vostra!



Creato da Jérémie Caplanne e Pascal Jumel
Illustrato da Misda e Christine Deschamps

TWEEGLES

Un gioco da 2 a 5 giocatori,
da 6 anni in su.



CONTENUTO

- 25 carte **Tweegles**
- 25 carte **Azione**
- Regole

SCOPO DEL GIOCO

Ottenere il maggior numero di carte « **Tweegles** » alla fine della partita.



PREPARAZIONE

- ✕ Mescolate le 25 carte « **Tweegles** » e distribuitele ai giocatori.
- ✕ Queste carte, collocate a faccia in giù, formano una pila davanti a ogni giocatore.
- ✕ Piazzate le 25 carte « **Azione** » scoperte al centro del tavolo, formando un quadrato di 5 carte x 5.

IL GIOCO

Ogni carta « **Tweegles** » ha un mostro e un piccolo simbolo. Questo simbolo indica cosa succede a questo mostro, e quindi quale carta « **Azione** » al centro del tavolo bisogna raggiungere il più in fretta possibile. Dovete essere veloci, c'è una sola carta « **Azione** » per ogni carta « **Tweegles** ».

- ✕ **SCARICHE ELETTRICHE** : quando una carta « **Tweegles** » ha un simbolo elettricità la rispettiva carta « **Azione** » lo mostra mentre riceve una scossa. Per catturarla dovete toccare la carta « **Azione** » con due dita.



- ✕ **ZANZARE** : quando una carta « **Tweegles** » ha un simbolo zanzara, la rispettiva carta « **Azione** » lo mostra coperto da punture di zanzara. Per catturarla dovete toccare la carta « **Azione** » con il palmo della mano.



- ✕ **FORBICI** : quando una carta « **Tweegles** » ha un simbolo forbici, la rispettiva carta « **Azione** » lo mostra tagliato in due o tre pezzi.



Per catturarla dovete toccare la carta « **Azione** » con il lato della vostra mano.

- ✕ **TIMBRO**: quando una carta « **Tweegles** » ha un simbolo timbro, la rispettiva carta « **Azione** » lo mostra schiacciato con i segni del timbro tutto attorno. Per catturarla dovete toccare la carta « **Azione** » con un pugno.



- ✕ **DETERSIVO**: quando una carta « **Tweegles** » ha un simbolo detersivo, la rispettiva carta « **Azione** » lo mostra tutto verde pieno di spuntoni (tranne il mostro verde, che diventa rosa). Per catturarla dovete fare una gabbia con le vostre dita sulla carta « **Azione** ».



L'ultimo giocatore che ha mangiato un mostro inizia; in sua assenza inizia il giocatore più giovane. Deve girare la prima delle carte « **Tweegles** » del proprio mazzo davanti a sé, in modo che tutti i giocatori la vedano contemporaneamente. Questa carta « **Tweegles** » indica qual è la carta « **Azione** » corrispondente. Tutti i giocatori devono agire immediatamente.