

Regole per un numero dispari di giocatori (3, 5 o 7 giocatori)

Le regole e l'obiettivo rimangono gli stessi visti per un numero pari di giocatori, con le seguenti modifiche.

- Un giocatore viene designato giocatore Capo per tutta la partita. **Dovrà scoprire con chi forma una coppia perfetta!**
- A ogni round, gli altri giocatori dovranno provare a scegliere le stesse immagini del giocatore Capo per entrare nelle sue grazie e formare la coppia perfetta.
- Il giocatore Capo:
 - non ha una **Forchetta** sul tabellone;
 - sceglie sempre 5 carte, senza fare riferimento alle caselle del tabellone.
- Ogni altro giocatore:
 - posiziona la propria **Forchetta** sulla casella di partenza all'inizio della partita;
 - sceglie il numero di carte **Immagine** in base al numero indicato sulla casella su cui si trova la propria **Forchetta**.
- Ciascun giocatore confronta le proprie carte con quelle del giocatore Capo.

→ **Stessa immagine e stessa posizione:**
fa avanzare la Forchetta di 3 caselle.

→ **Stessa immagine, ma posizioni diverse:**
fa avanzare la Forchetta di 2 caselle.

La Forchetta non avanza per immagini diverse.

Autore: Craig Browne

Illustrazioni: Laura Michaud

Traduzione: Martina Matassoni

Revisione: Roberto Corbelli
Anna Genovese
Vincenzo Ricci

Adattamento grafico: Daniele Solfrini

Concesso su licenza
da Wildstone PKG P/L.

Basato sul gioco dal titolo
"Compatibility".



Per i riconoscimenti e il copyright delle foto, visita la pagina prodotto di Twin Pics sul sito Ghenos Games.



Prodotto da Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, Francia.
info@cocktailgames.com
www.cocktailgames.com



Distribuito da daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna 24, 06132 Perugia, Italia.
Ghenos Games® è un marchio
registrato di daVinci Editrice S.r.l.
Tutti i diritti riservati.
info@ghenosgames.com
www.ghenosgames.com



Twin Pics

LA COPPIA PERFETTA

Un gioco di Craig Browne,
illustrato da Laura Michaud,
per 3-8 giocatori, dai 10 anni in su

CONTENUTO

- 1 tabellone



- 8 mazzi di carte **Immagine**



Ogni mazzo contiene 42 immagini, uguali per ogni mazzo.



- 1 mazzo di 24 carte **Tema**



- 8 segnalini **Forchetta**



- 1 regolamento

Regole per un numero pari di giocatori (4, 6 o 8 giocatori)

Obiettivo del gioco: raggiungere per primi la casella finale ed essere proclamati la coppia perfetta! Per farlo, cercate le Twin Pics (= le immagini gemelle)!

PREPARAZIONE

- Posiziona al centro del tavolo il tabellone e il mazzo di carte **Tema**.
- Ogni giocatore prende un mazzo di 42 carte **Immagine**. Il retro di ogni carta indica il colore del giocatore. Ogni mazzo contiene lo stesso set di 42 carte.
- Dividetevi in squadre da due. È preferibile che i compagni di squadra siano seduti uno di fronte all'altro. Ogni squadra sceglie un segnalino **Forchetta** del colore di uno dei due giocatori, e lo posiziona sulla casella di **partenza** del tabellone (quella con la freccia), come indicato in figura.



COME SI GIOCA

- 1 Un giocatore qualsiasi annuncia un numero da 1 a 12, pesca una carta **Tema** e legge ad alta voce il tema corrispondente al numero annunciato.
- 2 Tutti i giocatori esaminano il proprio mazzo di 42 carte **Immagine** e scelgono segretamente le carte che, secondo loro, **meglio rappresentano il tema**.
 - Ogni giocatore seleziona un numero di carte pari al valore indicato sulla casella occupata dalla Forchetta della propria squadra (da 1 a 5 carte; il valore della casella di partenza, ad esempio, è 5).
 - Poi, ognuno colloca le carte scelte a faccia in giù davanti a sé, ordinandole da sinistra verso destra in base a quanto si adattano al tema.
- 3 Quando tutte le carte **Immagine** sono state disposte sul tavolo, vengono rivelate una alla volta. Per ogni carta rivelata, i compagni di squadra confrontano le rispettive immagini.

→ **Stessa immagine e stessa posizione:**
la squadra fa avanzare la Forchetta di 3 caselle.

→ **Stessa immagine, ma posizioni diverse:**
la squadra fa avanzare la Forchetta di 2 caselle.

La Forchetta non avanza per immagini diverse.

- 4 I giocatori riprendono in mano tutte le proprie carte **Immagine** e si passa al round successivo.

FINE DELLA PARTITA

La squadra che per prima raggiunge con la sua forchetta la casella finale (quella con le stelline) vince e viene proclamata la coppia perfetta! In caso di pareggio, vince la squadra che supererebbe di più caselle quella finale.



1	Giochiolo
2	Spettacolo
3	Il weekend perfetto
4	Luna park
5	I bambini l'adorano!
6	Musica rock
7	
8	
9	
10	
11	Tata
12	Vacanza

12 Vacanza

Tema

I due giocatori della squadra Cioccolato-Cetriolo rivelano le proprie carte.

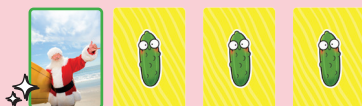
Esempi



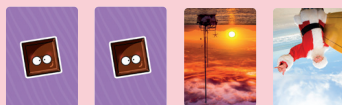
1



Dopo aver rivelato la prima immagine, la squadra fa avanzare la propria **Forchetta** di **3 caselle** sul tabellone.



2



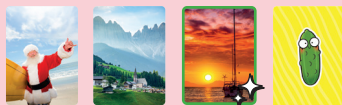
Dopo aver rivelato la seconda immagine, non ci sono nuove corrispondenze, quindi **non si fa avanzare la Forchetta**.



3



Dopo aver rivelato la terza immagine, la squadra fa avanzare la propria **Forchetta** di **2 caselle**, poiché entrambi i giocatori hanno scelto la carta con il tramonto, seppure in una posizione diversa.



Ovviamente, fra compagni di squadra non è permesso comunicare né fare gesti per accordarsi sulle immagini da giocare (alle vere coppie perfette non servono trucchetti). Tuttavia, quando si rivelano le carte, vi incoraggiamo fortemente a sfogarvi con un bel: **"MA PERCHÉ HAI SCELTO QUELLA?!"**.