

FACE CARDS

Per 3-7 giocatori dai 10 anni

Autore: Leo Colovini
Illustrazioni: Oliver Freudenreich
Design: DE Ravensburger
Redazione: Stefan Brück e Philipp Sprick

1

Contenuto

160 carte:

142 carte Facecards con foto di persone, animali e oggetti, 1 carta macchina fotografica, 7 carte album fotografico, 10 carte in bianco. Nelle istruzioni del gioco trovate la traduzione in italiano di tutti i nomi delle carte.



Scopo del gioco

Ogni giocatore sceglie tra le proprie Facecards, una coppia di carte che secondo lui possono essere in qualche modo correlate e le mette in gioco. Poi ciascuno cerca di interpretare la carta giocata di un altro giocatore e, se ci riesce, entrambi vincono una carta da inserire nel proprio album. Chi raccoglie più foto vince!

Preparazione

Prima di iniziare rimuovere dal mazzo le 10 carte in bianco.



Consiglio: le carte in bianco possono essere utilizzate per incollarci vostre foto, il vostro gatto, il vostro capoufficio, amici o parenti. In questo modo renderete il vostro gioco unico e le vostre foto diventeranno parte integrante del gioco!

1. Mescolate tutte le **Facecards** e create una pila coperta in mezzo al tavolo. Tenete la scatola nelle vicinanze.
2. Se si gioca in 5 o meno giocatori, ognuno pesca **7 carte** dal mazzo. Se si gioca in più di 5 giocatori invece, ognuno ne pesca **6**. Tenete in mano le vostre carte in modo che gli altri non le possano vedere.
3. Prendete una carta **album fotografico** e tenetela davanti a voi.
4. Scoprite la prima carta del mazzo: chi assomiglia di più alla carta inizia a giocare e riceve la carta **macchina fotografica**. Poi la carta scoperta viene scartata nella scatola.

Il gioco

Scegliere le coppie

1. Per prima cosa ogni giocatore sceglie segretamente dalla sua mano 2 carte che, secondo lui, abbiano qualcosa in comune.



Consiglio: i motivi per scegliere due carte possono essere i più disparati, non c'è una regola, dipende solo dalla vostra immaginazione. Si può considerare l'aspetto, l'espressione del volto, la capigliatura, il naso, oppure il colore dello sfondo, o un comune background storico o geografico. Non c'è limite alla fantasia! Chi riesce a intuire il modo di pensare dei suoi avversari e sceglie le coppie di conseguenza, in modo da permettere loro di riconoscerle più facilmente, sarà sicuramente in vantaggio...

2. Poi ciascuno piazza **una delle due carte** davanti a sé e l'altra al centro del tavolo, **entrambe coperte**. Se si gioca fino a 4 giocatori, aggiungete al centro del tavolo altre **3 carte** dal mazzo, coperte; giocando in 5 o più, aggiungetene solo **1**.
3. Mescolate le carte al centro del tavolo e disponetele casualmente a faccia in su orientandole verso il giocatore con la carta macchina fotografica. Infine ciascuno rivela la carta che ha giocato davanti a sé, orientandola verso il centro del tavolo.

Accoppiamenti e punteggio

1. Inizia il giocatore con la carta macchina fotografica: sceglie uno degli avversari e cerca di indovinare quale carta, tra quelle in centro al tavolo, è stata giocata da quel giocatore.

Consiglio: naturalmente dovete scegliere l'accoppiamento che secondo voi è il più logico, escludendo ovviamente quello che avete giocato voi! Il gioco è ancora più divertente se, oltre a scegliere la coppia di carte, provate anche a spiegare perché ritenete siano ben accoppiate.

2. L'avversario che avete coinvolto a questo punto deve rivelare se l'ipotesi è fondata o meno.

• **Ipotesi errata?** L'avversario dice: "no, mi dispiace", e non succede nient'altro.

• **Ipotesi corretta?** Congratulazioni! **Entrambi** i giocatori prendono una delle due foto e la mettono sotto la propria carta album fotografico. **Foto Bonus:**

Avete indovinato una coppia di foto appartenenti a due diverse categorie (ad esempio persone - animali)? In questo caso **entrambi** i giocatori ottengono una foto bonus! Ognuno prende una foto dalla scatola (se non ve ne sono abbastanza, la prende dal mazzo) e la mette



sotto la propria carta album.

Consiglio: Le 3 categorie, persone, animali e oggetti, si distinguono anche dal colore del cerchietto in basso a sinistra.

3. Il giro prosegue in senso orario, finché ogni giocatore ha effettuato **un tentativo** di accoppiamento. Poi il giro è finito. Tutte le carte rimaste sul tavolo vengono scartate dentro la scatola. Ogni giocatore pesca due nuove carte e la carta macchina fotografica passa al giocatore successivo in senso orario. Ora può iniziare un nuovo giro.



Top & Flop – casi speciali

- **Top:** Se i primi giocatori del turno indovinano vicendevolmente le proprie carte, senza commettere errori, e quindi all'ultimo giocatore rimane soltanto la propria coppia, questi non può, sfortunatamente, effettuare il proprio tentativo.
- **Flop:** Nessuno in questo giro è riuscito a indovinare alcun accoppiamento? Non scartate le carte in gioco, ma fate un altro giro di tentativi.

Fine del gioco

Il gioco termina quando ogni giocatore è stato giocatore iniziale lo stesso numero di giri. Il giocatore con il maggior numero di foto nel proprio album vince la partita. In caso di parità ci saranno più vincitori.

3 giocatori	3 volte a testa
4–5 giocatori	2 volte a testa
6–7 giocatori	1 volta a testa

Varianti

Esperti

Giocate con una carta in meno nella mano. Ognuno pesca dal mazzo la carta da giocare davanti a sé invece di sceglierla dalla mano e può soltanto scegliere la carta da giocare al centro del tavolo.

Superesperti

Giocate con il solito numero di carte nella mano. Scegliete normalmente la coppia di carte dalla mano, ma giocatele entrambe al centro del tavolo. Non aggiungete carte dal mazzo. Il giocatore di turno deve indicare due carte e se un altro giocatore le ha giocate **entrambe** deve confermare. I due giocatori sono ricompensati come al solito.

Chi non risica non rosica (per 3–5 giocatori)

Ognuno seleziona dalla propria mano due coppie: di ciascuna coppia una carta viene giocata al centro ed un'altra davanti a sé. Aggiungete poi carte dal mazzo, se necessario, per fare in modo che ve ne siano almeno **9**. Dopo ciascun accoppiamento corretto, il giocatore di turno può scegliere se **fermarsi**, o tentare un **altro accoppiamento**. Se decide di **fermarsi**, il giocatore mette le carte vinte fino a quel momento sotto il proprio album. Se decide di **proseguire** e commette un **errore**, deve scartare nella scatola tutte le carte vinte in quel turno. I giocatori le cui coppie sono state indovinate, conservano le carte vinte in ogni caso. In questa variante non vengono assegnati i bonus per coppie di diversa categoria.

© 2017 Ravensburger Spieleverlag · www.ravensburger.com

Ravensburger S.r.l. · Via Enrico Fermi, 20 · I-20090 Assago (MI)

Distribution CH: Carlit+Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Ravensburger