



ISTRUZIONI

4+ GIOCATORI ETÀ 12+ 45 MINUTI

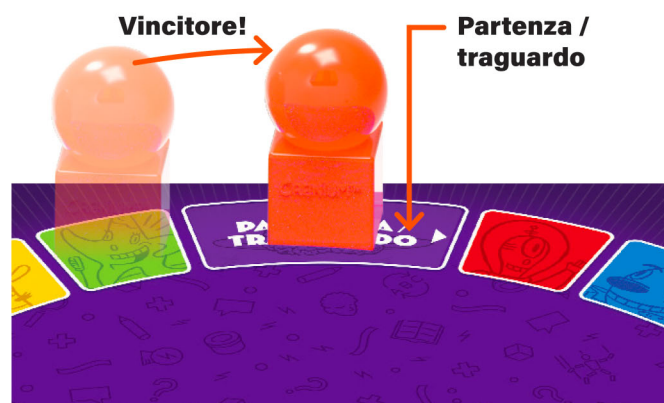
CONFIGURAZIONE

1. Mettere la scatola per Carte Sfida al centro del tavolo di gioco.
2. Dividersi in due squadre nel modo più equo possibile. Ciascuna squadra prende una pedina, quattro monete bonus di colori corrispondenti, una lavagna bianca e un pennarello.
3. Mettere entrambe le pedine sulla partenza / traguardo.

La squadra con il giocatore che compirà per primo gli anni inizia il turno. Quel giocatore prende il dado, mentre l'altra squadra prende la clessidra.

OBIETTIVO

La prima squadra che completa un giro intorno al percorso vince!



Scatola per Carte Sfida con Carte Sfida



Tabellone di gioco

Pedine



Clessidra

CONTENUTO:

Tabellone di gioco, 2 pedine, 200 Carte Sfida, scatola per Carte Sfida, 8 monete bonus, 2 pennarelli, 2 lavagnette, plastilina, clessidra, dado, foglio di riferimento, istruzioni complete

Lavagna bianca e pennarello

Plastilina

Dado

Monete bonus

Foglio di riferimento

Lavagna bianca e pennarello

Monete bonus

Funko GAMES

Licensed by Hasbro

Distributed by Goliath

© 2024 Cranium, Inc. HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. © 2024 Hasbro. TM & © 2024 FUNKO, LLC. FUNKO GAMES™ is a registered trademark of Funko Games. All rights reserved. All other names and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.



Avvertenza. Contiene grano che può causare allergie alimentari.

932685.0-10-v1-2405



COME SI GIOCA

AL TUO TURNO

- 1** Lancia il dado. Il lancio mostra il colore dell'attività che la tua squadra dovrà eseguire. Se esce il viola, scegli un'attività di qualsiasi colore. 
- 2** L'altra squadra pesca una Carta Sfida e legge ad alta voce il nome della tua attività. Controlla il foglio di riferimento per vedere come si svolge l'attività.
- 3** La tua squadra può scegliere di spendere una moneta bonus per lanciare di nuovo il dado o alzare la posta in gioco. (Vedi **MONETE BONUS**.) 
- 4** La tua squadra deve completare con successo l'attività prima che scada il tempo.

Controlla il retro della Carta Sfida per verificare se la tua squadra ha completato correttamente l'attività.

- 5** **SI!** Spostati in senso orario allo spazio successivo che corrisponde al colore dell'attività appena fatta. **Se la pedina di un'altra squadra occupa già quello spazio, spostati di uno spazio in più.** Se atterri sulla Partenza / traguardo o la superi la tua squadra ha vinto!

NO. Rimani dove sei. Farai una nuova attività al prossimo turno!

- 6** Adesso è il turno dell'altra squadra. Riponi la tua Carta Sfida nel retro della scatola delle Carte Sfida.

SUPERSFIDA

Se l'attività è una **SUPERSFIDA**, ciascuna squadra sceglie un giocatore per fare l'attività e le squadre competono **allo stesso tempo**. La prima squadra che indovina la risposta prima che il tempo scada vince la SUPERSFIDA!



La squadra vincente si sposta in senso orario allo spazio successivo che corrisponde al colore dell'attività. A prescindere da chi abbia vinto, la squadra che ha lanciato il dado per ultima fa un altro turno!

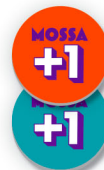
MONETE BONUS

Ciascuna squadra ha quattro monete bonus. Nel tuo turno, dopo aver sentito il nome dell'attività ma prima di ascoltare la sfida, la tua squadra può giocare una moneta in cambio di un bonus rimettendola nella scatola.



BONUS RILANCIO

Spendile per lanciare di nuovo il dado. L'altra squadra estrae una nuova Carta Sfida e legge l'attività che corrisponde al tuo nuovo lancio, anche se si tratta dello stesso colore.



BONUS AVANZAMENTO

Spendile per alzare la posta in gioco. Se la tua squadra completa con successo l'attività, spostati del numero di spazi extra mostrati sulla moneta.

L'IDEA È DIVERTIRSI

Se un'attività ti mette a disagio o se non conosci la cosa per cui devi fornire indizi, puoi saltare quella carta attività. Fai invece l'attività dello stesso colore sulla carta attività successiva.

VINCERE IL GIOCO

La prima squadra che completa un giro e raggiunge la casella di partenza / traguardo vince! Puoi raggiungere la casella di partenza / traguardo con qualsiasi attività, bonus avanzamento o se atterri sulla pedina occupata dall'altra squadra quando questa si trova sull'ultimo spazio.

