

TRAPWORDS

INTRODUZIONE



Oh, salve! Benvenuti in Trapwords, il gioco di parole a squadre con Mostri e Maledizioni!

Iniziate leggendo la parola segreta che **la squadra avversaria** dovrà indovinare.



A questo punto, la vostra squadra dovrà pensare ad alcune parole che qualcuno potrebbe usare per far indovinare la parola segreta: le Parole trappola!



Nel frattempo, anche la squadra avversaria starà leggendo la parola segreta che dovrete indovinare e compilerà una lista di Parole Trappola che il vostro suggeritore non potrà pronunciare. Quando tutte e due le squadre hanno finite di scrivere, date il Libro contenente la parola segreta al suggeritore avversario.

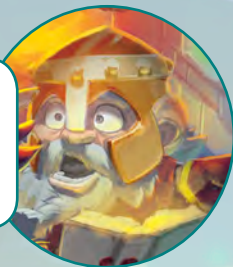
Ma tenete per voi la vostra lista di Parole Trappola! È segretissima!

Ora, ciascuna squadra avrà la possibilità di tentare di indovinare la parola segreta. In questa parte del gioco, le squadre si alternano giocando un turno a testa.

Una persona per squadra sarà il suggeritore. Il suggeritore legge la parola segreta, ma non sa quali sono le Parole Trappola su cui potrebbe inciampare.

Il suggeritore della squadra avversaria cercherà di fornire dei suggerimenti sulla parola, cercando di evitare le parole Trappola che avete preparato in segreto.

Ehm... Oh cavolo. Questa l'hanno scritta di sicuro.
Meglio se non la dico. Vediamo...
Allora, "Una volta ci facevano i cuscini, con queste!"
(Speriamo non abbiano scritto "cuscini").

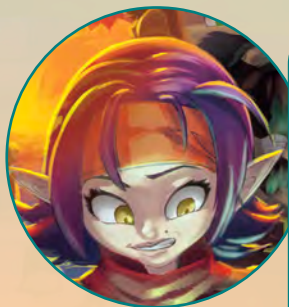


Durante il turno dell'altra squadra, la vostra squadra guarderà con attenzione la lista di Parole Trappola che avete scritto. Se il suggeritore avversario pronuncerà anche solo una di queste parole, il turno avversario terminerà immediatamente.

Il suggeritore può dare quanti suggerimenti desidera, ma la squadra ha a disposizione solo 5 tentativi per dare la risposta esatta.

Qualcuno della vostra squadra dovrebbe tenere il conto dei tentativi fatti. Inoltre, qualcuno dovrebbe tenere d'occhio la clessidra. Finito il tempo, o i tentativi, finirà anche il turno della squadra.

Se la squadra indovina la parola segreta, avanza nel dungeon. Se, invece, innesca una Parola Trappola, oppure finisce il tempo o i tentativi a disposizione, rimane dov'è. In ogni caso, la vostra squadra avrà la possibilità di indovinare la parola e, si spera, di avanzare nel dungeon.



E questo è tutto quello che vi serve sapere per giocare un singolo round di Trapwords.

Il regolamento completo, incluso in questa scatola, vi spiegherà come preparare la partita, come giocare e come spiegare il gioco ai nuovi giocatori. Le regole sono riassunte sull'altro lato di questo foglietto.

Trovate il videotutorial su:



cge.as/twu-it

RIASSUNTO DELLE REGOLE

PREPARAZIONE

La preparazione è spiegata nelle pagine 2 e 3 del regolamento.

1. I giocatori si dividono in 2 squadre e si siedono ai lati opposti del tavolo.
2. Disponete sul tavolo 5 tessere Stanza, in ordine crescente.
3. Piazzate i segnalini delle squadre nella prima Stanza.
4. Piazzate 2 carte Maledizione casuali a faccia in giù di fianco alla seconda e quarta Stanza.
5. Scegliete, a caso, un Mostro. Piazzate la miniatura in cartoncino corrispondente al Mostro pescato nell'ultima Stanza.
6. Date i segnalini Torcia a un giocatore di ciascuna squadra. Saranno loro i suggeritori durante il primo round.
7. Decidete se giocare con I due libri fantasy o con quelli moderni.

UN SINGOLO ROUND

Preparare le Trappole

Le squadre preparano le trappole contemporaneamente.

1. Ciascuna squadra pesca una carta Parola e la inserisce nel libro. Il libro mostrerà la parola segreta che la squadra avversaria dovrà indovinare.
2. Ciascuna squadra stila una lista di Parole Trappola basate sulla parola segreta che gli avversari dovranno indovinare.
 - Il numero di Parole Trappola che potete scrivere è pari al numero stampato sulla Stanza in cui si trova la squadra avversaria.

Tentare di indovinare

Le squadre si alternano, un turno dopo l'altro, per tentare di indovinare. Una squadra inizierà per prima:

- Se una squadra è indietro nel dungeon, inizierà per prima.
- Se entrambe le squadre sono nella stessa stanza, il libro con il simbolo luminoso sarà il primo a essere passato al suggeritore avversario.

Quando è il turno della squadra avversaria:

1. Passate il libro con la parola segreta al loro suggeritore.
2. Date la possibilità al suggeritore di leggere e capire la parola segreta (circa 3 secondi).
3. Girate la clessidra e fate partire il tempo.
4. Il suggeritore avversario può ora dare suggerimenti. Fermate il suggeritore se:
 - Il suggeritore pronuncia una Parola Trappola, in una sua qualunque forma.
 - Il suggeritore dà un suggerimento illegale. Le regole per i suggerimenti si trovano a pagina 11 del regolamento.
 - La squadra avversaria sbaglia il suo quinto tentativo.
 - Il tempo finisce.
5. Come sono andati?
 - Se hanno indovinato la parola segreta, il loro segnalino squadra avanza nella stanza successiva.
 - Se avete trovato una ragione per fermarli, hanno fallito. Il loro segnalino non avanza.

Fine del round

Quando ciascuna squadra ha giocato il proprio turno, il round termina.

- Se entrambe le squadre hanno fallito, il Mostro avanza di una stanza verso le squadre.
 - Se il Mostro entra in una Stanza in cui è presente una carta Maledizione, “spingete” quella Maledizione di una stanza verso i giocatori. Se anche quella Stanza contiene una carta Maledizione, quest’ultima viene a sua volta “spinta” nella stanza precedente (verso i giocatori).
- Il suggeritore cambia di round in round. Alla fine di ciascun round, passate il segnalino Torcia al prossimo giocatore.

MALEDIZIONI

Se una squadra inizia il round in una stanza contenente una carta Maledizione:

- Quella squadra deve giocare il round in corso seguendo le istruzioni della carta Maledizione.
- Alla fine del round, a prescindere dall’esito, la carta Maledizione viene scartata.

Se tutte e due le squadre iniziano il round nella stessa stanza contenente la carta Maledizione, la Maledizione si applica a entrambe.

COMBATTERE IL MOSTRO

Una squadra che inizia il round nella stessa stanza in cui è presente il Mostro sta “combattendo il Mostro”.

Quando combattete il Mostro, seguite le istruzioni indicate dalla carta Mostro.

Se solo **una squadra** sta combattendo il Mostro:

1. L'altra squadra tenta per prima di indovinare e, se ha successo, avanza.
2. Poi la squadra che sta combattendo il Mostro tenta di indovinare.
 - Se ha successo, ha vinto la partita.
 - Se fallisce non accade nulla. Il Mostro non si sposta. Continuate a giocare, a meno che abbiate appena giocato l’ottavo round.

Se **entrambe le squadre** stanno combattendo il Mostro:

1. La squadra che riceve il libro con il simbolo luminoso tenta di rispondere per prima. L'altra squadra tenterà per seconda.
2. Come sono andati, tutti?
 - Se **entrambe le squadre** hanno successo, la vittoria è condivisa.
 - Se **una squadra** ha avuto successo, quella squadra vince.
 - Se **nessuna squadra** ha successo, né le squadre né il Mostro si muovono. Continuate a giocare, a meno che abbiate appena giocato l’ottavo round.

L'OTTAVO ROUND

- Il vostro foglietto ha spazio sufficiente per scrivere un Massimo di otto liste di Parole Trappola.
- Se avete completato otto round e nessuna squadra ha vinto, il Mostro vince la partita!