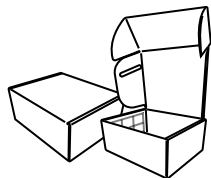
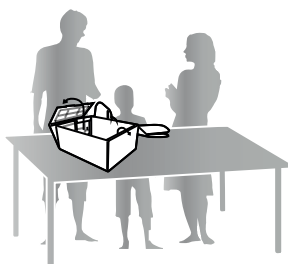


IL TAVOLO DI GIOCO

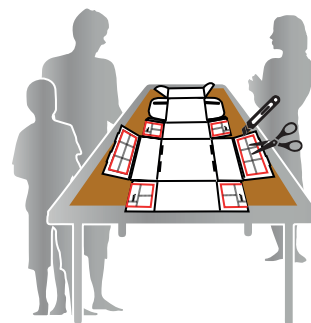
SCOPRI COME MONTARLO, CHIEDI AIUTO AD UN ADULTO



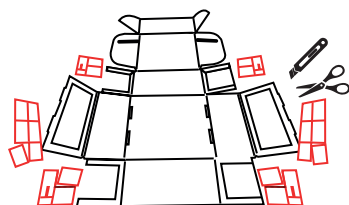
Apri la scatola e togli tutte le bontà della box



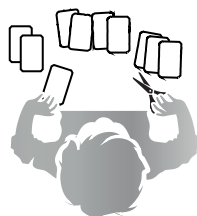
Smonta la scatola aprendo le pareti laterali
Fai attenzione!
maneggia con cura la scatola e fatti aiutare da qualche adulto se vuoi che il tuo gioco esca al meglio: alcuni passaggi potrebbero essere delicati



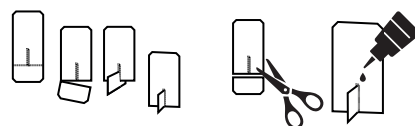
Una volta aperta la scatola, posizionali su un piano dove puoi lavorare in comodità (come un tavolo o il pavimento).
Nella scatola sono già presenti degli inviti al taglio. aiutati con un cutter e o delle forbici e segui i solchi già presenti così da estrarre le porzioni di cartone. (nell'immagine sopra segui le linee rosse)



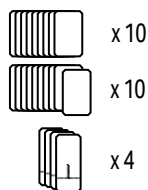
Una volta estratte le porzioni in cartone, dividi le singole carte. Anche in questo caso puoi aiutarti con forbici arrotondate o un cutter



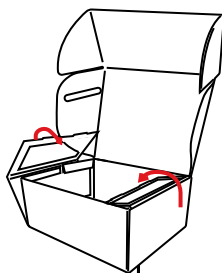
Ci tieni al tuo gioco e vuoi rifinire le carte?
Ripassa i contorni con le forbici per togliere tutte le imperfezioni!



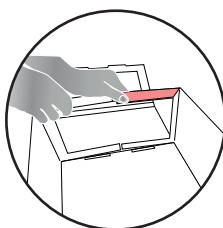
Monta le pedine giocatore in modo che stiano in piedi creando un incastro tra la parte superiore e quella inferiore. Potrebbe servire l'aggiunta di un gocciolo di colla



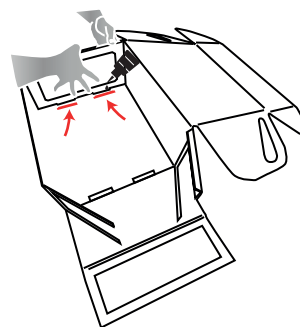
Ora dovresti avere due mazzi da 10 carte e 4 pedine giocatore



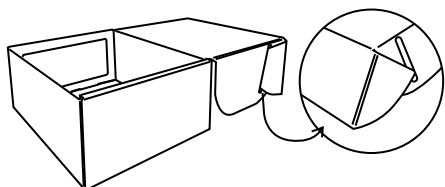
Una volta staccati tutti i pezzi, rimonta la scatola chiudendo le pareti laterali!



Richiudendo le pareti, fai attenzione a piegare all'interno il pezzo di cartone qui segnato in rosso.



Incastra i dentini della parete laterale. Se necessario, aiutati con un po' di colla per fissare la scatola



Incastra le alette del coperchio come in figura fino ad ottenere un piano di gioco sopraelevato.

PRONTI A
GIOCARÈ?

il tuo piano di gioco è pronto: leggi le istruzioni nelle pagine seguenti ed inizia a divertirti!

LE REGOLE DEI GIOCHI

PRONTI A SFIDARVI CON CORAGGIO E ASTUZIA AI NOSTRI GIOCHI DA PAURA?

SCARYMIND

USA L'INGEGNO PER SCOPRIRE LA COMBINAZIONE SEGRETA

DIFFICOLTÀ    (ETÀ 7+)

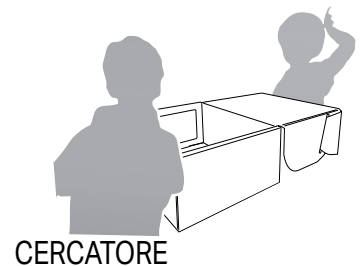
GIOCATORI  

- I giocatori si posizionano uno di fronte all'altro. Uno dei giocatori avrà il ruolo di "Custode dell'enigma", l'altro avrà il ruolo del "Cercatore".
- Dividete la 20 carte da gioco con i personaggi in due mazzi uguali
- Il cercatore sceglie una pedina giocatore e la posiziona sulla pietra azzurra del campo di gioco.
- Il custode sceglie 3 carte dal suo mazzo. Queste 3 carte sono il suo "Enigma"
- Obiettivo: il Cercatore deve indovinare la combinazione di carte che compongono l'enigma
- Consiglio per il cercatore:
stampa o copia la tabella del cercatore e prendi nota di tutti gli indizi che raccogli!

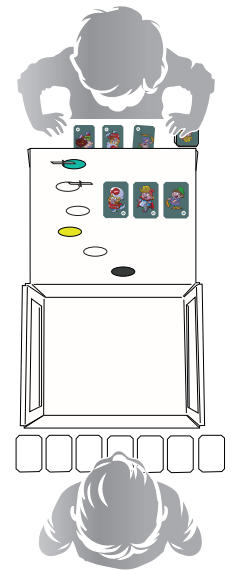
PRIMO TURNO

1. Il Cercatore sceglie tre carte dal proprio mazzo e le posiziona sul campo di gioco.
Annota subito sulla tabella la combinazione giocata
Ora è tempo di chiedere al Custode dell'enigma se la combinazione è corretta.
 2. Il custode confronta la combinazione del Cercatore con il suo enigma e risponde a queste domande:
Quanti personaggi compaiono sia nella combinazione che nell'enigma? Nessuno, uno, due o tre? Attenzione a non svelare quali!
Quanti personaggi sono nella posizione corretta? Nessuno, uno, due o tre?
 3. Mentre il Custode risponde, il cercatore annota sulla tabella del cercatore i preziosi indizi che sta ricevendo.
 4. Se la combinazione è sbagliata, il cercatore toglie le carte dal tavolo e il custode fa avanzare la pedina del giocatore di un salto verso la pietra nera...
- Il gioco continua a turni finché Il cercatore non indovina la combinazione.
 - Il gioco termina se il cercatore cade nel burrone
 - Se il Cercatore indovina l'enigma prima di cadere nel burrone, quanti passi ha dovuto fare?
Mantieni la pedina sul tabellone e invertiamo i ruoli:
il nuovo cercatore riuscirà a svelare la combinazione più velocemente?

CUSTODE DELL'ENIGMA

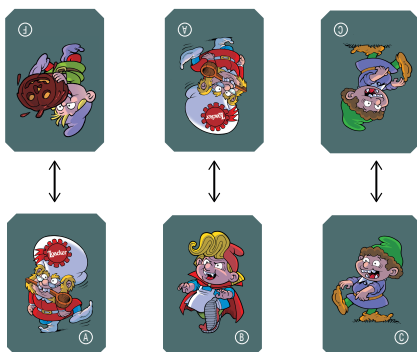


CUSTODE DELL'ENIGMA



CERCATORE

ENIGMA SEGRETO



PRIMA COMBINAZIONE GIOCATA DAL CERCATORE

quali sono le combinazioni che hai giocato?

quanti personaggi compaiono sia nella tua combinazione che nell'enigma?

quanti personaggi sono esattamente nella stessa posizione dell'enigma?

COMBINAZIONE GIOCATA			NUMERO PERSONAGGI PRESENTI	NUMERO PERSONAGGI IN POSIZIONE
A	B	C	 	
			 	
			 	
			 	
			 	
			 	

TABELLA DEL CERCATORE

STAMPALA O DISEGNALA SU UN FOGLIO

SCARYMIND

NUMERO PERSONAGGI IN POSIZIONE	NUMERO PERSONAGGI PRESENTI	COMBINAZIONE GIOcata		
				
				
				
				
				

NUMERO PERSONAGGI IN POSIZIONE	NUMERO PERSONAGGI PRESENTI	COMBINAZIONE GIOcata		
				
				
				
				
				

LE REGOLE DEI GIOCHI

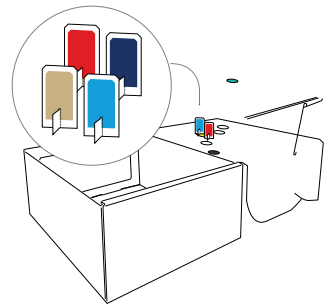
PRONTI A SFIDARVI CON CORAGGIO E ASTUZIA AI NOSTRI GIOCHI DA PAURA?

COPPIE PAUROSE

QUANTE COPPIE SARAI IN GRADO DI CATTURARE?

DIFFICOLTÀ 🎃 (ETÀ 3+)

GIOCATORI 🎃 🎃 +



Pronti a partire?

Una volta preparato il campo di gioco, ogni giocatore sceglie la propria pedina giocatore.

Tutti i giocatori sistemano le pedine sulla pietra d'oro del tabellone: la posizione di partenza!

A turno un giocatore mescola le carte e le dispone tutte a faccia in giù sul tavolo.

INIZIA IL TURNO: il primo giocatore gira due carte a scelta a faccia in su.

LE CARTE SONO UGUALI?

ottimo, hai catturato la tua prima coppia...

Metti da parte il tuo bottino.

Tocca ancora a te: gira altre due carte.

LE CARTE SONO DIVERSE?

peccato... rigira le carte a faccia in giù

e passa il turno al prossimo giocatore.

continue a girare due carte a turno cercando di catturare più coppie possibili.

il turno termina quando tutte le coppie sono state catturate.

FINE TURNO: il giocatore che ha raccolto più carte fa un salto verso la pietra azzurra.

Tutti gli altri giocatori fanno un salto verso la pietra nera. La pietra nera è molto vicina al burrone.. attenti a non cadere..

IL GIOCO NON È FINITO! Continuate a sfidarvi nella caccia di coppie.

Perde chi cade nel burrone per primo e vince il giocatore con la pedina più lontana dal burrone (ovvero, più lontano dalla pietra nera sul tabellone).

Il gioco può essere interrotto in qualsiasi momento. Se la partita sta diventando troppo lunga e nessuno ancora è caduto nel burrone, vince sempre chi più dal burrone è riuscito ad allontanarsi.

Copie paurose è un gioco flessibile: se non hai nessuno con cui giocare puoi comunque mettere alla prova la tua memoria cercando di catturare più coppie nel minor numero di mosse!

