

DON'T GET GOT!

#YASGAMES

Non fare l'asociale, condividi la tua serata con #yasgames

Copyright © 2022 Big Potato. Don't Get Got è progettato, prodotto ed edito da Big Potato Ltd, 74 Tabernacle St., Londra, EC2A 4EA (UK)
Per l'Unione Europea: Big Potato Games EU GmbH, Winterhuder Weg 29, Stock 22085, Hamburg, Germania (EU)
Importato e distribuito da Rocco Giocattoli S.r.l. via A. Carruccio, 181/183, 00134 Roma, Italia

Attenzione! Giocare a Don't Get Got può causare paranoia, ansia e terrore di chiunque si offra di prepararvi un caffè.

Art. 21195924
Art. forn. DGG011T
Prodotto in Cina



DON'T GET GOT!

LE REGOLE

16+

2-10



IMPORTANTE!

Non leggere le carte prima che il gioco inizi o ti perderai tutto il divertimento!

SCOPO DEL GIOCO

Sii il primo giocatore a portare a termine tre missioni.

PER INIZIARE

Distribuisi, tenendole ben nascoste, una Carta Supercazzola e cinque Carte Missione per ognuno dei giocatori. Ognuno dovrà quindi avere in mano una carta nera e cinque carte gialle.

x1

Fai una Supercazzola a un altro giocatore. Se riesce, replica: "YASSS!!!"

x5

Batti il pugno a qualcuno per due volte durante il gioco.

NON SVELARE LE TUE CARTE
Se qualcuno le vede, perderai ogni chance di vincere il gioco.

Poi, passa a ciascun giocatore un Porta Carte. Dovrete piegare in due le Carte Missione e inserirle all'interno, così che la missione rimanga visibile.



COME SI GIOCA

Non esiste un limite di tempo in questo gioco. La sfida finisce quando un giocatore porta a termine tre missioni o se a nessuno sono rimaste delle missioni da tentare (ci arriveremo dopo, tranquillo).

Vincere una missione

Ogni missione ti chiederà di fregare in qualche modo gli altri. Se porti a termine una missione, mostra la Carta Missione al giocatore che hai ingannato e poi ripiegala sul lato verde YASSS! prima di riporla nel Porta Carte. Sei in vantaggio, non perdere l'occasione di ostentarlo con gli altri giocatori!

Beccato!

Se un altro giocatore scopre che stai cercando di fregarlo prima che la missione sia completata, allora ti ha beccato. Piega la carta sul lato rosso BECCATO e riponila nel Porta Carte. Scordati quella missione per tutto il resto del gioco.



Esempio

Potrebbe andare più o meno così: stai facendo finta di non riuscire ad aprire un barattolo di marmellata e lo passi ad un altro giocatore, chiedendo se ti può dare una mano. Senza pensarci, lui o lei lo apre e trova questa carta all'interno.

Nascondi questa carta in un barattolo. Convinci un giocatore ad aprirlo.

... YASSS! Li hai fregati! Hai completato una missione. Se, invece, l'altro giocatore fiuta qualcosa e non apre il barattolo, accusandoti di volerlo fregare, dovrai confessare. Sei stato beccato e ora hai una missione in meno da tentare, vincere sarà più complicato.

La Carta Supercazzola

Ogni giocatore possiede una Carta Supercazzola nel Porta Carte. Puoi beccare un giocatore che sta tentando una Supercazzola, ma non perderà la carta: potrà riprovarci finché non riesce a vincerla.

Non sai cos'è una Supercazzola?

Te lo spieghiamo noi, anche se sei davvero una delusione. La Supercazzola è un nonsense, una frase priva di alcun senso logico o una parola inventata sul momento. Non serve a nulla, solo a prendere in giro il malcapitato interlocutore e a metterlo in ridicolo. Poveraccio. La Supercazzola è da considerarsi riuscita, se la vittima risponde con una qualsiasi espressione che denoti incomprensione (ad es. "Cosa?", "Come?", "Che?", "Eh?!", etc.)

VINCERE IL GIOCO

Il primo giocatore a completare tre missioni viene dichiarato vincitore. Se vieni beccato a ogni tentativo e fallisci tutte le missioni, sei (giustamente) fuori dal gioco: vinci tanto tempo a tua disposizione per affinare le tue doti da imbroglione.

REGOLA AGGIUNTIVA

Ci sono casi in cui una missione potrebbe essere più difficile di altre. Per semplificare le cose, puoi scambiare una delle tue Carte Missione con una presa dal mazzo, ma solo se riesci a beccare un altro giocatore e a far fallire la sua missione. Una volta scambiate le due missioni non si torna più indietro: se ti capita una carta ancora più difficile... cavoli tuoi.

DRITTE

Non abbassare la guardia... La trappola è dietro l'angolo! Il gioco continua e non va mai in pausa finché un giocatore non completa tre missioni.

La maggior parte delle missioni sono appositamente vaghe, dovrai essere creativo per non farti beccare.

Tieni il punteggio creando una chat di gruppo con gli altri giocatori e condividi le foto delle povere vittime ogni volta che completi una missione.

In caso di disaccordo tra due giocatori, fate decidere gli altri giocatori (o scrivetevi, tireremo a caso noi e, almeno stavolta, non dovrete litigare).

Puoi giocare a DON'T GET GOT mentre giochi ad altro o durante un'attività. Il gioco è progettato per rimanere in sordina.

Non importa cosa accade, non dire mai "Eh?!"