

## DOMANDE FREQUENTI

- Posso scartare una parola, se la mia squadra non riesce a indovinarla?

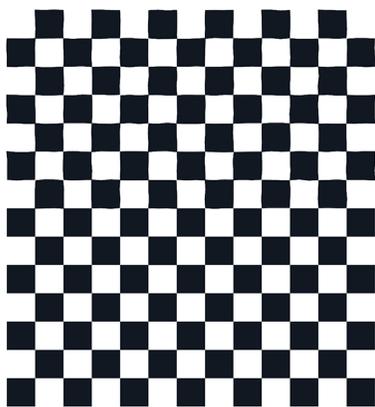
Spiace, ma non è possibile. Cercate solamente di mantenere gli ehm... umm... al minimo!

- Posso descrivere prima la Carta B e poi la Carta A?

No, no e triplamente no.

- La squadra deve pronunciare la parola A e la parola B insieme?

Sì, ovvio e senza pause nel mezzo, per cortesia.



# YOU CAN'T SAY "UMM..."

## #YASGAMES

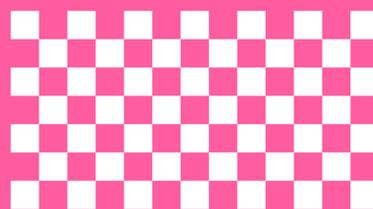
Non fare l'asociale, condividi la tua serata con #yasgames

Copyright © 2023 Big Potato. You Can't Say Umm™ è progettato, prodotto ed edito da Big Potato Ltd, 74 Tabernacle St., Londra, EC2A 4EA (UK)

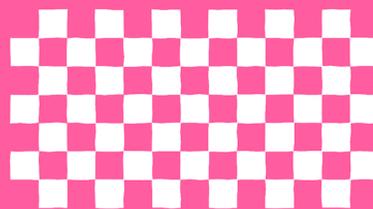
Per l'Unione Europea: Big Potato Games EU GmbH, Winterhuder Weg 29, Stock 22085, Hamburg, Germania (EU)  
Importato e distribuito da Rocco Giocattoli S.r.l., via A. Carruccio, 181/183, 00134 Roma, Italia

Attenzione! Giocare a You Can't Say Umm in una reception di hotel potrebbe generare panico tra i dipendenti.

Art. 21196336  
Art. form. UMM011T  
Prodotto in Cina



# DING! DING!



# YOU CAN'T SAY "UMM..."

## LE REGOLE

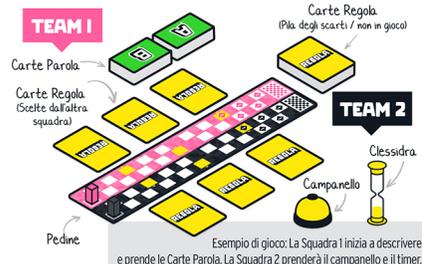


## SCOPO DEL GIOCO

Descrivi coppie random di parole alla tua squadra senza pronunciare "umm", "ehm", e qualsiasi altra espressione prodotta dal tuo cervello impallato. Per ogni coppia indovinata correttamente, la tua squadra avanza di una casella sulla plancia di gioco. Gli avversari, invece, si muovono in avanti ogni volta che fanno caso ad una vostra esitazione, suonando il campanello. Poi, si invertono i ruoli e tocca agli altri descrivere e indovinare, mentre tu e la tua squadra suonate il campanello. Vince la partita il primo team a raggiungere il traguardo sulla plancia di gioco.

## PER INIZIARE

Dividetevi in due squadre e posizionate la vostra pedina sulla casella "VIA" della plancia di gioco. Ogni team pesca sei Carte Regola e le guarda, senza rivelarle agli avversari. Mi raccomando, non fornite loro alcun campanello d'allarme, sul contenuto delle Regole scelte. Poi, il team ne sceglie tre da dare all'altra squadra, scartando le rimanenti. Ciascuna squadra posiziona le tre Carte Regola ricevute lungo il proprio lato della plancia di gioco, senza guardarne il contenuto.



## COME SI GIOCA

Scegliete quale squadra inizierà a descrivere. Un giocatore di quella squadra viene nominato il Descrittore, per quel round. Segretamente, il Descrittore pesca una carta da ciascun mazzo di Carte Parola: A e B.



La missione del Descrittore sarà quella di far indovinare la combo Carta A + Carta B al proprio team senza esitare o pronunciare le parole (o parti di esse) scritte sulle carte.



**IMPORTANTE:** Evitate **TUTTE** le esitazioni, anche quelle che non elencheremo in queste istruzioni.

Nel frattempo, i membri della squadra avversaria prendono la clessidra e il campanello e li mettono a portata di mano, pronti a suonarlo quando colgono il Descrittore in fallo.

Quando entrambe le squadre sono pronte, girate il timer da 45 secondi. Il Descrittore comincia descrivendo la Parola A, seguita dalla Parola B. Se i compagni pronunciano entrambe le parole della combo, nell'ordine corretto, avanzano di una casella sulla plancia di gioco. Il Descrittore si libera velocemente delle Carte Parola, ne pesca un nuovo paio e ricomincia a descrivere.

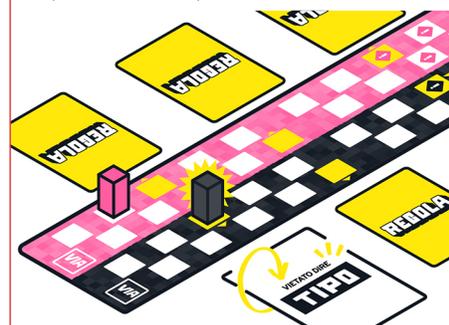
La squadra che in quel momento detiene il Campanello guadagna posizioni sulla plancia di gioco, ogni volta che lo fa suonare dopo un'esitazione degli avversari. Allo scadere dei 45 secondi, si passano Clessidra e Campanello all'altro team, che sceglierà un nuovo Descrittore e comincerà un nuovo round, capovolgendo la Clessidra.

## PUNTEGGIO

- 1 casella in avanti per ogni DING azzeccato
- 1 casella in avanti per ogni coppia di parole indovinate

## CARTE REGOLA

Appena uno dei due team raggiunge con la propria Pedina una casella gialla, deve scoprire la Carta Regola corrispondente e seguirne, con effetto immediato, il contenuto. Per tutto il resto del gioco, infatti, quella squadra dovrà fare ciò che la Regola gli impone. Se gli avversari si accorgono che la Regola non viene rispettata, suonano il campanello e avanzano di una casella.



**RICORDA:** La regola di non esitare rimane valida per tutto il corso della partita. Ogni volta che viene aggiunta una nuova Regola, anche questa rimarrà valida fino alla fine del gioco, ma solo per la squadra a cui è capitata.

## LA ZONA DI PERICOLO

Quando una squadra raggiunge le caselle , entra ufficialmente nella Zona di Pericolo. Da quel momento in poi, a nessun componente della squadra sarà permesso esitare, neanche mentre indovina. Se gli avversari si accorgono di qualche scorrettezza, possono suonare il campanello e avanzare di una casella.

## VINGERE IL GIOCO

La prima squadra a raggiungere l'ultima casella...ehm... vince. **DING!**

