

AVVERTENZE

La confezione potrebbe contenere tracce del DNA dei Sidemen, la tua dignità, dell'oro e altre sostanze che non possiamo nominare per questioni legali. Gioca a tuo rischio e pericolo, ma sii sveglio e responsabile.

Non inviare messaggi a chiunque sia vulnerabile, mentalmente o fisicamente. O a chiunque non sappia stare al gioco.

In ogni caso, speriamo acquirerete in molti questo e gli altri party game YAS! perchè ci servono i soldi per la festa di Natale aziendale del prossimo anno.

#YASGAMES

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

Prodotto da Hot House Games Ltd, 41 Church Street, Birmingham, B3 2RT, UK, Earth. ©2023 Hot House Games. Progettato nel Regno Unito, assemblato in Cina. Hit Send è un marchio registrato di Hot House Games Ltd, tutti i diritti riservati.

Rappresentante autorizzato per l'Unione Europea Vulcan Consulting, The Merrion Buildings, 18-20 Merrion Street, Dublin 2, D02 XH98

Importato e distribuito da Rocco Giocattoli S.r.l., via A. Carruccio, 181/183, 00134 Roma, Italia

Art. 21195927 - Art. forn. HS005-6

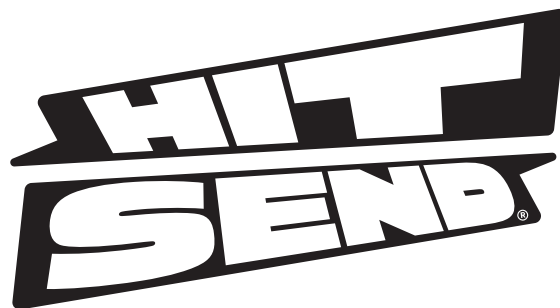
Lotto nr: 2024-7

PRODOTTO IN CINA

**Non giocare senza il consenso del proprietario del telefono.
Gioca a tuo rischio e pericolo.**

CONTENUTO

243 Carte Messaggio
20 Carte Numero
26 Carte Lettera
5 Carte RubriCaos
6 Carte Scusa



REGOLE DEL GIOCO

Ei, questo è il tuo codice univoco di 7 cifre XXXXXXX. Questo codice è unico e identifica la tua copia di Hit Send. Usa il codice per registrare la tua scatola sul sito hit-send.com e avrai la chance di vincere... no spoiler.

ETA
18+

GIOCATORI
3+



PREPARAZIONE

1. Distribuisce 5 Carte Messaggio a ciascun giocatore.
2. Lascia sul tavolo il mazzo delle Carte Messaggio rimanenti.
3. Mischia separatamente le Carte Lettera e le Carte Numero e metti i due mazzi l'uno accanto all'altro.
4. Aggiungi le Carte RubriCaos al mazzo delle Carte Lettera e mischia di nuovo.
5. Prega di non aver bisogno di una Carta Scusa.

SCOPO DEL GIOCO

Sii il primo a guadagnare 5 Carte Messaggio e vincerai il titolo di Pollice Impavido.

COME SI GIOCA

Inizia la persona con le scarpe più cool.

1. Il giocatore 1 pesca una Carta Numero e una Carta Lettera dai rispettivi mazzi (es. M & 3).
2. Poi apre la rubrica, va alla lettera M e scrolla fino al terzo contatto.
3. Il giocatore 1 descrive il contatto e gli ultimi messaggi scambiati. Per esempio: "È il mio ex. Mi ha lasciato dicendo che il problema non ero io".
4. Tutti gli altri giocatori, tranne quello seduto alla destra del giocatore 1, scelgono quella che pensano essere la loro Carta Messaggio più esilarante e la posano, coperta, sul tavolo.
5. La persona a destra del giocatore 1 è il DM Boss. Il DM Boss mischia le Carte Messaggio proposte e le legge ad alta voce. Poi, sceglie quale dei messaggi far inviare al giocatore 1. Ad esempio: "Mi manchi".
6. Se il giocatore 1 preme Invio, conserva la Carta Messaggio e guadagna 1 punto. Se invece non trova il coraggio, a vincere la carta sarà chi aveva proposto il messaggio scelto.
7. Le carte vinte andranno impilate di fronte al rispettivo proprietario. Queste carte non possono più essere giocate nella partita in corso, saranno la vostra Torre di Blabele.
8. Le carte proposte ma non scelte andranno riposte sul fondo del mazzo Carte Messaggio. Ciascun giocatore pesca una carta per tornare ad averne 5 in mano.
9. Il gioco continua in senso orario.

CARTE RUBRICAOS

Se peschi una Carta RubriCaos dal mazzo Carte Lettera, il DM Boss può decidere il contatto a cui dovrai inviare il messaggio. Il Boss sceglierà probabilmente tua mamma, quindi ti rimane solo la speranza che nessuno giochi la carta "Trovi strano che io sia attratto da mia sorella?".

CARTE HORROR VACUI

Se la tua Carta Messaggio ha uno spazio vuoto, riempi prima di proporre la carta e aggiungi il tuo tocco personale.

TI HANNO RISPOSTO?

Se ricevi una risposta, congratulazioni, sei meno sfigato di quanto pensassimo. Pesca una Carta Messaggio dal mazzo e aggiungila alla tua Torre di Blabele, ma attenzione: non puoi rivelare a chi ti scrive che stai giocando a Hit Send fino alla fine della partita.

CARTE MESSAGGIO VOCALE

Se la tua Carta Messaggio ha l'icona di una nota audio, dovrai inviare una vocale al destinatario. Inizia a scaldare l'ugola.

CARTE IMMAGINE

Se la tua Carta Messaggio ha l'icona di una fotocamera, dovrai inviare una foto al destinatario. Non mandare niente che non faresti vedere a tua madre.

CARTE SCUSA

Se non reggi le conseguenze delle tue azioni, fai una foto alla Carta Scusa e mandala alla vittima. Renderà chiaro che si trattava solo di una burla. Attenzione, se lo fai prima che il gioco sia giunto al termine, dovrai restituire la Carta Messaggio vinta a chi aveva proposto il messaggio.

CHIAMATE

Se i tuoi amici ti costringono a fare una chiamata, assecondali, potrebbe essere divertente. Cerca di non farti sgamare.

MODALITÀ WHATSAPP

Se sei un po' normie, invece di utilizzare la rubrica, vai su WhatsApp e clicca su "nuova chat". Da lì, puoi digitare una lettera e scorrere i contatti fino al numero estratto.

MODALITÀ INSTAGRAM

Se sei un po' influencer presso te stesso, invece di utilizzare la rubrica, vai su Instagram, premi l'icona dei messaggi diretti e vai nella barra di ricerca. Da lì, puoi digitare una lettera e scorrere i contatti fino al numero estratto.

MODALITÀ FACEBOOK

Se sei un po' boomer, invece di utilizzare la rubrica, vai su Facebook, premi l'icona dei messaggi diretti e vai nella barra di ricerca. Da lì, puoi digitare una lettera e scorrere i contatti fino al numero estratto (in questo caso, potete chiamare il DM Boss Mike Bongionissimo).

COME NON SI GIOCA

1. Non giocare a questo gioco se soffri di coliche intestinali ogni volta che osservi un carpaccio di fichi e mozzarella.
2. Non giocare a questo gioco se sei un gruppo di colleghi che lavorano per un noto brand di party games romano.
3. Non giocare a questo gioco alle 03:19 di notte, dopo una sbronza colossale. O forse sarebbe proprio l'occasione perfetta per giocarci, ignora il suggerimento precedente.
4. Non giocare a questo gioco se sei mai arrivato terzo in una competizione di crostate fatte con i piedi.
5. Non giocare a questo gioco se sei in quella fase imbarazzante in cui ti sei lasciato da poco tempo e sei depresso e ogni cosa ti parla del tuo ex e pensi che questa possa essere una buona occasione per risentirti ma in realtà è solo una pessima decisione e stai per beccarti un ordine restrittivo e la fascetta da capitano dei sottoni.

REGOLE PER ESPERTI DMERS

1. Se scrivi ai tuoi nonni, guadagni punti doppi.
2. Se un giocatore viene bloccato, vince automaticamente la partita.
3. Se ricevi una chiamata dopo un messaggio, devi rispondere e continuare con la farsa.
4. Se un messaggio si trasforma in un appuntamento/relazione/matrimonio puoi cominciare con 6 carte in mano, la prossima volta che giochi.