

DON'T PANIC™

The quick thinking
Name-It Game!



AGE 8+



1+ PLAYERS

CONTENUTI

- 1™ console con unità timer e vassoi per carte
- 1 Taccuino dei punteggi
- 36 Carte da gioco 'Principiante'
- 36 Carte da gioco 'Avanzato'



SCOPO DEL GIOCO

Ottenere il punteggio più alto nominando cose in una categoria il più rapidamente possibile.

PRIMA DI INIZIARE

1. Seleziona il mazzo di carte che desideri utilizzare — Mazzo Principiante (Rosso) o Mazzo Avanzato (Blu).
2. Mescola le carte e posizionale con il lato della categoria rivolto verso il basso nel vassoio inclinato per le carte nella console. Questo è il vassoio di pesca.
3. Scegli un giocatore per essere il primo. Il turno poi passa a sinistra, in senso orario attorno al tabellone.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

1. Il giocatore a sinistra del primo giocatore preme il lato “Stop” dell'interruttore Stop/Start e poi ruota delicatamente il timer (in senso orario) fino a posizionarlo sulla linea tra 12 e '1".
2. Il giocatore a sinistra prende quindi la carta in cima al mazzo di carte. Senza guardare la carta, la gira a faccia in su (in modo che uno dei soggetti sia rivolto verso il primo giocatore), legge il soggetto ad alta voce e contemporaneamente preme il lato 'Start' del timer.
3. Il primo giocatore cerca quindi di nominare rapidamente tre cose associate alla categoria del soggetto. Ad esempio: se a un giocatore viene dato il soggetto 'Cose Dolci' potrebbe dire qualcosa come 'zucchero, miele, gelato' — tutte e tre le cose che rientrano nella categoria del soggetto. Una persona a cui viene data la categoria Cose che Iniziano con M potrebbe dire 'macchina, marmellata e macarons'.
4. Quando il giocatore ha nominato il numero richiesto di cose, preme il lato 'Stop' del timer e registra il numero su cui il timer si è fermato sul foglio dei punteggi.
5. Dopo aver registrato il tuo punteggio, posiziona la scheda del soggetto nella sezione di scarto della console, e il turno passa a sinistra.
6. Quando un turno di gioco è completato, e tocca al primo giocatore, il numero richiesto di cose da nominare aumenta di uno. Pertanto, al secondo turno di un giocatore, deve nominare quattro cose, e poi cinque al terzo turno, e infine sei.

Nota: spetta agli altri giocatori informare la persona che gioca se qualcosa non rientra nella categoria del soggetto, e tenere traccia del numero di cose nominate.

BONUS ROUND

1. Quando quattro turni sono stati completati, ogni giocatore, continuando nello stesso ordine, fa un turno nel round bonus.
2. Ogni giocatore si prepara per un turno premendo il lato 'Stop' dell'interruttore Start/Stop, e ruotando delicatamente il timer in senso orario fino alla linea tra '12' e '1'.
3. Quando è pronto, il giocatore preme il lato 'Start' dell'interruttore, e pesca la prossima carta dal vassoio di pesca. Il giocatore poi cerca di nominare due cose associate a un lato della carta, e due cose associate all'altro.
4. Quando il giocatore ha nominato due cose per entrambe le categorie soggetto, mette giù la carta, pesca un'altra carta, e cerca di nominare due cose associate a ciascuna delle due categorie sulla carta.
5. I giocatori continuano a pescare carte in questo modo fino a quando il timer si ferma. Poi contano il numero di carte che hanno completato, e segnano il numero nella loro sezione bonus del foglio punteggio. Le carte vengono posizionate nella sezione di scarto della console, a meno che non ci siano solo poche carte rimanenti nel vassoio di pesca. Se ci sono solo poche carte rimanenti, la pila di scarto viene mescolata e posizionata in fondo al vassoio di pesca.

VINCERE IL GIOCO

Quando tutti i giocatori hanno finito il round bonus, i giocatori sommano i loro punteggi. Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore.