

REGOLAMENTO

PAROLA DI BALENA

 KORYO AKIYAMA + YUSEI KOZU

 JÉRÔME SOLEIL



TROVATE LE **PAROLE** NASCOSTE!
CONSCETE SOLO LE LORO PRIME LETTERE...
E SAPETE CHE SONO ASSOCIATE
LE UNE ALLE ALTRE IN SEQUENZA.

COMPONENTI

- 1 plancia
- 1 pennarello cancellabile
- 1 clessidra (da 60 secondi)
- 100 carte Parola
- questo regolamento

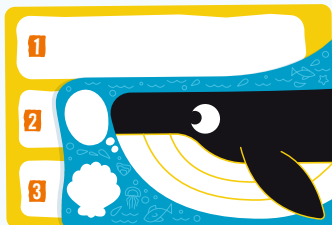
OBIETTIVO DEL GIOCO



In Parola di Balena, un giocatore deve scrivere **3 parole**: la parola Data, la parola Bolla e la parola Conchiglia. Gli altri giocatori dovranno indovinare prima degli altri l'ultima parola della sequenza (la parola Conchiglia).

ANATOMIA DELLA PLANCIA

Sulla plancia ci sono 3 spazi per scrivere 3 parole. È possibile aprire e chiudere la plancia per nascondere parzialmente le ultime due parole.



- La prima **1**, definita come **parola Data**, è fornita dalla carta Parola e viene scritta nel **primo spazio**.
- La seconda **2**, definita come **parola Bolla**, deve essere associata alla parola Data e viene scritta nel **secondo spazio**.
- La terza **3**, definita come **parola Conchiglia**, deve essere associata alla parola Bolla e viene scritta nel **terzo spazio**. Questa è la parola che i giocatori devono scoprire se vogliono guadagnare punti.



PREPARAZIONE



- Mescolate il mazzo di carte **Parola** e mettetelo al centro del tavolo con il lato numerato a faccia in su.
- Il primo giocatore, da ora chiamato "Telepate", sarà quello che ritenete sia il migliore a comunicare senza parlarvi. In alternativa, sceglietelo casualmente. Il Telepate prende la plancia e il **pennarello cancellabile**.
- Mettete la **cllessidra** al centro del tavolo.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una partita si svolge in una serie di **round**. Durante un round, il Telepate deve fare indovinare la parola Conchiglia a tutti gli altri giocatori. Ogni round è composto al massimo da **3 fasi**: la fase di **Preparazione del round**, la fase della **Prima cllessidra** e la fase della **Seconda cllessidra**.

Quando tutti i giocatori hanno assunto il ruolo di Telepate una volta, la partita termina.

4 o meno giocatori: *se giocate in 4 giocatori o meno e ritenete che le partite siano troppo brevi, ogni giocatore può essere il Telepate 2 volte consecutivamente, invece di 1.*

PREPARAZIONE DEL ROUND

- Il Telepate pesca la prima carta del mazzo. Il **numero** mostrato sulla nuova carta in cima al mazzo indica la parola corrispondente sulla carta appena pescata, la parola Data. Il Telepate scrive quella parola nel **primo spazio 1**.
- Scrive in segreto 1 parola associata alla parola Data nel secondo spazio **2**, la parola Bolla.
- Poi scrive in segreto 1 parola collegata alla parola Bolla nel terzo spazio **3**.

Importante: la parola Conchiglia non deve necessariamente essere collegata alla parola Data!



PANDA **1**

BAMBÙ **2** 

GERMOGLIO  **3**

Esempio: Mary è il Telepate di questo round. La sua parola Data è Panda. La scrive sulla plancia. Panda potrebbe per esempio condurre a Bambù, Nero, Bianco oppure Orso. Mary sceglie Bambù come parola Bolla e la scrive nello spazio corrispondente. Poi collega Bambù con Germoglio e scrive Germoglio nello spazio Conchiglia.

■ Infine, il Telepate chiude la plancia e rivela la seconda lettera della parola Bolla. Per il momento, soltanto una lettera della parola Conchiglia deve essere visibile!



Esempio: Mary ha chiuso la plancia e scrive una A nella Bolla, in modo che sia possibile leggere BA come inizio della parola Bolla.

PRIMA CLESSIDRA:

- Il Telepate mostra agli altri giocatori la plancia, chiusa ma leggibile, poi gira la clessidra.
- I giocatori **devono indovinare la parola Conchiglia** basandosi sulla parola Data, le prime 2 lettere della parola Bolla e la prima lettera della parola Conchiglia. Per tutta la durata della clessidra, ogni giocatore può dare **solo e soltanto 1 risposta**.

SECONDA CLESSIDRA:

- Se la clessidra si esaurisce e la risposta giusta non è stata data, **che tutti abbiano dato una risposta o meno**, il Telepate scrive la seconda lettera della parola Conchiglia nello spazio corrispondente e gira la clessidra.
- I giocatori che devono indovinare possono fare un secondo tentativo, procedendo di nuovo come descritto nella fase della Prima clessidra. Se la parola Conchiglia non è stata ancora indovinata alla fine della Seconda clessidra, procedete con la fine del round.



UNA RISPOSTA È MOLTO VICINA ALLA PAROLA CONCHIGLIA?
ACCETTATELA COME RISPOSTA GIUSTA: RICONOSCETE CHE LA DIFFERENZA
TRA GELIDO E GHIACCIATO NON È POI COSÌ GROSSA. SIATE SPORTIVI.

- ACRONIMI
- NOMI PROPRI/COGNOMI
- PAROLE SCRITTE VOLUTAMENTE SBAGLIATE
- PAROLE RIPETUTE
- PAROLE IN LINGUA STRANIERA NON DI USO COMUNE
- PAROLE DI 1 OPPURE 2 LETTERE SOLTANTO

PAROLE PROIBITE

FINE DEL ROUND

Un round può finire in **3 casi** diversi:

- **Un giocatore ha indovinato la parola**
Conchiglia durante la fase della **Prima clessidra**:
ottiene la carta Parola di quel round.
- **Un giocatore ha indovinato la parola**
Conchiglia durante la fase della **Seconda clessidra**:
ottiene 1 carta Parola dal mazzo e il Telepate ottiene
la carta Parola del round.
- **Nessuno ha indovinato**: nessuno ottiene carte.
Il Telepate rimette la carta del round nella scatola.



Poi il Telepate passa la plancia e il pennarello cancellabile al giocatore alla sua sinistra, che **diventa il nuovo Telepate!** Un nuovo round può iniziare.



FINE DELLA PARTITA

Quando ogni giocatore **è stato il Telepate** 1 volta, ognuno conta le carte che ha davanti a sé. Il giocatore che ha **più carte** vince. In caso di parità, i giocatori in parità condividono la vittoria.

Promemoria: se giocate in 3 o 4 giocatori, potete fare finire la partita dopo che ogni giocatore ha fatto il Telepate 2 volte invece di 1.

MODALITÀ ESPERTO

Dopo le vostre prime partite a Parola di Balena, potete usare questa variante per aumentare la difficoltà!

Il Telepate scriverà solo la prima lettera della parola Bolla per la fase della Prima clessidra.

Quando passate alla fase della Seconda clessidra, rivelate e scrivete la seconda lettera della parola Bolla. La parola Conchiglia avrà sempre e soltanto 1 lettera!

SFIDE!

Crediamo che gli esempi siano sempre utili, quindi ecco alcune sfide con cui potrete allenarvi!

> trovate le risposte sul retro del regolamento

Sfida #1

CARTA

A

A

Sfida #2

GROSSO

C

S

Sfida #3

STELLA

C

R

Sfida #4

ZOMBI

S

O



→ Sfida #1: Aviazione (da Asso) → Sfida #2: Scena (da Colpo)
→ Sfida #3: Ripresa (da Cinema) → Sfida #4: Osso (da Scheletro)



RICONOSCIMENTI

AUTORI: AKIYAMA KORYO, KOZU YUSEI

ILLUSTRAZIONI E GRAFICA: JÉRÔME SOLEIL

REGOLE E TRADUZIONE: MATHIEU RIVERO

COMUNICAZIONE E MARKETING EDIZIONE FRANCESE: MATTHIEU BONIN

REVISIONE EDIZIONE FRANCESE: CAMILLE MATHIEU

AGENTE: YANNICK DEPLAEDT

CASA EDITRICE ORIGINALE: © JELLY JELLY GAMES

RESPONSABILE DI PRODUZIONE: NICOLAS AUBRY (SYNERGY GAMES)

EDITORE: BERTRAND ARPINO

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI GATEONGAMES

WWW.GATEONGAMES.COM – EDIZIONI@GATEONGAMES.COM

PER RECLAMI SU QUESTO PRODOTTO,

CONTATTARE RECLAMI@GATEONGAMES.COM

RESPONSABILE DI PRODUZIONE: MARGHERITA CAGNOLA

IMPAGINAZIONE: MARTINA MARZULLI

TRADUZIONE: FIORENZO DELLE RUPI

REVISIONE: TIZIANA VALENTINO

CORREZIONE BOZZE: GIULIA BAZZURRO

SUPERVISIONE: MARIO CORTESE

DISTRIBUZIONE A CURA DI DUNGEONDICE.IT

GATEONGAMES E DUNGEONDICE.IT

SONO MARCHI REGISTRATI. TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI.



VUOI RIMANERE
AGGIORNATO SUL
REGOLAMENTO?

