

Regole del gioco

L'IMPOSTORE

TOP SECRET



4-6
Giocatori



Età



15 min +

SCOPO DEL GIOCO

L'impostore è un gioco di associazione di idee, bluff e sospetto ideato per divertirsi mentre si pensa in modo creativo.

Lo scopo del gioco è smascherare l'Impostore senza rivelare la parola segreta.

Se sei l'Impostore, la tua missione è quella di mimetizzarti, di evitare di essere scoperto e di rivelare la parola segreta alla fine del gioco se vieni scoperto.

REGOLE DEL GIOCO

All'inizio, ogni giocatore scopre la parola segreta ricevendo una carta segreta. Tranne un giocatore, che riceve una carta sulla quale non è indicata la parola segreta. Questo giocatore è l'Impostore.

A turno e per 3 turni, ogni giocatore comunicherà una parola indizio legata alla parola segreta per dimostrare la sua innocenza al gruppo.

L'obiettivo dei giocatori è quello di smascherare l'Impostore, mentre quest'ultimo deve mimetizzarsi fingendo di conoscere la parola segreta per non destare sospetti.

PREPARACIÓN

Per iniziare una partita, metti le carte a faccia in giù sul tavolo in 18 mazzi diversi. Le carte possono essere identificate dal numero della missione riportato sul retro della carta.



Scegli una missione per iniziare e prendi tante carte quanti sono i giocatori, assicurandoti che la carta "Impostore" sia inclusa nel mazzo.

Un giocatore dice ad alta voce un numero da 1 a 20, poi mescola le carte e ne distribuisce una ad ogni giocatore. Tutti i giocatori, tranne uno, hanno ora una carta contenente una lista di 20 parole segrete.



Uno di voi riceverà la carta 'Impostore', che non contiene alcuna informazione. Dovrà giocare alla cieca e bluffare per cercare di non essere scoperto.



INDIVIDUARE LA PAROLA SEGRETA

Una volta dichiarato il numero, ogni giocatore osserva la sua carta e individua la parola segreta sulla carta ricevuta. Se durante una partita viene rivelata la

parola segreta, i giocatori continuano il gioco normalmente, anche questo errore permette di identificare l'Impostore.

LE PAROLE INDIZIO

Per il primo turno, il giocatore più giovane (o l'ultima persona che ha mentito) inizia dicendo al gruppo una parola indizio che in qualche modo è collegata alla parola segreta. Il gioco procede poi in senso orario. Durante questi turni di gioco, l'Impostore deve cercare di indovinare la parola segreta prima che arrivi il suo turno e/o di trovare una parola indizio che sia abbastanza vaga da non destare sospetti.

IL VOTO

- Dopo aver fatto 3 round completi, i giocatori possono esprimere i loro sospetti e fare delle accuse tentando di smascherare l'impostore. L'unica regola è quella di non menzionare la parola segreta durante questo dibattito.
- Se sei tu l'Impostore, puoi cercare di far cadere i sospetti su qualcun altro.
- Quando tutti i giocatori hanno deciso in segreto chi è l'Impostore, contano fino a 3 e indicano simultaneamente il loro sospetto.

VARIANTI DEL GIOCO

PER UN GIOCO PIÙ VELOCE ► potete modificare questo gioco a piacimento. Per esempio, si può saltare la fase di accusa prima del voto. Questo accelera il gioco e riduce la pressione sull'Impostore, poiché ciascuno fa le sue ipotesi basandosi solo sulle parole indizio date.

CON I BAMBINI ► Se state giocando con bambini che non sono ancora abbastanza grandi per afferrare la sottigliezza del gioco, o se volete rendere il gioco più difficile, potete sostituire le parole indizio con dei mimi. Invece di una parola, i giocatori dovranno fare un mimo che si riferisce in qualche modo alla parola segreta.

CON PIÙ DI 6 GIOCATORI ► per giocare con più di 6 giocatori, formate delle coppie e distribuite una carta a coppia. In questo caso, si farà un solo giro (o al massimo 2) di indizi per evitare di dare troppi indizi agli impostori.

CONTARE I PUNTI

Contare i punti è qualcosa di completamente opzionale. Per i più competitivi, se volete tenere traccia del punteggio, ditelo in anticipo.

Decidete insieme quanti turni giocherete. Raccomandiamo 6 turni per una mini partita, 12 per una partita standard e 18 per una partita epica.

In ogni turno, date 3 punti all'Impostore se riesce a evitare i voti e 2 punti se riesce a indovinare la parola

• Il giocatore che riceve più voti deve rivelare la sua identità al gruppo.

• In caso di pareggio, i giocatori designati devono dare una parola indizio supplementare e gli altri votano di conseguenza.

• Se l'Impostore è riuscito a nascondersi e non è stato smascherato, vince automaticamente la partita.

• Se l'impostore è stato scoperto, ha ancora una possibilità di vincere la partita: deve cercare di indovinare la parola segreta con un solo tentativo. Se riesce a indovinare la parola segreta correttamente, vince. Se sbaglia, gli altri giocatori vincono la partita.

• Poi si inizia una nuova partita pescando un nuovo mazzo di carte.

IL NOSTRO CONSIGLIO

I segreti di questo gioco sono la creatività e la capacità di gestire le sottigliezze. Se i tuoi indizi sono troppo scontati, l'Impostore indovinerà facilmente la parola segreta e si inserirà perfettamente nel gioco. Se i tuoi indizi sono troppo dettagliati o oscuri, rischi di essere tu il sospettato. Quindi, usa la tua immaginazione e pensa in modo creativo!

segreta dopo essere stato smascherato. Date a tutti gli altri giocatori 1 punto se l'Impostore perde.

Alla fine del gioco, il giocatore che ha più punti vince.

In caso di pareggio, votate per il giocatore che ha eseguito il trucco migliore durante la partita.

BONUS : Abbiamo lasciato uno spazio sulle carte per aggiungere le parole che vuoi a matita e giocare all'infinito!

Hai commenti, cose da raccontarci, domande o suggerimenti per farci migliorare? Scrivici a contact@ohhappygames.com e saremo lieti di risponderti.

WWW.OHHAPPYGAMES.COM

