

simple&madama

# DIMMI SÌ

IL GIOCO DA TAVOLO



## REGOLAMENTO

DIMMI DI SÌ! È IL GIOCO DA TAVOLO UFFICIALE DI SIMPLE&MADAMA E CONTIENE TRE DIVERSE MODALITÀ DI GIOCO PENSATE PER METTERE ALLA PROVA LA VOSTRA VITA DI COPPIA E LA CONOSCENZA DELLE VOSTRE AMICIZIE!

## Componenti

- 1 BLOCCHETTO DI ASSEGNI
- 54 CARTE, COSÌ SUDDIVISE:
  - 1 CARTA DIVISORE
  - 53 CARTE ATTIVITÀ
- REGOLAMENTO



## MODALITÀ A COPPIE



2 GIOCATORI

In questa modalità vi metterete alla prova come coppia, sfidandovi a uscire dalla vostra comfort zone. Non si gioca seduti a un tavolo come al solito, ma nell'arco di diverse settimane, mescolando la vostra vita di coppia con il gioco stesso.

Se vi sarete impegnati abbastanza, vi aggiudicherete il premio in palio... oltre ad aver fatto tante nuove esperienze. Per giocare vi servirà **un/una partner**, il **mazzo delle carte attività** e il **blocchetto degli assegni**.

## PREPARAZIONE

Per prima cosa dovete decidere quale sarà il premio che vi attenderà alla fine del gioco. Potrebbe essere un viaggio, un oggetto che desideravate da tempo o qualunque altra cosa vi venga in mente. Potete scegliere di puntare entrambi allo stesso premio, ma potete anche decidere di optare per premi diversi. L'importante è che sia qualcosa di fuori dalla norma: visitare un luogo che non avete mai visto prima, acquistare un oggetto introvabile o un paio di scarpe veramente originali sono solo alcuni esempi di quello che potrebbe essere un premio finale ideale. Se scegliete di puntare a due premi diversi, fate in modo che siano comparabili tra loro oppure assegnate a ognuno, di comune accordo, un diverso valore in stelle (vedi a pagina 3).

**Se avete scelto un premio comune**, prendete uno degli assegni e scrivete alla voce "Valido per" qual è il vostro premio. Poi firmate entrambi l'assegno, ma lasciate la data in bianco... la compilerete solo quando ve lo sarete meritato.

**Se avete scelto due premi diversi**, prendete un assegno ciascuno, scrivete alla voce "Valido per" qual è il vostro premio, e fatelo firmare dal/la vostro/a partner. Anche in questo caso lasciate entrambe le date in bianco.

In entrambi i casi, mettete l'assegno in bella vista in modo che possiate sempre ricordarvi cosa vi attende come premio finale, ad esempio attaccato al frigo con un magnete.

A questo punto, scrivete sull'assegno il numero di "stelle" necessarie per poter raggiungere il premio desiderato, che rappresenta quante stelle dovrete guadagnare per meritavelo. Vi suggeriamo un valore tra le 15 e le 20 stelle per i premi importanti e tra le 9 e le 12 stelle per quelli minori.

SCRIVERE IL NUMERO DI STELLE NECESSARIE PER COMPLETARE LA SFIDA

DATA \_\_\_\_\_ VALIDO PER: \_\_\_\_\_

WEEK-END AL MARE

FIRME *Simple* *Madama*

11

## ESTRARRE UN'ATTIVITA'

Ogni volta che decidete di comune accordo di giocare, dovete come prima cosa scegliere quante stelle ci saranno in palio per la prossima sfida: 1, 2 o 3 stelle.

Dopo aver deciso il numero di stelle in palio, mescolate il mazzo delle attività e pescate un certo numero di carte in base alla seguente tabella:

- ★ ★ ★ **1 stella** in palio → Pescate **3 carte attività** e sceglietene una.
- ★ ★ ★ **2 stelle** in palio → Pescate **2 carte attività** e sceglietene una.
- ★ ★ ★ **3 stelle** in palio → Pescate **1 sola carta attività**.

Come potete notare, più stelle mettete in palio meno scelta avrete: se puntate a una sola stella potrete sempre scegliere l'attività fra 3 diverse, permettendovi di scartare quelle a voi meno congeniali. In cambio di tre stelle, un premio decisamente succulento, dovrete accettare invece quello che il fato deciderà per voi, impegnandovi, talvolta, in attività molto lontane dalla vostra comfort zone.



## METTERSI IN GIOCO

Una volta definita l'attività avrete al massimo 10 giorni di tempo per svolgerla (ve l'avevamo detto che è un gioco che si mescola con la vostra vita). Appena avrete completato l'attività, segnate con una matita sull'assegno il numero di stelle che avete guadagnato (se avete un assegno a testa, segnate in entrambi il numero di stelle in palio).

**Attenzione:** se all'undicesimo giorno non avete ancora svolto l'attività presente sulla carta, dovrete cancellare due stelle segnate in precedenza.



**Eccezioni:** lo scopo di questo gioco è quello di sperimentare cose nuove, ma nessuno vuole che vi facciate del male, né pretende che superiate certi limiti. Quindi, se la carta vi "sfida" a fare una nuotata insieme, e uno di voi non sa nuotare, pescate una carta sostitutiva. La stessa cosa vale se una carta vi dovesse sfidare a provare il sushi e foste vegani. Tuttavia, non dovete abusare di questa regola per evitare le cose che semplicemente non volete fare! Ricordate che Simple&Madama vi tengono d'occhio, rendeteli fieri.

## CONTINUARE LA PARTITA

Se avete raggiunto il numero di stelle necessarie per ottenere il premio desiderato, potete essere fieri di voi perchè avete raggiunto il vostro meritatissimo obiettivo.

Al contrario, in qualunque momento dopo aver svolto l'ultima attività (oppure trascorsi i 10 giorni a disposizione senza averla svolta), potrete estrarre una nuova attività e ricominciare da capo.

## RISCATTARE IL PREMIO

Ve lo siete meritato, qualunque cosa sia... ma il gioco non finisce qui! Godetevi il vostro premio e tutte le esperienze nuove che avrete fatto. Se ne avete voglia, prendete un nuovo assegno, definite un nuovo premio e ricominciate a giocare!

**Premi con valori differenti:** se avete scelto di avere dei premi personali con un numero diverso di stelle necessarie per poterli riscattare, dovete continuare a giocare finchè entrambi avete riscosso il vostro premio. Volendo, il primo a riscuotere il premio può creare un nuovo assegno per continuare a segnare entrambi le nuove stelle che otterrete (vedi sotto).



# QUANTO MI CONOSCI?



3-8 GIOCATORI

In questa modalità metterete alla prova quanto bene conoscete i vostri amici, in un clima divertente e allegra. Per giocare vi serviranno da **3 a 8 amici**, il **mazzo delle attività**, la **carta divisore** e **foglio e penna** (o l'equivalente digitale) per ogni giocatore.

## PREPARAZIONE

Mescolate il mazzo delle attività e mettetelo al centro del tavolo. Il primo Giocatore di Turno sarà l'ultimo ad aver letto un fumetto di Simple&Madama, altrimenti scegliete casualmente. Date al primo Giocatore di Turno la carta divisore e sarete pronti a giocare.

## IL GIOCO IN BREVE

Ogni turno i giocatori si alternano nel ruolo del Giocatore di Turno finché tutti non l'avranno svolto almeno una volta. Il Giocatore di Turno deve ordinare 6 carte attività in base alle sue preferenze, mentre gli altri giocatori dovranno segretamente cercare di indovinare come disporrà le attività.

Ecco le varie fasi nel dettaglio.

### 1. FORMULARE LE IPOTESI

Il Giocatore di Turno pesca 6 carte e, senza commentarle in alcun modo, le posiziona man mano al centro del tavolo in modo che siano visibili a tutti. Nel frattempo, ogni giocatore prende nota delle attività al centro del tavolo ordinandole a partire da quella che pensa sarebbe l'attività preferita del Giocatore di Turno, fino a quella che ritiene essere l'attività che meno gli piacerebbe fare.

**Attenzione:** non serve scrivere il titolo delle carte per intero, ma basta mettere anche solo una parola, fintanto che è chiara l'attività indicata. Ad esempio invece di "vedere un film che normalmente non vedremmo" basta scrivere "film".

Ballare

Viaggio

Palest



### 2. ORDINARE LE ATTIVITÀ

Il Giocatore di Turno deve ora ordinare le 6 carte attività in una fila verticale, separate dalla carta divisore, in ordine di preferenza, da quella che più si divertirebbe a fare a quella che meno lo attira, come una sorta di classifica.

La carta divisore serve a separare visivamente le 6 carte in due gruppi da tre, dividendo le tre preferite (in alto), dalle tre che meno lo attirano (in basso). La prima carta attività della fila verticale, cioè quella più in alto, sarà l'attività che il Giocatore di Turno si diverte di più a fare, mentre l'ultima carta attività della fila sarà quella che meno gli interessa.

Durante questa fase ogni giocatore può commentare le scelte del Giocatore di Turno con l'intento di fargli cambiare idea e spingerlo a disporre le carte in modo simile a come il giocatore le aveva ordinate sul proprio foglietto. Quando il Giocatore di Turno si dichiara sicuro e soddisfatto dell'ordine in cui ha disposto le carte, si passa al calcolo dei punti.



### 3. CALCOLARE IL PUNTEGGIO

Ora, ogni giocatore mostra agli altri come aveva ordinato le attività in base a quello che riteneva l'ordine di gradimento del Giocatore di Turno, ottenendo i punti come segue:

- Ogni attività ipotizzata dal lato corretto della carta divisore vale **1 PUNTO**, indipendentemente dalla sua posizione esatta.
- Ogni attività ipotizzata dal lato corretto della carta divisore e nell'esatta posizione in cui il Giocatore di Turno l'ha inserita vale invece **2 PUNTI**.

Di conseguenza, il numero massimo di punti che è possibile ottenere in un round è 12 nel caso in cui un giocatore indovini esattamente l'ordine delle 6 carte.

Prendete nota dei punti ottenuti da ogni giocatore su un foglio condiviso tra tutti i giocatori, dopodiché il ruolo del Giocatore di Turno passerà al giocatore alla sinistra del Giocatore di Turno precedente.

### FINE DELLA PARTITA

La partita prosegue finché tutti i giocatori al tavolo hanno svolto il ruolo del Giocatore di Turno. Per partite in 3 giocatori vi suggeriamo di fare due giri di tavolo. Al termine dell'ultimo turno, contegiate i punti normalmente, poi sommateli con quelli ottenuti negli altri turni. Il giocatore che avrà totalizzato il maggior numero di punti sarà dichiarato vincitore.

Il vincitore della partita, come premio, potrà proporre un'attività da svolgere assieme a tutti i giocatori nei 10 giorni successivi. L'attività proposta potrebbe essere una di quelle presenti in quel momento sul tavolo, oppure una carta attività pescata casualmente dal mazzo, o anche una inventata sul momento. Lasciatevi ispirare!

# TEMPO DI REGALI



In questa modalità scoprirete quanto siete bravi a scegliere il regalo giusto per i vostri amici. Per giocare vi serviranno da **4 a 6 amici**, il **mazzo delle carte attività** e **foglio e penna** (o l'equivalente digitale) per ogni giocatore.

## PREPARAZIONE

Mescolate il mazzo delle carte attività, mettetelo al centro del tavolo e siete già pronti a giocare.

## IL GIOCO IN BREVE

Ogni turno verranno pescate 5 carte, indipendentemente dal numero dei giocatori. Ogni giocatore dovrà scrivere segretamente su un foglio quale, fra quelle attività, vorrebbe maggiormente ricevere come "regalo" e quale invece sarebbe il regalo che meno gli piace. Infine deve provare a indovinare, per ogni altro giocatore, quale potrebbe essere il regalo migliore e peggiore da fargli.

Ecco le varie fasi nel dettaglio.

### 1. FORMULARE LE IPOTESI

Ognuno sul proprio foglio scrive segretamente "Vorrei tanto..." seguito dall'attività che preferirebbe fare tra quelle pescate (non vale mentire, siate sinceri): è obbligatorio sceglierne almeno una, ma se non ci fosse nulla che vi attira, scegliete quella che potrebbe avvicinarsi maggiormente ai vostri gusti. Poi fa la stessa cosa scrivendo però "Non vorrei..." seguito dall'attività che meno vorrebbe fare tra le cinque.

Es: "Vorrei tanto fare trekking! Non vorrei iscrivermi in palestra".

Successivamente, ognuno scrive sul foglio il nome di ogni altro giocatore e, accanto a ciascun nome, quale di quelle attività vorrebbe fargli come "regalo di compleanno" e a seguire quale pensa sia invece la cosa peggiore da regalargli. E' possibile assegnare la stessa attività a più persone.

Es: "Enrico: si campeggio / no palestra".

*Carlo: si teatro / no palestra*

*Giulia: si viaggio / no paintball*

*Sonia: si palestra / no shooting*

*Marco: si shooting / no teatro*

*Michela: si paintball / no teatro*

*Luca: si viaggio / no shooting*



## 2. CALCOLARE IL PUNTEGGIO

Ora, ogni giocatore a turno rivela cosa avrebbe voluto in regalo, poi:

- Chiunque indovini l'attività che quel giocatore avrebbe voluto in regalo ottiene **1 PUNTO**.
- Chiunque indovini l'attività che quel giocatore non avrebbe voluto in regalo ottiene **1 PUNTO**.
- Se un giocatore le indovina entrambe ottiene invece **3 PUNTI**.

Prendete nota dei punti ottenuti da ogni giocatore e poi giocate un nuovo turno.

## FINE DELLA PARTITA

La partita dura 4 turni, al termine dei quali il giocatore che ha totalizzato più punti viene dichiarato vincitore.

Il vincitore della partita, come premio, potrà proporre un'attività da svolgere assieme a tutti i giocatori nei 10 giorni successivi. L'attività proposta potrebbe essere quella che avrebbe voluto fare, oppure una carta attività pescata casualmente dal mazzo, o anche una inventata sul momento. Lasciatevi ispirare!



State giocando alle modalità "Quanto mi Conosci?" e "Tempo di Regali?" e preferite utilizzare dei foglietti dedicati e tematizzati? Potete scaricare e stampare delle schede precompilate tramite questo QRcode.



**Autore:** Christian Giove

**Illustrazioni:** simple&madama

Pubblicato da:  
MS Edizioni/Magic Store Srl  
Viale Gramsci, 57 47122 Forlì (FC)

**Responsabile Editoriale:** Enrico Emiliani  
**Revisione:** Enrico Emiliani, Giacomo Gentile  
**Layout:** Eleonora Abate

**FB/IG:** @MSEdizioni  
**www.msedizioni.it**

È vietata la copia e la riproduzione del regolamento, dei componenti e delle illustrazioni del gioco senza preventiva autorizzazione.