

## CONTENUTO:

- Martelletto dorato
- Disco Colpevole
- Disco Innocente
- 200 Carte Situazione
- 8 Carte Colpevole
- 8 Carte Innocente
- 15.800\$ in valuta di gioco

## OBIETTIVO DEL GIOCO:

Vince il giocatore con più denaro al termine dei 5 turni. Per guadagnare denaro, i giocatori devono indovinare se gli altri siano colpevoli o meno delle azioni descritte nelle varie carte Situazione.

## PREPARAZIONE:

1. Distribuite una carta Colpevole, una carta Innocente e 200\$ a ciascun giocatore.
2. Mischiate le carte Situazione e mettetele coperte al centro. Posizionate al centro anche i dischi Colpevole e Innocente, il martelletto e la pila di banconote, che sarà la vostra banca.

## COME SI GIOCA:

1. Al primo turno, il giocatore più anziano assume il ruolo di giudice e prende dal centro il martelletto e i dischi Colpevole e Innocente. Tutti gli altri giocatori iniziano il turno con il ruolo di imputati.
2. Il giudice pesca una carta Situazione dal mazzo e legge uno dei due scenari a voce alta. Ciascun imputato sceglie di dichiararsi colpevole o innocente posizionando al centro, coperta, la rispettiva carta.
3. A questo punto, il giudice deve indovinare la dichiarazione di ogni imputato, uno per volta. Per emettere la sentenza, il giudice colpisce il disco

Colpevole o Innocente con il suo martelletto.

4. Dopo che il giudice si è pronunciato, l'imputato scopre la carta Colpevole o Innocente e rende pubblica la sua dichiarazione. Il giudice riceve 100\$ dalla banca per ogni sentenza esatta.
5. Quando tutti gli imputati hanno reso pubbliche le loro dichiarazioni, il gioco prosegue in senso orario. Il giudice consegna il martelletto e i dischi al giocatore alla sua sinistra, che prenderà il suo posto. Tutti gli altri giocatori assumono il ruolo di imputati. Il turno si conclude quando tutti hanno avuto il ruolo del giudice.

## VINCERE LA PARTITA:

Vince il giocatore che possiede più denaro al termine dei 5 turni.

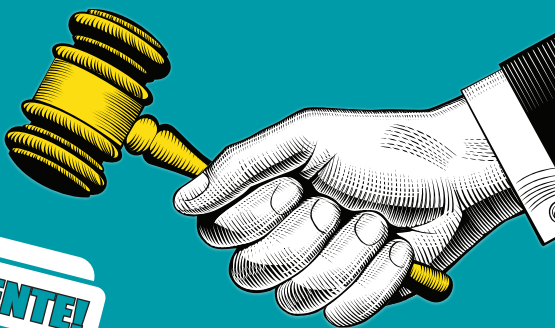
## OBIEZIONE!

Può capitare che un imputato non se la senta di dire la verità rispetto a determinate situazioni. Se gli altri imputati scoprono una bugia, hanno il diritto di gridare: "Obiezione!". L'imputato che solleva l'obiezione dovrà fornire una prova della bugia (un aneddoto, o addirittura una foto o un video, nel migliore dei casi). Il giudice verifica le prove e decide se respingere o accogliere l'obiezione dell'imputato.

- Se il giudice respinge l'obiezione, l'imputato che l'ha sollevata deve pagare 100\$ al giocatore accusato.
- Se il giudice accoglie l'obiezione, l'imputato accusato deve pagare 100\$ al giocatore che l'ha sollevata.

# #YASGAMES

Condividi con #yasgames su tutti i social!



**INNOCENTE!**

**Attenzione!** Questo prodotto non è un giocattolo! Prodotto destinato a ragazzi dai 18 anni in su. Contenuto esplicito.

© 2021 Skyler Innovations. Tutti i diritti riservati.  
© 2021 University Games Corporation, San Francisco, CA 94110.

Per l'Europa: U Games Ireland Logistics Ltd  
15 Main Street, Raheny, Dublin.

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

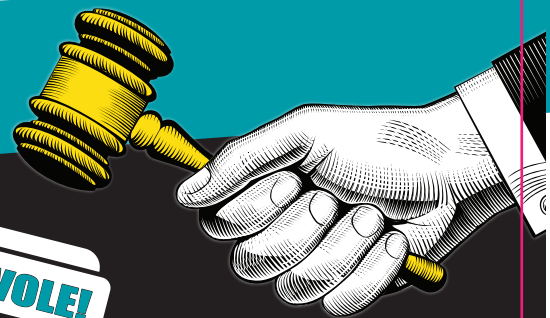
Tutti i diritti riservati. Colori e modelli possono variare rispetto a quanto illustrato sulla confezione. Leggere e conservare la confezione per riferimenti futuri.  
PRODOTTO IN CINA.

Art. 21194223 Art. forn. 00925ROC Lotto n. B012946 07/21

**YAS!**  
**GAMES**

# JUDGE YOUR FRIENDS®

Il gioco che tira tutti in causa



**COLPEVOLE!**

## ISTRUZIONI

ETA  
18+

GIOCATORI  
2-8

**YAS!**  
**GAMES**