

PREFERISCI
GUARDARE O
LEGGERE?



NON PERDERE
TEMPO E VAI
AL VIDEO!

#YASGAMES

Non fare l'asociale, condividi la tua serata con [#yasgames](#)

Art. 21196320
Art. forn. DYE-1304
PRODOTTO IN CINA

First To Worst™ Copyright 2024. Tutti i diritti riservati.

Prodotto da: Dyce LLC 5150 Mae Anne Ave, Suite 405,
PMB 1074 Reno, NV 89523

Rappresentante autorizzato per UE e Regno Unito: Alura Group BV,
Kroonwiel 2, 6003BT Weert, Paesi Bassi

Importato e Distribuito da: Rocco Giocattoli Srl,
Via A. Carruccio 181/183, 00134 Roma

YAS!
GAMES



**FIRST
TO
WORST**

REGOLE DEL GIOCO

ETA
8+

GIOCATORI
2+

YAS!
GAMES

SCOPO DEL GIOCO:

In questo gioco collaborativo, dovrete entrare nella testa degli altri ipotizzando l'ordine di preferenza che darebbero a diversi temi. Indovinate più volte di quante sbagliate e la vittoria sarà vostra!

PER INIZIARE:

- Mescolate le Carte Tema
- Prendete il blocchetto segnapunti e una penna o una matita
- Mettete un set di 5 Carte Voto sul tavolo, in modo che siano raggiungibili da tutti i giocatori.
- Il giocatore più grande è il primo Recensore; a lui spetta l'altro set di 5 Carte Voto numerate.

COME SI GIOCA:

Pescate 5 Carte Tema, leggetele ad alta voce e posizionatele a faccia in su sul tavolo.

NOTA: Se il Recensore non conosce il significato di una o più Carte Tema, scartatele e sostituitele con altre Carte Tema.

Il Recensore decide come metterle in ordine di preferenza (1 = maggiore; 5 = minore) posizionando una Carta Voto **a faccia in giù** vicino a ciascuna Carta Tema.

Esempio:



Nota: Il Recensore NON deve posizionare le Carte Voto seguendo un ordine ovvio: gli altri giocatori NON devono intuire da questo come sta mettendo in ordine di preferenza i temi. Inoltre, gli altri giocatori NON dovrebbero cominciare a consultarsi fino a quando il Recensore non avrà stabilito in modo definitivo le sue risposte.

Una volta che le risposte sono definitive, i giocatori possono discutere liberamente di come pensano che il Recensore abbia valutato le 5 Carte Tema.

I giocatori posiziano le Carte Voto **a faccia in su** accanto a ciascuna Carta Tema, ordinandole come credono che il Recensore abbia fatto.

Tocca ora al Recensore rivelare cosa pensa davvero dei 5 temi, mostrando ciascuna delle proprie Carte Voto.

Esempio:



- **Ogni ABBINAMENTO PERFETTO** (cioè quelli in cui sia il Recensore, sia gli altri giocatori hanno scelto lo stesso numero per una data Carta Tema) = **1 punto per il gruppo**
- **Ogni ABBINAMENTO ERRATO** = **1 punto per il gioco.**

Nota: In ogni turno viene assegnato un totale di 5 punti.

Il gioco prosegue in senso orario: il Recensore passa le 5 Carte Voto al giocatore alla sua sinistra, che diventerà il Recensore per il turno successivo!

Il gioco prosegue fino a che il gruppo non avrà terminato un numero di turni pari al numero di giocatori (4 giocatori = 4 turni).

VINCERE LA PARTITA:

Se il gruppo ottiene più punti del gioco, o se si verifica un pareggio, il gruppo vince! Se il gioco ha più punti, il gruppo perde.

- Se il gruppo VINCE: congratulazioni! Vi conoscete molto bene!
- Se il gruppo PERDE: giocate subito un'altra partita per conoscervi meglio!

VARIANTI:

MODALITÀ TESTA A TESTA

- I giocatori svolgono 3 turni a testa come Recensore e chi ha più punti dopo 6 turni VINCE!
- Se c'è un pareggio, ogni giocatore deve giocare 1 altra volta come Recensore (2 turni in totale) finché non c'è un vincitore indiscusso.
- Non ci sono pareggi nella modalità Testa a testa: può esserci un solo vincitore!

MODALITÀ VELOCE:

- Per una partita più veloce, a ogni turno mettete solo 3 Carte Tema (invece di 5) a faccia in su sul tavolo; il Recensore usa solo le Carte Voto coi numeri 1, 2 e 3.
- Il vincitore viene stabilito come di consueto: il gruppo deve totalizzare più risposte giuste che sbagliate per poter vincere contro il gioco!

