polaroid
The Game

Contenuto:

1 Timer elettronico a forma di Macchina Polaroid™

120 Foto istantanee Polaroid™

Aggiungi le tue Polaroid™!

Scopo del gioco

I giocatori hanno l'obiettivo di trovare dei collegamenti tra le foto Polaroid™, man mano che vengono giocate.

Il gioco si basa su più round e ciascun round ha **due fasi: Racconto & Ricordo.**

COME SI GIOCA? SCOPRILO CON LE ISTRUZIONI FLASH!

Racconto

In questa fase, i giocatori costruiscono il Mazzo Racconto, giocando le foto Polaroid™ l'una sopra l'altra e descrivendo le istantanee ad alta voce per trovare un collegamento con la foto che di volta in volta è in cima al mazzo. Questi collegamenti andranno a formare una storia, che sarà di aiuto per ricordare l'ordine corretto in cui le carte sono state giocate.

Ricordo

Chi è in turno deve provare a ricordare in sequenza le Polaroid™ che sono state giocate nella prima fase del round. Conserverà ogni foto nominata nell'ordine corretto come 1 punto. Se qualcuno crede che il giocatore in turno non abbia speranza, può lanciare una Sfida e provare a vincere quelle foto per sé. Alla fine del gioco, chi avrà raccolto il maggior numero di Polaroid™ sarà il vincitore!

Preparazione

Timer | Mazzo di pesca | Mazzo Racconto

1. Mischiate tutte le foto Polaroid™ e mettetele a faccia in giù al centro del tavolo. Quello sarà il Mazzo di pesca.
2. Posizionate il timer accanto al Mazzo di pesca. Ogni giocatore pesca 4 istantanee e ne posiziona 1, coperta, davanti a sé, iniziando quello che diventerà il proprio Mazzo Segnapunti. Le altre 3 carte saranno la sua mano.
3. Chi inizia dovrà girare la carta in cima al Mazzo di pesca. Quella sarà l'immagine che darà il via al Racconto.

3 Istantanee Polaroid™ in mano

Mazzo Segnapunti

Ora si gioca!

L'ultima persona ad essersi scattata un selfie inizia a giocare.

Per cominciare un round, tenete premuto il timer per qualche secondo, finché non sentirete il suono dello scatto.

1. Durante il vostro turno, dovrete scegliere 1 foto dalla vostra mano e giocarla, scoperta, sul Mazzo Racconto.
2. Trovate la connessione tra la foto giocata e quella precedente. (***Il primo giocatore*** *dovrà trovare il collegamento tra la foto che giocherà e quella scoperta sul tavolo).*
3. Pescate 1 nuova Polaroid™ dal Mazzo di pesca.
4. Il vostro turno è giunto al termine! Ora tocca al giocatore alla vostra sinistra. (I giocatori successivi dovranno collegare una foto a loro scelta a quella giocata dal giocatore prima di loro, in cima al Mazzo Racconto).
5. Niente fretta, mentre pensate a come connettere le foto. Il gioco continua finché non suona il timer.

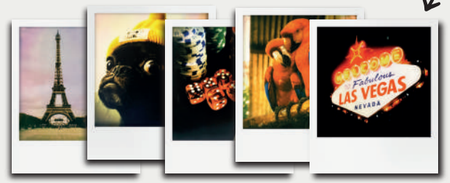
La tua foto:

"UNA VOLTA A PARIGI, HO VISTO UN CANE PAZZOIDE"

Mazzo Racconto:

ESEMPIO:

Andrea (primo giocatore): "Una volta a Parigi, ho visto un cane pazzoide..."
Bea: "... che aveva il vizietto del poker..."
Chiara: "... e che stava perdendo contro due pappagalli..."
Andrea: "... originari del Nevada..."



N.B.: Andrea avrebbe potuto dire "... frequentatori dei casinò di Las Vegas...", riferendosi ai pappagalli e anche alla foto che li precede. Il collegamento può anche avvenire tra più foto nel mazzo, ma deve esserci SEMPRE un link con la foto in cima al Mazzo Racconto.

Consiglio da esperti: siate descrittivi!

Utilizzare dei descrittori nei vostri collegamenti non solo renderà il gioco più divertente, ma può aiutarvi a ricordare le singole foto durante la fase di Ricordo!

Senza descrizione:

"Il ragazzo..."
"... vide un leone..."

Con la descrizione:

"Il giovane ragazzo voleva essere salvato..."
"... da un leone soprano..."

Un leone soprano?! Questo sì che è difficile da scordare!

Ciascuna foto Polaroid™ può essere utilizzata in tantissimi modi per creare connessioni infinite!

Esempio:

- Bambina
- Risata
- Sorriso
- Famiglia
- Lotta
- Solletico

- Paperelle di gomma
- Galleggiante
- Nuotare
- Vasca da bagno
- Bagno
- Acqua
- Starnazzare

Quando il timer scatta... è il momento di ricordare!

Quando il timer scatta (letteralmente!) girate il Mazzo Racconto così che le carte siano coperte.

Inizia il giocatore alla sinistra dell'ultima persona ad aver giocato una carta prima della fine del tempo a disposizione. Il giocatore dovrà provare a ricordare più foto possibili, in sequenza, dal Mazzo Racconto.

1. Provate a ricordare la foto successiva del Mazzo Racconto, pronunciando ad alta voce quanto raffigurato nell'istantanea.

2. Il giocatore alla vostra sinistra avrà il compito di girare le carte in cima al mazzo per vedere se avete indovinato.

Risposta corretta? La foto viene assegnata al giocatore di turno che la conserva fino alla fine della partita e continua provando a indovinare cosa è raffigurato sulla foto successiva.

Risposta sbagliata? La Polaroid™ viene riposta a faccia in giù sul fondo del Mazzo di pesca e il Mazzo Racconto viene passato in senso antiorario. Il turno passa al giocatore successivo.

3. Il gioco continua fino a che tutte le foto nel Mazzo Racconto non siano state scartate o ricordate e quindi assegnate ai giocatori al tavolo.

Sfide

Durante la fase di Ricordo, chiunque può sfidare il giocatore in turno, se pensate che non sarà in grado di indovinare quale sia la foto successiva.

Come lanciare una Sfida

È necessario avere almeno 1 Polaroid™ nel vostro Mazzo Segnapunti. Premete il timer brevemente e partirà il conto alla rovescia: il giocatore in turno avrà solo 5 secondi.

- Se indovina prima che scatti il timer, lo sfidante dovrà cedergli una delle sue foto.
- Se sbaglia, lo sfidante aggiungerà la foto in gioco al suo punteggio.

Se invece terminano i 5 secondi a disposizione di chi sta indovinando, sarà lo sfidante a dover ricordare l'oggetto raffigurato sulla foto.

- Se lo sfidante indovina, aggiunge la foto ai suoi punti e guadagna il turno successivo.
- Se lo sfidante sbaglia, dovrà cedere una foto al giocatore che ha sfidato, e il gioco continua regolarmente dal giocatore alla sinistra dell'ultimo in turno.

E questo è tutto!

Il round finisce quando viene indovinata l'ultima istantanea dal Mazzo Racconto.

Girate la carta in cima al Mazzo di pesca e iniziate un nuovo Mazzo Racconto.

Vincere il gioco

La partita termina quando termina il Mazzo di pesca; il gioco continua fino alla fine del round.

Il vincitore sarà il giocatore ad aver accumulato più foto!

In caso di parità, mischiate nuovamente tutte le Polaroid™: i giocatori coinvolti nello spareggio dovranno sfidarsi in un ultimo round per decretare il vincitore della partita.

Aggiungi i tuoi ricordi

Perché non aggiungere le vostre Polaroid™ e aumentare il divertimento? Potete utilizzare foto di famiglia, foto di e con amici e personalizzare il gioco! Scegliete almeno 2 Polaroid™ per iniziare, e mischiatele insieme alle carte in dotazione. Per facilitarvi, trovate qui sotto le categorie di foto che vi consigliamo di includere nel mazzo.

- **Persone**
- **Luoghi**
- **Animali**
- **Cibo**
- **Oggetti**
- **Attività**

Come sostituire / installare le batterie

Funziona con 2xAAA da 1,5 V (non incluse). Aprite il vano batterie con un cacciavite. Per la sostituzione delle batterie, rimuovete le batterie già presenti nell'unità estraendo una delle estremità della batteria. NON rimuovere o posizionare batterie utilizzando strumenti metallici o appuntiti. Installare le nuove batterie secondo la corretta polarità (+/-), nel vano batterie. Riposizionare il coperchio sul vano. Controllare le norme e le disposizioni locali in materia di smaltimento delle apparecchiature elettroniche.

ATTENZIONE! Non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi. Piccole parti potrebbero essere ingerite o inalate. Rischio di soffocamento. Le parti e i fili in plastica dell'imballaggio non fanno parte del giocattolo, si prega di rimuoverli prima di dare il gioco al bambino. Colori e modelli possono variare rispetto a quanto illustrato sulla confezione. Leggere e conservare la confezione per riferimenti futuri. AVVERTENZE SULLE BATTERIE: Diversi tipi di batterie o batterie nuove e usate non devono essere mischiati. Devono essere utilizzate solo batterie dello stesso tipo o equivalenti a quelle raccomandate. Non utilizzare batterie con tensione di alimentazione superiore a quella indicata nelle istruzioni. Le batterie devono essere inserite rispettando la corretta polarità. I terminali di alimentazione non devono essere cortocircuitati. Le batterie esaurite devono essere rimosse dal giocattolo. Non gettare nell'acqua, non gettare nel fuoco, non toccare con le mani umide e bagnate. Per la pulizia del giocattolo utilizzare un panno umido. Le batterie devono essere sostituite da un adulto. Rimuovere le batterie dal giocattolo se si prevede di non utilizzarlo per lungo tempo. L'inserimento delle batterie e la connessione all'eventuale sistema di ricarica batteria devono essere eseguiti da un adulto. Le batterie ricaricabili possono essere ricaricate solo sotto la supervisione di un adulto. Le batterie ricaricabili devono essere rimosse dal giocattolo prima di essere ricaricate. Le batterie non ricaricabili non devono essere ricaricate. Non mischiare batterie alcaline, standard (zinco-carbone) o ricaricabili (nichel-cadmio). INFORMAZIONI AMBIENTALI. Le apparecchiature elettriche ed elettroniche non devono essere smaltite tra i normali rifiuti urbani ma devono essere inviate alla raccolta differenziata per il loro corretto trattamento. Il simbolo del bidone barrato, apposto sul prodotto e sull'imballo, ricorda la necessità di smaltire adeguatamente il prodotto al termine della sua vita. In tal modo è possibile evitare che un trattamento non specifico delle sostanze contenute in questi prodotti, od un uso improprio di parti di essi possano portare a conseguenze dannose per l'ambiente e per la salute umana. A fine vita del prodotto potete rivolgervi al vostro distributore per avere informazioni sulle modalità di smaltimento ed al momento dell'acquisto vi informerà della possibilità di rendere gratuitamente un altro apparecchio a condizione che sia di tipo equivalente ed abbia le stesse funzioni del prodotto acquistato o, se le dimensioni sono non superiori a 25 cm, le AEE possono essere rese senza obbligo di acquisto del prodotto equivalente. Al momento della sostituzione delle batterie, vi preghiamo di seguire la procedura in vigore riguardante la loro eliminazione. In particolare vi preghiamo di gettarle in un contenitore appositamente dedicato alla raccolta delle pile usate. Uno scorretto smaltimento del prodotto sarà passibile delle sanzioni previste dalla normativa nazionale vigente nel paese dove il prodotto viene smaltito.

Prodotto da: Fuel For fun company B.V. 8021 EV, 11 Zwolle NL
©2025 GW - Un gioco di Camden Games NW1 8QR UK.
Distribuito da: Rocco Giocattoli Srl
Via Antonio Carruccio 181/183, 00134 Roma ITALIA
Roccogiocattoli.it - +39 06713582
servizio.clienti@roccogiocattoli.com
PRODOTTO IN CINA.

#YASGAMES

Non fare l'asociale, condividi la tua serata con #yasgames

polaroid
The Game

ETÀ 10+ | GIOCATORI 3+

YAS! GAMES