SCOPO DEL GIOCO

Fare Match e conquistare il maggior numero di Profili e il loro bagaglio emotivo.

PREPARAZIONE

Per cominciare, posizionate le Carte, i Dadi e i Token Like (sono quelli a forma di cuore) al centro del tavolo, in modo che siano facilmente raggiungibili da tutti i giocatori.

Mischiate le Carte e distribuitene 5 a ciascun giocatore insieme a 1 Profilo e 1 Token Fissa (sono raffigurati come una puntina).

COME SI GIOCA

Ciascun giocatore, all'inizio del proprio turno, **deve** sempre **pescare 1 Carta** dal mazzo centrale.

Poi, **può** effettuare le seguenti azioni:

1. **Giocare** 1 o più **Carte Azione**;
2. **Piazzare 1 Token Like** sul Profilo che ha davanti e **tentare un Match**;
3. **Passare il turno** al giocatore successivo.

Alla **fine del turno**, non è possibile avere più di **6 carte** in mano. Scartate le carte in eccedenza a vostro piacimento.

I PROFILI

Questi sono gli incredibili, affascinantissimi, super seducenti casi umani che vi apprestate a conquistare. Che fortuna, eh?

Ogni Profilo presenta **4 Caratteristiche**, che descrivono al meglio gli interessi del caso umano di turno.

Niente panico, non abbiamo inserito né il padel, né corsi di decorazione di ceramica tra gli interessi dei nostri Profili, ma ci sono comunque un sacco di stereotipi millennial per stuzzicare al meglio il vostro eros.

! Ciascun giocatore, all'inizio del turno, deve avere 1 Profilo davanti a sé.

LE CARTE

1. **Carte Carattere**

   Su queste carte troverete gli stessi simboli presenti sui Profili. Le Carte Carattere servono per tentare la sorte con gli irresistibili soggetti con cui, per qualche oscura ragione, siete intenzionati a fare Match.

   Ogni carta mostra un interesse che potreste avere in comune col Profilo davanti a voi. Queste carte determinano il numero di dadi a disposizione, nel tentativo di Match in corso; ovviamente potrete giocare solo quelle in comune col Profilo (no, qui gli opposti non si attraggono!) davanti a voi.

   Esiste anche una Carta Jolly, che vale come qualsiasi Carattere.

2. **Carte Azione**

   Queste carte permettono di interagire con gli altri giocatori e modificare l'andamento della partita.

   Dopo aver giocato Carte Azione e averne risolto l'effetto, queste andranno scartate.

   ! Tra le Carte Azione, ce ne sono alcune contrassegnate con il simbolo, che abbiamo chiamato **Carte Tossicità**. Le Carte Tossicità si giocano sul Profilo davanti a un altro giocatore e una volta "allegate" non possono più essere rimosse. Non c'è psicoterapia che tenga: chi nasce malessere muore malessere e le Carte Tossicità si attaccheranno letteralmente ai Profili, fino alla fine del gioco. Se, al proprio turno, si riceve un Profilo accompagnato da una Carta Tossicità, prima ancora di pescare, si dovrà eseguire un lancio di 4 dadi. La Tossicità si attiva quando, dal lancio, escono 4 ✕. L'unico modo per salvarsi dall'effetto di una Carta Tossicità è giocare, prima del lancio dei dadi, la **Carta Psicoterapia**.

TOKEN FISSA

Siete quel tipo di persona che pagherebbe un abbonamento premium per farsi venire le paranoie su quanti pretendenti abbiano visualizzato il profilo e altre follie del genere? Allora amerete i Token Fissa, gli unici token che vi permettono di **bloccare il Profilo che avete davanti**, impedendo che vi scappi durante la fase di Swipe.

Rovescio della medaglia: tentare il Match è obbligatorio.

Avete capito bene, pagando il giusto prezzo potrete passare del tempo in più con un Profilo a vostra scelta… vi ricorda qualcosa?

Il Token Fissa può essere giocato diverse volte durante la partita anche fuori dal proprio turno, ma **SOLO** prima che avvenga la rotazione dei profili e viene poi **rimosso automaticamente all'inizio del proprio prossimo turno**, prima di pescare.

MATCHAMO?

Fin dall'antichità, i rituali di corteggiamento sanciscono l'inizio di quell'avvincente fase in cui l'innamorato tocca con mano la possibilità di conquistare l'oggetto del suo desiderio, o di rischiare l'infelicità eterna a seguito di un rifiuto, Dante Alighieri docet. Il Sommo Vate tentò con un poema allegorico-didascalico, nel regno animale è celebre il corteggiamento dei pavoni, che sfoggiano il loro piumaggio colorato… a voi tocca scegliere una foto profilo in cui non ricordate uno scorfano e fare match sulle app di incontri. È andata così.

Volete sapere come si tenta un Match? Ve lo diciamo qui sotto:

- Dovete **posizionare 1 Token Like** sul Profilo davanti a voi, questo step è obbligatorio ogni volta che si prova a fare Match, anche se sono già presenti Token Like sul Profilo;
- Dimostrate la vostra affinità con il Profilo che state cercando di conquistare giocando le Carte Carattere! Si possono giocare da **1 a 4 Carte Carattere** compatibili.

  P.S.: Giocando **4 Carte Carattere compatibili**, il Match è **automatico** senza tirare i dadi!

- Per **ogni carta compatibile**, tirate **1 dado**;
- Se dal lancio dei dadi esce **almeno 1** ♥, fate Match!

Mettete da parte il Profilo conquistato e il suo bagaglio emotivo (eventuali Like e Tossicità) e riprendete in mano le Carte Carattere giocate. Ora che avete raggiunto il vostro obiettivo è il momento di passare alla prossima fase, e cioè, la conquista del prossimo Profilo… *pensavate davvero che avreste festeggiato le nozze d'argento con ScubaLollo?!?*

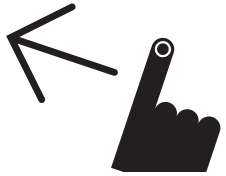
Pescate **immediatamente 1 nuovo Profilo** e posizionatelo davanti a voi. Potrete tentare un secondo Match nello stesso turno, se vi sentite particolarmente arzilli, ma solo se nel primo match sono usciti **tutti** ♥. Non dimenticate di aggiungere 1 Token Like sul nuovo Profilo.

Se il **Match fallisce**, non disperate, c'è sempre il prossimo turno! Scartate 1 delle Carte Carattere giocate a vostra scelta e bevetevi un bel matcha al sapore di delusione.

! Quando un Match fallisce, Il Token Like appena posizionato dal giocatore **rimane sul Profilo**, e il valore di quel Profilo aumenta per il prossimo turno.

SWIPE HAPPENS

Quando un giocatore passa il turno, innesca lo Swipe: **tutti i Profili si spostano a sinistra**, ovvero ogni giocatore riceve 1 Profilo dal giocatore alla propria destra. Solo i Profili bloccati da Token Fissa **non ruotano** insieme agli altri.



VINCERE IL GIOCO

Questo non è il gioco fatto per essere eliminato, ragazzi.

Qua le partite terminano e ci aspettiamo che ricominciate presto a giocare, quindi qua sotto trovate tutte le indicazioni per finire una manche in bellezza.

Il gioco termina quando **finiscono i Profili**: a quel punto si procede al conteggio dei punti di ogni giocatore.

Si contano:

Profili conquistati = 3 pt.

Token Like = 1 pt.

Carte Tossicità = 1 pt.

Vince chi totalizza più punti. Sbalorditivo, vero?

In caso di parità:

- Vince chi ha più **Profili**
- Se ancora pari: chi ha più **Token Like**
- Se ancora pari: chi ha più **Carte Tossicità**

DATE, GHOST, REPEAT

REGOLE DEL GIOCO

#YASGAMES

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

Copyright © 2026 Date, Ghost, Repeat
Prodotto e importato da: Rocco Giocattoli Srl
Via Antonio Carruccio 181/183, 00134 Roma ITALIA
Roccogiocattoli.it - +39 06713582
servizio.clienti@roccogiocattoli.com
Autori: Qbro - **Illustrazioni:** Marco Quintavalle

Art. 21197624
Prodotto in Cina

YAS! GAMES

ETÀ 16+ GIOCATORI 3-8

YAS! GAMES