

# MATCH ME IF YOU CAN

## QUANTO “MATCHERETE” CON I VOSTRI AMICI?

Abbiamo chiesto ad esperti, animali e oggetti le domande più assurde. Come pensate che abbiano risposto?

In Match Me If You Can, non dovrete semplicemente tentare di dare le risposte giuste, perché non ce ne saranno! Il vostro obiettivo sarà di rispondere nello stesso modo di almeno una delle altre persone partecipanti. Se “matchate”, potete proseguire nel round successivo. Ma non vi preoccupate: anche se non matchate con nessuno, potete scommettere sulle domande dei vostri amici per ottenere comunque punti. Siete pronti a vedere quanto voi e i vostri amici siete in grado di matchare?

## CONTENUTO

### A. 150 CARTE DOMANDA FRONTE-RETRO (70 X LIVELLO 1, 50 X LIVELLO 2, 30 X LIVELLO 3)



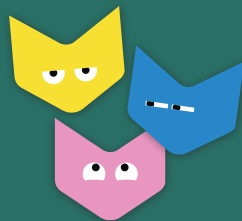
### E. 1 BLOC-NOTES PER LE RISPOSTE



### B. 1 PLANCIA SEGNAPUNTI



### C. 8 SEGNALINI CONTAPUNTI



### D. 8 SEGNALINI SCOMMESSA



1. Dividete le carte per livello e mescolate i tre mazzi separatamente (A).  
Decidete se per questa partita giocherete con il lato chiaro o con il lato scuro delle carte. Posizionate il lato scelto rivolto verso il basso.
2. Posizionate la plancia segnapunti (B) al centro del tavolo in modo che sia accessibile a tutti i giocatori.
3. Ognuno sceglie un segnalino contapunti (C) e lo posiziona sullo 0 del tracciato del punteggio.
4. Ognuno prende un segnalino scommessa, su cui c'è scritto ✓/✗ (D).
5. Strappate fogli dal bloc-notes per le risposte (E) e separateli in modo da ottenere una colonna per ogni giocatore (Ogni foglio del bloc-notes contiene 3 colonne).
6. Prendete una penna o una matita per ogni persona, e siete pronti a iniziare!

## OBIETTIVO

Scrivete in segreto le risposte alle domande assurde poste dalle carte e guadagnate punti dando la stessa risposta di almeno una delle altre persone o scommettendo correttamente se ci sarà o meno un match.

Il primo giocatore a raggiungere 13 o più punti vince!

## PREPARAZIONE

Il giocatore che più di recente ha finito la frase di qualcun altro inizia a giocare. Questo rivela la prima carta dal mazzo di livello 1 e legge ad alta voce la domanda. Poi, tutti i giocatori scrivono in segreto una risposta. Ricordate, state cercando di ottenere un match!

**IMPORTANTE:** Non discutete sulla domanda finché tutti non avranno scritto la loro risposta!

### COS'È UN MATCH?

Hai ottenuto un match (o hai matchato) se hai scritto la stessa risposta di almeno un'altra persona.

Ci possono essere uno o più match per domanda. Per esempio, una domanda recita "Abbiamo chiesto a 100 paia di cuffiette: quante canzoni riproducete ogni giorno?". Due persone scrivono "10" e tre persone scrivono "20", e tutti e 5 ottengono punti per aver matchato.

Prima di iniziare la partita, decidete quanto specifici dovranno essere i match. Per esempio, "fungo" e "funghi" valgono come match? E "bottiglia" con "bottiglietta"? Più esatti sono i requisiti, più difficile sarà il gioco. In conclusione, dovete concordare come gruppo su cos'è e cosa non è un match.

Non appena tutti hanno finito di scrivere, rivelate le vostre risposte. Qualsiasi giocatore che ha ottenuto un match ottiene un numero di punti pari al livello della carta. Quei giocatori continueranno a scrivere risposte nel round successivo.



## LIVELLO 1: 1 PUNTO



## LIVELLO 2: 2 PUNTI



## LIVELLO 3: 3 PUNTI

Se c'è stato almeno un match nel livello 1, il giocatore che ha letto la prima domanda pesca una carta dal mazzo di livello 2. Solo i giocatori che hanno matchato nel livello precedente possono scrivere risposte per questa nuova domanda. Chi invece non ha matchato con nessuno potrà scommettere in questo livello per ottenere comunque punti.

Allo stesso modo, nel livello 3 potranno scrivere solo i giocatori che avranno ottenuto un match nel livello 2, e tutti gli altri scommetteranno.

## FINE DEL ROUND

Un round termina quando:

- Non ci sono più match, oppure
- I giocatori ottengono match per una domanda di livello 3.

Controllate per vedere se qualcuno ha raggiunto 13 o più punti. Se è così, quel giocatore vince! Se nessuno ha ancora raggiunto i 13 punti, iniziate un nuovo round partendo dal livello 1. Tutti possono scrivere nuovamente le risposte.

Il giocatore alla sinistra della persona che ha letto le carte nel turno precedente sarà il nuovo lettore.

## SCOMMETTERE

Se il gioco prosegue ai livelli 2 e 3, tutti i giocatori che non hanno matchato possono scommettere. **Prima** che chi scrive le risposte riveli cosa ha scritto, ogni giocatore che scommette posiziona il suo segnalino scommessa con il lato ✓/✗ rivolto verso l'alto, indicando su quale opzione scommette.



**MATCH ME** IF YOU

✓ Nadine ||

Sfinito

Fusilli

5

Se scommetti correttamente, ottieni un punto a prescindere dal livello della domanda. Inoltre, fai un segno sul tuo foglio per ogni scommessa azzeccata. Questi segni serviranno per eventuali spareggi a fine partita.

## ESEMPIO “LIVELLO 2” (7 GIOCATORI)

Ella, la giocatrice iniziale, legge una domanda “livello 2”: “Abbiamo chiesto a 100 pizze: quale farcitura vorresti lasciare a bruciare nel forno?”

Tutti i giocatori che hanno ottenuto un match nel livello 1 ora scrivono in segreto le loro risposte. Nadine non ha matchato nel livello 1 e decide di posizionare il suo gettone scommessa sul lato “✓”  
Quando tutti hanno finito di scrivere, rivelano le loro risposte. Jenny e Steve hanno scritto entrambi “ananas”, mentre Brian e Jessica hanno scritto “cipolla”, Rachel ha scritto “acciughe” ed Ella ha scritto “funghi”.

Tutti i giocatori che hanno matchato ottengono 2 punti. Nadine ha scommesso correttamente che ci sarebbe stato un match e ottiene 1 punto. Tutti tranne Rachel ed Ella avanzano con i loro segnalini contapunti sul tracciato del punteggio.

Nel livello 3, Rachel, Ella e Nadine dovranno scommettere, mentre gli altri potranno scrivere le loro risposte alla prossima domanda.

## FINE DEL GIOCO

Il primo giocatore che raggiunge o supera i 13 punti vince la partita! Se più giocatori raggiungono i 13 punti nello stesso momento, il vincitore è il giocatore con il maggior numero di segni ottenuti con scommesse corrette. In caso di ulteriore pareggio, tutti i giocatori coinvolti vincono insieme!

**Autori:** Julien Gupta e Johannes Berger  
**Direzione artistica:** Jake Breish e Chiara Bellavite  
**Sviluppo tecnico:** Tobias Kesselring  
**Redazione:** Brian Kirk, Isabeau Rosen e Kimberly Wichniarz

© 2025

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

**MATCH ME** IF YOU CAN!

✓ Jenny

Sfinito

Penne

Succo alla mela

10

Ananas

**MATCH ME** IF YOU CAN!

✓ Steve |

Cuffia

Spaghetti

10

Ananas

### SCAN ME IF YOU CAN!

Scansiona il QR code all'interno della scatola per stampare altri fogli di bloc-notes e continua a divertirti!

242898

**Ravensburger**