

Age: 7-99

Players: 2-6

Duration: 15 minutes

A game by: *Dario Massa*

Contents:

48 cards with 96 images;

1 hourglass; Rules

Preparation

Shuffle the subject cards and place the decks on the table. Then draw nine cards and arrange them in the centre of the table in a 3 x 3 grid. Keep the hourglass to hand.

How to play

At the beginning of each round, all players start thinking of a connection between the subjects of the cards in play. A connection is a link, a common characteristic which they all have in common. For example: "They are all red"; "They are all in this room"; "They all start with the letter A": the only limit is the players' imaginations. When a player is the first to find a connection which satisfies them, they shout out the number of cards which they have connected and turn over the hourglass. Now the other players have the time given by the hourglass to try to increase this declared number. N.B.: once a player shouts out a number, they cannot claim another during the same round. Once the time has expired, the player who stated the highest number reveals their connection to the other players, and if it is valid they take all the cards they have connected



and keep them in a deck in front of them. They are worth points. If the connection is not valid, the player with the second highest number states their connection and so on (read the section "Connection Rules" to determine whether connections are valid).

Fill the grid with new cards to replace those collected by the winner, then start a new round! When the central deck is finished and it becomes impossible to fill the grid completely, the game ends and the player with the most cards earned is declared the winner.

Connection Rules

1) Connections must be real, true and factual. Opinions or connections which cannot be verified by all players do not count. No player must be able to say "This connection is not valid for me".

For example: "I have taken photos of all these things in my life", or "They're all things I like", are not valid connections. However "Photos of all these things are hanging on the wall in this room" is a valid connection, as it can be verified by all players!

2) It is not possible to create a connection involving all the elements on the grid. There must be at least one element which does not fall into the stated category. Therefore, categories such as "They are all made up of atoms" are not permitted.

3) The same connections cannot be repeated in the same game.

Adventure Mode

If the same group of friends play frequently, they can choose this mode of play and mark down on a notepad (not included) all the connections they find. From that point on, and for all subsequent games, those connections will no longer be permitted. This means that the players will always have to use their ingenuity to find new solutions.

IT STRANGE CONNECTIONS

Età: 7-99

Giocatori: 2-6

Durata: 15 minuti

Un gioco di: *Dario Massa*

Contenuto:

48 carte con 96 soggetti;

1 Clessidra; Regolamento

Preparazione

Mescolate le carte dei soggetti e tenete il mazzo sul tavolo.

Quindi pescate 9 carte e disponetele al centro del tavolo in una griglia 3 x 3. Tenete la clessidra a portata di mano.

Svolgimento

All'inizio di ogni round, tutti i giocatori iniziano a pensare ad una connessione tra i soggetti delle carte in gioco. Una connessione è un tratto, una caratteristica comune che li unisce. Ad esempio: "Sono tutti rossi"; "Sono tutti in questa stanza"; "Hanno tutti le A come iniziale"; l'unico limite è la fantasia. Quando un giocatore per primo trova una connessione che lo soddisfa, esclama ad alta voce il numero delle carte che ha connesso e gira la clessidra. Ora gli altri giocatori possono provare ad aumentare il numero esclamato, nel tempo della clessidra. Attenzione: quando un giocatore esclama un numero, non potrà più esclamare altri durante lo stesso round.

Scaduto il tempo, il giocatore che ha esclamato il numero più alto rivela la sua connessione



agli altri giocatori e, se è valida, prende tutte le carte che ha connesso e le tiene davanti a sé in un mazzetto. Varranno come punti. Se la connessione non è valida, si passa al secondo giocatore con il numero più alto e così via (leggi il paragrafo "Regole di connessione" per valutarne la validità).

Riempite la griglia con nuove carte a rimpiazzare quelle raccolte dal vincitore e partite con un nuovo round! Quando il mazzo centrale si esaurisce e diventa impossibile riempire la griglia completamente, la partita finisce e il giocatore con più carte vinte è dichiarato il vincitore.

Regole di connessione

1) Le connessioni devono essere vere, reali, fatti. Le opinioni o le connessioni non verificabili da tutti i giocatori non valgono. Nessun giocatore deve poter dire "Questa connessione per me non vale".

Esempi: "Nella mia vita ho scattato foto di questi soggetti" oppure "Sono tutte cose che mi piacciono" non sono connessioni valide. Mentre "Ho scattato foto di tutti questi soggetti, e sono appese sulla parete in questa stanza" è una connessione valida, perché verificabile da tutti i giocatori!

2) Non è possibile creare una connessione che coinvolga tutti gli elementi sulla griglia. Ci dev'essere almeno un elemento che non ricade nella categoria esclamata. Quindi categorie come "Sono tutti fatti di atomi" non sono ammesse.

3) Nella stessa partita, non possono essere ripetute le stesse connessioni.

Modalità Avventura

Se si gioca spesso con lo stesso gruppo di amici, i giocatori possono scegliere di giocare questa modalità e segnarsi su un foglio di carta o su un block notes (non forniti) tutte le connessioni che trovano. Da quel momento in poi e per tutte le partite a seguire, quelle connessioni scritte diventeranno vietate. In questo modo i giocatori dovranno sempre ingegnarsi per trovare nuove soluzioni.

FR STRANGE CONNECTIONS

Âge : 7-99

Joueurs : 2-6

Durée : 15 minutes

Un jeu de : *Dario Massa*

Contenu :

48 cartes avec 96 sujets ; 1 sablier ;

Règles du jeu

Préparation

Mélangez les cartes des sujets et placez-les en piles sur la table.

Piochez ensuite 9 cartes et placez-les au centre de la table en formant un carré de 3 x 3. Gardez le sablier à portée de main.

Déroulement

Au début de chaque tour, les joueurs réfléchissent à une connexion pouvant être établie entre les sujets représentés sur les cartes. On entend par connexion un trait, une caractéristique commune qui les unit. Par exemple : "Ils sont tous rouges" ; "Ils sont tous dans cette pièce" ; "Ils commencent tous par un A" ; la seule limite est l'imagination. Lorsqu'un joueur trouve une connexion qui le satisfait, il annonce à haute voix le nombre de cartes qu'il a réussi à connecter et retourne le sablier. A partir de ce moment-là, les autres joueurs doivent essayer de trouver un nombre de connexions supérieur à celui annoncé, avant que le sablier ne se soit écoulé. Attention : les joueurs ne peuvent annoncer le nombre de connexions trouvées qu'une seule fois dans le courant d'une même manche.



Une fois le temps écoulé, le joueur qui a annoncé le nombre le plus élevé révèle sa connexion aux autres joueurs et, si celle-ci est valable, il prend toutes les cartes qu'il a connectées et les place en pile devant lui. Chaque carte compte un point. Si la connexion n'est pas valable, on passe au deuxième joueur ayant le numéro le plus élevé, et ainsi de suite (pour évaluer la validité des connexions, lisez la section "Règles de connexion"). Avant d'entamer une autre manche, remplacez les cartes qui ont été ramassées par de nouvelles cartes. Lorsque la pioche est épuisée et qu'il n'est plus possible de compléter le carré, la partie prend fin et le joueur qui a remporté le plus grand nombre de cartes est déclaré vainqueur.

Règles de connexion

- 1) Les connexions doivent être vraisemblables, réelles ou factuelle. Les opinions ou les connexions qui ne sont pas approuvées à l'unanimité ne sont pas valables. Cela signifie qu'aucun des joueurs ne doit pouvoir dire "Pour moi, cette connexion n'est pas valable". Exemples : "J'ai pris tous ces sujets en photo" ou "Ce sont toutes les choses que j'aime" ne sont pas des liens valables. Alors que "J'ai pris tous ces sujets en photo et elles sont accrochées au mur de cette pièce" est une connexion valable car elle peut être vérifiée par l'ensemble des joueurs !
- 2) Il n'est pas possible de créer une connexion impliquant tous les éléments de la grille. Il doit y avoir au moins un élément qui n'appartienne pas à la catégorie annoncée. Par conséquent, les catégories telles que "Ils sont tous composés d'atomes" ne sont pas autorisées.
- 3) Une connexion donnée ne peut être annoncée qu'une seule fois au cours d'une même partie.

Mode Aventure

Ce mode de jeu est conseillé lorsque l'on joue souvent avec le même groupe d'amis et consiste à écrire les connexions annoncées sur une feuille ou dans un calepin (non fournis). A partir de ce moment-là, toute connexion inscrite sur la liste ne pourra plus être annoncée ni pendant la partie en cours ni au cours des suivantes. De cette manière, les joueurs devront s'efforcer de trouver de nouvelles connexions à chaque partie.

ES STRANGE CONNECTIONS

Edad: 7-99

Jugadores: 2-6

Duración: 15 minutos

Un juego de: *Dario Massa*

Contenido:

48 cartas con 96 sujetos; 1 reloj de arena; Reglamento

Preparación

Mezclar las cartas de los sujetos y dejarlas sobre la mesa en un montón. Entonces coger 9 cartas al azar y colocarlas en el centro de la mesa, en una cuadrícula de 3 x 3. Dejar el reloj de arena a mano.

Desarrollo

Al principio de cada ronda, todos los jugadores empiezan a pensar en una conexión entre los sujetos de las cartas en juego. Una conexión es un rasgo, una característica común que los una. Por ejemplo: "Son todos rojos!"; "Están todos en esta habitación"; "Todos empiezan por la letra A"; el único límite es la imaginación. Cuando uno de los jugadores, el primero, encuentra una conexión que lo convenza, dice en voz alta el número de cartas que ha conectado y le da la vuelta al reloj de arena. Ahora los demás jugadores pueden intentar aumentar el número declarado, en el tiempo del reloj de arena. Atención: cuando un jugador pronuncia un número, no podrá pronunciar otros en la misma ronda. Al agotarse del tiempo, el jugador que haya pronunciado el número más alto desvela su



conexión a los demás jugadores y, si es válida, coge todas las cartas que ha conectado y las deja delante de sí en un montoncito. Valdrán como puntos. Si la conexión no es válida, se pasa al segundo jugador con el número más alto y así (lee el párrafo "Reglas de conexión" para valorar la validez).

Se vuelve a llenar la cuadrícula con cartas nuevas para sustituir las que ha cogido el ganador y así empieza otra ronda! Cuando el montón central se haya agotado y sea imposible completar la cuadrícula, la partida se acaba y el jugador que haya conseguido más cartas es declarado ganador.

Reglas de conexión

1) Las conexiones tienen que ser verdaderas, reales, hechos. Las opiniones o las conexiones no verificables por todos los jugadores no valen. Ningún jugador tiene que poder decir "Esta conexión para mí no vale".

Ejemplos: "En mi vida he sacado fotos de todos los objetos" o "Son todas cosas que me gustan" no son conexiones válidas. Mientras que "He sacado fotos de todos estos objetos y están colgadas en la pared de esta habitación" es una conexión válida, porque puede ser comprobada por todos los jugadores!

2) No es posible crear una conexión que involucre todos los objetos de la cuadrícula. Tiene que haber al menos un elemento que no entre dentro de la categoría declarada. Por lo tanto, categorías como "Están todos hechos de átomos" no se admiten.

3) En la misma partida, no se pueden repetir las mismas conexiones.

Modalidad Aventura

Si se juega a menudo con el mismo grupo de amigos, los jugadores pueden escoger jugar con esta modalidad y apuntar en un papel o en una libreta (no proporcionados) todas las conexiones que encuentran. A partir de ese momento y durante todas las siguientes partidas, las conexiones escritas quedarán prohibidas. De esta manera, tendrán que esforzarse siempre para encontrar soluciones nuevas.

DE STRANGE CONNECTIONS

Alter: 7-99

Spieler: 2-6

Dauer: 15 Minuten

Ein Spiel von: *Dario Massa*

Inhalt:

48 Karten mit 96 Figuren;

1 Sanduhr; Regeln

Vorbereitung

Die Themenkarten mischen und sie in Stapeln auf den Tisch legen. Dann werden 9 Karten gezogen und in der Mitte des Tisches in einem 3 x 3 Raster abgelegt. Die Sanduhr griffbereit halten.

Entfaltung

Zu Beginn jeder Runde denken alle Spieler über eine Verbindung zwischen den Themen der Karten im Spiel nach. Eine Verbindung ist ein Merkmal, eine gemeinsame Eigenschaft, die sie verbindet. Zum Beispiel: "Sie sind alle rot"; "Sie sind alle in diesem Raum"; "Sie haben alle ein A als Anfangsbuchstaben"; die einzige Grenze ist die Fantasie. Wenn ein Spieler zum ersten Mal eine Verbindung findet, die ihn zufrieden stellt, ruft er laut die Anzahl der Karten, die er verbunden hat, und dreht die Sanduhr um. Nun können die anderen Spieler versuchen, die ausgerufene Zahl zu erhöhen, und zwar innerhalb der Zeit der Sanduhr. Achtung: Sobald ein Spieler eine Zahl ausruft, darf er in der gleichen Runde keine weitere mehr ausrufen.



Nach Ablauf der Zeit zeigt der Spieler, der die höchste Zahl ausgerufen hat, den anderen Spielern seine Verbindung und nimmt, wenn sie gültig ist, alle Karten, die er verbunden hat, und legt sie als Stapel vor sich ab. Sie werden als Punkte gezählt. Wenn die Verbindung ungültig ist, geht er zum zweiten Spieler mit der höchsten Zahl über und so weiter (den Abschnitt "Verbindungsregeln" lesen, um die Gültigkeit zu beurteilen).

Das Raster wird mit neuen Karten gefüllt, um die vom Gewinner gesammelten Karten zu ersetzen, und eine neue Runde beginnt! Wenn der mittlere Stapel aufgebraucht ist und das Feld nicht mehr vollständig gefüllt werden kann, endet das Spiel und der Spieler mit den meisten gewonnenen Karten wird zum Sieger erklärt.

Verbindungsregeln

1) Die Verbindungen müssen wahrhaftig, real und faktisch sein. Meinungen oder Verbindungen, die nicht von allen Spielern überprüft werden können, zählen nicht. Kein Spieler sollte sagen können: "Diese Verbindung zählt für mich nicht".

Beispiele: "In meinem Leben habe ich diese Motive fotografiert" oder "Das sind alles Dinge, die ich mag" sind keine gültigen Verbindungen. Im Gegensatz dazu ist "Ich habe Fotos von all diesen Personen gemacht, und sie hängen in diesem Raum an der Wand" eine gültige Verbindung, weil sie von allen Spielern überprüft werden kann!

2) Es ist nicht möglich, eine Verbindung mit allen Elementen des Rasters herzustellen. Es muss mindestens ein Element vorhanden sein, das nicht in die ausgeschnittene Kategorie fällt. Kategorien wie "Sie bestehen alle aus Atomen" sind also nicht zulässig.

3) In ein und demselben Spiel können dieselben Verbindungen nicht wiederholt werden.

Abenteuer-Modus

Wenn die Spieler oft mit derselben Gruppe von Freunden spielen, können sie diesen Modus wählen und alle gefundenen Verbindungen auf einem Blatt Papier oder einem Notizblock (nicht im Lieferumfang enthalten) notieren. Von da an und für alle folgenden Spiele sind diese schriftlichen Verbindungen verboten. Auf diese Weise werden immer wieder neue Lösungen gefunden werden müssen.

PT STRANGE CONNECTIONS

Idade: 7-99

Jogadores: 2-6

Duração: 15 minutos

Um jogo de: *Dario Massa*

Conteúdo:

48 cartas com 96 figuras;

1 ampulheta; Regulamento

Preparação

Baralhe as cartas das figuras e coloque-as na mesa em montes. Em seguida, pesque 9 cartas e coloque-as no centro da mesa fazendo uma grelha de 3 x 3. Mantenha a ampulheta à mão.

Procedimento

No início de cada ronda, todos os jogadores começam por pensar numa ligação entre as figuras das cartas em jogo. Uma ligação corresponde a um traço, a uma característica comum que elas partilhem. Por exemplo: "São todas vermelhas"; "Estão todas nesta sala";

"Todas têm A como inicial"; o único limite é a imaginação. Quando um jogador for o primeiro a encontrar uma ligação que seja satisfatória, diz em voz alta o número das cartas que têm entre si uma ligação e vira a ampulheta. Agora os outros jogadores podem tentar aumentar o número mencionado dentro do tempo permitido pela ampulheta. Atenção: quando um jogador indica um número, não poderá voltar a indicar outros durante a mesma ronda.



Decorrido o tempo, o jogador que indicou o número mais alto revela a sua ligação aos outros jogadores e, se for válida, fica com todas as cartas que ligou e coloca-as num monte à sua frente. Contarão como pontos. Se a ligação não for válida, passa-se para o segundo jogador com o maior número e assim sucessivamente (consultar o parágrafo "Regras de ligação" para avaliar a sua validade).

Preencha a grelha com novas cartas para substituir as que foram recolhidas pelo vencedor e dá-se início a uma nova ronda! Quando o baralho central terminar e for impossível preencher completamente a grelha, o jogo termina e o jogador com mais cartas é declarado vencedor.

Regras de ligação

1) As ligações devem ser verdadeiras, reais e verificáveis. As opiniões ou ligações não verificáveis por todos os jogadores não são válidas. Nenhum jogador deve poder dizer "Esta ligação não é válida para mim".

Exemplos: "Ao longo da minha vida tirei fotos destas figuras" ou "Todas elas são as coisas de que gosto", não são ligações válidas. Ao passo que "tirei fotos de todas estas figuras e estão penduradas nas paredes desta sala" é uma ligação válida, porque é verificável por todos os jogadores!

2) Não é possível criar uma ligação que envolva todos os elementos da grelha. Deve haver pelo menos um elemento que não se enquadre na categoria indicada. Por conseguinte, categorias como "Todos são feitos de átomos" não são permitidas.

3) Ao longo do mesmo jogo, não podem ser repetidas as mesmas ligações.

Modalidade Aventura

Caso seja habitual jogar com o mesmo grupo de amigos, os jogadores podem optar por jogar esta modalidade e anotar todas as ligações que encontram numa folha de papel ou num bloco de notas (não fornecidos). Desse momento em diante e para todos os jogos que se seguem, essas ligações escritas ficam proibidas. Desta forma, terão sempre de se esforçar para encontrar novas soluções.