



6 fuori ti sfida a restare... dentro! Rimani l'unico giocatore senza carte in mano, ma attento a quello che dici... o sei fuori!

GIOCA SENZA LEGGERE IL REGOLAMENTO!



GUARDA IL VIDEO SU  **YouTube**

www.youtube.com/RedGloveEdizioni

CONTENUTO



44 CARTE NUMERO



39 CARTE "6 FUORI"



27 CARTE DENTRO



1 TESSERA CITOFONO

PANORAMICA E SCOPO DEL GIOCO

Sei pronto a divertirti a 6 Fuori? Ogni giocatore inizia con tre carte Dentro e una mano di carte Numero. L'obbiettivo? Sbarazzarsi di tutte le carte in mano scartando le coppie uguali e evitando di pronunciare le parole proibite delle carte 6 Fuori. Ogni turno è una sfida: chiedi carte ai tuoi avversari e scarta le coppie, ma attenzione alle parole che pronunci! Se sbagli, perdi carte Dentro. I giocatori senza carte Dentro vanno "fuori" ma continuano a giocare, cercando di far sbagliare chi è ancora in gara. L'ultimo giocatore con almeno una carta Dentro è il vincitore! Preparatevi a una valanga di risate e colpi di scena!

PREPARAZIONE

1. Prendi le carte Dentro e distribuiscine tre a ciascun giocatore, se giochi in meno di nove giocatori, riponi le rimanenti dentro la scatola, non serviranno per questa partita.
2. Metti la tessera “Citofono” al centro del tavolo, raggiungibile da tutti i giocatori.
3. Prepara il mazzo di carte Numero seguendo questo schema:
 - **3 giocatori:** carte con i numeri da 0 a 6.
 - **4-5 giocatori:** carte con i numeri da 0 a 8.
 - **6-9 giocatori:** tutte le carte.
4. Prendi le carte 6 Fuori e prepara il mazzo seguendo questo schema:
 - **3 giocatori:** togli le carte “sette”, “otto”, “nove” e “dieci”.
 - **4-5 giocatori:** togli le carte “nove” e “dieci”.

In più giocatori si utilizza tutto il mazzo.

5. Il giocatore nato il giorno più vicino al sei diventa il mazziere, mescola e distribuisce le carte Numero a tutti i giocatori (compreso se stesso). Non importa se qualcuno ha una carta in più rispetto ad altri.
6. Infine il mazziere prende dal mazzo 6 Fuori la carta con scritto “Sei” e la carta “Fuori” e le pone al centro del tavolo ben visibili da tutti, poi rimescola il mazzo e estrae la prima carta, legge ad alta voce la parola, poi appoggia la carta visibile e il mazzo vicino alle altre due. Da questo momento inizia il Round e fino alla fine del Round nessuno potrà pronunciare mai la parola “Sei”, la parola “Fuori” né la parola scritta sulla carta 6 Fuori estratta.

Queste parole non potranno mai essere pronunciate nemmeno nei round successivi fino alla fine del gioco. Il gioco va avanti a turni in senso orario nei quali ogni giocatore chiede una carta Numero ad un avversario, **ad ogni turno del mazziere quest'ultimo dovrà pescare una nuova carta 6 Fuori**, leggerla ad alta voce e aggiungerla visibile accanto alle altre, attenzione ogni round quindi si aggiungeranno diverse carte 6 Fuori e le parole proibite aumenteranno!



Esempio: Giovanni prende il mazzo, prende la carta “Sei” e la carta fuori e le appoggia al centro del tavolo, poi mescola il mazzo 6 fuori e estrae la parola “dire”, da quel momento per quel round e per tutti i successivi nessuno potrà pronunciare le tre parole.



COME SI GIOCA

Il gioco è diviso in Round, ogni round si gioca a turni in senso orario.

1. INIZIO DEL ROUND

Ogni giocatore scarta dalla propria mano tutte le coppie di carte Numero uguali (con lo stesso numero, i colori non contano) e le pone nel mazzo degli scarti al centro del tavolo. Se si hanno tre carte uguali, due vengono eliminate e una resta in mano.

2. TURNO DI GIOCO

Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia. Chiede a un avversario a sua scelta se ha una determinata carta Numero, esempio *"hai un tre?"*, nel farlo deve cercare di non nominare mai le parole proibite:

- **L'avversario è obbligato a rispondere a voce senza mentire**, se ha la carta richiesta, la consegna al giocatore.
- Se non ha la carta richiesta, il giocatore pesca una carta a caso dalla mano dell'avversario.
- Se il giocatore di turno forma una coppia con la carta pescata dall'avversario, la scarta immediatamente.

Il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

Quanto arriva il turno del mazziere egli aggiunge una nuova carta 6 Fuori alle precedenti e procede con il suo turno di gioco.

CONSIGLIO: FATTI FURBO!

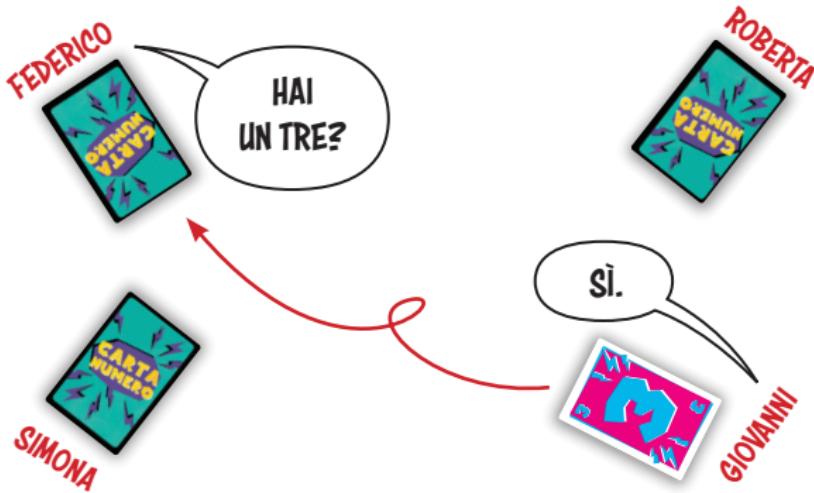
Durante il vostro turno prima di chiedere una carta Numero osservate quante carte hanno in mano i vostri avversari, (se non riuscite a capirlo potete liberamente chiederlo e gli avversari saranno obbligati a rispondere onestamente), è sempre conveniente chiedere la carta Numero agli avversari con più carte in mano per non rischiare di portare alla vittoria chi ha una sola carta nella propria mano.

3. VINCERE UN ROUND

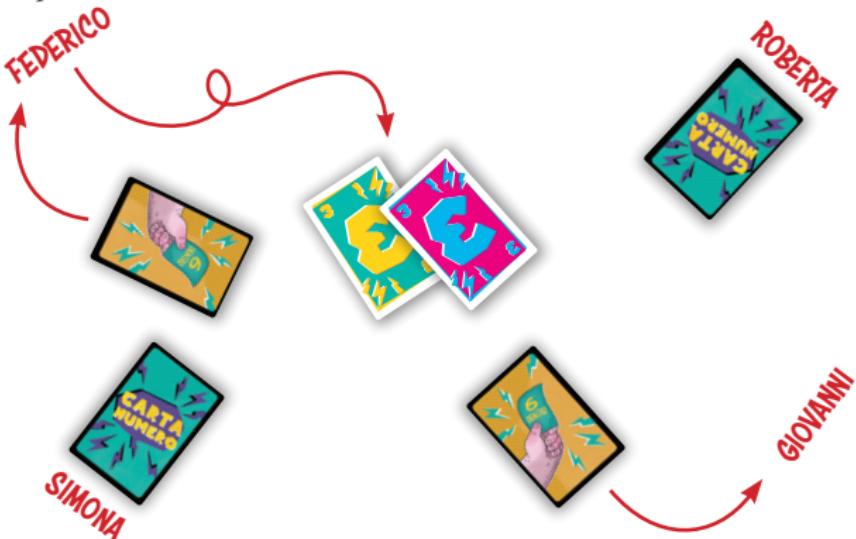
Il giocatore che scarta per primo tutte le carte Numero dalla sua mano vince il Round:

- Recupera una carta Dentro dal mazzo comune e la mette sul tavolo di fronte a sé (ogni giocatore può avere al massimo tre carte Dentro, le carte Dentro vinte oltre la terza non vengono prese).
- Tutti gli avversari perdono 1 carta Dentro e la mettono nel mazzo comune.
- Se due giocatori scartano contemporaneamente la loro ultima carta Numero, entrambi vincono e recuperano una carta Dentro.

Esempio: Federico chiede a Giovanni la sua ultima carta, Giovanni passa un tre a Federico e rimane senza carte.



Federico aveva solo un tre in mano così può scartare la coppia e rimanere anche lui senza carte nello stesso turno, entrambi vincono il Round e recuperano una carta Dentro ciascuno.



- Tutti i giocatori scartano le carte Numero rimaste della propria mano e le aggiungono al mazzo degli scarti.

In questo momento il Round è finito ed è possibile prendersi una "pausa" parlando liberamente con tutti i giocatori senza bisogno del Citofono (vedi più avanti) e pronunciando tutte le parole comprese quelle proibite senza penalità fino all'inizio del nuovo round.

4. NUOVO ROUND

Il giocatore alla sinistra del mazziere diventa il nuovo mazziere, prende il mazzo degli scarti e lo rimescola a formare un nuovo mazzo Numero, poi ridistribuisce le carte a tutti i giocatori. Infine estrae una nuova carta 6 Fuori la legge ad alta voce e la aggiunge a quelle già in gioco, da quel momento nessun giocatore potrà pronunciare mai le parole scritte sulle carte 6 Fuori in gioco e così via. Si procede con i turni in senso orario ricordandosi sempre che quando arriva il turno del mazziere bisogna aggiungere sempre una nuova carta Sei Fuori e leggere ad alta voce la nuova parola proibita.

CONSIGLIO: BUTTALI FUORI!

Parla con gli avversari il più possibile per trarli in inganno e far pronunciare loro le parole proibite ad esempio chiedendo:

**COME SI
CHIAMA QUESTO
GIOCO?**

Se qualcuno risponde:

SEI FUORI!

*Perderà ben due
carte Dentro!*

PERDERE TUTTE LE CARTE DENTRO E DIVENTARE UN "GIOCATORE FUORI"

Quando un giocatore perde tutte e tre le carte Dentro diventa un giocatore Fuori. **I giocatori Fuori continuano a giocare normalmente**, come tutti gli altri, ma i giocatori Dentro (cioè con una o più carte Dentro) potranno parlare con loro solo mediante la tessera "Citofono" (vedi paragrafo successivo), mai per nessun motivo dovranno rivolgere loro la parola senza utilizzare il Citofono altrimenti dovranno cedergli una loro carta Dentro.

I giocatori Fuori possono inoltre pronunciare tutte le parole proibite in quanto non hanno carte Dentro da perdere. Possono fare domande e rispondere alle domande, parlare tra loro liberamente e devono cercare in tutti i modi di far parlare i giocatori Dentro con loro senza Citofono, in modo da rubare loro una carta Dentro. **Se un giocatore Fuori vince il round recupera una carta Dentro dal mazzo e torna in gioco.**

GIOCA SENZA INTERRUZIONI

Perdere e recuperare carte Dentro non determina la fine del Round. Il Round finisce solo quando un giocatore scarta tutte le carte Numero che ha in mano.

TESSERA CITOFONO

La tessera Citofono è l'unico modo in cui i giocatori Dentro possono parlare con i giocatori Fuori. La tessera sta al centro del tavolo e il giocatore Dentro la deve tenere leggermente premuta con una mano (come se premesse un tasto) per interagire verbalmente (ad esempio per porre una domanda o rispondere ad una domanda ecc) con un giocatore Fuori, il giocatore Dentro non potrà comunque pronunciare nessuna delle parole proibite durante il dialogo altrimenti perderà una carta Dentro rimettendola nel mazzo comune come di consueto.

Se il giocatore Dentro si sbaglia e rivolge la parola ad un giocatore Fuori senza utilizzare il citofono deve immediatamente cedere una carta Dentro al giocatore Fuori, che torna in gioco.

Se un giocatore Dentro si sbaglia e parla con un altro giocatore Dentro premendo il citofono come se fosse Fuori perde una carta Dentro e la rimette nel mazzo comune.

Il giocatore Fuori può invece toccare liberamente il citofono anche per parlare con i giocatori Dentro senza subire penalità.

Esempio: Roberta ha due carte Dentro, Simona che attualmente è un giocatore Fuori chiede con nonchalance "Che ore sono?" Roberta distratta risponde "due e tredici" senza premere la tessera Citofono.



Roberta così è costretta a dare una sua carta Dentro a Simona che torna ad essere un giocatore Dentro, visto poi che nelle carte 6 Fuori in tavolo c'è la parola "due" Roberta perde anche la sua seconda carta Dentro rimettendola nel mazzo comune, da questo momento Roberta è un giocatore Fuori.



*In rare occasioni, la tessera citofono può essere **toccata con due mani** per chiedere una “pausa” di gioco e avere chiarimenti o delucidazioni sul regolamento potendo pronunciare tutte le parole senza perdere carte. Dentro, consigliamo di farlo solo se strettamente necessario per non rovinare l’esperienza di gioco.*

CARTE 6 FUORI

La parola scritta sulla carta 6 Fuori che entra in gioco non può essere mai pronunciata né nella sua forma originale, né nelle sue coniugazioni se un verbo.



Esempio: se c’è scritto “TOCCARE”,
non si può dire “tocca a te”,
“a chi tocca?”.

Se sulla carta 6 Fuori è scritta una parola al singolare, non è possibile dirla al plurale e viceversa.



Esempio: se c’è scritto “CARTA”,
non si può dire “carte”.

Ogni carta 6 Fuori non può essere pronunciata in nessuna delle sue accezioni.



Esempio: “UNO” non può essere pronunciato né come numero né come articolo.



“SEI” non può essere pronunciato
né come numero, né come verbo.

È vietato eludere una carta 6 Fuori parlando in altre lingue, ma è possibile gesticolare, indicare, fare numeri con le mani e parafrasare

Esempio: Puoi dire “hai un 3+3?” per dire “hai un 6?”.



Nel mazzo sono presenti tre carte personalizzabili, potete inserire intercalari, parole o modi di dire comuni nel vostro gruppo di gioco

PERDERE CARTE DENTRO

I giocatori durante i Round possono perdere carte Dentro:

- Dicendo la parola scritta sulle carte 6 Fuori in gioco.
- Perdendo il Round.
- Parlando con un giocatore Fuori senza utilizzare il Citofono.
- Parlando con un giocatore Dentro utilizzando per sbaglio il Citofono.

RECUPERARE CARTE DENTRO

I giocatori possono recuperare carte Dentro:

- Vincendo il Round.
- Se, da giocatore Fuori, un giocatore Dentro gli parla senza utilizzare il Citofono. In questo caso il giocatore Fuori ruba una carta Dentro a chi ha risposto.

FINE DEL GIOCO E VITTORIA

La partita termina se in qualsiasi momento del gioco un giocatore rimane l'unico con una o più carte Dentro. Quel giocatore è il vincitore della partita.



Una produzione Red Glove Edizioni - Prima Edizione - 2024

Red Glove è un marchio di NRG SRL

Via E. Filiberto 2 20149 Milano (MI)

Game Design: Roberta Marchetta & Giovanni Spadaro

Illustrazioni e Grafica: Ferdinando Batistini & Giovanni Spadaro

Impaginazione: Giovanni Spadaro

Produzione: Federico Dumas

Revisione: Simona Lombardo, Roberta Marchetta & Giovanni Spadaro

Gli autori desiderano ringraziare chiunque abbia testato e apprezzato il gioco in fase di creazione, in particolare i colleghi autori dell'Area Inediti Massimiliano Cuccia. Gli autori dedicano 6 Fuori alla piccola Clementina e alle cuginette Anna e Grazia.

Red Glove avvisa "già che vai fuori" portati anche il bidone dell'umido grazie!