

# IN ONDA

Divertiti a suonare come trasmettitore TV. preferito Crea rapidamente storie per lasciare indietro i tuoi concorrenti. Vinci il più grande pubblico creando storie fantastiche.

Puoi competere con fino a 10 trasmettitori TV allo stesso tempo. (Da 2 a 10 giocatori)

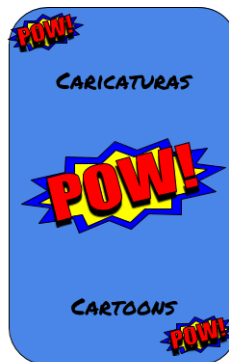
Età: +12

## Contenuto del gioco

### Lettere di genere

Il gioco avrà 50 carte di genere che sono distribuite come segue:

- 12 carte di notizie
- 12 carte dei cartoni animati
- 12 carte sportive
- 10 carte commedia
- 4 carte Infomercial



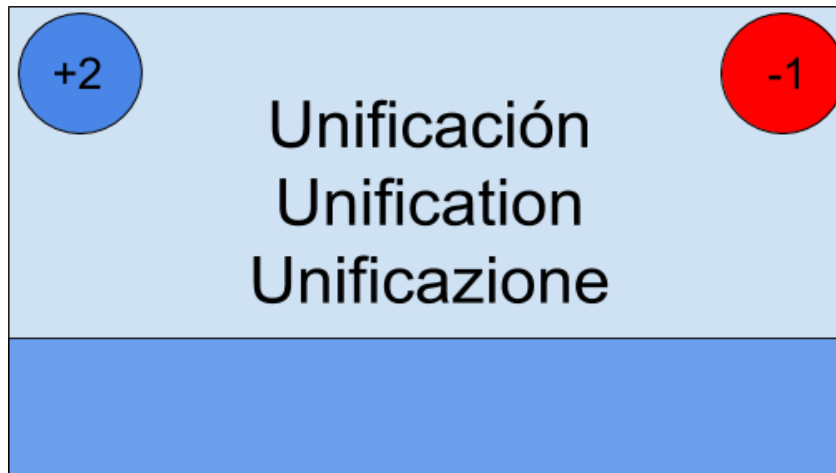
### Lettere tematiche

Queste lettere forniranno il tema principale per le trasmissioni.

Comida	Cibo	Food

### **Lettere di parole**

Le carte di parole determinano il numero di punti del pubblico che un giocatore riceve quando effettua una trasmissione.



### **Dice D4**

Il gioco ha 5 dadi D4 che verranno utilizzati per determinare il sesso di ciascuna trasmissione

### **Dadi D20**

Il gioco ha 4 Dadi D20, ogni dado rappresenta un genere tranne le infomercials.

### **Schede dei punti di pubblico**

Il gioco ha chip che rappresentano i punti dell'audience.

- 1 gettoni di 100
- 2 gettoni da 50
- 4 gettoni da 20
- 6 gettoni di 10
- 6 gettoni da 5
- 8 gettoni 2
- 14 gettoni di 1

### **Giri**

I round rappresentano una settimana (dal lunedì al venerdì).

All'inizio del giro ogni giocatore riceve 5 carte di genere.

Successivamente, vengono rilasciati i 5 D4 D6 per definire quale genere avrà il maggior pubblico per la trasmissione di ogni giorno della settimana.

### **Trasmissioni**

All'inizio della giornata ogni giocatore deve scegliere una delle sue carte di genere e metterla a faccia in giù.

Quando tutti i giocatori hanno scelto una carta, verrà effettuata la scelta del genere da trasmettere. Per questo verranno lanciati i quattro dadi D20 e il dado con il numero più alto sarà il genere scelto per la trasmissione

Quando il tema della trasmissione è stato scelto, ogni giocatore gira la sua carta e il giocatore che ha scelto la carta corrispondente al genere della trasmissione si aggiudicherà il diritto di effettuare una trasmissione. Nel caso in cui due o più giocatori abbiano scelto lo stesso genere di trasmissione vincente, ogni giocatore tira un dado D20 e quello che disegna il numero più alto trasmetterà il giorno.

Se il genere scelto corrisponde al genere con il maggior numero di spettatori del giorno, i punti che vengono raggiunti moltiplicherà per 2.

Il giocatore che esegue la trasmissione dovrebbe prendere una lettera argomento e 3 carte parola. Il giocatore avrà 15 secondi per pensare a quello che dirà nella sua trasmissione, che dovrebbe durare tra i 15 ei 20 secondi.

NOTA: se gli altri giocatori considerano che la trasmissione non è del genere corrispondente o non è correlata al soggetto, la trasmissione verrà rimossa dall'aria e il giocatore non sarà in grado di ottenere punti.

Aggiungerai i punti che hai fatto con la trasmissione e inizierai il giorno successivo. Il processo viene ripetuto per i 5 giorni della settimana fino alla fine del round.

### **Fine del gioco**

Quando i 4 round sono finiti (o i round che i partecipanti hanno concordato) Ogni giocatore fa la somma dei loro punti di ascolto e quello con il maggior numero di punti sarà designato come vincitore.

### **Regole aggiuntive**

Infomercials. Le carte Infomercial possono essere utilizzate in qualsiasi giorno della settimana, il che consentirà a chiunque abbia giocato la propria carta infomerciale di effettuare una trasmissione aggiuntiva. I punti guadagnati con un infomercial verranno conteggiati a metà. (In caso di non essere un numero intero, verrà preso il numero più piccolo Esempio: se il giocatore ottiene 4,5 punti, gli saranno assegnati 4 punti).

La trasmissione dello spot non influisce sulla trasmissione del giorno.

Commedia. Per il genere commedia i punti ottenuti saranno assegnati solo se l'annunciatore è riuscito a far ridere alcuni degli altri giocatori. In caso contrario, non genererà alcun punto.