



# Il Gioco dei Telefilm

"Mettila alla prova la tua conoscenza telefilmica e sfrutta il sapere dei tuoi avversari se vuoi uscirne vincitore e diventare il Telefilm Master".

## Contenuto

- 1 tabellone
- 7 personaggi con base in plastica
- 180 carte domanda suddivise in:
  - 135 carte Periodo che a loro volta sono suddivise in:
    - 45 Vintage: domande riferite a telefilm trasmessi dall'inizio degli anni '60 alla fine degli anni '90
    - 45 Modern: domande riferite a telefilm trasmessi dall'inizio degli anni '90 alla metà degli anni 2000
    - 45 New: domande riferite a telefilm trasmessi dalla metà degli anni 2000 ad oggi
  - 45 carte Mix: domande riferite a tutti i periodi e tutti i generi
- 21 carte Speciali
- 5 gettoni scommessa di valore 4, 5, 7, 8 e 9
- 14 gettoni personaggi (2 per ogni personaggio)
- 14 gettoni numero di giri (7 gettoni I-II e 7 gettoni III-IV)
- 1 regolamento

## Scopo del gioco

I giocatori devono sia rispondere a domande poste da un "Director" sui vari generi di telefilm che sfruttare strategicamente le conoscenze degli altri giocatori con lo scopo di fare il maggior numero di punti Telefilm (da ora in poi chiamati "TF").

## Gioco per 3-7 giocatori

### Preparazione

Aprite il piano di gioco e ponetelo al centro del tavolo. Nel piano di gioco ci sono 12 caselle che rappresentano gli incroci tra i quattro "generi" Comedy, Drama, Crime e Science Fiction (SCI-FI) ed i tre periodi (Vintage, Modern e New), una casella Mix e la barra dei punti TF.

Tutti i giocatori prendono:

- 1 personaggio da posizionare sulla casella "Start" della barra del punteggio;
- 1 gettone con lo stesso personaggio se giocate in 5, 6 o 7, oppure 2 gettoni con lo stesso personaggio se giocate in 3 o in 4 giocatori;
- 3 carte "speciali" distribuite casualmente;
- 2 gettoni numero di giri (un gettone I-II e un gettone III-IV).



A turno il Director prende:

- 3 gettoni scommessa con valori 5, 7 e 9 se il numero di giocatori è 3 o 5.
- 4 gettoni scommessa con valori 4, 5, 8 e 9 se il numero di giocatori è 4, 6 o 7.

numero di giocatori	3	4	5	6	7
Numero gettoni personaggio per i giocatori	2	2	1	1	1
Numero gettoni scommessa per il Director	3	4	3	4	4
Numero carte domanda per il Director	3	4	3	4	4
Numero carte speciali per i giocatori	3	3	3	3	3
Numero gettoni numero di giri	2	2	2	2	2

Prendete infine:

- le carte Domanda Mix, mescolatele, formatene un mazzo e mettetelo a faccia in giù di fianco al tabellone.
- le carte Domanda Periodo, mescolatele, formatene un mazzo e mettetelo a faccia in giù di fianco al tabellone.

NB: i giocatori possono giocare con tutte le carte o togliere a piacere le carte di un determinato periodo.

Scartate il resto del materiale rimettendolo nella scatola.

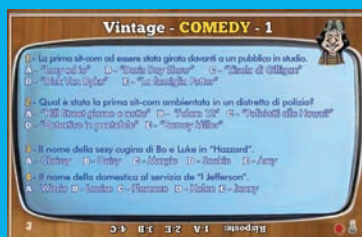
Le carte Domanda sono divise in:

- **Carte Domanda Periodo** (Vintage, Modern e New) ciascuno dei quali in 4 generi (Comedy, Drama, Crime e Science Fiction) formando così incroci genere/periodo visualizzati dalle 12 caselle sul piano di gioco.

- **Carte Domanda Mix** che comprendono tutti i periodi e tutti i generi. Su ogni carta sono presenti 4 domande numerate da 1 a 4. Inoltre è presente un numero da 1 a 3 che identifica il grado crescente di difficoltà della domanda.

Sotto ogni domanda ci sono le 5 opzioni risposta (A, B, C, D, E) e in fondo alla carta scritte in modo rovesciato la risposta corretta (es: 3:C oppure 4:A).

Infine in basso a sinistra il numero progressivo (da 1 a 45) che serve per individuare carte mancanti nel caso si perdano.



### Turni di gioco

L'ultimo ad aver visto un telefilm sarà il Director nel primo turno della partita; gli altri sono chiamati "Star" e risponderanno alle domande. Nel secondo turno della partita, il giocatore alla sinistra del Director diventa il nuovo Director e così via per tutti i turni successivi.

Ciascun turno si svolge in 3 fasi:

- scelta delle carte Domanda;
- scelta della domanda a cui rispondere;
- domanda, risposta e punteggio.

### Fase 1 - Scelta delle carte Domanda

In questa fase, il Director sceglie le carte Domanda. Egli pesca 1 carta Domanda Mix e 5 carte Domanda Periodo.

Il Director tiene la carta Domanda Mix e sceglie 2 delle 5 carte Domanda Periodo che ha pescato se si gioca in 3 o in 5, mentre ne sceglie 3 se si gioca in 4, 6, o 7.

Egli pone uno dei suoi gettoni scommessa, a sua scelta, sulla casella Mix e su ogni casella incrocio genere/periodo delle carte Domanda Periodo da lui scelte.

*Il Director non può utilizzare due carte che abbiano lo stesso genere/periodo; se tra le carte che ha pescato ci sono carte dello stesso genere/periodo, egli dovrà pescare dal mazzo una nuova carta fino a che non trova carte differenti.*

*Strategia del posizionamento dei gettoni scommessa.*

*Il Director può decidere di posizionare gettoni scommessa con il valore più alto su caselle di domanda con difficoltà più elevata oppure "bluffare" facendo esattamente il contrario. Dipenderà quindi dalla sua abilità e fortuna confondere le Star.*

Il Director posiziona coperte davanti a sé le carte scelte e mette le altre nel mazzo degli scarti.

### Fase 2 - Scelta della carta Domanda a cui rispondere

In questa fase, le Star scelgono a quale carta Domanda rispondere. A partire dalla Star alla sinistra del Director, le Star mettono il loro gettone personaggio su una delle caselle dove il Director ha posizionato i suoi gettoni scommessa. Le Star possono mettere il loro gettone personaggio anche se è presente un gettone di un'altra Star, fino ad un massimo di 4 gettoni. Le Star devono posizionare i gettoni impilandoli per riconoscere l'ordine temporale del posizionamento.

Nel gioco a 3 e 4 giocatori, le Star posizionano il loro secondo gettone personaggio dopo che tutte hanno posizionato il primo. Due gettoni dello stesso personaggio non possono essere posizionati sulla stessa casella.

*Il posizionamento dei gettoni personaggio da parte delle Star avviene in base alla propria strategia di gioco e conoscenza dei generi/periodi.*

### Fase 3 - Domanda, risposte e punteggio

In questa fase, il Director formula la domanda, le Star a turno rispondono e si assegna il punteggio (vedi tabella riassuntiva del punteggio). Dopo aver ascoltato la domanda e prima di dare la risposta, la Star dichiara se vuole rispondere con "risposta secca", cioè senza conoscere le opzioni di risposta, o farsi leggere le 5 opzioni di risposta presenti sulla carta. Una volta risposto, si assegna il punteggio, spostando il proprio personaggio sulla barra dei punti TF di tanti numeri quanti sono i punti assegnati.

Partendo dalla casella con il gettone scommessa di valore più alto, e a seguire le altre, possono sussistere tre casi per ogni domanda dove il Director ha posizionato i suoi gettoni scommessa:

#### 1° caso: nessuna Star ha messo il gettone personaggio sulla casella dove il Director ha posizionato il gettone scommessa

La carta Domanda relativa a questa casella viene scartata. Il Director guadagna automaticamente punti! Muove il suo personaggio sulla barra dei punti TF del numero riportato sul suo gettone scommessa più il numero difficoltà (1, 2 o 3) della domanda presente sulla carta.

**2° caso: una sola Star ha messo il gettone personaggio sulla casella dove il Director ha posizionato il gettone scommessa**

La Star che ha giocato il gettone personaggio deve rispondere ad una delle domande presenti sulla carta. Sceglie casualmente la domanda numero 1, 2, 3 o 4. Il Director legge la domanda scelta e la Star dichiara di dare una risposta secca, o di farsi leggere le 5 opzioni di risposta. La Star risponde alla domanda.

In caso di **risposta corretta**, la Star riceve tanti punti TF quanto:

**a) risposta secca:** il numero riportato sul gettone scommessa, più il numero difficoltà presente sulla carta, più 5 punti TF bonus per aver risposto correttamente con risposta secca;

**b) risposta ad opzioni:** il numero riportato sul gettone scommessa più il numero difficoltà presente sulla carta.

La Star può aggiungere i punti di una eventuale carta speciale giocata (vedi paragrafo carte speciali).

In caso di **risposta errata**, il Director riceve tanti punti TF quanto:

**a) risposta secca:** il numero riportato sul gettone scommessa, meno il numero difficoltà presente sulla carta, più 5 punti TF bonus perché la Star ha tentato la risposta secca;

**b) risposta ad opzioni:** il numero riportato sul gettone scommessa meno il numero difficoltà presente sulla carta.

**3° caso: più giocatori hanno messo il gettone personaggio sulla casella dove il Director ha posizionato il gettone scommessa**

La Star che ha giocato il gettone personaggio per primo (ovvero quella che ha il gettone personaggio sotto a tutti) deve rispondere ad una domanda presente sulla carta. Deve scegliere casualmente la domanda numero 1, 2, 3 o 4. Il Director legge la domanda scelta e la Star dichiara di dare una risposta secca, o di farsi leggere le 5 opzioni di risposta. La Star risponde alla domanda.

In caso di **risposta corretta**, la Star riceve tanti punti TF quanto:

**a) risposta secca:** il numero riportato sul gettone scommessa, più il numero difficoltà presente sulla carta, più 5 punti TF bonus per aver risposto correttamente con risposta secca. Tutte le altre Star presenti su quella casella ricevono punti TF pari però solo al numero riportato sul gettone scommessa;

**b) risposta ad opzioni:** il numero riportato sul gettone scommessa più il numero di difficoltà presente sulla carta. Tutte le altre Star presenti su quella casella ricevono punti TF pari però solo al numero riportato sul gettone scommessa.

In caso di **risposta errata**, il Director riceve tanti punti TF quanto:

**a) risposta secca:** il numero riportato sul gettone scommessa, meno il numero difficoltà presente sulla carta, più 5 punti TF bonus perché la Star ha tentato la risposta secca;

**b) risposta ad opzioni:** il numero riportato sul gettone scommessa meno il numero difficoltà presente sulla carta.

In caso di **risposta errata**, la Star successiva, secondo l'ordine di posizionamento sulla casella, ha la possibilità di rispondere alla stessa domanda. Può scegliere di rispondere a risposta secca o ad opzioni se la Star precedente ha scelto la risposta secca, solo ad opzioni se la Star

*N.B. Si ricorda al Director di non dare mai la risposta corretta nel momento in cui una Star risponda in modo sbagliato alla domanda. Potrebbe aiutare involontariamente la Star successiva!*

precedente ha chiesto la risposta ad opzioni.

A seconda della risposta, si assegnano i punti come descritto in questo terzo caso. In caso di risposta errata poi, ha diritto di rispondere la Star successiva e così via. Ovviamente, più giocatori sbagliano più aumenteranno le probabilità che la Star successiva risponda correttamente.

Quando sono stati assegnati i punti, il turno finisce ed il giocatore alla sinistra del vecchio Director diventa il nuovo Director: un nuovo turno inizia.

Riepilogo Punti TF 3-7 giocatori	Punti del Director	Punti delle Star	
		Star che risponde	Star a seguito
Nessuna Star scommette sulla domanda	numero gettone scommessa + numero difficoltà carta	0	0
Risposta secca CORRETTA	0	numero gettone scommessa + numero difficoltà carta +5 punti bonus	numero gettone scommessa
Risposta a opzioni CORRETTA	0	numero gettone scommessa + numero difficoltà carta	numero gettone scommessa

Risposta secca SBAGLIATA	Numero gettone scommessa - numero diffi- coltà carta + 5 punti bonus	0	0
Risposta a opzioni SBAGLIATA	Numero gettone scommessa - numero diffi- coltà carta	0	0

### Termine del gioco

Il gioco a 3 giocatori termina quando ogni giocatore ha fatto 5 volte il Director.

Il gioco a 4 e 5 giocatori termina quando ogni giocatore ha fatto 3 volte il Director.

Il gioco a 6 e 7 giocatori termina quando ogni giocatore ha fatto 2 volte il Director.

Chi sorpassa il punteggio di 64 punti TF continua sulla barra dei punti con il gettone numero di giri I davanti a sé; se dovesse sorpassare ancora 64 punti TF girerebbe il gettone numero di giri sul II e lo porrebbe davanti a sé. Nel caso di un ulteriore giro userebbe il gettone numero giri III e infine il IV.

**Il giocatore che al termine del gioco avrà il maggior numero di punti TF sarà il vincitore e diventerà il Telefilm Master.**

### Carte speciali

Si può giocare una sola carta per turno ed una volta giocata andrà scartata. È vietato al Director giocare carte speciali.

#### Poteri delle carte

**COMEDY:** se giochi questa carta e rispondi correttamente a qualsiasi domanda su Comedy aggiungi 5 punti TF. Da giocare solo prima che venga posta la domanda. (2 carte)

**DRAMA:** se giochi questa carta e rispondi correttamente a qualsiasi domanda su Drama aggiungi 5 punti TF. Da giocare solo prima che venga posta la domanda. (2 carte)

**CRIME:** se giochi questa carta e rispondi correttamente a qualsiasi domanda su Crime aggiungi 5 punti TF. Da giocare solo prima che venga posta la domanda. (2 carte)

**SCIENCE FICTION:** se giochi questa carta e rispondi correttamente a qualsiasi domanda su Sci-Fi aggiungi 5 punti TF. Da giocare solo prima che venga posta la domanda. (2 carte)

**DOUBLE:** se giochi questa carta raddoppi i punti che hai fatto rispondendo correttamente alla domanda. Da giocare solo prima che venga posta la domanda. (3 carte)

**TWO:** se giochi questa carta puoi chiedere al Director di leggere 2 domande e scegliere a quale rispondere. Da giocare quando è il tuo turno

di risposta. (2 carte)

**50%:** se giochi questa carta il Director, quando ti legge le opzioni, deve leggerne solo due (una corretta e una errata). Da giocare dopo che il Director ha letto la domanda e hai scelto la risposta ad opzioni. (2 carte)

**CALL:** se giochi questa carta hai la possibilità di telefonare per un massimo di 30 secondi a chi desideri per chiedere aiuto. Da giocare dopo che il Director ha letto la domanda. (2 carte)

**WEB:** se giochi questa carta hai la possibilità di accedere a internet per 30 secondi da un qualsiasi dispositivo. Da giocare dopo che il Director ha letto la domanda. (2 carte)

**POWER:** se giochi questa carta e rispondi correttamente fai arretrare il primo in classifica di 10 punti TF. Da giocare prima che venga fatta la domanda. (2 carte)

## Gioco a due giocatori o a due squadre con tabellone

### Preparazione

Aprire il piano di gioco e ponetelo al centro del tavolo. Ogni giocatore o squadra sceglie un personaggio e riceve:

- 1 personaggio da posizionare sulla casella Start della barra del punteggio;
- 5 carte speciali;
- 2 gettoni numero di giri (un gettone I-II e un gettone III-IV).

Prendete le carte Domande Periodo e Mix, formatene un unico mazzo e mettetelo a faccia in giù di fianco al tabellone.

NB: i giocatori possono decidere di comporre il mazzo delle domande come credono decidendo quali periodi utilizzare.

Prendete i gettoni scommessa con valore 4, 5, 8 e 9 e metteteli a lato del tabellone. Scartate il gettone 7 mettendolo nella scatola.

### Turni di gioco

Il turno si svolge in 2 fasi:

- scelta delle carte Domanda;
- domanda, risposta e punteggio.

#### Fase 1 - Scelta delle carte Domanda

Il Director prende i 4 gettoni scommessa con valore 4, 5, 8, e 9. Egli pesca 6 carte Domanda e ne sceglie 2 (non possono essere entrambe carte domanda Mix, nel caso ne pesca un'altra) e posiziona 2 gettoni per ogni casella corrispondente alle carte scelte.

Se giocate a squadre, stabilite un portavoce che sarà l'unico a rispondere.

#### Fase 2 - Domanda, risposta e punteggio

La Star o il portavoce sceglie a caso una domanda tra le 4 presenti sulla carta. Il Director pone la domanda. La Star o il portavoce dichiara se vuole risposta secca o ad opzioni.

Se la risposta è **esatta**, la Star o la squadra che risponde attraverso il suo portavoce conquista punti TF pari alla somma dei due gettoni presenti per quella domanda più il numero di difficoltà presente sulla carta. Se ha dato la risposta secca aggiunge anche 5 punti bonus TF.

Si sommano eventuali punti della carta speciale giocata che poi verrà scartata. Si può giocare una sola carta per turno ed una volta giocata andrà scartata. È vietato al Director giocare carte speciali.

Se la risposta è **errata**, il Director conquista punti TF pari alla somma dei gettoni scommessa presenti sulla casella meno il numero di difficoltà della domanda presente sulla carta. Se la Star ha dato la risposta secca, il Director aggiunge 5 punti bonus TF. Il turno finisce e le parti si invertono.

### Termine del gioco

Chi sorpassa il punteggio di 64 punti TF continua sulla barra dei punti con il gettone numero di giri I davanti a sé; se dovesse sorpassare ancora 64 punti TF girerebbe il gettone numero di giri sul II e lo porrebbe davanti a sé. Nel caso di un ulteriore giro userebbe il gettone numero di giri III e infine il IV.

**Il giocatore o la squadra che al termine della partita ha il maggior numero di punti TF sarà il vincitore e diventerà il Telefilm Master.**

## Gioco solo con le carte Domanda

In questa modalità di gioco, si utilizzano solamente le carte Domanda. Fate un unico mazzo con queste carte, mescolatele e ponetele coperte. Le carte Domanda servono sia per porre le domande che per dare il punteggio. Quest'ultimo è dato dal numero di difficoltà delle carte Domanda che i giocatori hanno vinto. Se giocate in squadre, scegliete un portavoce.

Ogni giocatore o squadra a turno alterno diventa il Director. Il Director prende 3 carte Domanda e dichiara alla Star il genere/periodo delle carte pescate (ma non la difficoltà). La Star sceglie la carta a cui rispondere. Il Director sceglie una domanda tra le 4 presenti sulla carta. Una volta che la domanda è stata letta, la Star può scegliere la risposta secca o farsi leggere le opzioni.

Se la risposta è **esatta**, la **Star**, vince:

- risposta secca - la carta da cui è stata fatta la domanda più la

prima carta sul mazzo delle carte Domanda come bonus per la risposta secca;

- risposta con le opzioni - la carta da cui è stata fatta la domanda

Se la risposta è **errata**, il **Director** vince:

- risposta secca - la carta da cui è stata fatta la domanda;
- risposta con le opzioni - non prende nessuna carta.

Le carte vinte vengono accumulate per il calcolo dei punti TF finali e non possono più essere usate come carte Domanda.

NB: anche in questo caso si può decidere con che tipo di mazzo giocare.

### Termine del gioco

Il gioco termina quando ogni giocatore ha fatto 10 volte il Director (oppure un numero di volte deciso all'inizio). I giocatori contano il punteggio. Esso è dato dalla somma del numero di difficoltà di tutte le carte Domanda accumulate.

Il giocatore o la squadra che al termine della partita avrà il maggior numero di punti TF sarà il vincitore e diventerà il Telefilm Master.

## Giochiamo con la Settima Arte Bis.

*Negli ultimi dieci anni i telefilm sono stati vivisezionati come sul tavolo dell'autopsia di Quincy. O in tempi più recenti, su quelli di Bones e Grissom. Si è passati dalla sottovalutazione all'esaltazione complice un'ultima decade di capolavori che ha fatto gridare ad una nuova "Golden Age" televisiva dopo quella estesa dal finire degli anni '40 ai primi '60 in America. Da tappabuchi a cult assoluti della tv di qualità, capaci di sorpassare il cinema, riunire le masse, attrarre i pubblicitari. La Settima Arte Bis.*

*Uno sdoganamento al quale abbiamo in piccola parte contribuito con il "Dizionario dei Telefilm" (Garzanti), pubblicato dal 2001 lungo 3 edizioni e una quarta in preparazione; con l'Accademia dei Telefilm, associazione culturale che vuole promuovere e difendere dal 2002 il valore pop (nel senso di popular) delle serie tv; con il Telefilm Festival, la prima e unica kermesse internazionale interamente dedicata all'immaginario seriale e al suo pubblico a partire dal 2003.*

*Ci siamo però accorti che mancava ancora qualcosa.*

*La possibilità, tra una puntata e l'altra, in attesa della trasmissione della serie del cuore, di riunirsi e giocare all'insegna dei telefilm. Quella forza aggregatrice che abbiamo testato dalle librerie alle edicole, dalle sale cinematografiche ai social network: una nuova declinazione per divertirsi con le serie tv, in compagnia o in coppia (i più perversi, anche da soli!), su tutti i telefilm della storia. Lungo quasi 750 domande di diversi generi e difficoltà, il regolamento contempla la scelta di poter selezionare l'epoca in cui ambientare il Gioco, oppure di mischiare tutte le carte con le relative domande e viaggiare senza confini temporali come il Doctor Who.*

*Ecco, nel nostro immaginario, "Il Gioco dei Telefilm" nasce con l'intento di riunire più generazioni, formando squadre equilibrate composte da genitori,*

figli e nipoti, ciascuno preparato (chi più, chi meno) sulla propria epoca seriale. E' solo una suggestione, per carità. Nulla vieta di mettere da parte il tabellone e giocare solo con le carte a domanda-risposta seduti in circolo, sotto l'Albero di Natale come sotto l'ombrellone...

Altra chiave di lettura, è quella di accendere i riflettori su serie tv dimenticate o misconosciute, magari appartenenti ad altre epoche televisive rispetto alla propria, suscitando la curiosità di andarle a (ri)scoprire. Magari verificando qual è stato il telefilm antesignano di "Six Feet Under" o il serial-padre, tutto al maschile, di "Charlie's Angels" (firmato dallo stesso Aaron Spelling), nonché la serie di John Landis del 1999 che in qualche modo, seppure in parte, ha ispirato J.J. Abrams per "Lost".

E non si pensi che sapere tutto sui telefilm possa essere assai determinante per la vittoria finale. Il Gioco prevede anche una buona parte di tattica in cui le "puntate" per andare a rimorchio del concorrente più preparato o la possibilità di "murarlo" possano favorire anche chi non è propriamente un sapientone seriale. La fortuna e gli imprevisti, come in ogni gioco, fanno poi il resto.

Un particolare ringraziamento va ai ragazzi di Ghenos Games, Ari Emdin e Alfredo Genovese, i quali hanno creduto fin da subito nel progetto (unire i rispettivi entusiasmi di coppia è stato emozionante), nonché a Luca Borsa, deus ex machina del regolamento e degli incastri degni del Signor Spock. Dulcis in fundo, la collaborazione e l'amicizia con Silver hanno reso possibile una grafica da collezione, che ha saputo linkare volti telefilmici classici e moderni in punta di matita.

Adesso non vi resta che aprire il Gioco e iniziare a divertirvi. Volta dopo volta, puntata dopo puntata...

**Leopoldo Damerini**  
**Fabrizio Margaria**

LD e FB intendono ringraziare per l'aiuto e la collaborazione: Barbara Gambareale; gli iscritti dell'Accademia dei Telefilm per le serate-test e i preziosi consigli; i Volontari del Telefilm Festival; Chiara Poli; Giorgia "Stargirl" Di Stefano.

L'Accademia dei Telefilm è su   @AcademyTelefilm

Il Telefilm Festival è su   @TelefilmFest

Leopoldo Damerini è su   @LeoDamerini  
Blog "Telefilm Cult"  
([telefilmcult.blogspot.it](http://telefilmcult.blogspot.it))

Di Leopoldo Damerini e Fabrizio Margaria è in preparazione la IV edizione aggiornata del "Dizionario dei Telefilm" (Garzanti).  
Stay tuned!

Qui di seguito potete trovare i nomi dei personaggi reinterpretati da Silver, la serie a cui appartengono e l'anno di produzione.



**MORK - MORK E MINDY - 1978**

**J.R. - DALLAS - 1978**



**KOENIG - SPAZIO 1999 - 1975**

**JOHN STEED & EMMA PEEL -  
AGENTE SPECIALE - 1961**



**FRANCESCA CACACE - LA TATA - 1993**

**SEAN MCNAMARA &  
CHRISTIAN TROY - NIP/TUCK - 2003**



**MULDER & SCULLY - X-FILES - 1993**

**REX - IL COMMISSARIO REX - 1994**



**GLEE - 2009**

**HOUSE - DR. HOUSE - 2004**



**RICK GRIMES - WALKING DEAD - 2010**



**DEXTER MORGAN - DEXTER - 2006**

**ANNA - VISITORS - 2009**





BUFFY – BUFFY L'AMMAZZAVAMPIRI - 1997

SPOCK – STAR TREK - 1966



MAGNUM – MAGNUM P.I. – 1980

RUSTY – RIN TIN TIN - 1954



JOHN LOCKE – LOST - 2004

FONZIE – HAPPY DAYS - 1974



LE RAGAZZE DI BASE LUNA - UFO - 1969



SAMANTHA - VITA DA STREGA - 1964

CASEY - BAYWATCH - 1989



Gioco edito da:

**Ghenos Games**

Via De Sanctis 73 - 20141 Milano - Italy

[www.ghenosgames.com](http://www.ghenosgames.com) - [info@ghenosgames.com](mailto:info@ghenosgames.com)



GOMEZ & MORTICIA  
– LA FAMIGLIA ADDAMS - 1964

Cercaci anche su:



CARRIE - SEX AND THE CITY – 1998



ARNOLD – IL MIO AMICO ARNOLD – 1978



TENENTE COLOMBO  
– COLOMBO - 1968



DAVID STARKY e KEN HUTCHINSON  
- STARKY & HUTCH - 1975



AVVERTENZA! PICCOLE PARTI POSSONO ESSERE INGERITE E/O INALATE CAUSANDO IL SOFFOCAMENTO. SI PREGA DI CONSERVARE LE AVVERTENZE.