

<p>Durante o dopo un'asta, fino al momento in cui il vincitore dichiara il numero fortunato, puoi spendere il tuo <b>gettone verde</b> per vincere automaticamente l'asta. Perdi il gettone verde e nessuno spende gettoni normali. Se tu e un altro</p>	<p>Durante una sfida, puoi spendere in ogni momento il tuo <b>gettone bianco</b> per farti sì che un altro giocatore vinca automaticamente quella sfida. Colui che aveva puntato più in alto nella sfida si riprende indietro ogni gettone che aveva</p>	<p>Puoi giocare in ogni momento il tuo <b>gettone nero</b> per cancellare la frase di un altro giocatore, sia essa una frase originale oppure una nuova originata da una sfida. Non puoi sostituire la frase con una tua; il giocatore perde</p>
<p>giocatore pareggiate per occorrenze del numero fortunato, sei tu a vincere la sfida. Puoi giocare un gettone verde senza aver partecipato alle puntate. Può essere giocato un solo gettone verde a sfida.</p>	<p>speso, inclusi quelli verdi. Perdi il gettone bianco. Puoi giocare un gettone bianco durante una sfida anche se non hai partecipato alle puntate.</p>	<p>semplicemente il turno e la sua aggiunta alla storia viene ignorata. Se hai cancellato una frase proveniente da una sfida, il giocatore che aveva puntato più alto non recupera i suoi gettoni, inclusi quelli bianchi e verdi.</p>

Ritagliare i 50 gettoni normali;  
piegare in due i gettoni speciali  
e incollare assieme le due metà di ognuno.

