

EN Objective: Tell tales of amazing feats and place bets on those of others. Whoever is the most convincing wins the game.

• **Lay out on the table:**

- A deck of the 6 HOW GOLD ARE YOU? Cards, face down.
- A deck of the Nugget Cards
- A reserve pile of Gold and Fool's Gold Bars (grey).
- The lid of the box, placed to one side.
- **Each player receives:**
 - 2 Nugget Cards.
 - 1 FINE GOLD/FAKE GOLD Card.

• **HOW TO PLAY:** The tallest player will be the first Narrator.

- They must take a card from the top of the HOW GOLD ARE YOU? deck. There are six different topics: **Sport, Kindness, Love, Adventure, Career and Courage.**

- The Narrator can exchange the Topic card that was drawn, at the cost of 1 Nugget card.

- The Narrator tells a story out loud of an amazing feat they've achieved in their life which is related to the topic on the card they drew.

- **For example:** They draw the **KINDNESS** Card. The amazing feat could be: **“I once adopted an abandoned puppy.”**

- The Narrator uses the lid of the box and places their 'FINE GOLD/FAKE GOLD' card inside, with the lid facing down to hide the card.

- Place FAKE GOLD face up if the story is FALSE.
- Place FINE GOLD face up if the story is TRUE.

- The other players are going to bet on whether the story is true.

- **There follows a questions round.** Each player can ask the Narrator one question to try to work out whether their story is true.

- **Next come the bets:** the players bet X Nugget Cards and/or X Gold Bars, if they have any, by placing them in front of them.

- At the same time, they must place their FINE GOLD/FAKE GOLD Card on the table in front of them to make their predictions:

- FAKE GOLD face up: if they are betting the story is FALSE.
- FINE GOLD face up: if they are betting the story is TRUE.

For example: “I bet 1 Nugget Card that the story is FALSE.”

- Nota: Quem não tem Pepitas para Note: Whoever does not have Nuggets can place their bets without betting anything. If they bet correctly, they win a Nugget card.

- If you have Gold Bars and no Nugget cards, you can exchange 1 Gold Bar for 10 Nugget cards from the pile to place your bets.

- **The Narrator then lifts the box lid and reveals whether their story was TRUE or FALSE.**

- when most bets are TRUE, the Narrator receives a Golden Ingot.
- when most bets are FALSE, the Narrator receives a False Ingot.
- In the event of a tie, the prediction of the person who bet the highest breaks the tie.
- In the 2-3 player mode, players place their bets but agree on a single T/F bet.
- If the story is FALSE and the majority of the bets are TRUE, the Narrator can give a Pinchbeck Bar, either their own or from the reserve, to a player of their choice.

• **The prize for the bettors:**

- Whoever guesses right doubles the gold that they bet (they get the amount they bet back plus the same amount taken from the table).

- Whoever guesses wrong loses everything they bet, returning it to the table.

- The Narrator then returns the HOW GOLD ARE YOU? Card to the bottom of the deck and passes it to the player on their right, who repeats the procedure.

• **The game ends when the gold ingots in the reserve or the stack of Nugget cards run out.**

• **Final scores:**

- 1 Gold Bar = 5 points
- 1 Fake Gold Bar = -5 pts (negative)
- 1 Gold Nugget Card = 1 point

- **The player with the highest score wins the game.**

PT Objetivo: Contar histórias de feitos incríveis e apostar nas dos outros. Quem for mais convincente vence a partida.

• **Coloquem sobre a mesa:**

- Um monte com 6 Cartas “HOW GOLD ARE YOU?”, viradas para baixo.
- Um monte de Cartas Pepita.
- Uma reserva de Barras de Ouro e Pechisbeque (cinzentos);
- Ao lado, a Tampa da Caixa do jogo.

• **Cada jogador recebe:**

- 2 Cartas Pepita
- 1 Carta “FINE/FAKE GOLD”

• **COMO JOGAR:** Começa o jogador mais alto, que será o primeiro Narrador.

- Levanta a carta do topo do monte “HOW GOLD ARE YOU?”. Há seis temáticas diferentes: **Desporto, Bondade, Amor, Aventura, Carreira e Coragem.**

- O Narrador pode trocar a Carta de Tema que calhou, o que tem o custo de 1 Carta Pepita.

- O Narrador conta em voz alta um feito incrível que tenha realizado na sua vida relacionado com a temática que calhou.

- **Exemplo:** Calha carta **BONDADE**. O feito incrível pode ser: **“já adotei um cachorro abandonado”**.

- O Narrador usa a Tampa da Caixa e coloca a sua carta “FINE/FAKE GOLD” no interior, com a tampa virada para baixo de modo a ocultar a carta.

- FAKE GOLD virado para cima significa que a história é FALSA

- FINE GOLD virado para cima significa que a história é VERDADE

- Os restantes jogadores irão apostar na veracidade da história.

- **Segue-se uma ronda de perguntas.** Cada jogador pode colocar uma questão ao Narrador de modo a aferir a veracidade da história.

- **Seguem-se as apostas:** Os jogadores apostam X Cartas Pepita e/ou X Barras de Ouro, colocando-os à sua frente. Caso os tenham.

- Depois, em simultâneo, colocam as suas Cartas “FINE/FAKE GOLD” à sua frente, com as suas previsões:

- FAKE GOLD virado para cima: Aposto que a história é FALSA.
- FINE GOLD para cima: Aposto que a história é VERDADEIRA.

Exemplo: “Aposto 1 carta Pepita em como a história é FALSA”.

- Nota: Quem não tem Cartas Pepita para apostar pode fazer a sua previsão sem apostar nada. Se acertar, ganha uma Carta Pepita.

- Caso tenha Barras de Ouro e não tenha Cartas Pepita, pode trocar 1 Barra de Ouro por 10 Cartas Pepita do monte e assim poder fazer as suas apostas.

- **Depois, o Narrador levanta a tampa da caixa e revela se a história é VERDADEIRA OU FALSA e...**

- a maioria aposta que é VERDADE, o Narrador recebe um Lingote de Ouro.

- a maioria aposta que é FALSA, o Narrador recebe um Lingote Falso.

• Em caso de empate, a previsão de quem apostou mais alto desempata.

• No modo 2-3 jogadores, os jogadores fazem as suas apostas, mas acordam numa única previsão V/F.

• Se a história é FALSA e a maioria aposta VERDADE, o Narrador pode entregar uma Barra de Pechisbeque, sua ou da reserva, a um jogador à escolha.

• **O prémio dos apostadores:**

- Quem acerta na sua previsão recebe o dobro do que apostou (recupera o que apostou mais outro tanto da mesa).

- Quem falha a sua previsão perde tudo o que apostou, devolvendo-o à mesa.

- Depois, o Narrador devolve a carta “HOW GOLD ARE YOU?” ao fundo do monte e passa a vez ao jogador à sua direita, que repete o procedimento.

- **O jogo termina quando acabarem os lingotes de ouro da reserva ou o monte de cartas Pepita.**

• **Contabilização final:**

- 1 Barra de Ouro = 5 pontos
- 1 Barra de Pechisbeque = - 5 pts negativos
- 1 Carta Pepita = 1 ponto

- **O jogador com a pontuação mais alta vence a partida.**

ES Objetivo: Contar historias de hazañas increíbles y apostar por las de los demás. Quien sea más convincente gana la partida.

• **Sobre la mesa se tiene que colocar:**

- UUn mazo de 6 cartas «HOW GOLD ARE YOU?» boca abajo;
- Un mazo de cartas Pepita;
- Una reserva de lingotes de Oro y Similor (grises);
- Al lado, la tapa de la caja del juego.

• **Cada jugador recibe:**

- 2 cartas Pepita
- 1 carta «FINE/FAKE GOLD»

• **CÓMO SE JUEGA:** Empieza el jugador más alto, que será el primer narrador.

- Coge la carta superior del mazo «¿CUANTO ORO ERES?». Hay seis temas diferentes: **Deporte, Bondad, Amor, Aventura, Carrera y Coraje.**

- El narrador puede cambiar la carta de tema que tocó, por un coste de 1 carta Pepita.

- El narrador cuenta en voz alta una hazaña increíble que haya realizado en su vida relacionada con el tema que le ha tocado.

- **Ejemplo:** Si toca la carta **BONDAD**. La hazaña increíble puede ser: **«ya adopté un cachorro abandonado»**.

- El narrador usa la tapa de la caja y coloca su carta «FINE/FAKE GOLD» en el interior, con la tapa boca abajo para ocultar la carta.

- FAKE GOLD boca arriba significa que la historia es FALSA

- FINE GOLD boca arriba significa que la historia es VERDADERA

- Los demás jugadores apostarán sobre la veracidad de la historia.

- **Sigue una ronda de preguntas.** Cada jugador puede hacer una pregunta al narrador para comprobar la veracidad de la historia.

- **A continuación, las apuestas:** Los jugadores apuestan, ya tengan X cartas Pepita y/o x Lingotes de oro, colocándolos delante de ellos.

- Posteriormente, colocan a la vez sus cartas «FINE/FAKE GOLD» delante con las previsiones:

- FAKE GOLD boca arriba: Apuesta

que la historia es FALSA.

- FINE GOLD boca arriba: Apuesta que la historia es VERDADERA.

Ejemplo: «Apuesto 1 carta Pepita a que la historia es FALSA».

- Nota: Quien no tenga pepitas para apostar, puede hacer su previsión sin apostar nada. Si acierta, gana una carta Pepita.

- En caso de que tenga lingotes de Oro y no tenga cartas Pepita, puede cambiar 1 lingote de Oro por 10 cartas Pepita del mazo y de este modo, realizar sus apuestas.

- **Luego el narrador levanta la tapa de la caja y muestra si la historia es VERDADERA O FALSA.**

▪ la mayoría apuesta a que es VERDAD, el narrador recibe un lingote de Oro.

▪ la mayoría apuesta a que es FALSA, el narrador recibe un lingote Falso.

• En caso de empate, la previsión del jugador que apostó más al alza desempata.

• En la modalidad de 2-3 jugadores, los jugadores realizan sus apuestas, pero acuerdan una única previsión V/F.

• Si la historia es FALSA y la mayoría apuesta VERDAD, el narrador puede entregar un lingote de Similor, suyo o de la reserva, a un jugador de su elección.

• **El premio de los apostantes:**

- Quien acierta su previsión recibe el doble de lo apostado (recupera lo que apostó más otro tanto de la mesa).

- Quien falla su previsión pierde todo lo apostado, y lo devuelve a la mesa.

- Luego el narrador devuelve la carta «¿CUANTO ORO ERES?» al fondo del mazo y pasa el turno al jugador de su derecha, que repite el procedimiento.

- **El juego finaliza cuando se acaban los lingotes de oro de la reserva o el mazo de cartas Pepita**

• **Recuento final:**

- 1 lingote de oro = 5 puntos
- 1 lingote de similar = -5 pto. negativos
- 1 pepita = 1 punto

- **El jugador con la puntuación más alta gana la partida.**

FR Objectif : Raconter des histoires d'exploits incroyables et parier sur ceux des autres. Le joueur le plus convainquant remporte la partie.

• **Placez sur la table :**

- Une pile de 6 cartes « HOW GOLD ARE YOU ? » face cachée ;
- Une pile de cartes Pépité ;
- Une réserve de lingots d'or et de toc (gris) ;
- À côté, le couvercle de la boîte du jeu.

• **Chaque joueur reçoit :**

- 2 cartes Pépité
- 1 carte « FINE / FAKE GOLD »

• **COMMENT JOUER :** Le joueur le plus grand commence et sera le premier narrateur.

- Il soulève la carte du haut de la pile « HOW GOLD ARE YOU ? ». Il existe six thèmes différents : **Le sport, la bonté, l'amour, l'aventure, la carrière et le courage.**

- Le narrateur peut changer la carte de Thème sur laquelle il est tombé. Cela lui coûtera 1 carte Pépité.

- Le narrateur raconte à haute voix un exploit incroyable réalisé dans sa vie selon le thème pioché.

- **Par exemple :** Il a pioché une carte **BONTE**. L'exploit incroyable peut être : **« j'ai déjà adopté un chiot abandonné »**.

- Le narrateur utilise le couvercle de la boîte et y place sa carte « FINE / FAKE GOLD » en retournant le couvercle de façon à cacher la carte.

- Si la face FAKE GOLD est tournée vers le haut, cela signifie que l'histoire est FAUSSE

- Si la face FINE GOLD est tournée vers le haut, cela signifie que l'histoire est VRAIE

- Les autres joueurs feront des paris concernant la véracité de l'histoire.

- **Il s'en suit une ronde de questions.** Chaque joueur peut poser une question au narrateur de façon à vérifier la véracité de l'histoire.

- **Puis, c'est au tour des paris :** Les joueurs parient, s'ils en ont, X cartes Pépité et / ou X lingots d'or, en les plaçant devant eux.

- Ensuite, simultanément, ils placent leurs cartes « FINE / FAKE GOLD » devant eux sur la table avec leurs prévisions :

- La face FAKE GOLD tournée vers le haut : Le joueur parie que l'histoire est FAUSSE.

- La face FINE GOLD tournée vers le haut : Le joueur parie que l'histoire est VRAIE.

Par exemple : « Je parie 1 carte Pépité que cette histoire est FAUSSE ».

- Remarque : celui qui n'a pas de Pépites pour parier peut faire sa prévision sans aucune mise. Si elle est bonne, il gagne une carte Pépité.

- Si vous avez des lingots d'or et que vous n'avez pas de cartes Pépité, vous pouvez échanger 1 lingot d'or contre 10 cartes Pépité de la pile pour pouvoir ainsi faire vos paris.

- **Ensuite, le narrateur soulève le couvercle de la boîte et révèle si son histoire est VRAIE ou FAUSSE.**

▪ La majorité parie qu'elle est VRAIE, le narrateur reçoit un lingot d'or.

▪ La majorité parie qu'elle est FAUSSE, le narrateur recoit un lingot de toc.

• En cas d'égalité, la prévision de celui qui a fait la mise la plus élevée départage le résultat.

• En mode 2-3 joueurs, les joueurs font leurs paris mais se mettent d'accord sur une seule prévision VRAIE ou FAUSSE.

• Si l'histoire est FAUSSE et que la majorité a parié qu'elle était VRAIE, le narrateur peut remettre un lingot de toc, lui appartenant ou de la réserve, à un joueur de son choix.

▪ **La récompense des parieurs :**

- Les joueurs ayant fait une prévision correcte reçoivent le double de leur mise (ils récupèrent leur mise et reçoivent la même chose de la table).

- Les joueurs ayant fait une prévision incorrecte perdent tout ce qu'ils ont misé et doivent le rendre à la table.

- Le narrateur remet ensuite la carte « HOWGOLD ARE YOU ? » en bas de la pile et passe son tour au joueur à sa droite, qui répète toute la procédure.

• **Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de lingot d'or dans la réserve ou lorsque la pile de cartes Pépité se termine.**

• **Comptabilisation finale :**

- 1 lingot d'or = 5 points
- 1 lingot de toc = - 5 points négatifs
- 1 carte Pépité = 1 point

- **Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.**



SPORT
DESPORTO
DEPORTE



KINDNESS
BONADÉ
BONADÉ
BONTÉ
BONTÀ
GÜTE



LOVE
AMOR
AMOUR
AMORE
LIEBE



CAREER
CARREIRA
CARRERA
CARRIÈRE
CARRIERA
KARRIERE



COURAGE
CORAGEM
CORAJE
CORAGGIO
MUT



ADVENTURE
AVENTURA
AVENTURE
AVENTURA
ABENTEUER

Contents:

6 Gold Cards (FINE GOLD/FAKE GOLD)
1 pack of 43 Nugget Cards
6 HOW GOLD ARE YOU? Cards
with different topics
14 Gold Bars
4 Fool's Gold Bars

Conteúdo:

6 cartas Ouro (FINE GOLD/ouro
verdadeiro, FAKE GOLD/ouro falso)
1 conjunto de 43 cartas Pepita
6 cartas HOW GOLD ARE YOU?
com temas
14 lingotes de ouro
4 lingotes de pechisbeque

Contenido:

6 cartas Oro (FINE GOLD/oro verdadero,
FAKE GOLD/oro falso)
1 conjunto de 43 cartas Pepita
6 cartas ¿CUÁNTO ORO ERES?
con temas
14 lingotes de oro
4 lingotes de similor

Contenu :

6 cartes Or (FINE GOLD / or véritable,
FAKE GOLD / faux or)
1 jeu de 43 cartes Pépité
6 cartes COMBIEN D'OR ES-TOU ?
à thèmes
14 lingots d'or
4 lingots de toc

Inhalt:

6 Goldkarten (FINE GOLD/Echtgold,
FALSE GOLD/Falschgold)
1 Satz mit 43 Nugget-Karten
6 Karten mit WIE GOLD BIST DU?
Themen
14 Goldbarren
4 unechte Goldbarren

Contenuto:

6 carte Oro (FINE GOLD/oro vero,
FAKE GOLD/oro falso)
1 set di 43 carte Pepita
6 carte QUANTO ORO SEI? con dei temi
14 lingotti d'oro
4 lingotti di ottone



Warning: CHOKING HAZARD - Not suitable for children under 36 months due to small parts. Colours and styles may vary from those shown on the packaging. Please remove all packaging attachments, and any other components which are not part of the toy, before giving this product to a child. Read and keep for future reference. **Atenção: PERIGO DE ASFIXIA** - Não adequado para crianças com idade inferior a 36 meses devido a ter peças pequenas. As cores e os modelos podem variar dos apresentados na embalagem. Sugere-se que conserve a embalagem uma vez que contém informação importante. Por favor, remover todos os componentes da embalagem e qualquer outro componente que não faça parte do brinquedo, antes de entregar o produto a uma criança. Ler e conservar para referência futura. **Advertencia: PERIGO DE ASFIXIA** - No apto para niños menores de 36 meses ya que contiene piezas pequeñas que podrían ser ingeridas y/o inhaladas. Peligro de asfixia. Los colores y diseños pueden variar con respecto a la caja. Retire todos los elementos del embalaje y cualquier otro componente que no forme parte del juguete antes de entregar el producto al niño. Leer y guardar para futuras consultas. **Attention: RISQUE D'ÉTOUFFEMENT** - Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois en raison de la présence de petites pièces. Les couleurs et les styles peuvent varier de ceux présentés sur l'emballage. Veuillez retirer tous les accessoires d'emballage et tout autre composant qui ne fait pas partie du jouet avant de donner ce produit à un enfant. Lisez et conservez-le pour référence ultérieure.

DE

Ziel: Erzählen Sie Geschichten über unglaubliche Taten und wetten Sie auf die anderen Spieler. Wer am überzeugendsten ist, gewinnt das Spiel.

- **Lege die folgenden Gegenstände auf den Tisch:**
 - Ein Stapel mit 6 verdeckten Karten mit der Aufschrift „WIE GOLD BIST DU?“;
 - Ein Bündel Nugget-Karten;
 - Einen Vorrat an Goldbarren und unechten Goldbarren (grau);
 - Stellen Sie den Deckel der Spielbox neben den Tisch.
- **Jeder Spieler erhält:**
 - 2 Nugget-Karten
 - 1 „FINE/FAKE GOLD-Karte“
- **SPIELANLEITUNG:** Der größte Spieler beginnt als Geschichtenerzähler der ersten Runde.
 - Der Geschichtenerzähler zieht die oberste Karte des „HOW GOLD ARE YOU?“-Stapels. Es gibt sechs verschiedene Themen: **Sport, Gutherzigkeit, Liebe, Abenteuer, Karriere und Mut.**
 - Der Geschichtenerzähler kann die gezogene Themenkarten tauschen. Dies kostet 1 Nugget-Karte.
 - **Beispiel:** Thema **Gutherzigkeit.** Die unglaubliche Geschichte kann sein: „**Ich habe bereits einen verlassenen Hund adoptiert!**“
 - Der Geschichtenerzähler nimmt den Deckel der Spielbox und legt seine Karte „FINE/FAKE GOLD“ hinein. Der Deckel der Box zeigt nach unten, damit die Karte versteckt wird.
 - FAKE GOLD (nach oben) bedeutet, die Geschichte ist falsch
 - FINE GOLD (nach oben) bedeutet, die Geschichte ist wahr
 - Die anderen Spieler wetten, ob die Geschichte wahr oder falsch ist.
- **Es folgt eine Reihe von Fragen.** Jeder Spieler darf dem Geschichtenerzähler eine Frage stellen, um die Glaubwürdigkeit der Geschichte zu überprüfen.
- **Wetten:** Die Spieler setzen, falls vorhanden, eine beliebige Anzahl an Nugget-Karten und/oder Goldbarren.
- Anschließend legen sie ihre FINE/FAKE GOLD-Karten mit ihrer Vermutung verdeckt vor sich ab:
 - FAKE GOLD (nach oben): Sie wetten, dass die Geschichte FALSCH ist.
 - FINE GOLD (nach oben): Sie wetten, dass die Geschichte WAHR ist.

Beispiel: „Ich setze 1 Nugget-Karte darauf, dass die Geschichte FALSCH ist.“

- Hinweis: Wer keine Nuggets zum Wetten hat, kann seine Wette ohne Einsatz abgeben. Liegt der Spieler richtig, bekommt er eine Nugget-Karte.

- Hat ein Spieler Goldbarren, aber keine Nugget-Karten, kann er 1 Goldbarren gegen 10 Nugget-Karten vom Nachziehstapel eintauschen und so seine Wette platzieren.
- **Der Geschichtenerzähler hebt den Deckel der Box und enthüllt, ob die Geschichte WAHR oder FALSCH ist.**
 - Wettet die Mehrheit, dass sie WAHR ist, erhält der Geschichtenerzähler einen Goldbarren.
 - Wettet die Mehrheit, dass sie FALSCH ist, erhält der Geschichtenerzähler einen unechten Goldbarren.
 - Im Fall eines Gleichstands, gilt die Wette mit dem höheren Wettersatz insgesamt.
 - Im Modus mit 2 oder 3 Spielern bestimmen die Spieler ihren eigenen Wettersatz selbst, aber einigen sich gemeinsam entweder auf WAHR oder FALSCH.
 - Wenn die Geschichte FALSCH ist, jedoch die Mehrheit auf WAHR gewettet hat, darf der Geschichtenerzähler einen unechten Goldbarren von sich oder aus dem Vorrat an einen beliebigen Mitspieler verteilen.
- **Die Prämie für den Wettersatz:**
 - Spieler, die richtig getippt haben, gewinnen das Doppelte ihres Einsatzes (den Einsatz zurück und die gleiche Menge aus der Reserve).
 - Spieler, die falsch getippt haben, verlieren ihren gesamten Einsatz und geben ihm zurück in die Mitte.
 - Dann gibt der Geschichtenerzähler die Karte „HOW GOLD ARE YOU?“ zurück unter den Stapel und gibt die Runde an den Spieler zu seiner rechten Seite weiter, der den Vorgang wiederholt.
- **Das Spiel endet, wenn alle Goldbarren vom Vorrat oder alle Nuggets vom Nachziehstapel aufgebraucht sind.**
- **Endauswertung:**
 - 1 Goldbarren = 5 Punkte
 - 1 unechter Goldbarren = -5 Punkte
 - 1 Nugget-Karte: 1 Punkt
- **Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.**

IT

Obiettivo: Raccontare storie di fatti incredibili e scommettere in quelle degli altri. Chi è più persuasivo vince la partita.

- **Disponere sul tavolo:**
 - un mazzo con 6 carte “HOW GOLD ARE YOU?”, girate verso il basso;
 - un mazzo di carte Pepita;
 - una riserva di lingotti d'oro e di ottone (grigi);
 - a lato, il coperchio della scatola.
- **Ogni giocatore riceve:**
 - 2 carte Pepita
 - 1 carta “FINE/FAKE GOLD”
- **COME SI GIOCA:** comincia il giocatore più alto che sarà colui che narra.
 - Prende una carta da sopra il mazzo “HOW GOLD ARE YOU?“. Ci sono sei temi diversi: **sport, bontà, amore, avventura, carriera e coraggio.**
 - Il narratore può cambiare la carta che ha pescato. Questo costa 1 carta Pepita.
 - Il narratore racconta a voce alta un fatto incredibile che è accaduto nella sua vita, relativo alla tematica che gli è toccata.
 - **Esempio:** se capita la carta **BONTÀ**, l'evento incredibile può essere: **“Ho già adottato un cane abbandonato”.**
 - Il narratore usa il coperchio della scatola e mette la sua carta “FINE/FAKE GOLD” all'interno, con il coperchio rivolto verso il basso in modo che la carta non sia visibile.
 - FAKE GOLD girata verso l'alto significa che la storia è FALSA
 - FINE GOLD girata verso l'alto significa che la storia è VERA
 - Gli altri giocatori scommettono sulla verità della storia.
 - **Segue una serie di domande.** Ogni giocatore può fare una domanda al narratore per poter valutare se la storia è vera.
 - **Poi, si scommette:** i giocatori scommettono X carte Pepita e/o X lingotti d'oro, se ne hanno, ponendole davanti a loro.
 - Poi, contemporaneamente, mettono le carte “FINE/FAKE GOLD” davanti a loro sul tavolo, con le previsioni:
 - FAKE GOLD girata verso l'alto: si scommette che la storia è FALSA
 - FINE GOLD verso l'alto: si scommette che la storia è VERA.

Esempio: “Scommetto 1 carta Pepita che la storia è FALSA”.

- Nota: chi non ha carte Pepita per scommettere può fare una previsione senza scommettere nulla. Se indovina, vince una carta Pepita.
- Nel caso in cui abbia i lingotti d'oro e non abbia carte Pepita può scambiare 1 lingotto d'oro per 10 carte Pepita del mazzo e in questo modo può scommettere.
- **Poi, il narratore alza il coperchio della scatola e rivela se la storia è VERA o FALSA**
 - Se la maggioranza scommette che è VERO, il narratore riceve un lingotto d'oro.
 - Se la maggioranza scommette che è FALSO, il narratore riceve un lingotto falso.
 - In caso di parità, la previsione decisiva è quella di chi ha scommesso più alto.
 - Se si gioca in 2-3, i giocatori fanno le loro scommesse, ma concordano in un'unica previsione V/F.
 - Se la storia è FALSA e la maggioranza scommette che è VERA, il narratore può dare un lingotto d'ottone, suo o dalla riserva, a un giocatore a scelta.
- **Il premio per gli scommettitori:**
 - Chi indovina la previsione, riceve il doppio di quanto ha scommesso (recupera quello che ha scommesso, più lo stesso importo, dal tavolo).
 - Chi sbaglia la previsione, perde tutto quello che ha scommesso, restituendolo al tavolo.
 - Poi, il narratore mette la carta “HOW GOLD ARE YOU?” in fondo al mazzo e passa la parola al giocatore che si trova alla sua destra. Questo giocatore ripete il procedimento.
- **Il gioco termina quando finiscono i lingotti d'oro dalla riserva o il mazzo di carte Pepita.**
- **Conteggio finale:**
 - 1 lingotto d'oro = 5 punti
 - 1 lingotto d'ottone = 5 punti negativi
 - 1 pepita: 1 punto
- **Il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto, vince la partita.**



HOW GOLD ARE YOU?