

Preparación



1 Construid una montaña con 6 cartas aleatorias.



2 Colocad el tablero debajo de la montaña.



Echas un polvo

En una playa llena de gente En un iglú

Durante un año

Voto de silencio Voto de castidad

Pasar el resto de tu vida sin

Teléfono Papel higiénico

Preferirías tener

Fama Muchísimo dinero

Los peores vecinos

Tres bebés llorando a todas horas Una pareja follando a todas horas

Para librarte de una multa

Finges un desmayo Das el nombre de un amigo

En el bar eres de

«¡A la siguiente ronda invito yo!» «¡Creo que me he dejado la cartera...»

3 Repartid un disco para cada jugador.



Cómo jugar



El objetivo del juego es ganar el mayor número de puntos posible todos juntos. Una partida consta de 6 rondas y, a su vez, cada ronda consta de 3 fases: descenso, puesta en común y revelación. En cada ronda, uno de vosotros será el Esquiador, que será quien tenga que ir resolviendo los distintos dilemas. La persona más joven del grupo será el Esquiador en la primera ronda.

1 Descenso

(Durante esta fase no se puede hablar. ¡Si habláis, estáis haciendo trampa!)

El Esquiador empieza en la cima de la montaña y debe resolver **3 dilemas** hasta terminar el descenso en una de las cabañas del tablero.

Para resolver cada uno de los dilemas, el Esquiador tendrá que elegir ir hacia la izquierda o hacia la derecha, dependiendo de qué ruta prefiera o de la respuesta que le describa mejor. Cuando haya resuelto el tercer dilema, tendrá que indicar en su disco a qué cabaña ha llegado, **sin que nadie más lo vea**.

Mientras tanto, los demás trataréis de imaginar cuáles son las **elecciones del Esquiador** y, **sin que nadie más lo vea**, tendréis que indicar en vuestros discos la cabaña en la que creéis que ha terminado el Esquiador.



2 Puesta en común

Cuando hayáis indicado vuestras respuestas, los demás (**excepto el Esquiador**) pondréis en común el contenido de vuestros discos para, entre todo el mundo, elegir **una única cabaña** entre las 6 posibilidades.

Si no lográis poneros de acuerdo, siempre decide la persona que se encuentra a la izquierda del Esquiador.

3 Revelación

Finalmente, el Esquiador deberá revelar la respuesta de su disco y **el resto de las personas**, en un único equipo, **ganaréis 1 punto** si habéis acertado la cabaña del Esquiador.

La persona que esté a la izquierda del Esquiador pasará a ser el nuevo Esquiador en la siguiente ronda, para lo que colocará 6 nuevos dilemas (tomando nuevas cartas del mazo o dándoles la vuelta a las cartas de los dilemas de la ronda anterior, si no lo habéis hecho ya).



Un ejemplo de descenso

Echas un polvo

En una playa
llena de gente

En un iglú

Dilema n.º 1

El Esquiador tiene un poco de vergüenza, por lo que elige el iglú y se desliza hacia la derecha.

Pasar el resto
de tu vida sin

Teléfono

Papel higiénico

Preferirías tener

Fama

Muchísimo dinero

Dilema n.º 2

El Esquiador no podía rechazar un millón de euros, así que vuelve a deslizarse hacia la derecha.

Los peores vecinos

Tres bebés llorando
a todas horas

Una pareja follando
a todas horas

Para librarte de una multa

Finges un desmayo

Das el nombre
de un amigo

En el bar eres de

«¡A la siguiente
ronda invito yo!»

«Creo que me he
dejado la cartera...»

Dilema n.º 3

Finalmente, su gran generosidad le hace ir hacia la izquierda.

Llegada

Ahora espera calentito a sus amigos en la cabaña 5, confiando en que le conozcan lo suficiente como para saber en qué cabaña se encuentra. Ya solo le queda «disfrutar» de cómo los demás comentan y opinan sobre su vida privada.



¿Cómo termina la partida?

Tras 6 descensos, contad el número de puntos que habéis ganado y comprobad cuál es vuestra calificación final en esta tabla:

Puntos	Calificación final
0-1	¡Ha sido impresionante... lo mal que lo habéis hecho!
2-3	¿Acabáis de conoceros o qué pasa?
4-5	No está nada mal; es fácil cuando sois amigos.
6	Os conocéis demasiado bien. Es un poco sospechoso...



CRÉDITOS

Diseño: Ken Gruhl y Jeremy Posner para Shenanigans Toys y Games LLC

Diseño gráfico y desarrollo: The Cojones team

Traducción: Laura Castro Trullén • Revisión: Natalia M. Villarán

© COJONES PROD 2022. ALL RIGHTS RESERVED.

Cojones Prod SRL • Rue des Comédiens 22 • 1000 Bruselas – Bélgica • +32 478 15 01 62 • www.cojones.be

Los diseñadores quieren dar las gracias a Steph Gruhl, Mike Rayle, Katie Loppnow, Naji Al-Awar, Alex George, Allison Posner, Alan Posner, Michelle Posner, Marco Myerson, Hale Williams, Scott Schwartz, Kendra Peterson, Eric Ambrose, Teri Ambrose y Scotty Felsenfeld.

El material de este juego utiliza ciertos nombres comerciales y marcas, registradas o no, que son propiedad de sus respectivos dueños.

Este juego y el uso de este material no están de ninguna manera patrocinados, apoyados, comisionados o aprobados por los titulares de estas marcas, incluyendo todos los derechos reservados. Este material solo puede utilizarse para el entretenimiento privado.

