

Preparazione



1

Costruite una montagna formata da 6 carte casuali.



Fai sesso

In una spiaggia affollata

In un igloo

1 anno

Di voto di silenzio

Di voto di castità

Una vita intera senza

Telefono

Carta igienica

Preferiresti essere

Una persona famosa

Una persona ricca

I peggiori vicini

Una famiglia con 3 figli che piangono di continuo

Una coppia che fa sesso tutto il giorno

Per evitarti una multa

Simuli uno svenimento

Dai le generalità di un tuo amico

Mentre sei al bar

"Questi drink li pago io"

"Ho dimenticato il portafogli"

2

Collocate la plancia ai piedi della montagna.



3

Distribuite un disco a ogni giocatore.



Come si Gioca?



L'obiettivo del gioco è guadagnare insieme più punti possibili. La partita si svolge nel corso di 6 turni, ciascuno formato da 3 fasi: discesa, discussione e rivelazione. Un giocatore (chiamato lo Sciatore) è il giocatore attivo di ciascun turno, iniziando dal giocatore più giovane.

1 Discesa

(Durante questa fase, nessuno può parlare. Parlare è barare!)

Partendo dalla cima della montagna, lo Sciatore deve risolvere **3 dilemmi** prima di poter terminare la propria discesa presso la baita.

Per ciascun dilemma, lo Sciatore deve scegliere il percorso verso destra o verso sinistra in base alle proprie preferenze o a ciò che meglio lo descrive. Dopo il 3° dilemma, indica **segretamente** sul suo disco qual è la sua baita di destinazione.

Contemporaneamente, ogni altro giocatore cerca di indovinare **le scelte dello Sciatore** e cerca di determinare quale sia la sua baita di destinazione indicandone il numero sul proprio disco.



2 Discussione

Quando hanno fatto la loro scelta, tutti i giocatori **tranne lo Sciatore** rivelano il proprio disco, poi discutono per formulare una **singola risposta** scegliendo una delle 6 baite.

In caso non si trovino d'accordo, il giocatore alla sinistra dello Sciatore decide.

3 Rivelazione

Infine, lo Sciatore rivela il proprio disco e **tutti i giocatori**, insieme, **ottengono 1 punto** se hanno individuato con successo la baita dello Sciatore!

Il giocatore alla sinistra dello Sciatore diventa il nuovo Sciatore e inizia il turno collocando 6 nuovi dilemmi (può anche usare il retro delle carte del turno precedente).



Esempio di discesa

Fai sesso

In una spiaggia affollata



In un igloo

Una vita intera senza



Telefono

Carta igienica

Preferiresti essere



Una persona famosa

Una persona ricca

Dilemma n.1

Essendo un gran bacchettone, lo Sciatore preferisce l'igloo e decide di andare verso destra.

Dilemma n.2

Lo Sciatore non potrebbe mai dire no a un milione di euro, quindi decide di andare a destra.

I peggiori vicini



Una famiglia con 3 figli che piangono di continuo

Una coppia che fa sesso tutto il giorno

Per evitarti una multa



Simili uno svenimento

Dai le generalità di un tuo amico

Mentre sei al bar



"Questi drink li pago io"

"Ho dimenticato il portafogli"

Dilemma n.3

Infine, data la sua nota generosità, decide di andare a sinistra.



Arrivo

Lo Sciatore attende i propri amici al calduccio nella baita n.5 e spera che gli altri lo conoscano abbastanza bene da raggiungerlo lì. Ora può godersi i commenti degli altri sulla sua vita privata.



Come termina la partita?

Dopo 6 discese, contate i punti che avete guadagnato, poi confrontate il vostro punteggio con la tabella qui sotto.

Punti	Risultato
0-1	Notevole... il fatto che siete davvero scarsi!
2-3	Ma vi siete appena conosciuti?
4-5	Non male, ma è facile quando si è amici.
6	Vi conoscete davvero bene... la cosa è quasi sospetta...



RICONOSCIMENTI

Designer: Ken Gruhl & Jeremy Posner for Shenanigans Toys and Games LLC

Grafiche e sviluppo: La Cojones team

© COJONES PROD 2022. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

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



I designer desiderano ringraziare 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 e Scotty Felsenfeld.

I materiali di questo gioco utilizzano nomi commerciali e marchi sia registrati che non appartenenti ai rispettivi proprietari. Questo gioco e l'utilizzo di questi materiali non è sponsorizzato, commissionato o approvato dai titolari di questi marchi, compresi tutti i diritti riservati. Questo materiale può essere utilizzato solo per intrattenimento privato.

