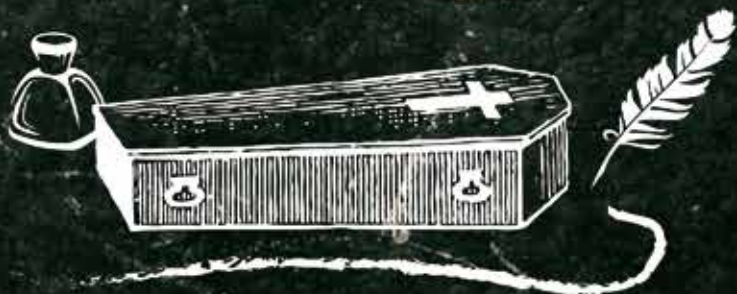




Andy Breckman

Con Me Nella Tomba



Regolamento

Con Me Nella Tomba

4-6 Giocatori • Età 14+ • 20 Minuti

Rispondi a questa domanda:

Qual è il motivo che ti spinge a vincere quando giochi?
Lo fai per vantarti? Per quei due minuti di gloria? Non senti mai il bisogno di... altro? Siamo onesti, la maggior parte dei giochi offre esperienze incomplete e deludenti, ma

QUESTO GIOCO È DIVERSO.

Oggi giocherai per ottenere qualcosa di molto prezioso: la possibilità di scrutare nel profondo dell'anima e nel cuore dei tuoi avversari.

SE VINCI SCOPRIRAI UN SEGRETO. UN VERO SEGRETO.

Qualcosa che non è mai stato rivelato prima.
Sarà un'esperienza in grado di cambiarti la vita.
Un momento che vi legherà per l'eternità.

Se accetti di giocare, però, devi giurare che rispetterai per sempre la regola fondamentale del gioco:

**Non dovrai mai rivelare il segreto.
A nessuno. Mai. MAI.
Morirà con te.**

Componenti

6 Carte Cimitero	6 Segnalini giocatore	28 Carte Tomba
6 Bare	6 Dadi a sei facce	14 carte Parola e 14 carte Taffo
1 Pennarello per alimenti*	25 Carte commestibili*	1 Busta dei Segreti
		Formata da 2 carte quadrate

Questo gioco contiene alcuni **componenti commestibili**. Se vinci dovrai mangiare un foglio di carta commestibile su cui è stato scritto un segreto con il pennarello per alimenti. È sicuro al 100%. Non fare il codardo. Mangia quel foglio. Il segreto che hai scoperto vale lo sforzo. Il pennarello però no, non si mangia.

** Elenco degli ingredienti sulla scatola. La carta commestibile e l'inchiostro del pennarello sono comunemente usati in pasticceria. Quando li avrai finiti, potrai sostituirli con prodotti simili disponibili in ogni negozio di articoli per pasticceria della tua città.*

Come si vince

Ci sono **due** modi per vincere la partita:

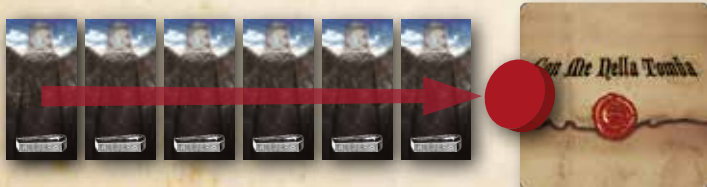
- 1) Essere il primo giocatore a ottenere **quattro carte Parola differenti** e completare la frase: CON - ME - NELLA - TOMBA .



Nota: Torneremo Terra è una carta jolly e può sostituire una qualsiasi delle 4 carte Parola.

- OPPURE -

- 2) Essere il primo giocatore a raggiungere la **Busta dei Segreti** spostando il proprio segnalino **attraverso le sei carte Cimitero**.



Preparazione del gioco

1. Posizionate le 6 carte Cimitero una accanto all'altra e la **Busta dei Segreti** alla fine della fila (vedi immagine).
2. Mescolate le carte Tomba e posizionate il mazzo sul tavolo alla portata di tutti i giocatori.
3. Ogni giocatore prende una **bara**, poi sceglie un colore e prende il **dado** e il **segnalino** corrispondenti.
4. Ogni giocatore posiziona il proprio segnalino sulla prima carta Cimitero (vedi immagine).
5. Infine un giocatore* scrive un **segreto** su una carta Commestibile utilizzando il Pennarello per alimenti e lo nasconde dentro alla Busta dei Segreti.

* Consigliamo di scegliere il giocatore più anziano, dato che probabilmente sarà il primo a morire.



Il Segreto

Deve essere un **vero** segreto. Qualcosa di cui nessuno dei presenti sia a conoscenza. Un segreto un po' **imbarazzante** e in parte **compromettente**. Volete qualche suggerimento?

Un Amore Segreto: "Mi piace il marito di Lea".

Una Cattiva Azione: "A 16 anni ho rubato un libro di Terry Pratchett".

Una Passione Nascosa: "Amo la musica neomelodica".

Un Segreto Duraturo: "Non sono stato sempre fedele".

Una volta che il segreto è stato scritto, deve essere messo al sicuro dentro la Busta dei Segreti.

C'È UN SOLO MODO PER LEGGERE IL SEGRETO

VINCERE LA PARTITA

Come si gioca

Ogni round di gioco è diviso nei seguenti passaggi:

1. Ogni giocatore sceglie segretamente un numero da 1 a 6 sul proprio dado.
2. Ogni giocatore ruota il suo dado in modo che il numero scelto sia rivolto verso l'alto e lo nasconde sotto la bara.
3. Quando tutti sono pronti, i giocatori rivelano i dadi alzando simultaneamente le bare.
4. A questo punto, i risultati dei dadi determinano i **2 vincitori** del round.



Importante: tutti i giocatori giocano sempre, anche chi ha scritto il segreto perché, ovviamente, vuole vincere per evitare che i suoi amici leggano quello che ha scritto!

I due vincitori del round

Come abbiamo già spiegato, ci sono **2 modi** per vincere la partita. Allo stesso modo **ogni round ha 2 vincitori**, in questo ordine:

1) Il Numero Più Alto: Pesca una Carta Tomba

Il giocatore con il **singolo numero più alto** sul suo dado pesca una carta dal mazzo. Se è una carta Parola, la posiziona a faccia in su davanti a sé. Se è una carta Taffo, legge le istruzioni indicate nel testo.

*Potresti pensare: "Beh, allora mi basta scegliere sempre il 6."
No, purtroppo non è così semplice.*

Se più giocatori **scelgono lo stesso numero**, i loro dadi si annullano.

Nell'esempio, il giocatore 4 vince il round perchè ha il singolo dado più alto.



2) Il Numero Più Basso: Sposta il Segnalino

Il giocatore con il **singolo numero più basso** sul suo dado, sposta il suo segnalino di uno spazio verso destra.

*Potresti pensare: "Allora basta scegliere sempre l'1!"
Ci spiace ancora, furbacchione, ma non è così semplice.*

Se più giocatori **scelgono lo stesso numero**, i loro dadi si annullano.

Nell'esempio, il giocatore 3 vince il round perchè ha il singolo dado più basso.



Pensatela così, **durante la partita si svolgono contemporaneamente due diverse gare**: alcuni giocatori si concentreranno sulle carte Tomba mentre altri sul movimento dei segnalini attraverso le carte Cimitero.

Casi speciali

1) Unico Vincitore. Se tutti i dadi si annullano fra loro tranne uno, l'unico giocatore rimasto pesca una carta Tomba **e** sposta il suo segnalino di uno spazio.

2) Nessun Vincitore. Succede. Tutti i dadi si annullano fra loro. Nessuno pesca la carta e nessuno sposta il segnalino.

Il Vincitore

Il primo giocatore che riesce a comporre la frase CON - ME - NELLA - TOMBA **oppure** il primo giocatore che raggiunge la Busta dei Segreti, può prendere il segreto e leggerlo. **Non ad alta voce !**

**E ora, caro vincitore, mangiati il segreto. Forza. Mangialo.
Te lo sei guadagnato. E ricorda, hai giurato di non dirlo a
nessuno. Per nessuna ragione. Mai. Mai!
Questo segreto morirà con te.**