

PREPARAZIONE

Mischia le carte e dividile in due mazzi tra Carte Trivia(1i) e Carte Mazza. Sistema i due mazzi al centro del tavolo, insieme al dado. Poi, farcisci i tuoi amici con un bell'aperitivo e preparati a sudare.

SCOPO DEL GIOCO

Sii il giocatore ad avercelo più lungo alla fine del gioco.

COME SI GIOCA

Inizia la persona con più piercing (inclusi quelli nascosti), preparandosi a rispondere alla prima domanda. Quando tutti sono pronti e caldi, un altro giocatore pesca una carta e da' il colpo di inizio al gioco.

Quello che accade dopo dipende dalla carta pescata... niente seghe mentali, le spiegazioni delle carte si trovano qui in basso.

CARTE TRIVIA(LI)

Se quella pescata è una Carta Trivia(1e), chi legge dovrà chiedere al giocatore in turno: "Domanda A o Domanda B?". Il giocatore a questo punto tira il dado e rivela a quale dei due quesiti debba rispondere.

Poi, la domanda viene letta ad alta voce.

Se il giocatore risponde correttamente, pesca una Carta Mazza dal Mazzo Mazza e la mette, coperta, davanti a sé (non vorrete che tutti vedano quanto lo avete lungo). Questo vorrà dire che aggiungerà centimetri al suo punteggio. Ma, se il giocatore risponde in maniera errata, non guadagnerà una mazza.

La Carta Trivia(1e) deve essere riposta sul fondo del mazzo, dove non batte il sole, e il gioco prosegue dal giocatore seduto alla sua sinistra, il prossimo a dover darsi da fare.

Esempio di Carta: Vero o Falso? Lunghezza del pene e lunghezza del piede sono direttamente collegate?

CARTE MANI IN BASSO

Se quella pescata è una Carta Mani in Basso, chi legge inizia avvertendo il giocatore di turno del tipo di carta pescata, prima di leggere la domanda ad alta voce (non occorre tirare il dado per una Carta Mani in Basso).

Se il giocatore risponde correttamente, può rubare una Carta Mazza a chi vuole! Una volta selezionato un giocatore a cui sottrarre la carta, chi ha risposto alla domanda ne ruba una, senza guardarne il contenuto (e quindi, le dimensioni della Mazza).

Se, invece, fa cilecca, il giocatore non può rubare la Carta Mazza.

Una volta giocata, la Carta Furto viene riposta in fondo al mazzo delle Carte Trivia(1i) e il gioco prosegue dal giocatore alla sinistra dell'ultima persona ad aver risposto.

CARTE SCAMBISTA

Se viene pescata una Carta Scambista, chi legge la domanda deve annunciare il tipo di carta al giocatore in turno.

Invece di rispondere ad un quesito, il giocatore deve scambiare tutte le proprie Carte Mazza con quelle di un altro *membro* del gruppo. Questo potrebbe rappresentare un vantaggio (potrebbe accrescere la sua Mazza) o uno svantaggio (la sua Mazza potrebbe rimpicciolirsi)... non si sa mai.

Quello che è certo è che dovrà scambiare tutte le sue carte con quelle di un altro giocatore.

La Carta Scambista viene successivamente riposta sul fondo del mazzo Trivia(1e) e il gioco continua in senso orario.

CARTE FACCELO VEDERE

Una Carta Faccelo Vedere costringe chi la pesca a rivelare il contenuto di tutte le sue Carte Mazza. Il giocatore dovrà girare le carte a faccia in su e far vedere tutti i centimetri guadagnati fino a quel momento. (Non ti prenderemo in giro come ti succede di solito nello spogliatoio).

Una volta che tutto il gruppo avrà dato un'occhiata, il giocatore può coprire nuovamente il suo punteggio e recuperare un po' di privacy. La Carta appena utilizzata viene riposta sul fondo del mazzo Trivia(1e) e il gioco può proseguire come di consueto.

VINCERE IL GIOCO

I giocatori fanno a turno per pescare, scambiare e rubare carte finché uno dei giocatori non ha in mano 7 Carte Mazza. Appena qualcuno raggiunge un totale di 7 Carte Mazza possedute, il gioco finisce.

Il gioco, è vero, dura poco, ma mai quanto il vostro ex.

A questo punto, tutti i giocatori prendono in mano le loro Carte Mazza, contano i centimetri sul retro delle carte, e calcolano la lunghezza raggiunta. Chi ce l'ha più lungo, vince.

SUGGERIMENTI

Per far durare di più il gioco (almeno lui), alzate il punteggio a 9 Carte Mazza. Per una sveltina, abbassate il punteggio a 5. Avere 7 carte non vi garantisce la vittoria, cercate di raccogliere le carte con più centimetri sul retro.