

Prendi e porta a casa

Il gioco degli insulti collezionabili

di Beniamino Sidoti

Gioco per 3-5 giocatori da 10 anni in su.

Prendi e Porta a casa! è un gioco di carte semplice e veloce, che consente di scambiarsi insulti politicamente corretti senza offendere nessuno. Ogni giocatore ha un mazzo di insulti da scambiare con gli altri compagni di gioco, e i più fortunati hanno anche alcune carte speciali con cui avvicinarsi più rapidamente alla vittoria.

Contenuto

110 carte così divise:
67 carte insulto
40 carte speciali
3 carte bianche (per i vostri insulti particolari)

Prendi e porta a casa

the game of the collecting affronts

by Beniamino Sidoti

For 3-5 players, 10 years +

Prendi e Porta a casa! is a simple and fast card game, that allows you to exchange politically correct insults with no offence for anyone. Each player has a pack of insults to exchange with other players, and someone will also have special cards to gain a faster victory. Beniamino Sidoti, the author, is a baldhead, who works in games and narration from ever.

Contents

110 cards divided like this:
67 insult cards
40 special cards
3 blank cards (for your own peculiar insults)

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è molto semplice: ogni giocatore deve cercare di terminare il proprio mazzetto di insulti. Il primo che pesca l'ultima carta dal proprio mazzetto vince la partita.

Preparazione

Si mescola per bene il mazzo e si danno ad ogni giocatore 20 carte coperte. Le carte non utilizzate possono essere ora riposte nella scatola.

Si sorteggia chi inizia il gioco, quindi ogni giocatore pesca dal proprio mazzetto una mano di 5 carte (o sei se si vuole velocizzare la partita).

Il gioco

Si gioca a turni in senso antiorario. Il giocatore di turno può "insultare" un avversario a sua scelta, ponendo delle carte di fronte a lui/lei. Le carte insulto possono essere accompagnate da carte speciali, il cui effetto è scritto sulla carta stessa. Dato che lo scopo del gioco è finire il proprio mazzetto, i giocatori devono cercare di liberarsi di quante più carte possibile, tentando al tempo stesso di allungare i mazzi degli avversari, con l'uso strategico delle carte speciali (in particolare i "prendi e porta a casa").

Aim

The aim is quite simple: each player will try to remain without cards in his hand and in his pack of affronts. The first one to succeed in this has won the game. The winner is the first player who finishes his own pack, drawing the last card.

Preparation

Shuffle carefully the deck and give each player 20 cards (face down). Unused cards can be put back in the box. Randomly choose the player who will start, each player draws a hand of 5 cards (6 cards if you want a very quick game).

The Game

Play counterclockwise in turns. The player in current turn can 'insult' an opponent of choice, putting proper affront cards in front of him/her. Affront cards can be mixed with special cards, whose effect is written on the card itself. Since the aim of the game is to finish the card pack, players must try to get rid of the higher possible number of cards, trying to make opponents' packs bigger with strategic use of special cards. If no special cards are played (both with

Se non vengono giocati "prendi e porta a casa", "non è vero niente faccia di serpente" o "chi lo dice sa di esserlo", le carte insulto rimangono in gioco, scoperte, di fronte al giocatore "insultato" (o vittima di uno "specchio riflessso").

Le carte speciali "prendi e porta a casa" e "Specchio riflessso" possono anche essere usate come carte insulto. In questo caso perdono l'effetto di carta speciale.

Le carte "senza possibilità di replica" chiudono immediatamente la mano.

Quando si è risolto l'effetto dell'insulto, il giocatore reintegra la propria mano a cinque carte e passa la mano al giocare alla sua sinistra. Se nel reintegrare la propria mano esaurisce il proprio mazzetto vince la partita.

Qualora il giocatore non riesca a comporre un insulto con le carte in mano, potrà o rimettere la mano nel proprio mazzetto, rimescolarlo e riprendere tante carte quante ne aveva, o scambiare fino a 3 carte della propria mano con gli altri giocatori (una carta per giocatore).

Regole per la composizione degli insulti

Per la buona riuscita del gioco gli insulti devono essere cantilenati dai giocatori, accompagnati da qualche gesto

the insults or in reply) cards remain, face up, in front of the 'insulted' player.

Special cards can be used as insult cards (insult is on the card).

"No reply" cards immediately close the hand.

When the effect of the insult is solved, the player draws from his pack until he has 5 cards again, and passes to the player on his left.

If the player cannot set an insult with the cards in his hand, he can drop the hand, put it in his deck and get the same number of cards, or exchange up to 3 cards with the other players (one for each player).

Rules for the settlement of insults

For good results in the game, insults must be uttered in a balderdash tone, with some mockery gesture, and the typical "nahnahnah nah nah nah" that we all do remember.

Players can use the affronts as they prefer (male/female, singular/plural). It's also permitted to add verbs and adverbs to complete the insults without changing their meaning (e.g.: "YOU'RE A paul pry nerd!")

Insults made with more than one card must make sense: a logic sense ("Pander ball buster") or a rhyme. Simple sequencese made with disconnected affronts cannot be used ("flabby disgusting rat"), unless they're somehow rightly directed to the other player...

di schermo e dai tipici "nah nah nah nah" che ben tutti ricordiamo.

I giocatori possono declinare gli insulti come meglio credono, al maschile, femminile, plurale o singolare. E' altresì permesso aggiungere coniugazioni e avverbi o particelle che completino l'insulto senza cambiarne il senso (ad es. "SEI un secchione ficcanaso!")

Gli insulti formati dalla composizione di più carte devono avere un senso: questo può essere logico (ad es. "sei un pallemosce imbranato!") o dato da rime e assonanze (ad es. "frignone dentone!"). Semplici sequele di insulti scollegati tra loro non sono accettabili (ad es. "spia porco nasone") a meno che non si riferiscano in qualche modo alla persona insultata...

Alcune carte (che iniziano o terminano con i puntini di sospensione) devono essere usate all'inizio o alla fine dell'insulto, obbligatoriamente insieme ad altre carte. Ovviamente l'insulto risultante deve seguire le regole normali di formazione (ad. es. "hai i piedi a banana / e tu non lo sai", "A te ti piace / un gambestorte / tamarro!")

Se gli altri giocatori ritengono che un insulto sia particolarmente ben formato ovvero suscita una risata di tutti, il giocatore di mano ha diritto di pescare una carta in più (reintegra quindi, solo per quel turno, la mano a sei carte).

Some cards (beginning or ending with "...") must be used in the beginning or in the end of the insult and, obviously, combined with other cards. Even the insults built this way must follow the usual rules on composing insults ("you silly billygoat" or "you're a unrepentant liar, and you don't know it!").

If the other players think an insult is really well made or if the insult makes everybody laugh, the player in turn can draw one extra card (he rebuilds, only that turn, his 6 cards hand).

SPECIAL CARDS



And bag it!: play this card after an insult or combined with a "get back!" (when replying an insult). the player receiving a "prendi e porta a casa" puts all the cards played in that turn under his acquired affronts' pile.

Get back!: play this card replying an insult or another "get back!". Every card played against you goes back to the original player (the affronts are put on his discard pile, the special cards under his acquired affronts' pile). If an "and bag it!" card has been played, all the cards are put under his acquired affronts' pile.



Le carte speciali



Prendi e porta a casa: gioca questa carta dopo un insulto o insieme a uno “specchio riflesso” in risposta ad un insulto. Chi lo subisce deve mettere tutte le carte giocate nella mano, coperte, in fondo al proprio mazzetto.

Specchio riflesso: gioca questa carta in risposta a un insulto o ad un altro specchio riflesso. Tutte le carte a te dirette tornano davanti al mittente (non in mano al mittente), questa compresa. Le altre carte specializzate nella mano andranno, coperte, tutte in fondo al suo mazzetto. Se nella mano era stata giocata la carta “prendi e porta a casa” tutte le carte giocate andranno, coperte, in fondo al suo mazzetto.



Specchio, specchio, specchio all'infinito: gioca questa carta in risposta a un insulto o ad uno “specchio riflesso”. Si applicano le stesse regole dello “specchio riflesso” ma senza possibilità di replica.



Non è vero niente faccia di serpente: gioca questa carta in risposta a un insulto o a uno



Get back, get back!: play this card replying an insult or a “get back!”. it follows the same rules of a simple “get back!” but cannot be replied.

Bite your tongue, boy!: play this card replying an insult or a “get back!”. all the cards played this turn are out of play (and you have to put them back in their box). cannot be replied.



Right you are, brother!: play this card replying an insult or a “get back!”. Put all the cards played this turn under your acquired affronts' pile and exchange it with the player who insulted you. cannot be replied.

“specchio riflesso”: tutte le carte giocate in questa mano vengono immediatamente scartate dal gioco (e riposte nella scatola).

Senza possibilità di replica.

Chi lo dice lo a cento volte più di me: gioca questa carta in risposta a un insulto o a uno “specchio riflesso”. Metti tutte le carte giocate in questa mano in fondo al tuo mazzetto e scambialo con il giocatore che ti ha insultato. Senza possibilità di replica.



Attenzione

Questo è soltanto un gioco. L'autore e gli editori non si assumo alcuna responsabilità per amicizie rovinate, storie d'amore infrante, separazioni, divorzi, licenziamenti ed ogni altro genere di lite che possa essere in qualsivoglia maniera imputabile all'uso di “Prendi e porta a casa”

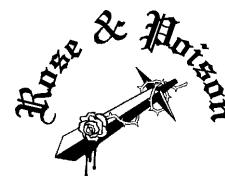
Beniamino Sidoti, l'autore, è una testa pelata, quattrocchi in vetrina con i piedi a banana che si occupa di giochi e narrazione da sempre.

Si ringraziano i playtesters e tutti coloro che hanno apportato idee e insulti nuovi.

Disclaimer!

This is just a game. Author and publishers won't be responsible for any destroyed friendship, broken love story, divorce or any kind of litigation that can be connected to the use of this game.

Special thanks to the playtesters and to everyone who gifted us with a new affront!



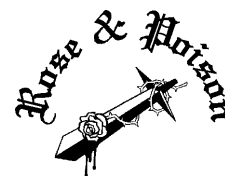
Rose & Poison
game design group
Corso Garibaldi 189
Sanremo (IM)

www.roseandpoison.com

Stampato presso Punto Erre s.a.s., Milano

Ideazione: Beniamino Sidoti
Illustrazioni: Alberto Bontempi
Digital ink: Antonio Sottocasa
Art direction: Sergio Giovannini

© 2003 Rose & Poison – Tutti i diritti riservati



Rose & Poison
game design group
Corso Garibaldi 189
18038 - Sanremo (IM)
Italy

www.roseandpoison.com

Printed by Punto Erre s.a.s., Milan, Italy

Author: Beniamino Sidoti
Drawings: Alberto Bontempi
Digital ink: Antonio Sottocasa
Art direction: Sergio Giovannini

© 2003 Rose & Poison – Tutti i diritti riservati

Vi è piaciuto questo gioco?

Allora provate anche

CRASH! THE BANKRUPT GAME

Organizza un Cocktail Party a sorpresa nell'appartamento a Manhattan del tuo amico, invia un'ispezione al tuo avversario... “Crash!” è un gioco di carte semplice e veloce nel quale ogni giocatore deve costringere tutti gli avversari a sperperare il proprio patrimonio e dichiarare bancarotta.

Did you like this game?

Then you have to try

CRASH! THE BANKRUPT GAME

Set up a Cocktail Party in your friend's flat in Manhattan, send an audit to the other side...

“Crash!” is a simple and fast card game where every player must force the other players to dissipate their properties and to go bankrupt.