

# Előkészületek



1

Építsetek egy hegyet 6 véletlenszerűen húzott kártyából!



2

Helyezték a táblát a hegy alá!



Lefeküdni valakivel



16v

Némasági fogadalom

Szüességi fogadalom

Egy egész életen át



Inkább lenni



A legrosszabb szomszéd



Hogy megüssz egy bírságot



A bárpulznál



3

Minden játékosnak adjatok egy tárcsát!



# Játékmenet



A játék célja, hogy a lehető legtöbb pontot gyűjtsétek össze – közösen. A játék 6 fordulón keresztül zajlik, és minden forduló 3 fázisból áll: ereszkedés, megbeszélés és felfedés. Minden fordulóban lesz egy síelőnek hívott aktív játékos, kezdve az első fordulóban a legfiatalabbal.

## 1 Ereszkedés

**(Ezalatt senki nem beszélhet.  
A csacsogás csalás!)**

A hegycsúcsról indulva a síelőnek meg kell oldania **3 dilemmát**, mielőtt befejezhetné az ereszkedését egy hűttébe.

Mindegyik dilemmánál ki kell választania a síelőnek a bal vagy a jobb utat, attól függően, hogy melyik választ részesíti előnyben vagy melyik állítás írja le őt jobban. A harmadik dilemma után **titokban** jelöli a tárcsáján, hogy melyik hűttébe érkezett.

Ezalatt a többi játékos elképzei a **síelő döntéseit**, és **titokban** megpróbálják kitalálni, hogy melyik hűttébe érkezne. Ennek számát jelölik a tárcsájukon.



## 2 Megbeszélés

Amikor mindenki választott, a **síelő kivételével** mindenki felfedi a tárcsáját, ezután egy megbeszélést követően kiválasztanak **egy hűttét** a 6 közül.

Ha nem tudnak dűlőre jutni, akkor a síelőtől balra ülő játékos dönt.

## 3 Felfedés

Végezetül a síelő is felfedi a tárcsáját, és a **játékosok közösen kapnak 1 pontot**, ha eltalálták a síelő hűttéjét.

A síelőtől balra ülő játékos lesz az új síelő, és megkezdí a következő fordulót 6 új dilemma lehelyezésével (akár az előzőek megfordításával).



# Példa egy ereszkedésre

## Lefeküdni valakivel

Egy tömött tengerparton

Egy igluban

## Dilemma no.1

Kissé prűd lévén a síelő inkább a jégkunyhót választja, így jobbra csúszik.

## Egy egész életen át

Telefon nélkül

WC-papír nélkül

## Inkább lenni!

Híres

Milliomos

## Dilemma no.2

A síelő nem tudna nem mondani egymillió dollár, így megint jobbra csúszik.

## A legrosszabb szomszéd

Három visító csecsemő

Egy egyfolytában szexelő pár

## Hogy megüss egy bírságot

Ájulást tettetsz

Inkább egy barátod nevét adod meg

## A bárputnál

„Ét a kört én állom!”

„Otthon hagytam a tárcám...”

## Dilemma no.3

Végül a közismert nagylelkűsége balra húzza őt.



## Érkezés

Az ötös hütte melegében várja barátait, reménykedve abban, hogy a többiek ismerik annyira, hogy ott találkozzanak vele. Most kiélvezheti, ahogy mindenki az ő magánéletét kommentálja.



# A játék vége

A hatodik ereszkedés után számoljátok össze, hogy hány pontot szereztek, majd nézzétek meg az elért eredményeteket az alábbi táblázatban.

Pont	Eredmény
0-1	Lenyűgöző... hogy mennyire bénák vagytok!
2-3	Most találkoztok először?
4-5	Nem rossz, bár haverokként nem nehéz.
6	Elég jól ismeritek egymást, egy kicsit gyanús...



## CREDITS

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

Látványterv és fejlesztés: The Cojones team

© COJONES PROD 2022. ALL RIGHTS RESERVED.

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



A fejlesztők köszönetet nyilvánítanak: 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 és Scotty Felsenfeld.

A játék összetevői használnak bizonyos márkaneveket és védjegyeket akár regisztrálva, akár nem, amik az illetőleges tulajdonosok birtokában állnak. A játék és ezen anyagok használata semmiféle úton nincs szponzorálva, támogatva, megbízva vagy elfogadva ezen márkák birtokosai által, beleértve minden jog fenntartását. A játék csak magáncélú szórakozásra használandó.

