

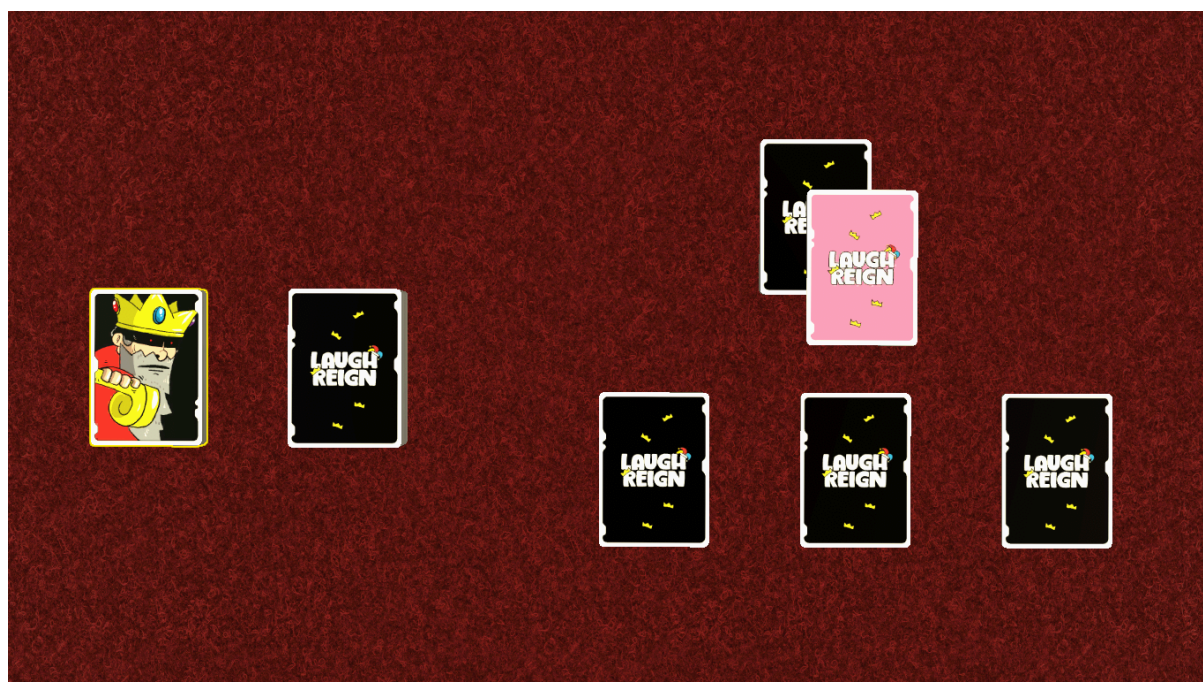
Ride bene; King ride ultimo.

Numero di giocatori: 2-4

Il mazzo di carte contiene:

- 55 carte **ARGOMENTO** (50 carte numerate, 5 **JOLLY**)
- 5 carte **ARGOMENTO TABÙ**
- 9 carte **RE ADIRATO**

1 - Come si gioca



Scelto un primo giocatore casualmente, i turni procederanno in senso orario attorno al tavolo. Il gioco termina quando si saranno esauriti due round interi di gioco.

1.1 - Setup iniziale

- All'inizio del primo turno, ogni giocatore pesca 5 carte **ARGOMENTO** da tenere coperte nella propria mano

1.2 - Scommessa

- Si pesca una carta **ARGOMENTO TABÙ** e la si posiziona, scoperta, di fronte al Re.
- Si pescano tre carte **ARGOMENTO** dall'apposito mazzo e le si posizionano, coperte, di fronte alla carta **ARGOMENTO TABÙ**, andando a costituire i **TEMI DEL GIORNO**.
- A cominciare dal primo, ogni giocatore deve proporre la sua battuta, piazzando da una a tre delle sue carte **ARGOMENTO** sotto i **TEMI DEL GIORNO**, una per tema, nel tentativo di indovinare il **VALORE** e/o la **CATEGORIA** di quest'ultimi.

- Quando tutti i giocatori avranno terminato la loro azione si passa alla fase successiva

1.3 - Messinscena

- Si scoprono tutte le carte: le carte **ARGOMENTO** presenti nei **TEMI DEL GIORNO** e le carte **ARGOMENTO** puntate dai giocatori nella fase di *Scommessa*.
- Sia i **TEMI DEL GIORNO** dello stesso tema dell'**ARGOMENTO TABÙ**, che gli **ARGOMENTI** dei giocatori avranno un valore **maggiorato di 1** nel corso di questo turno.
- Chi tra i giocatori ha giocato una carta **ARGOMENTO** della stessa categoria della carta **ARGOMENTO TABÙ**, finirà con l'**URTARE I NERVI** del Re. Chiunque tra i giocatori **URTERÀ I NERVI** del Re per la **terza** volta, il loro personaggio verrà condannato alla decapitazione e dovrà smettere di giocare. Quando **tutti i giocatori tranne uno** avranno **URTATO I NERVI** del Re per tre volte, la partita finirà **immediatamente** (cfr. "1.5 - Fine della partita")
- Per ciascuna delle carte dei **TEMI DEL GIORNO**,
- Le carte **ARGOMENTO** posizionate dai giocatori serviranno a determinare quale di loro si sarà aggiudicato la rispettiva carta **ARGOMENTO** presente nei **TEMI DEL GIORNO** a condizione che la somma dei valori delle carte puntate sia uguale o superiore al valore della carta sulla quale è stata effettuata la scommessa. Nel caso il valore venga raggiunto o superato, la priorità di vittoria è:
 - Carta **JOLLY** della stessa categoria
 - Carta **JOLLY** di categoria diversa
 - Carta **ARGOMENTO** con il valore più alto e della stessa categoria
 - Carta **ARGOMENTO** della stessa categoria, indipendentemente dal valore, se è l'unica di quella categoria ad essere stata giocata
 - Carta **ARGOMENTO** con il valore più alto
- Se la carta presente nei **TEMI DEL GIORNO** è una carta **JOLLY**, tutti i giocatori perderanno automaticamente la scommessa.



- Se, risolvendo la Messinscena, dovesse crearsi una situazione di parità tra due o più giocatori, gli interessati dovranno risolvere la situazione cercando di fare una battuta utilizzando l'**ARGOMENTO** giocato e la carta **TEMA DEL GIORNO** contesa. Chi farà la battuta più divertente otterrà la carta. Siate sinceri!
- Raccogliete **tutte** le carte **ARGOMENTO** rimaste sul tavolo e aggiungetele alla pila degli scarti
- A partire dal primo giocatore, ogni giocatore pesca una carta **ARGOMENTO** dall'apposito mazzo
- Svelate una nuova carta **ARGOMENTO TABÙ** posizionandola al di sopra della precedente, in maniera tale che tutti possano vedere le carte **ARGOMENTO TABÙ** precedentemente svelate.
- Ricominciate il turno partendo dalla fase di *Scommessa* (cfr. "1.2 - Scommessa"). Il ruolo di primo giocatore passerà al giocatore alla sinistra del primo giocatore attuale.
- Quando tutte e 5 le carte **ARGOMENTO TABÙ** verranno svelate e tutti i giocatori avranno finito il proprio turno, la fase del *Banchetto* avrà inizio. Se questa è la seconda volta che si raggiunge questo punto durante la partita, il gioco terminerà e si passerà alla fase del calcolo del punteggio (cfr. "1.5 - Fine della partita")

1.4 - Banchetto

- Tutti i giocatori scartano la propria mano, rimischiandola nel mazzo delle carte **ARGOMENTO** assieme alle carte presenti nella pila degli scarti. Le carte vinte rimarranno in loro possesso in un mazzo a parte.
- Il gioco ricomincia dalla fase *Setup iniziale* (cfr. "1.1 - Setup iniziale") seguendo le stesse regole del primo round.

1.5 - Fine della partita

- La partita terminerà o subito prima che la fase *Banchetto* abbia inizio per la seconda volta, o qualora tutti i giocatori tranne uno hanno **URTATO I NERVI** del Re per la terza volta e sono stati, quindi, eliminati dal gioco.
- Per decretare il vincitore, si somma il valore delle carte ottenute durante le fasi di Messinscena: il giocatore con più punti, vince!
- In caso di parità, a vincere sarà il giocatore rimasto con meno carte nella propria mano.

Party Game: “LOL: King ride è fuori” (regole alternative)

Numero di giocatori: 2-8

Il mazzo di carte è composto da

- 55 carte **ARGOMENTO** (50 carte numerate, 5 **JOLLY**)

Testate la vostra capacità di resistere alle risate!

2 - Come si gioca

Scelto un primo giocatore casualmente, i turni procederanno in senso orario attorno al tavolo.

2.1 - Setup iniziale

- All'inizio del primo turno, ogni giocatore pesca 5 carte **ARGOMENTO** da tenere coperte nella propria mano
- Si posiziona il mazzo al centro del tavolo e si posiziona la prima carta, girata, di fianco ad esso

2.2 - Guerra di battute

- Il primo giocatore sceglie una delle carte **ARGOMENTO** nella sua mano e prova a far ridere gli avversari declamando ad alta voce una battuta che includa il contenuto della sua carta insieme a quello delle carte **ARGOMENTO** già presenti a terra.
- Se a uno degli avversari scapperà da ridere, il giocatore di turno potrà aggiungere all'interno del proprio mazzo dei punti l'ultima carta che è stata giocata. Ogni giocatore procederà quindi a pescare dal mazzo al centro fino ad avere 5 carte.
Se nessuno dovesse ridere, il turno passerebbe al giocatore successivo che dovrà tentare di far ridere gli altri a sua volta usando una sua carta e tutte o solo alcune delle carte a terra.
- Se non rimangono più carte da pescare, i giocatori continueranno a giocare finché non avranno esaurito tutte le carte che hanno in mano.
- Il giocatore con più punti nella propria pila, vince.