

ADULTOPIA

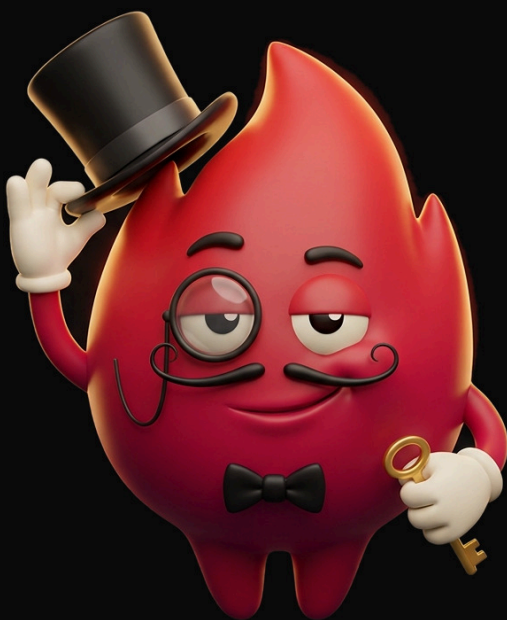
18+

REGOLAMENTO

COME SI GIOCA

IL GIOCO CHE RIACCENDE LA PASSIONE

Regole familiari, serate mai uguali. Si impara in trenta secondi: da lì in poi decidono i dadi, e voi vi limitate a obbedire.



Riservato a coppie maggiorenni
adulthood.it

PRIMA ANCORA DI INIZIARE

1 LA PENITENZA

Prima di toccare i dadi, ognuno dei due sceglie in segreto una penitenza da far scontare all'altro.

Scrivetela su un foglietto, piegatelo, mettetelo al centro del tavolo. Non si legge finché non è finita.

Chi perde la esegue. Nessuno sconto, nessuna trattativa a posteriori: se una penitenza non vi sta bene, si rinegozia adesso. Dopo è tardi.



SI COMINCIA

2 APPARECCHIATE LA TAVOLA

Millecinquecento euro a testa, la pedina che preferite, e il telefono in un'altra stanza.

Mischiate imprevisti e probabilità e appoggiateli sulle caselle. Versatevi qualcosa.

Inizia chi tira più alto. Da qui in poi non decidete più niente voi.

IL MOMENTO DELLA VERITÀ

3 TIRATE I DADI

Muovi la pedina. Se atterri su una proprietà, la carta ti dice cosa devi fare, e non è negoziabile.

Se la sfida ha un prezzo, puoi comprarti la proprietà pagando alla banca.

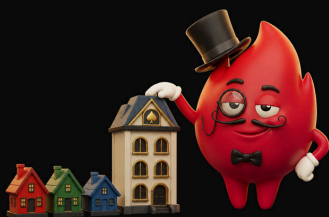
Se rinunci, la banca la mette all'asta: rilanciate, e vinca il più deciso.

Se la proprietà è già dell'altro, paghi l'affitto. In tutti i sensi.



ALZARE LA POSTA

4 CASE E ALBERGHI



Quando un colore è tutto tuo, l'affitto raddoppia. E si comincia a costruire.

Le case vanno distribuite in modo equo fra le proprietà della serie. Con due case per proprietà arriva l'albergo.

Più costruisci, più caro diventa capitare da te.

FRA VOI DUE

5 TUTTO SI TRATTA

Le proprietà si vendono, si scambiano, si ipotecano.

L'ipoteca ti dà contanti subito, ma finché resta accesa non incassi l'affitto. La riscatti nel tuo turno pagando quanto dovuto.

E potete trattare fra voi per soldi, per proprietà, o per qualunque cosa vi passi per la testa. La banca non fa domande.

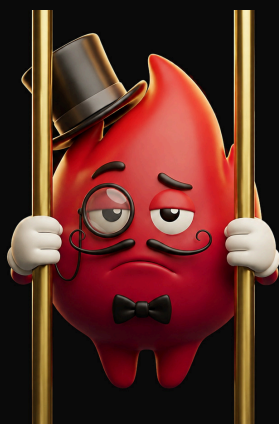


CHI SBAGLIA PAGA

6 PRIGIONE

Per uscire serve un doppio. Finché non arriva, resti a guardare.

Al terzo turno senza fortuna paghi duecento euro di cauzione e torni in gioco, con meno soldi e più voglia di rivalsa.



LA CASELLA JOLLY

7 CREA UNA REGOLA

Qui puoi inventare una regola nuova, valida per il resto della partita.

Non può riguardare il denaro e deve essere accettata dall'altro. Pensaci bene: da questo momento è legge.



COME FINISCE

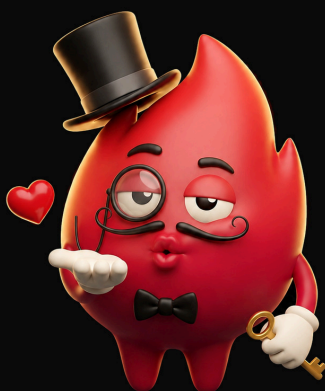
8 VINCE CHI DURA DI PIÙ

Perde chi rimane senza soldi. O senza vestiti. Di solito arrivano insieme.

A quel punto si aprono i foglietti, e chi ha perso scopre cosa lo aspetta.

Da lì in avanti il gioco ha finito il suo

lavoro.



REGOLA D'ORO

Il consenso viene prima di tutto, sempre. Si gioca fra adulti consenzienti, e qualsiasi carta si può saltare senza spiegare niente e senza che nessuno faccia domande. È una regola del gioco, non una concessione.

Adultopia · Il gioco da tavolo per coppie
Pensato, scritto e prodotto in Italia · adultopia.it