

# Luppolo

Giocatori: 3+  
Età: 18+

## Cosa Occorre

Nella scatola del gioco troverete:

- Un Tabellone
- Sei Tavole delle Penitenze
- Un Dado
- I Gettoni conta-bicchieri
- Le Carte Jolly

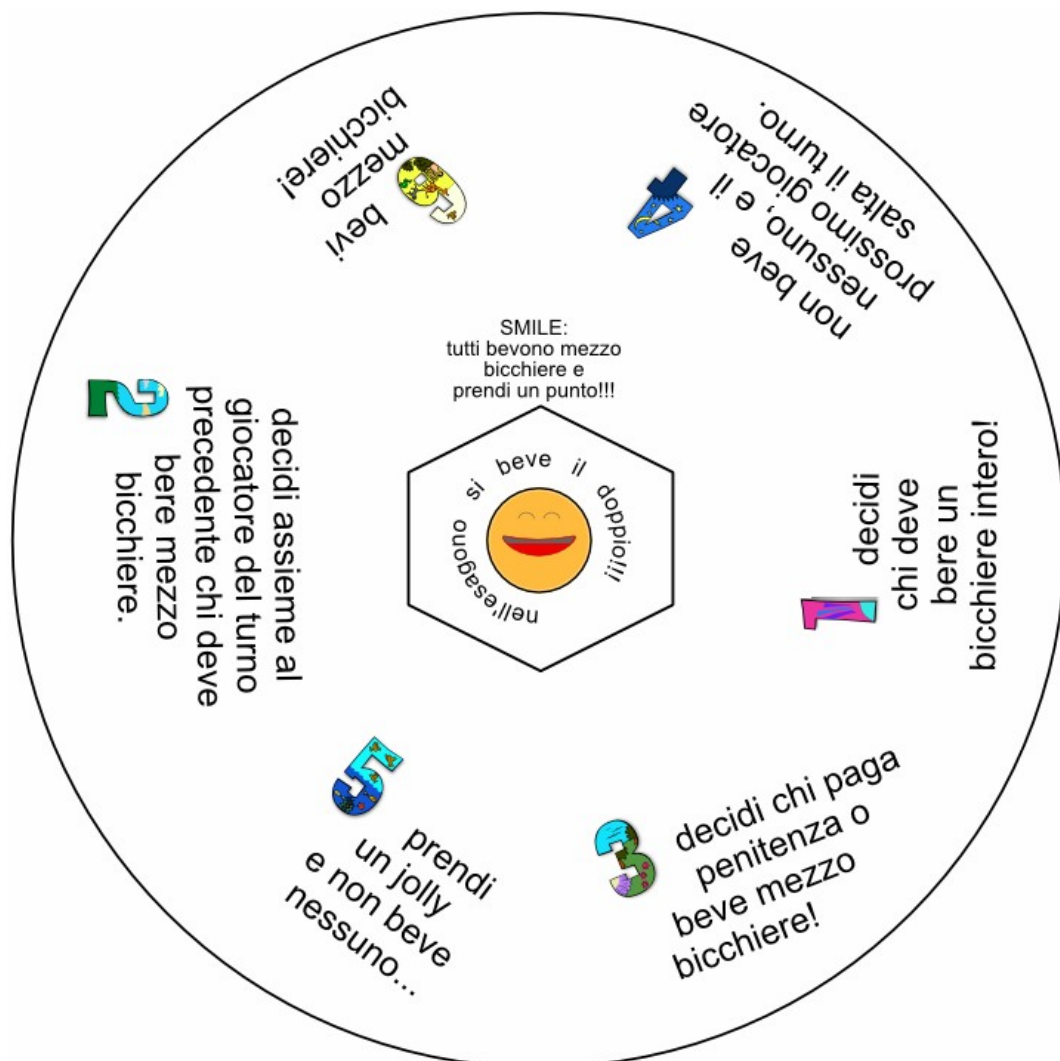
Inoltre sarà necessario un bicchiere per ogni giocatore ed una bevanda da bere durante il gioco; non ci sono particolari vincoli, può essere semplicemente acqua.

## Scopo del Gioco

Lo scopo è bere più bicchieri degli altri senza abbandonare il gioco.

## Svolgimento

Il gioco inizia distribuendo un bicchiere e una carta Jolly ad ogni giocatore. Poi iniziando dal giocatore più giovane, a turni in senso orario, si tira il dado sul cartellone:



L'obiettivo del giocatore di turno è di tirare il dado sullo smile al centro del cartellone; se ci riesce riceve un punto e tutti i giocatori devono bere mezzo bicchiere senza ricevere punti.

Se invece il dado non è ne sullo smile ne all'interno dell'esagono, ma è comunque nel cerchio grande, allora in base al numero del dado si procederà in questo modo:



Il giocatore di turno deve decidere chi deve bere un bicchiere intero (non può scegliere se stesso).



Il giocatore di turno insieme al giocatore del turno precedente devono decidere chi deve bere mezzo bicchiere.



Il giocatore di turno deve decidere chi deve bere mezzo bicchiere (non può scegliere se stesso).



Non beve nessuno, e il prossimo giocatore salta il turno.



Non beve nessuno, e il giocatore di turno prende un Jolly.



Il giocatore di turno beve mezzo bicchiere.

Se il dado non è ne sullo smile per poco, e resta sull'esagono, allora si procede sempre allo stesso modo, ma si beve il doppio.

Quando il giocatore di turno tira il dado fuori dal cerchio, o addirittura fuori dal cartellone, deve pagare una penitenza.

Se uno o più giocatori stanno bevendo, non può iniziare il turno successivo.

## **Punteggio**

Ogni qualvolta un giocatore beve, gli viene dato come promemoria un gettone.



Un gettone da mezzo punto per indicare mezzo bicchiere.



Un gettone da un punto per indicare un bicchiere intero.



All'interno della confezione sono presenti anche gettoni da 5 punti che rendono più semplici i calcoli.

## **Carta Jolly**

Un giocatore può giocare la carta Jolly quando un altro giocatore sta per bere, e prima che questo abbia messo le labbra sul bicchiere; così facendo ha diritto a bere al suo posto, e prendersi quindi i punti.



La Carta Jolly può essere usata anche nel caso di alleanze tra due o più giocatori.

## **Abbandono del gioco**

Un giocatore che non riesce più a bere, può abbandonare il gioco solo mentre sta bevendo. I restanti giocatori continuano con il prossimo turno.

## **Penitenza**

Quando il giocatore di turno tira il dado fuori dal cerchio, o addirittura fuori dal cartellone, deve pagare una penitenza. Se si sceglie di giocare senza penitenze, allora in questo caso il giocatore può semplicemente saltare il turno e si procede con il prossimo giocatore.

Per pagare la penitenza il giocatore deve tirare il dado due volte: la prima volta il numero sul dado decide quale tavola delle penitenze utilizzare, e la seconda volta il numero sul dado individua la penitenza da pagare.

Se il giocatore non riesce a pagare la penitenza o si rifiuta, deve bere un bicchiere intero, ma non prende i punti per questo bicchiere.

## **Fine del gioco**

Il gioco finisce quando resta un solo giocatore in gara, e questo è il vincitore. Se invece finisce la bevanda, vince il giocatore ancora in gara che totalizza con i gettoni il maggior numero di punti; in caso di parità non vince nessuno.

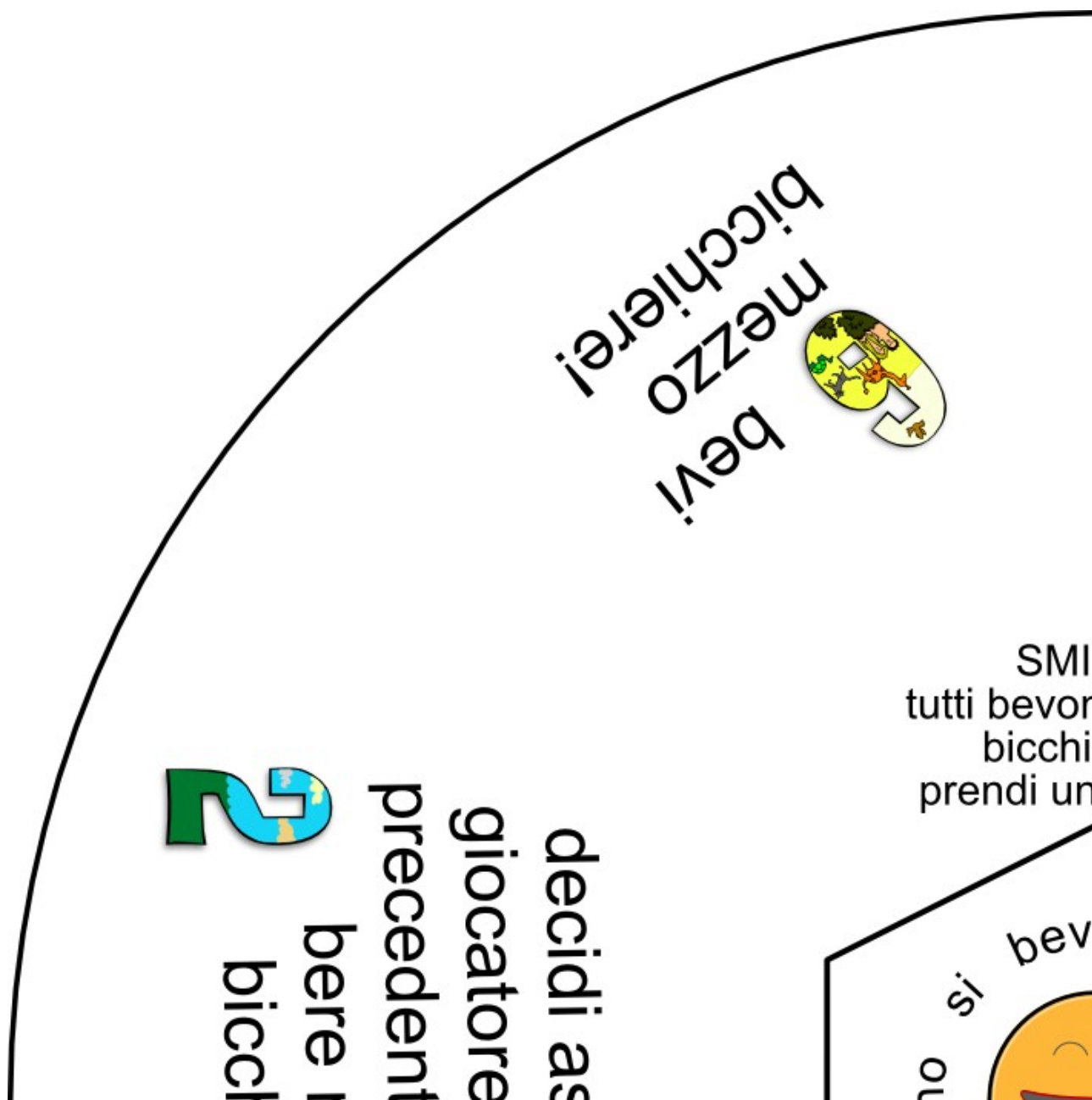
### **ATTENZIONE**

**Bere Troppo Può Essere Dannoso Alla Salute!!!**

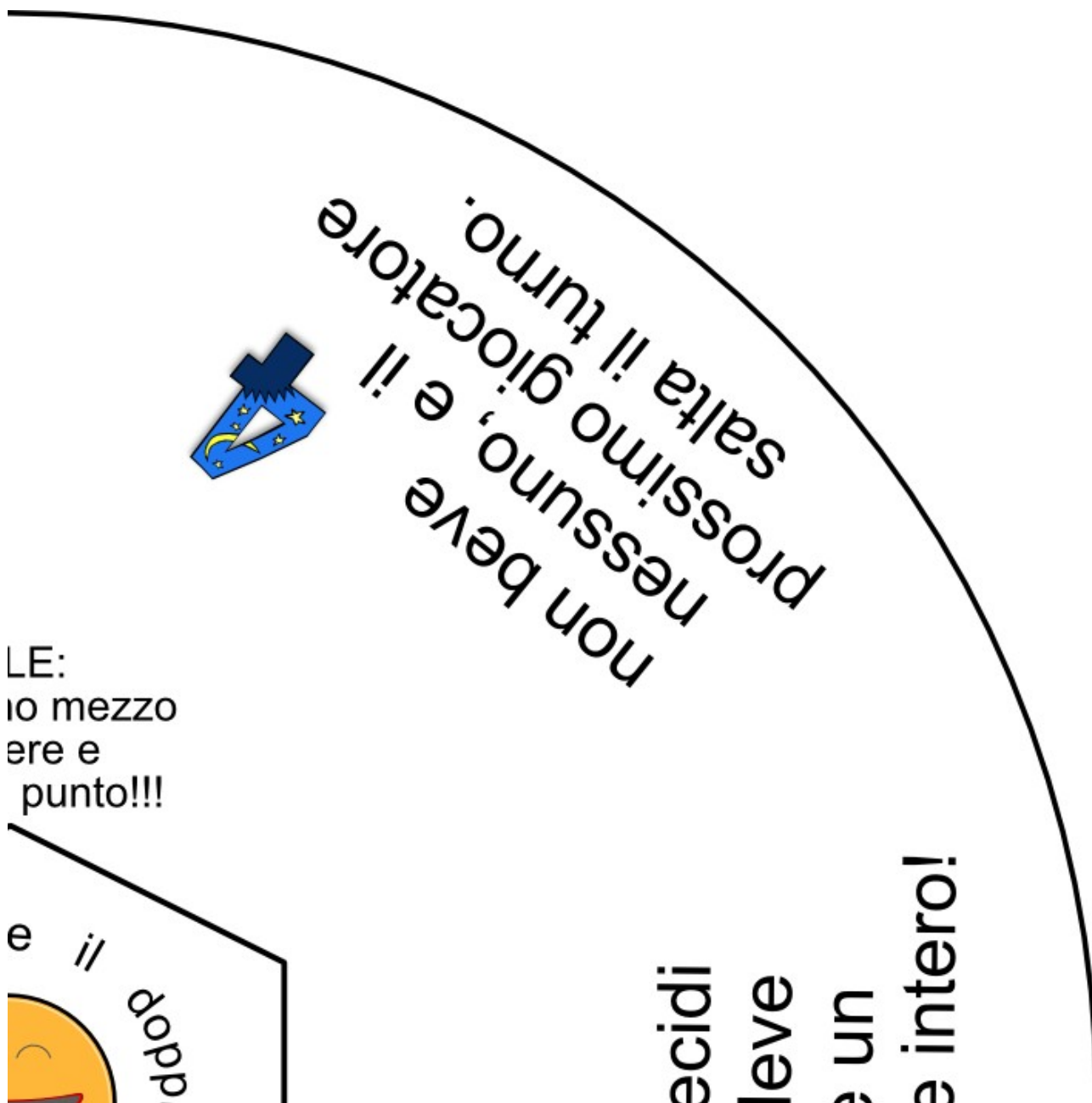
Non ci assumiamo nessuna responsabilità in merito al vostro modo di bere.

## Parti del gioco

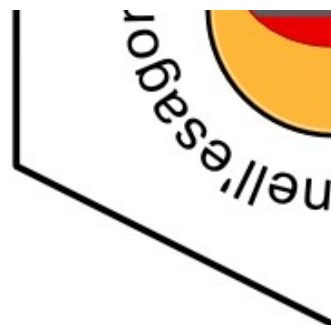
Cartellone pezzo n°1



Quest'opera è soggetta alla licenza Creative Commons  
Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 2.5,  
consultabile all'indirizzo internet:  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/legalcode>



Cartellone pezzo n°3



insieme al  
del turno  
e chi deve  
mezzo  
niere.



prendi  
un jolly  
e non beve  
nessuno...

Cartellone pezzo n°4



iiio!

**1**

de

chi c

bere

bicchiere



decidi chi paga  
penitenza o  
beve mezzo  
bicchiere!



Drinking Game - foglio dei gettoni











## ***Tavole dei Pegni***

Le tavole dei pegni, riportate di seguito, non sono soggette alla licenza Creative Commons.







# Tavola 1

Argomento: Dire, Fare, Baciare, o Lettera

	Pegno a scelta del giocatore di turno, che può prenderlo da questa tavola oppure inventarne uno nuovo inerente al tema della tavola.
	<u>DIRE</u> : devi dire o recitare qualcosa a scelta degli altri giocatori.
	<u>FARE</u> : devi fare qualcosa a scelta degli altri giocatori.
	<u>BACIARE</u> : devi baciare una persona a scelta degli altri giocatori.
	<u>LETTERA</u> : un giocatore con il dito ti scriverà un messaggio sulla schiena, e tu dovrai decifrarlo. Dopo la lettera viene affrancata con una bella pacca sulla spalla e spedita con un calcio nel sedere!
	Nessuna penitenza... ti è andata bene!!!







# Tavola 2

Argomento: Penitenze Classiche

	Pegno a scelta del giocatore di turno, che può prenderlo da questa tavola oppure inventarne uno nuovo inerente al tema della tavola.
	<u>IL PROCACCIA</u> : passa davanti ad ogni giocatore e chiedi: <sono il procaccia che va a Vienna, ha nulla da darmi?>, e ciascuno ti darà qualcosa che porterai addosso.
	<u>IL PELLEGRINO</u> : dire a ciascuno dei giocatori "Vado dal Papa, volete niente?" Ogni giocatore ti darà la sua commissione, e alla fine dovrai ricordarle tutte: se ne dimentichi qualcuna dovrai cominciare da capo.
	<u>L'OMBRA</u> : devi baciare l'ombra di un altro giocatore, che muovendosi ti renderà la cosa assai difficoltosa.
	<u>IL CALDO</u> : affacciati ad una porta esterna oppure ad una finestra e gridare tre volte "che caldo mi fa !!! sto bruciando !!!", alla terza volta un altro giocatore ti tirerà una bella bicchierata di acqua in faccia.
	Nessuna penitenza... ti è andata bene!!!







# Tavola 3

Argomento: Capacità Comunicativa

	Pegno a scelta del giocatore di turno, che può prenderlo da questa tavola oppure inventarne uno nuovo inerente al tema della tavola.
	<u>IL DISCORSO</u> : improvvisare il discorso su un argomento dato; ad esempio il discorso di un sindaco di un piccolo paese durante un giorno di festa.
	<u>L'OSPITE</u> : accogliere un ospite fantasma, salutarlo con tanto di bacetti, e introdurlo nella stanza facendolo accomodare al tavolo da gioco.
	<u>LA FIABA</u> : improvvisare una fiaba in cui compaiano tutti i giocatori.
	<u>IL MONOLOGO</u> : improvvisare un monologo a scelta; ad esempio Romeo o Giulietta durante una serata al balcone.
	Nessuna penitenza... ti è andata bene!!!







# Tavola 4

Argomento: Sentimenti Matti

	Pegno a scelta del giocatore di turno, che può prenderlo da questa tavola oppure inventarne uno nuovo inerente al tema della tavola.
	<u>L'ALTRUISTA</u> : dire qualcosa di carino ad ogni giocatore mentre si saltella con una sola gamba.
	<u>L'INNAMORATO</u> : fai una dichiarazione d'amore ad un ad una persona presente al gioco.
	<u>IL QUADRO</u> : passa davanti ad ogni giocatore chiedendo “Se fossi una tela che quadro dipingeresti?“, e dovrai sentire ogni sorta di cose e sberleffi che ti vengono fatti.
	<u>L'OMOSESSUALE</u> : telefonare ad una persona non presente al gioco (può essere un amico o un parente), e confessare di essere gay.
	Nessuna penitenza... ti è andata bene!!!







# Tavola 5

Argomento: Penitenze della Vergogna

	Pegno a scelta del giocatore di turno, che può prenderlo da questa tavola oppure inventarne uno nuovo inerente al tema della tavola.
	<u>IL GALLO</u> : salire con i piedi su una sedia e fare 3 volte chicchirichì a voce alta.
	<u>L'ALFABETO</u> : dire l'alfabeto in senso inverso partendo dalla Z [sol. ZVUTSRQPONMLIHGFEDCBA]
	<u>IL CANE</u> : fare il giro della stanza camminando a quattro zampe
	<u>IL CANTANTE</u> : Cantare una strofa di una canzone popolare, oppure una strofa di una canzone a scelta ma utilizzando una sola vocale (ad esempio: “NALLA VACCHAA FATTARAA A-A A-A AAA”).
	Nessuna penitenza... ti è andata bene!!!

# Tavola 6

Argomento: Alcool Test

	Pegno a scelta del giocatore di turno, che può prenderlo da questa tavola oppure inventarne uno nuovo inerente al tema della tavola.
	<u>IL FAZZOLETTO</u> : buttare un fazzoletto a terra, e raccoglierlo con la bocca senza aiutarsi con le mani.
	<u>L'ARTISTA</u> : disegnare una mela tenendo gli occhi chiusi
	<u>IL SALTELLATORE</u> : fare il giro della stanza saltellando su una sola gamba.
	<u>LA LINEA</u> : camminare con i talloni sopra una linea tracciata per terra.
	Nessuna penitenza... ti è andata bene!!!