

CHEZ GEEK™

LE REGOLE DEL GIOCO!



Creato dalla **Steve Jackson Games** – Illustrato da **John Kovalic**

Game Design: Jon Darbro, **Sviluppo:** Alain H. Dawson, **Sviluppo ulteriore:** Steve Jackson e Russell Godwin, **Design Grafico:** Jack Elmy, **Editor:** Alain H. Dawson, **Artista alla produzione:** Phil Reed, **Artista alla produzione ulteriore:** Alain H. Dawson, **Produzione:** Monica Stephens e Heather Oliver, **Direttore alla produzione:** Gene Seabolt, **Direttore creativo:** Phil Reed, **Direttore delle vendite:** Ross Jepson

Playtesting: Marcus Bauman, Joe Bell, John Blain, Serah Blain, Marty Busse, Rev. Matthew Calhoun, Jose Corpuz, Tri Datta, Magan Dawson, Dan Epstein, Joshua Flaschbart, Sean Foley, Vikki Godwin, Mark Greaves, Michael Hannemann, Reese Harrell, Davey Hathorn, Micah Jackson, Ross Jepson, Beau Johnson, Josh Knorr, Pam Korda, Mike Machura, Dan Meltz, Allie Nosek, Eric Pogreli, Katherine Riley, Debbie Schneekloth, Jamie Stanton, John Steining, Monica Stephens, Chris Van Zele, Laura Waters, Robert Waters, John Wedoff, Loren K. Wiseman, Jeremy Zauder, Monique Chapman, Paul Chapman e Andrew Hackard.

Edizione Italiana a cura della **Raven Distribution** 2006

Traduzione ed Editing: Luigi Purgato, Roberto Petrillo – **Grafica:** Ilaria Lazzaroni
Si ringraziano: Paolo Carraro, Michele Damiani, Serena "Ambaratane" Emiliani, Matteo Fiorelli, Christian Zoli, Roberto Gaiba, Francesco Vitali, Fabio Passamonti e tutti i ragazzi e ragazze del forum Raven!

Warehouse 23 e la piramide che tutto vede sono marchi registrati della Steve Jackson Games Incorporated. Chez Geek, Chez Geek 2: Slack Attack e Chez Geek 3: Block Party e la piramide che tutto vede sono marchi o marchi registrati della Steve Jackson Games. Tutti i diritti riservati.
Copyright © 2006 della Steve Jackson Games Incorporated.

TV, birra, sveltine... è arrivato il Venerdì sera da Chez Geek! In questo gioco voi e i vostri amici diventerete coinquilini, almeno finché riuscirete a sopportarvi.

Lo scopo di **Chez Geek** è quello di essere i primi a raggiungere il proprio Obiettivo Cazzeggio. Quindi continuate a leggere, e scoprirete com'è possibile riuscirci...

Preparazione

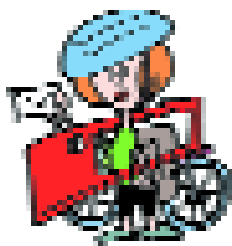
Ci sono due tipologie di carte, *Vita* e *Lavoro*. Queste andranno a formare due mazzi separati. Ogni giocatore (o *coinquilino*) avrà bisogno di un po' di spazio sul tavolo per rappresentare la sua stanza, dove verranno posizionate le carte *Attività* e *Roba* giocate da lui e le *Persone* venute a fargli visita. Inoltre vi servirà almeno un dado a sei facce e dei segnalini di qualche tipo per le carte che hanno un valore Cazzeggio variabile (dadi, monetine, fiches da poker, tappi di birra...).

Carte Lavoro

Ci sono 17 carte di questo tipo, tutte viola, sia di fronte che sul retro. Ogni Lavoro è contraddistinto da tre valori numerici e da un particolare vantaggio o svantaggio.

- La **Paga** indica quanti soldi puoi spendere per fare Shopping o per altre Attività. Ricevi la Paga all'inizio del tuo turno. Non puoi mettere da parte la Paga per usarla nei turni successivi; tutto il denaro che non spendi in Roba o Attività scompare alla fine del tuo turno.
- Il **Tempo Libero** indica il numero di cose che puoi fare durante la tua fase Tempo Libero.
- L'**Obiettivo Cazzeggio** è il numero di punti Cazzeggio che ti servono per vincere.
- Il vantaggio o lo svantaggio è qualcosa di speciale che il tuo lavoro rispettivamente ti permette o ti impedisce di fare.

Nota: Nel caso di una partita per 2 giocatori, si consiglia di escludere dal mazzo dei Lavori sia il Cazzeggiatore che il Batterista; in alternativa si possono scegliere proprio queste due carte all'inizio della partita.



Paga e Tempo Libero Variabili

Alcune carte Lavoro hanno due diversi valori (ad esempio 2/3) per Paga e Tempo Libero. Lancia un dado ad ogni turno, durante la tua fase di Tiro, per vedere quanta Paga e quanto Tempo Libero avrai a disposizione in quel turno. Se ottieni 1, 2 o 3, avrai il valore più basso; se ottieni 4, 5 o 6, avrai quello più alto.

Carte Vita

Ci sono quattro tipi diversi di carte Vita: *Persona* (verdi), *Roba* (blu), *Attività* (rosse), e *Sempre* (arancioni). Se durante il gioco vi ritrovate senza carte Vita, sarà sufficiente mescolare e riutilizzare la pila degli scarti.

Nota: Non puoi dar via le tue carte o scambiarle con quelle dei tuoi coinquilini, ma se lo desideri puoi far vedere ad uno di loro quelle che tieni in mano, e puoi fare qualsiasi genere di accordo su come giocherai quelle carte. Nessun accordo è però vincolante, nel caso in cui qualcuno decida ad esempio di non onorarlo; la vita nella grande città è dura.

Come si Gioca

Il mazziere mescola i Lavori e ne distribuisce uno, *scoperto*, ad ogni giocatore. Poi mescola le carte Vita e ne distribuisce cinque, *coperte*, a ciascun giocatore. Inizia il giocatore alla sinistra del mazziere. Il gioco prosegue in senso orario. Il turno di ogni giocatore si suddivide in cinque fasi: *Pescaggio*, *Tiro*, *Chiamare Gente*, *Tempo Libero*, e *Scarto*.

1. Pescaggio

Pesca dal mazzo delle carte Vita fino ad avere sei carte in mano (sette se hai il Lavoro **Schiavo Aziendale**). Non dovresti mai superare questo numero di carte in mano, in qualsiasi momento.

2. Tiro

Alcune carte ti obbligano a tirare un dado all'inizio di ogni tuo turno, per determinare la Paga o il Tempo Libero, o per sbarazzarti di un Individuo. La fase di Tiro è quella in cui si decidono queste cose.



Esempio: Van Zele è un **Batterista**. Il suo Tempo Libero è variabile (2/3) quindi Van Zele deve tirare un dado come dicono le regole descritte in *Paga e Tempo Libero Variabili*, qui sopra. In questo turno ottiene 1, quindi ha un Tempo Libero pari a 2. Goditi il tuo nuovo ingaggio, Van Zele!

3. Chiamare Gente

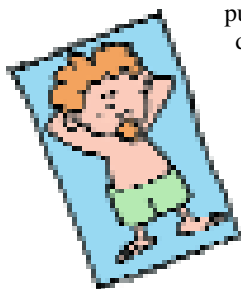


Le carte Persona rappresentano gli individui che potrebbero far visita al vostro appartamento. Possono essere giocate soltanto durante la fase Chiamare Gente. Puoi invitare tutte le Persone che vuoi, basta che tu abbia queste carte in mano. Esistono due tipi di carte Persona: gli invitati (che fanno guadagnare punti Cazzeggio) e gli indesiderati (che hanno un Cazzeggio pari a 0 o meno, oltre ad eventuali altre caratteristiche negative). La prima tipologia di Persone deve essere Invitata (vedi sotto). Le Persone indesiderate vengono messe in gioco durante la fase Chiamare Gente, ma non è necessario invitarle. In fondo le persone spassose devono essere invitate; i cretini saltano fuori all'improvviso. Per giocare una carta Persona:

1. **Dichiara** la tua intenzione di invitare una Persona e posa la carta sul tavolo. Poi **dichiara** se la Persona visiterà la tua stanza o quella di un altro giocatore. Se la Persona non fornisce alcun punto Cazzeggio, giocalo subito.
2. Se la Persona fa guadagnare punti Cazzeggio, tira un dado. Se ottieni 1 o 2, quella persona non era in casa. Scarta la carta.
3. Se ottieni da 3 a 6 l'invito ha avuto successo e quella carta Persona rimane nella tua stanza. A questo punto si attivano tutti gli effetti che quella Persona ha sul gioco, inclusi i punti Cazzeggio fatti guadagnare al proprietario della stanza nella quale è stato giocata la Persona!
4. Quando riesci a cacciare dalla tua stanza una Persona indesiderata (vedi *Sbarazzarsi della Gente*) decidi in quale stanza si sposterà.
5. Le carte Gatto contano come carte Persona, e vengono anch'esse giocate durante questa fase. Non è necessario effettuare alcun tiro per Invitare un Gatto: dichiara soltanto che vuoi usarlo e mettilo direttamente nella tua stanza!



4. Tempo Libero



Durante questa fase puoi spendere i tuoi punti Tempo Libero facendo Shopping o dedicandoti ad altre Attività. Ogni punto Tempo Libero ti permette di compiere un'Attività o di andare a fare Shopping.

Puoi anche giocare delle carte che ti facciano guadagnare ulteriori punti Tempo Libero. Devi sempre **dichiarare** come intendi spendere il tuo Tempo Libero. Cerca di farlo in modo che sembri la cosa più importante della tua vita, fai in modo

che i tuoi coquilini crepino d'invidia ("Oooh, che bel tatuaggio!"). Devi possedere le carte per ogni Carta Roba che vuoi acquistare o per ogni Attività che desideri compiere.

Shopping

Devi **dichiarare** che stai uscendo a fare Shopping. Non ha importanza quanti oggetti comprerai in un turno, contano come un unico giro di Shopping. Se qualcuno annulla il tuo Shopping, tutte le carte Roba che hai giocato nel tuo turno tornano a far parte della tua mano (Vedi *Annullare*, qui sotto). Se ti sono rimasti ancora Tempo Libero e Paga, puoi cercare di andare a fare Shopping nuovamente.

Se nessuno ti impedisce di fare Shopping, puoi acquistare tutta la Roba che la tua Paga ti rende possibile comprare.



Esempio: Megan ha una Paga pari a 3 e un Tempo Libero di 2. Gioca **Spiccioli nel Divano**, aumentando la sua Paga a 4 per questo turno. Poi dichiara di voler usare il suo primo Tempo Libero per fare Shopping. Compra le **Ultra-Sottili** (Costo 1) e il **Tomo sui Server NT** (Costo 3), che le fanno guadagnare un totale di 4 punti Cazzeggio. Posiziona entrambe le carte nella sua stanza. Durante il suo secondo Tempo Libero decide di giocare una carta Attività:

Attività

Alcune Attività hanno un Costo. Se non ti è rimasta abbastanza Paga per permetterti di pagarlo, allora non puoi dedicarti a quell'Attività.

Devi **dichiarare** l'Attività che intendi compiere nel momento stesso in cui giochi una carta Attività. Se nessuno gioca qualche carta per fermarti, posiziona la carta nella tua stanza e ricevi i punti Cazzeggio ad essa relativi. Alcune Attività valgono un numero variabile di punti Cazzeggio, determinato dal lancio di un dado. Se il risultato finale dovesse essere di zero (o meno) punti Cazzeggio, l'Attività verrà considerata infruttuosa e la carta Attività dovrà essere scartata. Nonostante questo, hai comunque utilizzato un punto Tempo Libero nel tentativo.

Esempio: Durante la fase Tempo Libero di

Eric, egli dichiara di volersi fare una Sveltina e gioca la carta **Sveltina da Mario**. Nessuno gioca carte per fermarlo, quindi Eric lancia un dado e ottiene 1. Il Cazzeggio di una carta Sveltina è 1 dado -1, quindi la Sveltina di Eric vale 0 punti Cazzeggio. Con una lacrimuccia di rimpianto, Eric scarta la carta giocata e inizia a lamentarsi della sua Sveltina andata in bianco.



5. Scarto

Se hai più di cinque carte in mano, **devi** scartarne fino ad averne al massimo cinque. **Puoi** decidere di scartarle tutte tranne una; non puoi scartarle tutte. Questa regola vale solo per la fase di Scarto. Se hai la possibilità di giocare la tua intera mano prima della fase di Scarto, che il potere sia con te!

Altre Cose che Puoi Fare Durante il Tuo Turno

Le tue carte *Sempre* possono essere giocate in qualsiasi momento, a meno che il testo della carta non lo proibisca espressamente.

Cose che Puoi Fare Quando Non è il Tuo Turno

1. Di nuovo, le carte *Sempre* possono essere giocate in qualsiasi momento, a meno che il testo della carta non lo proibisca espressamente.

2. Giocare una carta TV per annullare il Tempo Libero di qualcuno (vedi *Carte TV*, qui sotto).

Segnare i Punti Cazzeggio

Se un'Attività fornisce un numero variabile di punti Cazzeggio, o se un effetto *qualsiasi* modifica il valore di Cazzeggio di una carta in modo che il valore stampato non sia più valido, il possessore dovrà posizionare dei segnalini Cazzeggio sulla carta stessa, uno per ogni punto. Tutti i coinquilini devono poter guardare la tua stanza e contare i segnalini, oltre ai valori stampati sulle carte prive di segnalino, per sapere quanto Cazzeggio hai accumulato.

In Alternativa: I giocatori iniziano con una pila di segnalini, uno per *ogni* punto del loro Obiettivo Cazzeggio, successivamente assegnano ad ogni carta nella loro stanza il numero appropriato di punti Cazzeggio. Quando qualcuno ha finito i propri segnalini Cazzeggio, sa di aver vinto.

Vincere la Partita

La prima persona che raggiunge o supera l'Obiettivo Cazzeggio segnato sulla propria carta Lavoro vince immediatamente la partita.

Esempio: Robbo ha la carta Lavoro **Supporto Tecnico** (Obiettivo Cazzeggio 20). Attualmente ha 19 punti Cazzeggio e compra le **Sigarette**. Anche se Paolone giocasse **Scroccone** per fregare le Sigarette a Robbo subito dopo averle giocate, Robbo vincerebbe ugualmente la partita perché ha già raggiunto i 20 punti Cazzeggio, anche se solo per un breve istante (**Scroccone** non è una carta che annulla).

Il vincitore ha diritto a *scegliere* la sua Carta Lavoro per la partita successiva prima che gli altri peschino le proprie.

Definizioni e Regole Aggiuntive

Annullare

Una carta in grado di *annullare* le altre può avere effetto su una carta bersaglio *solo nel momento in cui questa carta viene giocata*. Le carte annullate devono essere scartate. Se la carta era un'Attività, il Tempo Libero necessario per giocarla è andato comunque perduto. Se qualcuno annulla uno Shopping, tutte le carte Roba che il coinquilino stava cercando di acquistare tornano alla sua mano. Una carta che annulla non ha effetto su carte già in gioco.

Una carta che "viene giocata" è una carta che il suo possessore ha dichiarato di voler usare e ha messo nella propria stanza. Devi giocare una carta che annulla *prima* che quel coinquilino:

1. metta giù un'altra carta, oppure
2. tiri il dado per vedere se una Persona viene a fargli visita, o per determinare quanto Cazzeggio gli fornisce una carta, oppure
3. termini il proprio turno.

Esempio: L'**Imbecille con la Motosega** può annullare una carta **Sonno**. Se Simone gioca una carta **Sonno** e termina il proprio turno, e successivamente Matte pesca l'**Imbecille con la Motosega** nel suo turno successivo, Matte non può agire

sulla carta **Sonno** che Simone ha già giocato. Matte dovrà aspettare che qualcuno dichiari di voler usare una carta **Sonno**, a questo punto Matte potrà annullarla.

Carte TV



Puoi giocare una carta **TV** come una normale Attività, oppure puoi usarla contro un coinquilino per annullare uno dei suoi punti Tempo Libero. Quando un coinquilino dichiara quello che intende fare nel suo Tempo Libero (fare Shopping o dedicarsi

ad un'Attività), gioca una carta **TV** su di lui. Di conseguenza lui trascorrerà quel suo Tempo Libero guardando la TV, e l'eventuale carta Attività che aveva intenzione di giocare verrà scartata. Le carte Roba tornano alla sua mano. Tiene la carta TV nella propria stanza e guadagna 1 punto Cazzeggio.

La TV non può essere usata per impedire ai giocatori di Chiamare Gente.

La Ragazza Famelica, lo Sbronzo Imbranato e l'Imbecille da Competizione



Queste Persone indesiderate hanno delle regole speciali che rispecchiano il loro comportamento.

Quando la **Ragazza Famelica**, lo **Sbronzo Imbranato** o l'**Imbecille da Competizione** vengono giocati contro di te, devi scartare immediatamente una carta dalla tua stanza, del tipo indicato sulla carta della Persona indesiderata (Cibo, Alcool, Erba o **Partner**). Sei tu a scegliere cosa scartare. Per ogni turno consecutivo in cui una di queste Persone si trova nella tua stanza, devi scartare una carta del tipo appropriato, fino a che tutte le carte di quel tipo sono sparite dalla tua stanza. Questi parassiti resteranno nella tua stanza finché non riuscirai a sbarazzarti di loro, anche dopo aver mangiato/bevuto/distrutto tutte le carte del tipo corrispondente.

Quel Rompi di Beckett

Beckett conta come una Persona e viene Invitato allo stesso modo. Può essere giocato nella tua stanza, o in quella di un tuo coinquilino per far scappare tutti i suoi Gatti. Non puoi tirare il dado per sbarazzarti di Beckett.

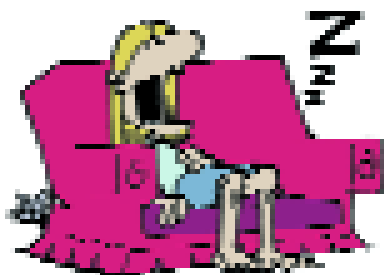


Sbarazzarsi della Gente

Durante la fase Tiro del tuo turno, puoi cercare di sbarazzarti di tutte le Persone nella tua stanza, tranne che dei Gatti. Per invitare qualcuno ad andarsene, lancia un dado. Da 1 a 3, l'individuo rimane a ciondolare da te e si verificano gli eventuali effetti negativi. Da 4 a 6, puoi spedirli in una qualsiasi delle altre stanze, ammesso che non gli sia vietato di entrare, e in quel turno non hanno effetto su di te. Se non ci sono stanze in cui quella Persona possa entrare, la carta viene scartata. Ad eccezione del turno in cui entrano nella tua stanza, le persone indesiderate non hanno effetti negativi se non dopo aver effettuato il tiro per sbarazzarti di loro.

Esempio: Micz gioca l'**Imbecille da Competizione** su Koba. Koba scarta i **Popcorn al Microonde**, una carta Cibo. Durante la successiva fase Tiro di Koba, lei lancia un dado per sbarazzarsi dell'**Imbecille da Competizione**, ma ottiene un 3. L'**Imbecille da Competizione** rimane, e Koba scarta il **White Russian** per accontentare il suo ospite indesiderato. Quando Koba tira nuovamente il dado durante il proprio turno successivo, ottiene un 6. Evviva! L'**Imbecille da Competizione** deve andarsene. Dato che è Pam a controllare la carta, decide di metterla nella stanza di Micz. Chi la fa l'aspetti! Ora è Micz a dover scartare una carta (e poi ancora, e ancora, e così via...).

Lavori e Cazzeggio



Se il tuo lavoro aumenta i punti Cazzeggio di altre carte presenti nella tua stanza (ad esempio la **Cameriera** che aumenta il Cazzeggio delle carte **Sonno**), metti un segnalino sulle carte per indicare il Cazzeggio extra. Se durante la partita cambi Lavoro a causa delle carte **Sei Licenziato!** o

Nuovo Lavoro, mantieni

comunque il Cazzeggio e le carte acquisite durante il tuo vecchio Lavoro. Le caratteristiche speciali del nuovo Lavoro si applicano soltanto alle carte giocate dopo che la carta Lavoro è entrata in gioco.

Esempio: Jose ha il **Cazzeggiatore** e un po' di Alcool nella sua stanza. Gioca **Nuovo Lavoro** e pesca la **Cavia per Laboratori di Ricerca**. Jose può tenere gli Alcool già giocati, ma non può giocare altre carte Alcool, Erba, o i Funghetti.

Esempio: Russ pesca la carta **Progettista Web**, che gli fornisce due punti Cazzeggio aggiuntivi se qualcuno gioca con successo **Navigare in Rete**. Vikki ha **Navigare in Rete** nella sua stanza. Tuttavia Russ non ottiene il Cazzeggio bonus per la carta **Navigare in Rete** di Vikki perché era già stata giocata prima che pescasse il suo nuovo Lavoro.

Carte Duplici

Alcune carte rientrano in più di una categoria. Ad esempio, i **Biscotti all'Hashish** contano sia come Erba che come Cibo, e **Bradipi**; i **Sonniferi della Natura** contano sia come TV che come Sonno.

Queste carte sono soggette ai benefici e aperte agli attacchi di entrambe le categorie, quindi **Bradipi**; i **Sonniferi della Natura** può essere annullata da **Antifurto d'Auto**, ma guadagna punti Cazzeggio dalla **Reginetta della TV**.



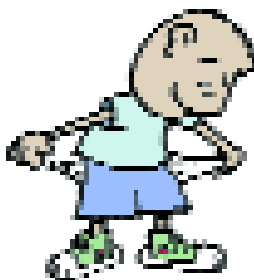
Sveltina Rumorosa

Ogni volta che un giocatore ottiene una Sveltina da 5 o più punti Cazzeggio, i coinquilini che gli stanno a fianco perdono (se ce l'hanno) una carta **Sonno** dalle loro stanze. Sì, è possibile rimuovere una carta **Sonno** già giocata.

Regole Aggiuntive

Prestiti

Se vuoi fare Shopping ma non hai una Paga sufficiente a permettertelo, puoi provare a chiedere un prestito ad un coinquilino. La richiesta deve essere fatta durante la tua fase Tempo Libero, ma puoi sempre scegliere di dedicarti ad un'Attività al posto di fare Shopping nel caso in cui nessuno accetti di prestarti il denaro.



Non puoi ricevere un prestito superiore alla tua Paga totale (dato che dovrai restituirlo nel turno seguente), così come nessun inquilino potrà prestarti più della sua Paga totale. I creditori con una Paga variabile devono tirare un dado per determinare la Paga per il loro prossimo turno, in modo da sapere quanto possono permettersi di prestare.

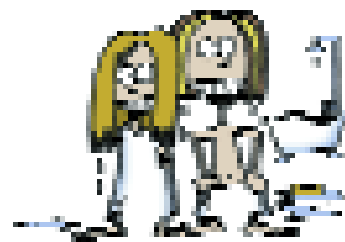
Una volta che un giocatore accetta di farti un prestito, tu hai a disposizione questa Paga extra per l'intera durata della tua fase Tempo Libero corrente. Durante il prossimo turno del creditore, la sua Paga verrà ridotta di conseguenza. Durante il tuo prossimo turno, la tua Paga subirà una riduzione equivalente. Se la tua Paga scende a 0 non potrai fare Shopping né dedicarti ad Attività che costino denaro, a meno che tu non possa giocare una carta che fornisca un bonus alla tua Paga, ad esempio **Spiccioli nel Divano**. Durante il suo prossimo turno, il creditore si troverà invece *arricchito* della cifra che ti aveva prestato.

Esempio: Jon ha un Part-Time Universitario che gli fornisce una Paga pari a 3. Vorrebbe comprare una **GameStation**, che però costa 5. Gli servono 2 punti di Paga extra, ma Megan non glieli può dare (visto che ha una Paga pari a 1). Dan, il **Progettista Web**, si offre di prestare a Jon 2 punti Paga. Ora Jon possiede Paga 5 per questo turno e compra la **GameStation**. Durante il suo turno successivo, Dan pesca i **Funghetti**, ma non può permettersi di giocarli, dato che ha prestato a Jon una parte della Paga. Durante il suo turno successivo, la Paga di Jon viene ridotta di 2 per restituire il prestito a Dan. Quando toccherà di nuovo a Dan, egli avrà una Paga di 6 (ovvero la sua normale Paga di 4, più i 2 punti aggiuntivi ricevuti da Jon), quindi potrà permettersi sia i **Funghetti** che le **Garofanette**.

Esempio: Jon ha un Part-Time Universitario che gli fornisce una Paga pari a 3. Vorrebbe comprare una **GameStation**, che però costa 5. Gli servono 2 punti di Paga extra, ma Megan non glieli può dare (visto che ha una Paga pari a 1). Dan, il **Progettista Web**, si offre di prestare a Jon 2 punti Paga. Ora Jon possiede Paga 5 per questo turno e compra la **GameStation**. Durante il suo turno successivo, Dan pesca i **Funghetti**, ma non può permettersi di giocarli, dato che ha prestato a Jon una parte della Paga. Durante il suo turno successivo, la Paga di Jon viene ridotta di 2 per restituire il prestito a Dan. Quando toccherà di nuovo a Dan, egli avrà una Paga di 6 (ovvero la sua normale Paga di 4, più i 2 punti aggiuntivi ricevuti da Jon), quindi potrà permettersi sia i **Funghetti** che le **Garofanette**.

Intorito in Appartamento

I giocatori possono decidere di cominciare ad uscire con uno dei loro coinquilini (cioè con un altro giocatore). Se entrambi i giocatori accettano di uscire assieme, diventano l'uno il Partner dell'altro.



Si seguono le stesse regole relative alle Sveltine indicate sulle carte **Partner**, con l'unica eccezione che entrambi i giocatori ricevono punti Cazzeggio quando uno dei due mette in gioco una carta Sveltina. Ognuno di loro può decidere separatamente se acquisire i 3 punti Cazzeggio automatici per la Sveltina, o se effettuare il normale lancio di dado.

I due non si lasceranno finché non lo decideranno entrambi, o fino a quando qualcuno non giocherà contro di loro la carta **Rottura**. In caso di rottura, ognuno di loro deve scartare la carta Roba col valore Cazzeggio più alto in loro possesso, a causa dei dolorosi ricordi che porta con sé...