

# PRIDE

## REGOLAMENTO



**2-4**  
giocatori



**~90**  
minuti



**14+**  
età minima

# Introduzione

Con P-RIDE potrai immergerti nell'universo rainbow della comunità più colorata di sempre. Divertiti ad immedesimarti nella vita di un ragazzo gay e sfida i tuoi amici tra intramontabili cliché, irriverenti battute e colpi di scena inaspettati, affinché uno soltanto possa vincere la sua corsa verso il successo!

In questo gioco sarà richiesta una buona dose di strategia, fortuna quanto basta ed un pizzico di cinismo dissacrante per sconvolgere la gara dei tuoi avversari!

## Contenuto della scatola

- 1 Tabellone composto da 4 plance
- 1 Dado
- 70 Carte Bitchy
- 60 Carte Oopsy
- 30 Carte Love
- 15 Carte Werk it!
- 13 Carte Partner
- 5 Carte GayPay
- 1 Libretto regolamento

### COMPONENTI PER SINGOLO GIOCATORE:

- 1 Pedina (4)
- 1 Segnalino VIA (4)
- 3 Segnalini Traguardo (12)
- 1 Segnalino Business (4)
- 1 Segnalino Mansion (4)
- 1 Segnalino Passaporto (4)
- 1 Segnalino Power Button (4)
- 14 Gettoni Status (56)
- 1 Bustina (4)



## Prima organizzazione

Staccare tutti i componenti di cartone dalle tavolette, eliminare quelli bianchi riportanti la scritta "non utilizzabile" e quindi raggruppare tutti i segnalini, sia rotondi che esagonali, le pedine e i gettoni dello stesso colore all'interno di ogni bustina, queste saranno i 4 kit di gioco per i giocatori.

# Preparazione

Si inizia prendendo i mazzi di carte, mescolandoli e posizionandoli ai lati del tabellone, avendo cura di **isolare la carta Partner POLIAMORE fuori dal mazzo**. Ogni giocatore sceglie la propria pedina e prende il relativo kit di gioco dello stesso colore, si posiziona ad un angolo del tabellone e **appone il suo segnalino VIA sullo spazio esagonale della casella Love del proprio quadrante**, questo sarà il suo **VIA personale** e gli altri VIA degli avversari, per lui non conteranno nulla.



Si separano i segnalini dai gettoni Status e si procede col **posizionare la pedina sul proprio VIA**, si mettono i segnalini **Passaporto** al centro del tabellone e si **distribuisce a ciascun giocatore il segnalino Power Button**. Tutti tirano il dado, inizia chi fa il numero più alto.

È bene affidare la scelta della propria pedina, non solo al colore o al personaggio preferito, ma anche al suo potere Power Button, ognuno ne ha uno diverso:

## BEARNARD LEMMON



Era un bambino paffuto e grassottello, tutti lo prendevano in giro. Per questo ha iniziato a pattinare: per poter sfrecciare e lasciarsi le offese alle spalle!

**Power Button:** Può eseguire un doppio tiro di dado per spostarsi.

## TUCKER PINKHOLE



Da piccolo giocava con le bambole della sorella. Oggi la bambola più bella è lui! Ispirato dalla moda e dall'arte, non ha più paura di affermarsi per ciò che è.

**Power Button:** Può scartare una Werk it! senza saltare il turno.

## SKYE FISTMORE



Ha vissuto per anni nel suo piccolo paese in cui non riusciva ad aprirsi. Così si è trasferito in città dove è iniziata la sua nuova vita, tutta mostre, design e gin tonic.

**Power Button:** Ha lo sconto di 1 Status sul potenziamento di una Proprietà.

## RIMMINGTON GREEN



Nerd e sportivo allo stesso tempo, è il più giovane del gruppo, ma con la sua tenacia d'acciaio, come i suoi polpacci, di certo non rimarrà indietro.

**Power Button:** Può pescare una carta Bitchy gratis.

# Svolgimento

**Il giocatore tira il dado e si sposta** sul tabellone seguendo il senso di marcia indicato dalle caselle. Una volta fermo, la prima cosa che dovrà fare è **svolgere la specifica funzione della casella** su cui si trova, **dopodiché potrà compiere altre azioni**, come acquistare una carta Bitchy pagando 1 Status (solo una per turno) e giocare una o più carte Bitchy contro gli avversari.  
**Una volta terminato il turno, giocherà l'avversario alla sua sinistra** (senso orario).

**Ogni volta che il giocatore passa dal suo VIA personale è tenuto a pagare il debito stabilito da ogni carta GayPay in suo possesso, inoltre riceve come compenso 1 gettone Status** (vedi pag.4): potrà prenderne 1 dal suo kit e apporlo su 1 dei 3 spazi Status disponibili sopra al VIA. Questa zona è una sorta di "banca" in cui accumulare gli Status, al sicuro dal passaggio degli avversari, ma attenzione: se tutti e 3 gli spazi sono già occupati, al passaggio dal VIA non si otterrà nulla.

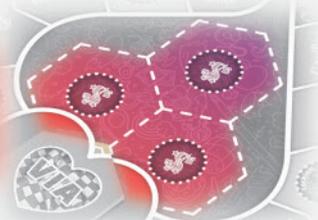
**In P-RIDE non esiste bancarotta, se un giocatore non ha gettoni per saldare un debito, semplicemente non lo paga.**

## Traguardi e Corsa finale

La vittoria si conquista in 2 passaggi fondamentali:

- **Il giocatore deve ottenere contemporaneamente tutti e 3 i segnalini Traguardo.**
- **Una volta ottenuti, per vincere deve tornare rapidamente al suo VIA personale!**

I Traguardi sono ottenibili sulle relative caselle (vedi pag.7) e talvolta anche tramite le carte. Quando si guadagna un Traguardo, il giocatore deve **prendere il relativo segnalino del suo colore e posizionarlo su uno dei 3 spazi esagonali sopra al proprio VIA**. Ogni Traguardo ottenuto è un passo in più verso la vittoria, ma occupando lo spazio esagonale, elimina anche una possibilità di ricevere Status al VIA



**Appena il giocatore conquista i 3 Traguardi** dovrà dichiararlo agli avversari, questo perché **sta per iniziare il suo giro finale**. Ogni scorciatoia è ammessa, l'importante è **tornare al proprio VIA!** Ma attenzione, gli avversari tenteranno di ostacolarlo in ogni modo: se riusciranno a fargli perdere almeno 1 dei 3 Traguardi, interromperanno la sua corsa; il giocatore sarà dunque costretto a riottenere il Traguardo perso, se vorrà iniziare nuovamente la sua corsa alla vittoria.

# Segnalini e Gettoni

Oltre ai segnalini esagonali, in P-RIDE ci sono anche dei segnalini rotondi:



## SEGNALINO PASSAPORTO

Da la possibilità al giocatore di accedere al Percorso Estero da un aeroporto (vedi pag.7), **per un solo ed unico giro**; lo si ottiene sulle caselle PASSAPORTO (vedi pag.7). Una volta esaurita la sua funzione, lo si sposta nello spazio vuoto al centro del tabellone.



## SEGNALINO POWER BUTTON

Ogni giocatore dispone di un Power Button che gli conferisce un **potere speciale spendibile una volta sola**. Dopo essere stato usato va posizionato nello spazio vuoto al centro del tabellone, in attesa di essere ripescato tramite la casella WORLD PRIDE (vedi pag.6).



## SEGNALINO BUSINESS

Posizionandolo sull'apposito spazio di una casella BUSINESS, **ne attesta l'acquisto** (lato con scritte) **o il potenziamento** se viene girato sottosopra (lato con lo scudo) (vedi pag.7).



## SEGNALINO MANSION

Posizionandolo sull'apposito spazio di una casella MANSION, **ne attesta l'acquisto** (lato con scritte) **o il potenziamento** se viene girato sottosopra (lato con lo scudo) (vedi pag.7).

## 1 gettoni Status



**I gettoni Status sono la moneta di scambio in P-RIDE**, durante la partita i giocatori potranno spenderli per:

- Acquistare carte Bitchy.
- Acquistare un Business o una Mansion.
- Potenziare un Business o una Mansion.

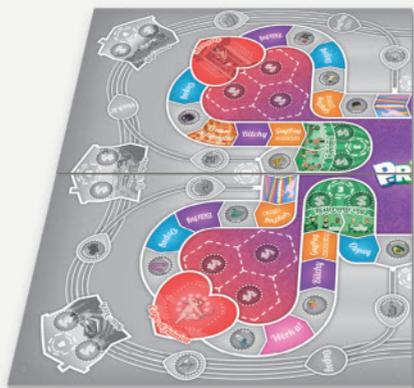
**I gettoni che possono essere spesi dal giocatore sono esclusivamente quelli del suo colore che sono stati posizionati sul tabellone**, i gettoni tenuti sul tavolo non hanno valore. Per spenderli non si dovrà fare altro che scegliere quali gettoni usare e toglierli dal tabellone, possono essere riposti sia sul tavolo che nel kit.

È bene ricordarsi che alcuni gettoni Status possono essere sottratti dagli avversari più facilmente di altri, quindi l'abilità del giocatore sta anche nello scegliere quando e quali gettoni spendere.

# Tabellone

Il tabellone risulta diviso in 4 quadranti, ciascuno delimitato dal perimetro della singola plancia e contenente 1 spazio per il VIA.

## Percorso Principale



## Percorso Estero



**Il Percorso Principale è quello situato nella parte centrale del tabellone**, su di esso si svolge la maggior parte del gioco, dal momento che ne racchiude quasi tutte le sezioni più importanti. Come indicato dalle caselle, **lo si percorre in senso antiorario**. Al centro è presente una zona neutra viola, può essere usata come banco comune per i segnalini utilizzati, ma non per i gettoni Status, questi una volta spesi, devono essere categoricamente eliminati da sopra il tabellone.

**Il Percorso Estero è quello situato nella parte più esterna del tabellone**, facilmente riconoscibile perché corre lungo un arcobaleno formato dalle 4 linee aeree colorate. Al contrario del Percorso Principale, **lo si percorre in senso orario ed è possibile accedervi solo tramite gli aeroporti** (vedi pag.7) e **spendendo il segnalino Passaporto** che va posizionato nell'apposito spazio. Il segnalino e il colore della linea aerea intrapresa, saranno d'aiuto al giocatore nel ricordarsi da dove è entrato: **è possibile compiere solo 1 giro completo di Percorso Estero**, rientrando dunque dall'aeroporto di partenza. Il giocatore può comunque decidere di uscirne anzitempo, imboccando uno dei 3 varchi precedenti. **Se vorrà intraprendere un nuovo giro Estero, dovrà prima riguadagnarsi il segnalino Passaporto**.

Accedere al Percorso Estero è fondamentale per acquistare una Mansion, ma non è l'unica motivazione che può spingere il giocatore ad entrarci: può rivelarsi molto utile come scorciatoia o per guadagnare alcuni Status più sicuri rispetto a quelli del Percorso Principale, essendo quello Estero molto meno trafficato.

# Caselle

Ogni volta che il giocatore finisce su una casella, sia per il lancio di dadi, sia tramite una carta che lo fa spostare (salvo eccezioni descritte nella carta) è tenuto a svolgerne la specifica funzione come prima azione di gioco:



**CASELLA STATUS** Il giocatore guadagna 1 Status apponendo 1 dei suoi gettoni sull'apposito spazio tratteggiato. Se dovesse essere presente il gettone di un avversario, verrà eliminato per fare spazio al suo.



**SPAZIO STATUS** Quelli delle caselle Business e Mansion, sono destinati al pedaggio avversario (vedi pag.7), mentre quelli sopra al proprio VIA permettono di ricevere 1 Status al passaggio (vedi pag.3). **I gettoni guadagnati sulle CASELLE non sono mai trasferibili sugli SPAZI e viceversa.**

**Bitchy**

**CASELLA BITCHY** Il giocatore **pesca 1 carta Bitchy** senza rivelarla agli avversari, **ne può tenere massimo 3**. Qualora dovesse pescarne un'altra, dovrà valutare se scartarla o tenerla, ma eliminando 1 di quelle in possesso (vedi pag.8).

**Oopsy**

**CASELLA OOPSY** Il giocatore **pesca 1 carta Oopsy e ne svolge immediatamente la funzione** descritta leggendola ad alta voce. Una volta esaurito l'effetto, la scarta (vedi pag.10).

**GayPay  
Concerti**

**CASELLA GAYPAY** Il giocatore **pesca la carta GayPay dal nome riportato sulla casella, se la carta dovesse essere già in possesso di un avversario diventerà di sua proprietà**, liberando così l'avversario dall'obbligo dei pagamenti al VIA (vedi pag.13).

**Werk it!**

**CASELLA WERK IT!** Il giocatore **pesca 1 carta Werk it!** la legge ad alta voce e la conserva davanti a sé. Nel caso sia già in possesso di una carta Werk it!, dovrà scartare la vecchia per fare spazio alla nuova: **è possibile tenerne solo 1 alla volta**, salvo casi eccezionali (vedi pag.14).

**Wozio di  
Famiglia**

**CASELLA WORLD PRIDE** Il giocatore riceve il segnalino Power Button del suo colore, se ne è già in possesso non accade nulla.

**CASELLA PRANZO DI FAMIGLIA** Il giocatore riceve 1 Status sul suo VIA, sempre che i 3 spazi non siano tutti già occupati.



**CASELLA PASSAPORTO** Il giocatore riceve il segnalino **Passaporto del suo colore** (vedi pag.4), se ne è già in possesso non accade nulla.



**AEROPORTO** Sono tutte le caselle che presentano un bivio per entrare o uscire dal **Percorso Estero**. Al loro esterno, in mezzo alle 2 linee aeree, è presente lo spazio tratteggiato su cui il giocatore deve lasciare il Passaporto speso per passare (si possono lasciare più Passaporti nello stesso spazio).



**CASELLA LOVE** Svolge una duplice funzione: è sia il VIA personale di un giocatore (vedi pag.2) che una casella Love. Il giocatore che vi si ferma **può pescare una carta Partner** se ne è ancora sprovvisto, e quindi **guadagna anche il relativo Traguardo Partner** da apporre sullo spazio esagonale sopra al proprio VIA. **Nel caso il giocatore fosse già in possesso di un Partner, allora pescherà una carta Love** (vedi pag.11).



**CASELLA BUSINESS** È composta da 2 caselle e dunque va percorsa con 2 passi. Il giocatore ha diritto ad **acquistare un Business, non necessariamente quello su cui è capitato**, pagando 3 Status. **Comprandolo, otterrà il segnalino esagonale Traguardo Business** da mettere sopra al proprio VIA e **dovrà apporre il segnalino Business rotondo** (rivolto con la scritta "Potenzia per" verso l'alto) **nell'apposito spazio tratteggiato centrale della casella**, attestandone l'acquisto.

È possibile potenziarlo, girando il segnalino dal lato raffigurante lo scudo, **al costo di 2 ulteriori gettoni Status, ma non nello stesso turno di acquisto**: se il giocatore subirà un attacco Bitchy che non riuscirà a difendere, non perderà il Business, ma solo il potenziamento e capovolgerà di nuovo il segnalino.

Il Business acquistato è anche una fonte di guadagno, **quando un avversario ci si ferma, è obbligato a pagare: dovrà eliminare 1 suo gettone dal tabellone, mentre il proprietario del Business ne prende 1 dal suo kit e lo appone su 1 dei 2 spazi Status** (non necessariamente quello corrispondente alla posizione dell'avversario). Se entrambi gli spazi sono già occupati, l'avversario non è tenuto a nessun pagamento. **Un giocatore non deve mai mettere un suo gettone Status sul Business di un altro giocatore**, si tratterebbe solo di uno spostamento di gettone: **in P-RIDE il pagamento tra giocatori prevede sempre la conversione del colore del gettone.**



**CASELLA MANSION** Il suo funzionamento è identico alla casella Business sopracitata, se non per alcune differenze:

- È composta da 1 sola casella (quindi solo 1 passo).
- È possibile acquistare solo la Mansion su cui si finisce.
- L'acquisto costa 4 gettoni Status, il potenziamento 3.

# carte Bitchy

Le carte Bitchy consistono negli attacchi e difese a disposizione del giocatore per poter raggiungere il proprio scopo.

Si possono ottenere sostando su una casella **Bitchy** (vedi pag.6), ma anche tramite carte Oopsy o tramite altre carte Bitchy.

È anche possibile acquistare 1 carta Bitchy ad ogni turno, spendendo 1 gettone Status.

Ogni giocatore può tenere in mano fino ad un massimo di 3 carte Bitchy; raggiunto questo numero, potrà continuare a pescarne di nuove, ma dovrà valutare se tenerla in mano e scartare una di quelle già in possesso, o semplicemente scartare la carta appena pescata.

**Non esistono eccezioni, il numero massimo è sempre e solo 3**, anche quando determinati casi del gioco danno la possibilità di ottenerne altre.

Se il giocatore ha in mano 3 carte Bitchy e ne pesca una che vuole giocare immediatamente, potrà farlo solo dopo averne scartata 1 di quelle in suo possesso.

## Letture della carta

Possono essere rapidamente distinte dal cerchio colorato posto in alto a sinistra:



**CARTA ATTACCO** Ti permette di ostacolare un avversario o sottrargli qualcosa di utile.



**CARTA DIFESA** Ti permette di annullare un attacco avversario o evitare altri pericoli.

Un attacco può essere difeso solo da una carta appartenente alla sua stessa categoria, fanno eccezione le difese **GENERALE** che contrastano qualsiasi attacco:



**BUSINESS**



**MANSION**



**LOVE**



**ESTERO**



**GENERALE**

Quando la funzione della carta inizia con la frase "consegna questa carta ad un amico", significa che quell'attacco ha un'azione futura o prolungata nel tempo.

Questo genere di carta è **difendibile solo nel momento in cui viene giocata**.

Se l'attacco va a segno, l'avversario dovrà conservare quella carta fino all'esaurimento del suo effetto, a quel punto potrà scartarla. Inoltre, durante tutto questo tempo, **gli avversari non potranno giocargli contro una carta identica**.

Le carte Bitchy di norma possono essere giocate solo nel proprio turno, dopo avere lanciato il dado, spostato la pedina e svolto la funzione della casella; tuttavia **le carte che riportano la dicitura "Gioca questa carta nel momento in cui..." possono essere giocate fuori dal proprio turno**, rispettando le condizioni imposte.

## *Approfondimenti*

- **CATFIGHT** Chi riceve questa carta non può attaccare l'avversario che gliel'ha giocata, ma può continuare a difendersi da eventuali suoi attacchi futuri.
- **DOPPIA PENETRAZIONE** Può essere giocata anche prima che l'avversario intraprenda il giro finale verso il VIA.
- **FAVORETTO FISCALE** Il giocatore che subisce l'attacco, non perde alcuno Status.
- **HARRY FOTTER** Ha effetto solo sugli Status dei Percorsi, non quelli del VIA o delle proprietà.
- **I FINOCCHI DEL VICINO** Può essere usata solo se il giocatore sosta sulla casella interessata e non con il semplice transito sopra alla casella.
- **KARMA IS A BITCH** Giocata contro un'altra carta KARMA IS A BITCH, non rimanda al mittente l'attacco iniziale, ma semplicemente lo annulla.
- **MARY POPPER** Se si esegue un tiro di dado di valore maggiore rispetto alla distanza dal VIA, si torna fino al VIA per poi invertire la marcia coi passi restanti.
- **MASTURBOLENZA** Il giocatore sposta la pedina immediatamente, non nel suo turno seguente.

# carte Oopsy



Le carte Oopsy sono degli imprevisti che puoi incontrare sul tuo cammino e non puoi mai sapere se saranno positivi o negativi.

Devono essere **pescate solo sostando sulle caselle Oopsy** (vedi pag.6) e a differenza delle carte Bitchy, devono essere lette ad alta voce, questo perché **la loro funzione va svolta immediatamente**, sempre che sussistano le condizioni per poterlo fare, nel caso contrario può essere direttamente scartata.

**Le carte Oopsy hanno effetto su chi le pesca** e solo in alcuni casi specificati sulle carte, vengono coinvolti altri giocatori. Non è possibile sottrarsi al loro effetto, se non tramite determinate carte Bitchy o Love.

## Approfondimenti

- **CARRO PRIDE** Non trasporti tutti i giocatori, ma solo quelli che si trovano tra te e la casella WORLD PRIDE. Chi arriva sulla casella ottiene il segnalino Power Button.
- **COMPLEANNO** Gli avversari scelgono quale Status donarti eliminando il loro gettone per fare spazio ad uno dei tuoi. Gli Status del VIA e delle proprietà non sono donabili.
- **ESCORT** Se non hai 2 gettoni Status, paghi quelli che hai e non peschi la carta.
- **FATA PORCHINA** Se possiedi già una carta Werk it!, la nuova sostituisce la precedente, come sempre (escluso il caso in cui si possieda la carta Love DRAMMA).
- **GANG BANG** Puoi tenere in mano sempre e solo 3 carte Bitchy, scarta gli eccessi.
- **LORD OF THE COCKRINGS** Non passi dal VIA, a meno che la tua destinazione non sia la casella Love del tuo stesso VIA.
- **PESCA** Puoi tenere in mano sempre e solo 3 carte Bitchy, scarta gli eccessi.
- **ROSARIO RIPARATORE** Va conservata fino al turno successivo come promemoria.
- **TSUNAMI ANALE** Per "quadrante di tabellone" si intende una delle 4 plance che compongono il tabellone. Non vengono eliminati gli Status del VIA e delle proprietà.
- **TURNO DOPPIO** Lo spostamento non va sostituito al precedente, ma sommato.

# carte Partner e Love



**I colori non sono il suo forte né tantomeno l'eleganza, però bisogna ammetterlo, la pelle non è per tutti e il Partner Leather sa come riempirla.**

Le carte Partner rappresentano 1 dei 3 Traguardi fondamentali per poter vincere a P-RIDE.

**Si pescano sulle caselle Love (vedi pag.7) solo se si è ancora sprovvisti di un Partner, è possibile ottenerle anche tramite carte Oopsy.**

**Ogni Partner parte dal livello 0, riportato in alto a sinistra, questo significa che non conferisce nessun potere aggiuntivo al giocatore e soprattutto è molto debole: è dunque probabile che nel corso del gioco lo si possa perdere o che qualche avversario lo rubi.**

**(Prima di iniziare la partita, assicurarsi che la carta Partner POLIAMORE venga separata dal mazzo, questa specifica carta non deve essere mai pescata capitando sulle caselle Love, bensì entrerà in gioco solo tramite la carta Love IL TRIANGOLO).**

Le carte Love possono essere associate solo alla propria carta Partner, allo scopo di incrementarne il livello base.

Anch'esse possono essere pescate sulle caselle Love o tramite determinate carte Oopsy, ma solo se si è già in possesso di un Partner da poter potenziare.

Una volta pescata andrà associata al proprio Partner, solo se il suo livello è uguale o superiore all'attuale livello del Partner. Nel caso la carta Love sia di livello inferiore può essere subito scartata.

Se il giocatore è già in possesso di una carta Love aggregata e ne pesca un'altra di livello uguale o superiore, è costretto a scartare la vecchia carta e sostituirla con la nuova.

Ogni carta Love conferisce al giocatore un potere diverso che deve essere comunicato agli avversari, pertanto deve essere posizionata a faccia in su, come la stessa carta Partner.



**Aspettavi questo giorno fin da bambino, è stato magnifico e in pochissimi ti hanno chiesto chi farà l'uomo e chi la donna.**

**Puoi acquistare fino a 3 carte Bitchy in ogni tuo singolo turno**

## Letture della carta

Le carte Love si dividono in 2 categorie distinguibili dal simbolo in alto a sinistra:



**LOVE POSITIVA** Conferisce un potere che avvantaggia il giocatore.



**LOVE NEGATIVA** Conferisce un malus al giocatore o addirittura elimina il suo Partner.

## Approfondimenti

- **ATTIVISTA LGBT+** Con "passaggio" si intende il semplice transito sulla casella, non necessariamente una sosta.
- **NOTE STRAORDINARIA** Riguarda solo il tiro di dado per lo spostamento.
- **DRAMMA** Prima di ogni lancio di dado, dovrai soddisfare tutte le richieste delle carte in possesso. Potrai scartarle solo non eseguendole, ma ogni Werk it! scartata equivale ad un turno da saltare. Se la carta Love viene persa o sostituita, potrai scartare tutte le Werk it! in possesso tranne 1 a tua scelta.
- **FASHIONISTA** Puoi tenere in mano sempre e solo 3 carte Bitchy, scarta gli eccessi.
- **FETISH** Puoi occupare solo 1 spazio Status per ogni giocatore.
- **FIDANZATO STRANIERO** Non sei costretto a rientrare nel Percorso Principale dopo 1 giro completo di Percorso Estero.
- **MASC X MASC** La prossima Love Positiva viene rifiutata, di qualsiasi livello sia.
- **MATRIMONIO** Il prezzo di ogni singolo acquisto rimane di 1 gettone Status e ricorda che puoi tenere in mano sempre e solo 3 carte Bitchy, scarta gli eccessi.
- **SCELETRO NELL'ARMADIO** Riguarda solo il tiro di dado per lo spostamento.
- **VIP** Non paghi le carte GayPay, ma continui comunque a conservarle.

## Caso speciale: Il triangolo

A differenza delle altre carte Love, **la carta IL TRIANGOLO** può essere associata solo se si rispettano 2 criteri: **deve essere di livello pari o superiore al proprio Partner e almeno uno degli avversari deve essere sprovvisto di Partner o deve averlo ma di livello inferiore a questa carta, cioè 7**. Se nella partita in corso queste 2 condizioni non ci sono, la carta IL TRIANGOLO deve essere subito scartata.

Una volta che viene associata al proprio Partner, **si sceglie l'avversario** con cui dividerlo (hanno la precedenza i giocatori che ne sono sprovvisti e solo dopo quelli con un Partner di livello fino a 7), **riceverà la carta Partner POLIAMORE e potrà apporre sopra al proprio VIA il segnalino Traguardo Love**. Da adesso in poi **potrà pescare le carte Love, ma dovrà giocare sul Partner originale dell'avversario**, dal momento che il Partner POLIAMORE non è dotato di nessun livello. **Infine, il giocatore dei 2 che riesce a sostituire la carta Love IL TRIANGOLO con una nuova carta Love di livello pari o superiore, potrà tenersi il Partner originale solo per sé**, facendo quindi uscire dal gioco il Partner POLIAMORE (ovviamente se la carta prevede l'eliminazione del Partner, lo perdono entrambi).

# carte GayPay



Le carte GayPay non sono altro che delle spese periodiche che il giocatore deve sostenere durante la partita.

**Devono essere pescate ogni qualvolta il giocatore finisce su una casella GayPay (vedi pag.6), scegliendo solo la carta citata nel nome della suddetta casella.**

Ogni carta riporta il prezzo da pagare ad ogni passaggio, **solo, sul proprio VIA** e le condizioni che ne determinano la spesa.

La carta non può essere scartata, sia che venga pagata o meno, inoltre se il giocatore ne possiede più di una, dovrà sostenere tutte le spese sommate.

**Se si finisce su una casella GayPay, ma un avversario ne possiede la carta, il giocatore ne diventa immediatamente il nuovo proprietario.** Esistono anche altri modi per disfarsi o annullare le carte GayPay, come tramite determinate carte Bitchy o Love.

# carte Werk it!



Le carte Werk it! costituiscono il segmento più marginale ma anche più colorato del gioco.

**Devono essere pescate ogni qualvolta si finisca su una casella Werk it!** (vedi pag.6) e il loro effetto va reso pubblico.

Ogni volta che viene pescata una nuova carta Werk it! il giocatore dovrà disfarsi della vecchia carta: **se ne può tenere solo 1 alla volta**, escluso il caso in cui il

giocatore sia in possesso della carta Love DRAMMA che elimina il limite massimo di Werk it! da tenere.

Ogni carta **consiste in una prova da eseguire prima di ogni lancio di dado all'inizio turno** (cioè quello per lo spostamento). **Se il giocatore se ne dimentica, salterà immediatamente il turno corrente e scarterà la carta**, tuttavia è anche possibile disfarsi impunemente di questa carta tramite alcune carte Bitchy e Oopsy.

Può anche capitare che qualche avversario si accorga in ritardo della dimenticanza del giocatore che nel frattempo ha proseguito il suo gioco: in questo caso, il giocatore ha il diritto di concludere il suo attuale turno compiendo tutte le azioni che preferisce, ma dovrà saltare il turno successivo nel quale potrà scartare la carta Werk it!

# P-RIDE

Ciao, sono Michele Cucchi e l'idea di questo gioco nasce 3 anni fa, nella noia di una banale domenica pomeriggio. Il gioco era originariamente molto lontano da ciò che vi presentiamo oggi, la sua evoluzione è merito della partecipazione di Michele Contardi che ho deciso di contattare per il suo indiscutibile talento grafico e per la dose di geniale pazzia che contraddistinguono entrambi.

Insieme abbiamo pensato a P-RIDE, un gioco a cui non interessa fare la morale: vogliamo lasciare fuori ogni valenza politica e non intendiamo in alcun modo sminuire l'impegno della battaglia per i diritti LGBTQ+ per la quale nutriamo profondo rispetto.

Piuttosto vogliamo intrattenervi facendo satira per mezzo di stereotipi, esorcizzandoli e ironizzando unicamente su quella parte del meraviglioso arcobaleno che rappresentiamo e che conosciamo: l'universo gay.

Ci auguriamo che P-RIDE venga giocato da persone di qualsiasi orientamento sessuale e speriamo di farvi divertire, come noi ci siamo divertiti nel crearlo, perché è anche giocando insieme che si possono abbattere le barriere più alte!

**Siate orgogliosi di chi siete, siate autoironici e affrontate ogni sfida a testa alta!  
Buon gioco a tutti!**

Ringraziamo di cuore tutte le persone che ci hanno sostenuto durante la realizzazione di P-RIDE, in particolare i tester, non sappiamo dove abbiate trovato la pazienza e la forza per non mandarci a quel paese, anche dopo il centoventisettesimo test:  
Alberto Esposito, Alessio Ferrera, Alex Roncon, Federica Berardi, Francesca Benini, Luis Palma, Marco Zizzo, Matteo Onnis, Roberta Bellucci, Silvia Ferrini, Piero Zanzani.



Distributed by  
**tambù**



Produced by  
**tambù**

Tambù srl, Centro Direzionale Milano 2,  
Palazzo Canova, 5° piano  
Via Fratelli Cervi snc - 20090 Segrate (MI)  
Prodotto in Italia



Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.