

SCOPO DEL GIOCO

Pork Corn è un party game competitivo. Lo scopo del gioco è raggiungere la fine del percorso sul Tabellone prima degli avversari, ovvero la **casella 69**!

Tuttavia, lo scopo ultimo è ovviamente quello di divertirsi, **vincendo i propri tabù e svelando la propria sessualità con sfide, domande piccanti e penitenze** che si incontreranno durante la partita.

COMPONENTI

- Tabellone
- 90 carte Quiz Time
- 78 carte Risposta Segreta
- 50 carte Fitness
- 50 carte Penitenza
- 32 carte Giocatore
- 8 pedine
- 1 dado
- Regolamento




PREPARAZIONE

- 1 Posizionare il tabellone al centro del tavolo, in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti i giocatori;
- 2 Dividere i mazzi di carte per tipo, a seconda del retro (**Quiz Time**, **Risposta Segreta**, **Fitness e Penitenza**), mescolarli singolarmente e posizzarli sul tabellone nelle relative sezioni;
- 3 Ogni giocatore prende **4 carte Giocatore**, in modo che ognuno abbia i numeri **1, 2, 3 e 4**, e le pone davanti a sé (rimettere nella scatola le eventuali carte rimaste);
- 4 Ogni giocatore sceglie la propria pedina colorata e la colloca sulla casella **START** del percorso sul Tabellone;
- 5 Prendere il dado e posizzarlo a lato del tabellone
- 6 Ogni giocatore sceglie la propria bevanda alcolica da utilizzare durante la partita.

SVOLGIMENTO

Il giocatore che più di recente ha fatto sesso inizia il gioco e svolge il primo turno. Il gioco poi procede in senso orario (in caso di parità o eventuali contese, si tira il dado e inizia il giocatore che ottiene il risultato più alto).

Nel proprio turno, ogni giocatore svolge le seguenti azioni:

- 1 **Tira il dado e avanza la pedina** di un numero di caselle pari al risultato ottenuto;
- 2 **Pesca una carta** dal mazzo corrispondente alla casella su cui si trova la propria pedina, **svolge la relativa prova** seguendo il contenuto specifico della carta e si determina il risultato della prova effettuata:
 - **SUCCESSO:** il giocatore tira il dado e muove la pedina di un numero di caselle pari al risultato ottenuto (senza ripetere il punto 2.);
 - **FALLIMENTO:** se il giocatore non supera o rifiuta la prova, deve effettuare una tra le seguenti penitenze:
 -  Bere almeno un sorso della propria bevanda
 -  Togliere un indumento a scelta
 -  Indietreggiare la propria Pedina di 1 casella
- 3 **Conclude il turno** scartando la carta nella pila degli scarti da formare all'esterno del tabellone. Nel caso in cui un mazzo di carte venga esaurito, rimescolare la relativa pila degli scarti per formare un nuovo mazzo.



REGOLAMENTO



Nell'esprimere la propria sessualità non c'è giusto né sbagliato! Sentitevi liberi di mostrarla con un gioco divertente e piccante, in grado di stuzzicare la fantasia e sfatare qualsiasi tabù... perfetto per una serata tra amici!

Con **Pork Corn** sarete coinvolti in una gara irriverente e provocante, in cui metterete alla prova la vostra **cultura su tematiche sessuali**, sperimenterete **acrobatiche posizioni** e abbandonerete le vostre inibizioni **condividendo alcuni segreti intimi**. Sempre con ironia e la massima libertà, senza alcun giudizio!

Tranquilli, il livello di audacia dipende solo da voi... Se non desiderate esporvi troppo, potrete decidere la vostra penalità: bere, togliere un indumento o semplicemente indietreggiare sul tabellone.

PROVE

RISPOSTA SEGRETA



Il giocatore di turno pesca una **carta Risposta Segreta** e legge ad alta voce sia la **domanda**, sia le **quattro possibili risposte**; dopo di che sceglie la risposta che meglio lo rappresenta, prende la **carta Giocatore** con il numero corrispondente alla risposta e la posiziona **coperta** di fronte a sé senza farla vedere agli altri.

Tutti gli altri giocatori devono quindi indovinare la risposta del giocatore di turno selezionando tra le proprie 4 carte Giocatore, il numero corrispondente alla risposta secondo loro corretta.

Quando tutti sono pronti, si rivelano le carte:

- **SUCCESSO** per il giocatore di turno e per tutti coloro che hanno indovinato la risposta
- **FALLIMENTO** per tutti coloro che non hanno indovinato la risposta del giocatore di turno



FITNESS



Il giocatore di turno pesca una **carta Fitness**, la mostra a tutti e tira il dado per determinare il **partner**, ovvero il giocatore con cui riprodurre la posizione raffigurata sulla carta, effettuando la conta in senso orario a partire dal giocatore alla sua destra (escludendo sè stesso).

Il partner decide i ruoli che entrambi devono assumere e insieme riproducono la posizione per il tempo necessario alla valutazione del resto del gruppo:

- **SUCCESSO** per **entrambi** se la **maggioranza** degli altri giocatori danno un **esito positivo**
- **FALLIMENTO** per **entrambi** se la **maggioranza** degli altri giocatori danno un **esito negativo**
- **FALLIMENTO** per il **giocatore di turno** se decide di **rifutare la prova**
- **FALLIMENTO** per il **partner** se decide di **rifutare la prova**. In questo caso, il giocatore di turno deve **ritirare il dado** effettuando la **conta** escludendo i giocatori che hanno già rifiutato, fino a che qualcuno accetta la prova. Se **tutti i giocatori rifiutano** si considera **FALLIMENTO** per l'intero gruppo.

QUIZ TIME



Il giocatore di turno pesca una carta Quiz Time senza vederla e la consegna al giocatore alla sua destra, che ne legge il contenuto ad alta voce.

Il giocatore di turno deve provare a rispondere correttamente con un solo tentativo a disposizione:

- **SUCCESSO** se risponde correttamente alla domanda
- **FALLIMENTO** se non risponde correttamente alla domanda

PENITENZA

Il giocatore di turno pesca una carta Penitenza, la legge ad alta voce e svolge quanto indicato sulla carta per il tempo necessario alla valutazione del resto del gruppo:

- **SUCCESSO** se la maggioranza dà un esito positivo;
- **FALLIMENTO** se la maggioranza dà un esito negativo o se rifiuta la prova.
- Se presente un partner, **FALLIMENTO** per il **partner** se decide di **rifutare la prova**. In questo caso, il giocatore di turno deve **ritirare il dado** effettuando la **conta** escludendo i giocatori che hanno già rifiutato, fino a che qualcuno accetta la prova. Se **tutti i giocatori rifiutano** si considera **FALLIMENTO** per l'intero gruppo.



POP CORN

Quando un giocatore termina il movimento della propria pedina sulla casella "Pop Corn" sceglie liberamente una prova da effettuare, tra le seguenti quattro possibilità:

- **Risposta Segreta**
- **Fitness**
- **Quiz Time**
- **Penitenza**



It's not Taboo

Game Design: Mori & Co.

Editor: Ercole Belloni

Illustrations: Lorenzo Varisco

Graphics Design: Iliaria Pavone,
Umberto Spaticchia



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

Prodotto in Italia