

FOG OF LOVE

Eine romantische Komödie als Brettspiel — Das offizielle Regelwerk



WICHTIGER HINWEIS: SPIELEN SIE ZUERST DAS TUTORIAL

Es ist viel einfacher und schneller, die Regeln von *Fog of Love* zu lernen, indem Sie direkt das Tutorial durchspielen. Wir empfehlen Ihnen, die Karten vor dem ersten Tutorial-Durchlauf nicht auszupacken oder zu

mischen.

Einführung & Spielübersicht

In **Fog of Love** erschaffen und spielen Sie zwei lebendige Charaktere, die sich treffen, ineinander verlieben und vor der Herausforderung stehen, eine außergewöhnliche Beziehung zum Funktionieren zu bringen. Sie erleben alles von den ersten Funken der Anziehung über das Kennenlernen der Schwiegereltern, unangenehme Situationen, Partys, durchdachte Geschenke, geheime Affären, Kinder und Streitereien bis hin zu Versöhnungen und einem hoffentlich glücklichen Ende.

Werden die Charaktere in einer glücklichen Beziehung landen oder endet alles in einer dramatischen Trennung? Das Spiel verläuft rundenbasiert, indem die Spieler abwechselnd **SZENEN** ausspielen, in denen wichtige Entscheidungen getroffen werden müssen. Sie müssen entscheiden, was das Beste für Sie selbst und was das Beste für die Beziehung ist. Beide Entscheidungen haben einen direkten Einfluss auf das gemeinsame Ergebnis.

Im Laufe des Spiels gewinnen und verlieren Sie ***Zufriedenheit (Satisfaction)***, erhalten **Persönlichkeitsmarker**, verändern eventuell die Eigenschaften Ihres Charakters und bestimmen schließlich im großen Finale das endgültige **SCHICKSAL (Destiny)**. Am Ende geht es darum, dieses geheime Schicksal zu erfüllen.

Spielkomponenten

- 1 Spielplan (Game Board)
- 2 Doppelseitige Charakterkarten (Mann/Frau)
- 2 Kartenhalter (Rosa und Blau)
- 2 Spielerhilfen & 2 Marker-Boxen
- 18 Kartentrenner zur Organisation
- **Karten:** 4 Liebesgeschichten (17 Kapitel-/Finale-Karten, 4 Synopsis-Karten), 110 Szenenkarten, 38 Eigenschaften (Traits), 60 Merkmale (Features), 36 Berufe (Occupations), 14 Schicksale (Destinies), 30 Tutorial-Karten
- **Marker:** 8 Entscheidungsmarker (Choice Tokens - gewichtete Chips mit den Buchstaben A, B, C und D), 70 Persönlichkeitsmarker (Holzmarker in Rosa und Blau)

Spielaufbau (Setup)

1. Legen Sie den Spielplan in die Mitte des Tisches. Beachten Sie, dass jede Spielerseite eine eigene Farbe hat: Blau und Rosa.
2. Nehmen Sie den Kartenhalter, die Entscheidungsmarker und die Marker-Box in Ihrer Farbe und platzieren Sie diese vor sich.
3. Wählen Sie eine Liebesgeschichte. Für das erste Spiel wird dringend "*Sunday Morning Date*" empfohlen.
4. Legen Sie die Kapitelkarten (Chapters) und die Karte "Das Finale" verdeckt auf das entsprechende Feld des Spielplans. Kapitel 1 liegt oben, das Finale ganz unten.
5. Sortieren Sie die Szenenkarten in die drei Hauptdecks: **SANFT (SWEET)**, **ERNST (SERIOUS)** und **DRAMA**. Mischen Sie die Decks und legen Sie sie auf die markierten Felder.
6. Mischen Sie die Decks für Eigenschaften, Berufe und Merkmale separat.
7. Jeder Spieler erhält einen Satz Schicksalskarten in seiner Farbe (wird geheim gehalten).
8. Der Spieler, der zuletzt jemandem einen Kuss zugeworfen hat, wird Startspieler.

Die richtige Einstellung (The Right Mindset)

Dies ist ein Spiel, das eine Geschichte erzählt. Je mehr Fantasie Sie einbringen, desto lohnender wird es sein. Einige Karten fordern Sie auf, etwas zu erzählen (Tell) – seien Sie so kreativ wie Sie möchten. Wenn Ihnen nichts einfällt, überspringen Sie es einfach. Am Ende ist das Erschaffen einer unvergesslichen gemeinsamen Geschichte wichtiger als das bloße Gewinnen oder Erfüllen des Schicksals.

Die verschiedenen Zieltypen & Punkte

Zufriedenheit (Satisfaction)

Die Zufriedenheit misst, wie glücklich Ihr Charakter aktuell in der Beziehung ist. Sie wird mit einem Marker auf der Schiene Ihrer Charakterkarte festgehalten. Wenn ein Effekt beispielsweise **+2** oder **-2** anzeigt, bewegen Sie Ihren Marker entsprechend. Der Wert kann nicht unter 0 sinken.

Persönlichkeitsdimensionen & Marker

Die meisten Entscheidungen im Spiel spiegeln bestimmte Persönlichkeitszüge wider. Der Spielplan enthält 6 Persönlichkeitsdimensionen mit jeweils zwei gegensätzlichen Aspekten (Pfeil nach oben / Pfeil nach unten):

Disziplin (Discipline) Oben: Organisiert, fleißig Unten: Unorganisiert, bequem	Neugier (Curiosity) Oben: Kreativ, unkonventionell Unten: Konventionell, engstirnig	Extrovertiertheit Oben: Kontaktfreudig, gesellig Unten: Introvertiert, schüchtern
Sensibilität (Sensitivity) Oben: Mitfühlend, emotional Unten: Abgebrüht, ruhig	Sanftmut (Gentleness) Oben: Kooperativ, vergebend Unten: Streitsüchtig, stur	Aufrichtigkeit (Sincerity) Oben: Ehrlich, bescheiden Unten: Hinterlistig, egoistisch

Eigenschaftsziele (Trait Goals)

Jeder Charakter hat geheime Eigenschaften, die am Spielende erfüllt werden wollen. Die Erfüllung hängt von der **persönlichen Balance** Ihrer Persönlichkeitsmarker ab. Das ist die Differenz zwischen den Markern auf dem oberen und dem unteren Pfeil einer Dimension. Wenn Ihr Eigenschaftsziel beispielsweise verlangt, dass Sie eine Balance von ≥ 3 in Sanftmut haben, müssen Sie am Ende mindestens 3 Marker mehr auf dem oberen Sanftmut-Pfeil liegen haben als auf dem unteren.

Es gibt auch **Gemeinsame Eigenschaftsziele (Shared Trait Goals)**, bei denen die Marker beider Spieler zusammengerechnet werden, um die Zielvorgabe zu erreichen.

Charaktererschaffung

Nach dem Setup erschaffen Sie Ihre fiktiven Identitäten:

- **Geschlecht:** Wählen Sie eine Seite Ihrer Charakterkarte.
- **Eigenschaften (Traits):** Sie erhalten 5 Karten, wählen davon 3 aus und platzieren sie verdeckt im Kartenhalter. Die restlichen 2 kommen unter das Deck.
- **Beruf (Occupation):** Sie erhalten 3 Karten, wählen eine aus und decken sie gleichzeitig auf. Sie erhalten den auf der Karte unten rechts abgebildeten Persönlichkeitsmarker.
- **Merkmale (Features):** Sie erhalten 5 Merkmale. Dies sind die Dinge, die Sie zuerst am anderen bemerkt haben. Wählen Sie abwechselnd insgesamt 3 Merkmale *für den anderen Spieler* aus und platzieren Sie diese auf dessen Seite. Erzählen Sie sich dabei kurz, warum Ihr Charakter sich genau zu diesem Merkmal hingezogen gefühlt hat. Platzieren Sie die entsprechenden Persönlichkeitsmarker auf dem Spielplan.
- **Name & Vorstellung:** Wählen Sie einen fiktiven Namen und stellen Sie Ihren Charakter in wenigen

Sätzen kurz vor (noch nicht erzählen, wie Sie sich getroffen haben!). Ziehen Sie anschließend 5 Szenenkarten als Startkand (Verteilung laut Synopsis).

Spielablauf & Regeln zur Kommunikation

Die Spieler wechseln sich im Uhrzeigersinn ab. Wenn Sie an der Reihe sind, führen Sie folgende Schritte aus:

1. **Optionale Nebenszenen ablegen:** Sie dürfen beliebig viele Nebenszenen (Minor Scenes) abwerfen und sofort neue Karten vom erlaubten Deck nachziehen.
2. **Eine Szene spielen:** Spielen Sie eine Szenenkarte aus Ihrer Hand und legen Sie sie in den aktiven Spielbereich (Play Area). Lösen Sie alle Effekte auf.
3. **Nachziehen:** Ziehen Sie Karten nach, bis Sie wieder 5 Szenenkarten auf der Hand halten (nur von den durch das aktuelle Kapitel erlaubten Decks).
4. **Kapitelende prüfen:** Wenn die Anzahl der gespielten Szenen der auf der Kapitelkarte angegebenen Länge entspricht, endet das Kapitel.

Was ist STRENG VERBOTEN? (NEIN)

- Handkarten zeigen oder nennen
- Geheime Schicksale oder Eigenschaften verraten
- Geheimnisse (Secrets) vorab offenlegen
- Offen darüber diskutieren, welche Option (A, B, C, D) die beste strategische Wahl für eine Szene wäre

Was ist ERLAUBT und erwünscht? (JA)

- In allgemeinen Begriffen über die Beziehung sprechen und wohin sie sich entwickeln soll (auch unehrlich)
- Angeben, ob man mit bereits getroffenen Entscheidungen glücklich oder unglücklich ist
- Die Charaktere schauspielerisch verkörpern (Rollenspiel)

Szenentypen & Funktionsweise

- **Partner wählt (Partner Chooses):** Der Partner (nicht der aktive Spieler) trifft die Entscheidung auf der Karte und erhält die entsprechenden Persönlichkeitsmarker.
- **Beide wählen (Both Choose):** Beide Spieler wählen heimlich und gleichzeitig mithilfe ihrer Entscheidungschips (A, B, C oder D) eine Option. Die Chips werden verdeckt abgelegt und gleichzeitig umgedreht. Stimmen die Wahlen überein (Match), werden häufig starke Bonuseffekte freigeschaltet.

- **Situation:** Hat meist keine direkte Auswahl, sondern beeinflusst die direkt nachfolgende Szene (CarryOver-Effekt, erkennbar am Kartensymbol unten rechts).
- **Geheimnis (Secret):** Wird verdeckt unter den Rand des Spielplans geschoben. Es zählt erst dann für die Kapitellänge, wenn es durch eine andere Karte aufgedeckt wird (Reveal Secret). Unentdeckte Geheimnisse werden erst im Finale enthüllt.
- **Reaktion (Reaction):** Kann direkt als Antwort auf eine soeben gespielte Szene außerhalb des eigenen Zugs ausgespielt werden, um beispielsweise eine Entscheidung des Partners zu verändern. Zählt als Nebenszene.

Schicksale & Das Finale

Unterstützt durch die Karten im Spiel müssen Sie im Laufe der Geschichte Schicksalskarten abwerfen oder austauschen (Swap In / Swap Out). Sie dürfen jedoch nie weniger als zwei Schicksalskarten auf der Hand halten. Im großen **FINALE** wählen beide Spieler genau eine endgültige Schicksalskarte (Final Destiny) aus, die sie zu erfüllen versuchen. Diese Karte bestimmt auch, ob Ihr Charakter in der Beziehung bleibt oder sich trennt. Ob Sie gewinnen oder verlieren, hängt davon ab, ob die Bedingungen dieses finalen Schicksals (z. B. eine bestimmte Zufriedenheit des Partners oder eine eigene Persönlichkeitsbalance) am Ende vollständig erfüllt sind.