



FOG OF LOVE

Une comédie romantique sur un plateau



www.alwaysboardgames.com

info@alwaysboardgames.com

LES DIFFÉRENTS TYPES D'OBJECTIFS

Dans Fog of Love, vous suivez l'évolution de votre score de SATISFACTION (♥) et de vos JETONS DE PERSONNALITÉ. L'accomplissement de votre DESTIN dépend de ces éléments.

Satisfaction

Fog of Love est un jeu qui retrace une relation et indique la satisfaction qu'en tire votre personnage. La plupart des actions entreprises dans le jeu exercent une influence sur la relation.

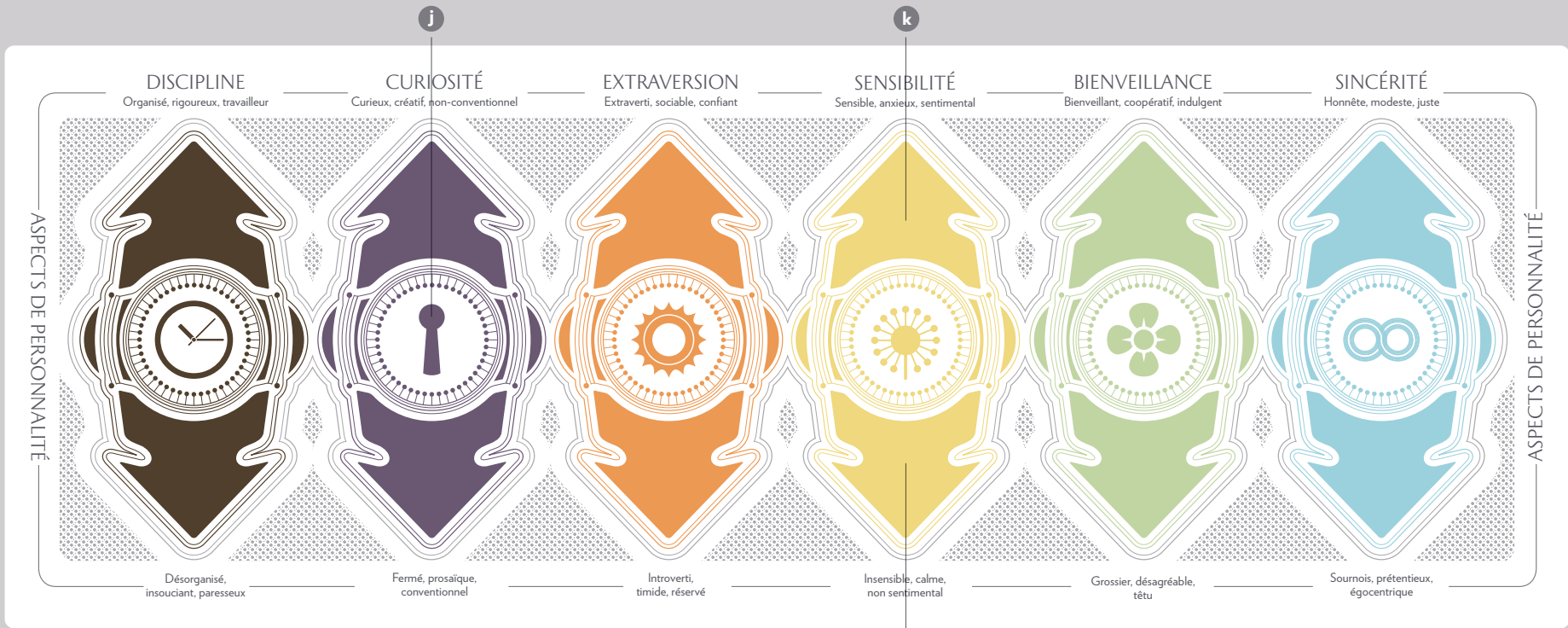
Le nombre indiqué sur votre carte Personnage correspond à votre niveau de SATISFACTION. Utilisez un jeton en bois de votre couleur pour noter la SATISFACTION sur votre carte Personnage. Sur les cartes, la SATISFACTION est indiquée par ce symbole : ♥.

Plus ce nombre est élevé et plus vous êtes heureux et satisfait dans la relation.

Si un effet indique : +2 ♥ ou -2 ♥, avancez ou reculez votre jeton du nombre d'emplacements indiqué.

Si vous atteignez 10 points de SATISFACTION, posez un jeton au milieu de la carte Personnage par tranche de 10 et continuez d'avancer sur la piste.

Votre score de ♥ ne peut pas être négatif. Vous ne pouvez perdre que les ♥ positifs que vous possédez. Si vous devez en perdre davantage, arrêtez-vous à 0 ♥.



(j) Un ASPECT DE LA PERSONNALITÉ. Il en existe six.
(k) Deux FACETTES de la SENSIBILITÉ. Il existe 12 FACETTES au total.

Jetons de personnalité

Dans Fog of Love, vous faites des choix qui correspondent, dans la mesure du possible, à la personnalité de votre personnage.

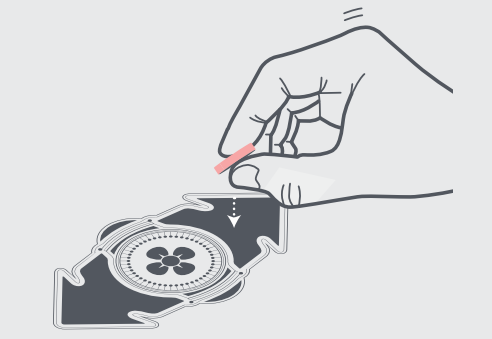
Matérialisez vos choix en plaçant des JETONS DE PERSONNALITÉ dans la zone centrale du plateau.

Cette zone regroupe six ASPECTS DE PERSONNALITÉ (discipline, curiosité, etc.), chacun avec deux FACETTES représentées par une flèche vers le bas et une flèche vers le haut.

Matérialisez vos choix en utilisant les JETONS DE PERSONNALITÉ (j) à votre couleur.

Les points que vous recevez sont représentés par le symbole d'une des FACETTES DE PERSONNALITÉ.

Ainsi, pour ceci : 🏠, posez votre jeton sur la flèche pointant vers le haut (FACETTE « HAUTE ») de la BIENVEILLANCE.



Il est possible (probable, même) que vous ayez en même temps des JETONS DE PERSONNALITÉ sur chacune des deux FACETTES d'un même ASPECT DE PERSONNALITÉ.

Ne retirez jamais de JETONS DE PERSONNALITÉ, à moins que cela ne vous soit expressément demandé.

LES DIFFÉRENTS TYPES D'OBJECTIFS

Objectifs de trait

Chaque personnage a des préférences lors de ses choix à effectuer pendant la partie. Elles sont représentées par des TRAITS, qui possèdent des OBJECTIFS DE TRAIT.

En fin de partie, accomplissez vos OBJECTIFS DE TRAIT grâce aux JETONS DE PERSONNALITÉ. Accomplir des OBJECTIFS DE TRAIT octroie des ♥.

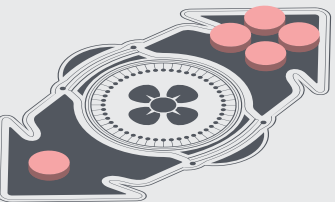
Accomplir un OBJECTIF DE TRAIT individuel est une question d'équilibre. Il s'agit de la différence entre les jetons de votre couleur sur les deux FACETTES d'un ASPECT DE PERSONNALITÉ.

Ainsi, si vous voyez ceci sur votre carte TRAIT :



... votre BIENVEILLANCE devra accueillir au moins 3 JETONS DE PERSONNALITÉ de votre couleur de plus dans sa FACETTE « haute » que dans sa FACETTE « basse ».

Ici, cet OBJECTIF DE TRAIT a été accompli :



En effet, votre objectif de trait indique :



Il faut donc être très gentil... Mais hélas, vous avez été un peu grossier et avez récolté :



Pour accomplir votre OBJECTIF DE TRAIT, vous avez donc besoin de :



pour contrebalancer votre grossièreté.

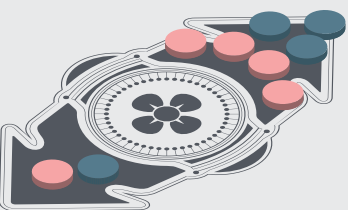
OBJECTIFS DE TRAIT communs

Pour les OBJECTIFS DE TRAIT communs, tenez compte de l'équilibre cumulé des JETONS DE PERSONNALITÉ des deux joueurs.

Ainsi, avec cet OBJECTIF DE TRAIT :



... vous réussissez de justesse si vos JETONS DE PERSONNALITÉ et ceux de votre partenaire sont par exemple répartis comme ceci :



Destin

La plupart des DESTINS - pas tous - s'appuient sur votre ♥.

Vous gagnez des ♥ en faisant le bon choix dans les SCÈNES jouées tout au long de la partie et en remplissant vos OBJECTIFS DE TRAIT.

Si aucun des personnages ne finit heureux, l'accomplissement d'un quelconque DESTIN semble compromis. Un seul personnage heureux peut, en revanche, suffire à enflammer les cœurs.

Par exemple, AMOUR INCONDITIONNEL peut être accompli si uniquement votre partenaire est heureux. Inutile de vous soucier de vos ♥.

En plus des ♥, certains DESTINS requièrent un certain équilibre des JETONS DE PERSONNALITÉ. Par exemple, AMOUR INCONDITIONNEL demande un score individuel de SINCÉRITÉ élevé.

Avec AMOUR INCONDITIONNEL, vous restez dans la relation. Vous avez également besoin que votre partenaire ne rompe pas.

Certains DESTINS se soldent toutefois par une RUPTURE. Ces DESTINS peuvent avoir un impact majeur sur la capacité de votre partenaire à accomplir son propre DESTIN. Utilisez-les avec précaution.

Règles détaillées des DESTINS en page 10.

Lorsque vous avez un objectif commun, vous ne vous souciez donc pas uniquement de votre propre comportement, mais également de celui de votre partenaire.

Si vous avez 2 OBJECTIFS DE TRAIT pour la même FACETTE, les exigences d'équilibre pour le deuxième OBJECTIF DE TRAIT sont doublées. En fin de partie, vous décidez quel OBJECTIF DE TRAIT est le premier et le deuxième.

Les exigences sont triplées pour le troisième OBJECTIF DE TRAIT similaire, dans le cas (très improbable) où cela se présenterait.



« Chouchou... Cette année, n'oublie pas notre anniversaire de mariage. Tu m'écoutes...? »

AMOUR INCONDITIONNEL

Vous restez en couple
- mais vous ne trouverez le bonheur que si votre partenaire le trouve aussi.

Vous accomplissez votre destin si...

Vous atteignez un équilibre individuel de



ou plus

&

Votre PARTENAIRE totalise 40 ♥ ou plus.

&

Votre PARTENAIRE n'a pas ROMPU.

« Tu me trouves comment dans ce pantalon ? »



www.alwaysboardgames.com

info@alwaysboardgames.com

VOTRE PERSONNAGE

Genre

Sélectionnez le côté de la carte Personnage qui correspond le mieux à l'identité de genre de votre personnage. Le genre et l'identité de genre n'ont pratiquement aucun impact dans ce jeu mais peuvent influencer le jeu de rôle.

Traits de caractère

Vos TRAITS représentent les traits de caractère de votre personnage. Comme expliqué précédemment, votre personnage est plus heureux dans la relation si ses traits sont satisfaits.

Les TRAITS possèdent des OBJECTIFS DE TRAIT, qui vous incitent à faire certains choix pendant le jeu.

Par exemple, avec le TRAIT ANXIÉTÉ, vous devez atteindre ensemble  ou plus.

Les TRAITS ne sont pas contraignants. Comme dans toute comédie romantique, votre personnage peut changer de personnalité au cours de la partie. Vous pouvez jouer en contradiction avec l'un de vos TRAITS car vous espérez qu'une SCÈNE interviendra plus tard dans le jeu, qui vous permettra de le changer (voir page 9 pour en savoir plus sur le changement). Cela comporte un certain risque mais offre une grande satisfaction en termes de narration.

Profession

C'est ce que votre personnage fait dans la vie. Votre PROFESSION vous octroie 1 JETON DE PERSONNALITÉ. Certaines SCÈNES vous permettent de changer la PROFESSION de votre personnage en cours de partie (voir page 9).

Par exemple, être HOMME / FEMME POLITIQUE vous octroie .

Caractéristiques

Les CARACTÉRISTIQUES représentent ce que les autres remarquent de votre personnage. Elles sont définies par l'autre joueur. Quelques SCÈNES permettent de modifier les CARACTÉRISTIQUES de votre personnage en cours de partie (voir page 9). Chaque CARACTÉRISTIQUE vous octroie 1 JETON DE PERSONNALITÉ.

Par exemple, ODEUR CORPORELLE vous octroie .

FEMME POLITIQUE
HOMME POLITIQUE

102 *



ODEUR
CORPORELLE

222



CRÉER VOTRE PERSONNAGE

Après la mise en place (voir page 3), vous êtes prêts à créer votre personnage.

1. Sélectionnez le côté de la carte de votre personnage qui représente le mieux son identité de genre. Placez les cartes Personnage (du côté que vous avez choisi) sur le plateau, à l'emplacement correspondant.

2. Chaque joueur reçoit secrètement 5 cartes TRAIT. Ne montrez pas vos cartes à votre partenaire.

Sélectionnez 3 des 5 TRAITS que vous avez reçus et glissez-les dans votre porte-cartes, cachés de votre partenaire. Évitez de choisir des cartes avec des OBJECTIFS DE TRAIT opposés (dont les FACETTES indiquent des directions opposées), car ils ne pourront pas être tous remplis. Réfléchissez aussi avant de choisir des cartes avec le même symbole dans la même direction. Ces objectifs sont plus difficiles à remplir, comme expliqué en page 5. Placez les cartes restantes sous le deck TRAIT.

3. Distribuez 3 PROFESSIONS à chaque joueur. Chacun sélectionne 1 PROFESSION pour son personnage. Ensuite, les PROFESSIONS choisies sont révélées simultanément et posées faces visibles dans les emplacements dédiés, sur le plateau. Rangez les cartes restantes sous le deck PROFESSION.

4. Distribuez 5 cartes CARACTÉRISTIQUE à chaque joueur. Considérez les CARACTÉRISTIQUES comme ce que vous avez remarqué pour la première fois chez l'autre. À tour de rôle, sélectionnez une CARACTÉRISTIQUE pour le personnage de l'autre joueur. Le premier joueur commence. Placez la caractéristique sur l'endroit dédié du plateau, du côté de l'autre joueur.

Lorsque vous posez la carte, essayez de dire ce qui vous a plu dans cette CARACTÉRISTIQUE. Par exemple : « La première fois que nous nous sommes rencontrés, j'ai immédiatement remarqué tes ÉPAULES LARGES. J'ai tout de suite su que tu étais la personne que je recherchais. »

N' imaginez pas comment vous vous êtes rencontrés : ça viendra plus tard. Dites simplement ce que vous avez remarqué chez l'autre.

Continuez jusqu'à ce que chacun ait attribué 3 CARACTÉRISOTIQUES au personnage de l'autre joueur. Placez ensuite les cartes restantes sous le deck CARACTÉRISTIQUE.

5. Chaque CARACTÉRISTIQUE et PROFESSION octroie un JETON DE PERSONNALITÉ, indiqué par le symbole dans le coin inférieur droit de la carte. Posez ces 4 jetons sur les FACETTES correspondantes du plateau.

6. Donnez à votre personnage un nom différent du vôtre. Rappelez-vous : vous incarnez des personnages fictifs.

7. Prenez à présent un moment pour présenter les personnages que vous avez créés. En quelques phrases, présentez-vous mutuellement. Ne racontez toujours pas comment vous vous êtes rencontrés.

8. Chaque joueur pioche 5 SCÈNES pour constituer sa main de départ. Le SYNOPSIS définit le nombre de cartes à piocher dans chaque deck.

Et maintenant, il est temps de jouer !

COMMENT JOUER ?

SÉQUENCE DE JEU

Pendant votre tour de jeu, réalisez les actions suivantes :

1. Vous pouvez défausser un SCÈNE MINEURE pour piocher une nouvelle SCÈNE (autant de fois que vous le souhaitez).
2. Jouez une SCÈNE depuis votre main et résolvez-la (les SECRETS restent cachés et ne sont pas résolus).
3. Piochez des SCÈNES jusqu'à en avoir cinq en main. Si vous avez déjà en main 5 SCÈNES ou plus, ne piochez pas de SCÈNES supplémentaires.
4. Vérifiez si le CHAPITRE se termine.

Jouez à tour de rôle jusqu'à ce que le nombre de SCÈNES jouées soit égal à la LONGUEUR DU CHAPITRE (indiquée sur la carte du CHAPITRE en cours).

Lorsque le joueur actif a terminé son tour, révélez la carte CHAPITRE suivante. Cela ne compte pas comme une action de jeu.

CHAPITRES

Le jeu est scindé en plusieurs CHAPITRES, généralement 3 ou 4. Le premier CHAPITRE commence souvent de manière romantique. Des événements plus sérieux et dramatiques surgissent dans la vie des personnages au cours du ou des CHAPITRE(S) suivant(s). La tension augmente dans le dernier CHAPITRE jusqu'au FINAL.

La première carte jouée lors d'une partie est le CHAPITRE UN. Elle introduit le début de l'histoire. Placez la carte du CHAPITRE UN dans la ZONE DE JEU, juste à côté des ASPECTS DE PERSONNALITÉ.



Lisez la carte à haute voix. Ensuite, faites vos choix et résolvez les EFFETS SUPPLÉMENTAIRES, le cas échéant. (Plus d'explications en page 8.)

Après avoir joué la carte CHAPITRE UN, le premier joueur commence à jouer.

La fonction principale des CHAPITRES (en plus de construire l'histoire) est de préciser dans quel deck piocher les SCÈNES pendant la partie. Cela influence l'arc narratif de l'histoire.

Dans le coin inférieur droit des cartes CHAPITRE se trouvent les icônes des différents decks SCÈNE. Vous ne pouvez piocher que dans le deck indiqué sur la carte CHAPITRE en cours (sauf indication contraire d'une SCÈNE). L'icône n'a aucun impact sur les SCÈNES que vous pouvez jouer.

Piochez dans :



En bas des cartes CHAPITRE est également indiquée la durée du CHAPITRE, notée comme suit :

Durée : XX cartes

Une fois que le nombre de SCÈNES jouées atteint ce nombre et que le joueur a pioché de nouvelles SCÈNES, le CHAPITRE se termine (comme expliqué plus loin, ne comptez pas les SCÈNES MINEURES ou les SECRETS non révélés dans le nombre de SCÈNES jouées).

Retirez toutes les cartes de la ZONE DE JEU et placez-les dans la pile de défausse à côté du deck EN DOUCEUR. Rangez-les faces visibles. Cela vous aidera à vous souvenir qui a joué la dernière SCÈNE lorsque vous recommencez à jouer des SCÈNES dans le nouveau CHAPITRE.

PARTAGER DES INFORMATIONS

Qu'est-ce qui est INTERDIT ? (sauf si une SCÈNE l'autorise)

- Révéler les SCÈNES que vous avez en main.
- Révéler vos DESTINS.
- Révéler vos TRAITS et OBJECTIFS DE TRAIT.
- Révéler vos SECRETS en jeu.
- Discuter ouvertement du meilleur choix à opérer lors d'une SCÈNE.

Qu'est-ce qui est AUTORISÉ ?

- Parler de la relation des personnages de manière générale, et vers où vous voulez qu'elle aille (pas forcément honnêtement : le bluff est autorisé).
- Dire si vous êtes satisfaits ou non des choix déjà réalisés.
- Incarner les personnages et construire des situations qui confèrent de la saveur et de la vie au jeu.

« Tu me donnes des ailes ! »

ANATOMIE D'UNE SCÈNE

Titre de la SCÈNE. Le titre au bas de la carte est le même que celui du haut (parfois légèrement abrégé).

Type de carte. Il précise qui fait le choix.

Donne davantage de précisions sur le choix à effectuer.

Les choix disponibles pour cette SCÈNE. Le texte en gras correspond à ce que dit LA PERSONNE QUI CHOISIT. Les CHAPITRES fonctionnent un peu différemment.

Effet du choix sur LA PERSONNE QUI CHOISIT et sur L'AUTRE. Si les deux font le même choix, chacun occupe ces deux rôles. Par exemple, si les deux joueurs choisissent A, personne ne perd ni ne gagne de (car les bonus/malus s'annulent).

Ceci indique que cette SCÈNE appartient au deck DRAME. Le symbole est placé dans le coin pour faciliter le tri des cartes quand vous avez fini de jouer.



Ceci est lu par LA PERSONNE QUI JOUE la carte. Les CHAPITRES fonctionnent un peu différemment, car ils ne sont pas joués par une personne en particulier.

Les JETONS DE PERSONNALITÉ remportés par LA PERSONNE QUI CHOISIT.

Ces EFFETS SUPPLÉMENTAIRES dépendent du choix de chacun des joueurs. Dans cette SCÈNE, une concordance des choix peut se terminer très négativement (Concordance B) ou avec un résultat convenable (Concordance C).

Certaines cartes ont des effets qui ne sont pas expliqués dans les règles. Ils sont toujours expliqués sur la carte, comme **échange** dans cet exemple. Ces effets sont mis en évidence à l'aide d'une couleur rouge pour mieux les reconnaître.

Le numéro de référence de la carte n'est pas utile pour l'instant. Le * indique que cette carte fait partie du tutoriel.

Certains types de SCÈNES présentent une icône dans le coin inférieur droit (pas cette carte). Cette icône permet de distinguer plus facilement la SCÈNE, lorsqu'elle est mise dans la ZONE DE JEU. Cela vous aide aussi à retrouver cette SCÈNE, si une carte vous demande de la **rechercher**. Il vous suffit alors de parcourir les cartes du deck en observant le coin inférieur droit.

JOUER UNE SCÈNE

Lorsqu'un joueur joue une SCÈNE, il la place au-dessus de la dernière SCÈNE (ou CHAPITRE) jouée dans la ZONE DE JEU. Placez-la de manière à ce que la partie inférieure de la dernière carte SCÈNE ou CHAPITRE reste visible.



Lisez-la à voix haute. Toutes les informations sur la SCÈNE sont disponibles pour les deux joueurs (sauf si c'est un SECRET, mais alors vous ne le jouez pas dans la ZONE DE JEU).

Désignation des joueurs

Sur les cartes, les joueurs peuvent être désignés de différentes manières :

JOUEUR & PARTENAIRE :

- JOUEUR est toujours la joueuse ou le joueur qui a joué la carte.
- PARTENAIRE est toujours le joueur ou la joueuse qui n'a pas joué la carte actuelle.



LA PERSONNE QUI CHOISIT & L'AUTRE :

- LA PERSONNE QUI CHOISIT désigne le joueur ou la joueuse qui a fait le choix.
- L'AUTRE désigne la joueuse ou le joueur qui n'a pas fait le choix en cours.
- Et donc, sur une carte où LES DEUX CHOISISSENT, chacun·e est à la fois LA PERSONNE QUI CHOISIT pour son propre choix et L'AUTRE pour le choix de l'autre joueur.



COMMENT LES SCÈNES FONCTIONNENT

Faire des choix

La plupart des SCÈNES et tous les CHAPITRES vous demandent d'effectuer un choix. Lorsque vous avez des choix à faire, vous ne pouvez pas en parler avec votre partenaire. Le choix est basé sur ce que vous savez déjà - et sur votre intuition, bien sûr.

Il existe deux types de choix dans le jeu : LE / LA PARTENAIRE CHOISIT et LES DEUX CHOISISSENT.

LE/LA PARTENAIRE CHOISIT

Le joueur qui n'a pas joué la SCÈNE - appelé ici PARTENAIRE - choisit. Les JETONS DE PERSONNALITÉ remportés suite à ce choix sont gagnés par la/le PARTENAIRE (qui a fait le choix).

LES DEUX CHOISISSENT

Simultanément et en secret, les joueurs choisissent une option (A, B, C, D). Utilisez un JETON CHOIX pour représenter votre choix. Placez le jeton sélectionné face cachée sur le cercle « Choix » du plateau.

Résoudre une scène

Pour résoudre une SCÈNE, suivez ces étapes :

Jetons de personnalité : la plupart des choix octroient à LA PERSONNE QUI CHOISIT un ou plusieurs JETON(S) DE PERSONNALITÉ. C'est indiqué par des icônes FACETTES (ex. : ). Posez le(s) JETON(S) DE PERSONNALITÉ aux endroits correspondants du plateau.

Dans une SCÈNE où LA/LE PARTENAIRE CHOISIT, seul le joueur qui choisit reçoit des JETONS DE PERSONNALITÉ.

Effet des choix : Un choix aura souvent un impact sur LA PERSONNE QUI CHOISIT ou sur L'AUTRE, par exemple en modifiant . Appliquez d'abord ces effets.

Effets supplémentaires : La plupart des cartes où LES DEUX CHOISISSENT ont des EFFETS SUPPLÉMENTAIRES. Le cas échéant, appliquez-les. Ces effets dépendent du choix de chaque joueur. Vous gagnez souvent plus de  si vos choix concordent (mais pas toujours).

Effets de cartes

Changer : Certaines SCÈNES vous demandent de changer quelque chose - souvent un TRAIT. Le cas échéant, défaussez un de vos TRAITS, CARACTÉRISTIQUES ou PROFESSION (selon ce qui est demandé). En fonction de la SCÈNE, ce changement sera réalisé de manière aléatoire ou non.

Tout d'abord, placez la carte défaussée face cachée sous le deck correspondant. Ensuite, piochez 3 cartes du même deck et choisissez-en une. Les deux autres cartes sont replacées sous le deck.

Le changement d'une CARACTÉRISTIQUE ou d'une PROFESSION influence vos JETONS DE PERSONNALITÉ. Retirez le jeton fourni par la carte défaussée, et ajoutez celui octroyé par la nouvelle carte.

Raconter : Lorsqu'une carte vous demande de raconter quelque chose, faites preuve d'imagination pour inventer une petite histoire.

Révéler : Lorsqu'on vous demande de révéler une carte, montrez-la à votre partenaire, puis cachez-la à nouveau. Si une carte vous demande de révéler un SECRET, cela déclenche l'effet de révélation du SECRET. Placez le SECRET dans la ZONE DE JEU.

Défausser : Défaussez la carte face cachée (sauf instruction contraire) dans la pile de défausse située à côté du deck EN DOUCEUR.

Autres effets : Il existe d'autres effets, ils sont toujours expliqués sur les cartes.

TYPES DE SCÈNES

Outre LES DEUX CHOISISSENT et LE/LA PARTENAIRE CHOISIT, il existe quelques autres types de SCÈNES dans Fog of Love.

Situation

Vous jouez une SITUATION à votre tour. Les SITUATIONS sont placées dans la ZONE DE JEU, comme la plupart des autres SCÈNES. Cependant, contrairement à la plupart des autres SCÈNES, elles ne proposent aucun choix. Elles ont toutefois un impact sur la prochaine SCÈNE jouée, influençant souvent les effets de cette carte. Deux SITUATIONS (ou plus) peuvent être jouées consécutivement, mais seul l'effet de la dernière carte jouée s'applique.

Cet impact sur la prochaine carte jouée est indiqué par l'icône suivante, en bas à droite de la carte : .

Cette icône est utilisée lorsqu'un effet impacte la carte suivante, pas uniquement pour les SITUATIONS. Elle fait office de rappel au moment où la SCÈNE suivante est jouée dans la ZONE DE JEU.

Une SITUATION n'a pas d'impact sur un CHAPITRE ou sur le FINAL. Si elle est jouée juste avant la fin d'un chapitre, elle impacte la prochaine SCÈNE ordinaire jouée dans le CHAPITRE suivant.

Secret

Lorsque vous jouez un SECRET, celui-ci est placé face cachée devant vous, sous le bord du plateau. Il est gardé secret jusqu'à ce qu'une autre SCÈNE le révèle ou jusqu'à ce que la partie se termine.



Si un secret est révélé, lisez la carte et résolvez les effets de « révélation ». Donnez également au joueur les JETONS DE PERSONNALITÉ indiqués en haut de la carte (le cas échéant).

Si le SECRET n'est pas révélé pendant la partie, révélez-le lors du FINAL puis résolvez les effets « si non révélé ». Le joueur reçoit maintenant les JETONS DE PERSONNALITÉ indiqués en haut de la carte (le cas échéant).

Un SECRET ne compte pas dans la DURÉE DU CHAPITRE tant qu'il reste non révélé. Jouer un SECRET, cependant, met toujours fin au tour d'un joueur. Si un secret est révélé, placez-le dans la ZONE DE JEU comme vous le feriez avec toute autre SCÈNE. Il compte désormais dans la DURÉE DU CHAPITRE.

Scène mineure

LES SCÈNES MINEURES ne comptent pas dans la DURÉE DU CHAPITRE. Les SCÈNES MINEURES affichent ce symbole dans le coin inférieur droit : .

Plutôt que de les placer dans la ZONE DE JEU, les SCÈNES MINEURES jouées sont placées dans la pile de défausse à côté du deck EN DOUCEUR. Le tour du joueur prend alors fin.

Au début de votre tour, vous pouvez défausser n'importe quel nombre de SCÈNES MINEURES faces visibles et piocher immédiatement de nouvelles SCÈNES pour les remplacer. Vous ne pouvez piocher que dans le(s) deck(s) spécifié(s) par le CHAPITRE en cours. Si vous piochez de nouvelles SCÈNES MINEURES, vous pouvez encore les défausser puis piocher.

Révélation d'un secret

Révélez et résolvez un SECRET joué par l'autre joueur. RÉVÉLER UN SECRET est une SCÈNE MINEURE.

Réaction

On ne peut jouer une RÉACTION qu'en réponse à une autre SCÈNE jouée. La carte RÉACTION indique toujours quand elle peut être jouée. Les RÉACTIONS ne peuvent pas être jouées en réponse à une carte CHAPITRE ou FINAL.

Chaque RÉACTION est différente. Certaines permettent de sauter la SCÈNE qui vient d'être jouée, d'autres permettent de modifier le choix effectué par votre partenaire, ...

Comme elles sont jouées sans tenir compte de l'ordre du tour, elles ne comptent pas dans le tour du joueur. Piochez une SCÈNE immédiatement après avoir joué une RÉACTION. Les RÉACTIONS sont des SCÈNES MINEURES.

Effet spécial

Certaines SCÈNES déclenchent des effets uniques. Elles sont appelées SCÈNES À EFFET SPÉCIAL. L'effet spécial est expliqué sur la carte SCÈNE.

Événement spécial et scène liée

Les ÉVÉNEMENTS SPÉCIAUX ne se trouvent pas dans les decks mais sont mis de côté sous la carte SYNOPSIS au début de la partie.

Les ÉVÉNEMENTS SPÉCIAUX portent ces symboles :  ou .

Ces deux symboles sont identiques, si ce n'est que l'un des deux est encadré.

Certaines SCÈNES permettent de mélanger un ÉVÉNEMENT SPÉCIAL dans un deck. Ces SCÈNES LIÉES sont signalées par l'un de ces symboles :



Des ÉVÉNEMENTS SPÉCIAUX apparaissent dans certaines Histoires d'Amour présentes dans la boîte.

Vous pouvez inclure des ÉVÉNEMENTS SPÉCIAUX dans toutes les Histoires d'Amour. Inutile de jouer le scénario spécifique qui les propose.

Vous incluez un ÉVÉNEMENT SPÉCIAL ? Ajoutez également les SCÈNES LIÉES correspondantes. Répartissez les SCÈNES LIÉES dans les decks (EN DOUCEUR, SÉRIEX et DRAME) et placez l'ÉVÉNEMENT SPÉCIAL sous le SYNOPSIS.

JOUER AVEC LE DESTIN

Les cartes DESTIN doivent toujours être tenues secrètes.

Certaines cartes vous feront défausser vos DESTINS. Défaussez toujours les cartes DESTIN faces cachées dans votre **défausse personnelle**.



Un joueur ne peut jamais avoir moins de deux DESTINS en main après en avoir défaussé. Ignorez toute défausse supplémentaire.

Les deux joueurs commencent avec les mêmes DESTINS en main. Une part importante du jeu consiste à déduire quels DESTINS votre partenaire a conservés ou défaussés. Cela vous aide à comprendre la direction que votre partenaire veut donner à votre relation.

En fin de partie, lors du FINAL, vous choisissez chacun·e un seul DESTIN final. C'est le DESTIN que vous tentez d'accomplir dans cette histoire.

Votre DESTIN final indique si vous **restez** dans la relation ou si vous **rompez**. Dans certaines Histoires d'Amour, aucun DESTIN ne débouche sur une **rupture**.

Au départ, tous les DESTINS disponibles sont considérés comme « en main » (à moins que le SYNOPSIS n'indique le contraire). Tout au long du jeu, certains effets vous demanderont de déplacer les DESTINS de votre main vers votre défausse personnelle, et inversement.

Effets

Échange interne : Si le DESTIN indiqué se trouve dans votre défausse personnelle, vous l'ajoutez à votre main depuis cette défausse puis défaussez un autre DESTIN de votre main.

Échange externe : Si le DESTIN indiqué se trouve dans votre main, vous devez le défausser et en choisir un de votre défausse personnelle pour l'ajouter à votre main.

Défausse : Placez le DESTIN dans votre défausse personnelle. Ceci se produit uniquement si le DESTIN se trouve dans votre main. Rappelez-vous que vous ne pouvez défausser un DESTIN que s'il vous en reste au moins deux en main après en avoir défaussé.

Récupération : Récupérez un DESTIN depuis votre défausse personnelle. Ignorez cette règle si vous possédez déjà ce DESTIN en main.

S'il votre défausse personnelle ne contient pas de cartes DESTIN, vous ne pouvez pas procéder à des échanges internes ou externes.

Ignorez les effets qui font référence à des DESTINS qui ne sont pas inclus dans l'Histoire d'Amour que vous jouez.

LE FINAL

En fin de partie, lorsque vous atteignez le FINAL, sélectionnez chacun·e votre DESTIN final et recevez des  supplémentaires en fonction de vos SECRETS et de vos OBJECTIFS DE TRAIT.

Suivez les instructions figurant sur la carte du FINAL. Il existe de légères modifications selon l'Histoire d'Amour jouée.

Les principaux éléments susceptibles d'affecter le jeu sont également disponibles dans le SYNOPSIS. De cette façon, vous n'avez pas besoin de divulguer le FINAL avant votre partie.

Vérifiez si vous avez accompli les DESTINS de vos personnages et découvrez si la relation entre vos personnages se termine par un « Et ils vécurent heureux... ».

Quelle que soit la fin de l'histoire, nous espérons que vous avez passé un merveilleux moment et que vous avez quelques aventures mémorables à raconter.

Une bonne façon de terminer une partie est de raconter à nouveau l'histoire à laquelle vous avez participé et de discuter de ce qui s'est passé. Cela rendra les souvenirs de votre expérience partagée encore plus marquants et significatifs.

CONSIDÉRATIONS DE L'AUTEUR

Mon but avec ce jeu était de créer quelque chose de différent des jeux conçus aujourd'hui.

Presque tous les jeux portent sur le conflit, la compétition ou l'optimisation (soit entre les joueurs soit entre les joueurs et le jeu).

Ma vision était de créer des mécanismes qui, d'une manière ou d'une autre, simulent complètement différemment l'expérience de la sphère humaine, à savoir les relations interpersonnelles et la construction de la confiance.

Cela fait, bien sûr, partie d'autres jeux également, mais toujours comme un moyen de gagner un conflit ou pour optimiser un élément, pas comme un but en soi.

Le projet a débuté il y a plus de trois ans (en 2014) alors que j'étais frustré par la difficulté de trouver un jeu auquel ma femme pourrait jouer avec moi. Je suis un geek, et elle est l'incarnation même d'une romantique.

Lorsque nous regardons des films ensemble, nous pouvons souvent trouver quelque chose qui nous convient à tous les deux. Mais c'était presque impossible dans les jeux de société. Il n'y avait (et c'est toujours le cas) aucune section "Romance" (ou juste "Drame") dans n'importe quel magasin de jeux de société ou base de données de jeux de société.

Cela m'a fait réfléchir, et j'ai décidé de créer un jeu auquel nous pourrions jouer (et peut-être que d'autres pourraient en profiter). Je suis un innovateur

expérimenté (c'est mon travail), j'ai donc utilisé toutes les méthodes que je connais (recherche d'utilisateurs, traduction des connaissances académiques en mécanismes concrets, prototypage, tests, beaucoup de commentaires et itérations, etc.) pour créer ce jeu.

J'ai lu plus de 2 000 pages sur l'amour et les comédies romantiques pour trouver des moyens de "gamifier" la romance. J'ai directement observé plus de 300 heures de tests de jeu pour affiner l'expérience de la confiance, de la compréhension et de l'incompréhension vécue par l'intermédiaire du jeu. Enfin, j'ai, bien sûr, joué au jeu d'innombrables fois moi-même. Je suis soulagé de toujours trouver le jeu amusant et surprenant.

Tout cet effort avaient pour but d'atteindre le délicat équilibre entre la mécanique et le thème qui est indispensable pour ce jeu.

Je n'ai pas fait ça tout seul, puisque ma femme a joué un grand rôle elle aussi. Elle est impliquée depuis le début et a été une source incroyable d'apprentissages pour un geek comme moi. D'ailleurs, nous travaillons également ensemble dans notre société commune d'innovation et de conception – nous avons donc l'habitude de faire des projets ensemble.

Elle m'a aidé à imaginer le style visuel magnifique du jeu et à en peaufiner peaufiner le contenu.

Au fur et à mesure que le jeu se matérialisait, mes ambitions ont évolué. Au départ, c'était un jeu pour ma femme et moi. Puis *Fastaval*, une grande convention de jeu danoise, a été ajoutée à l'audience présumée.

Les visiteurs du festival ont beaucoup apprécié le jeu, bien qu'il ne s'agissait encore que d'un prototype un peu grossier.

Plus tard, après encore plus de mois de travail et de retouches, le jeu a été présenté au Spiel 2015 à Essen. L'accueil reçu au plus grand salon mondial des jeux de société fut incroyable. Plusieurs auteurs de jeux influents ont déclaré qu'il devrait être une référence obligatoire pour quiconque veut découvrir de nouvelles façons de concevoir. Wow! Cela a alimenté mes ambitions à un tout autre niveau.

Depuis lors, le jeu a été lancé avec succès sur Kickstarter. La campagne a été formidable mais fut également une expérience un peu terrifiante pour un introverti textuel comme moi (j'aime parler avec les gens mais je peine à écrire quoi que ce soit pour un public... et Kickstarter consiste à écrire pour un public).

Nous avons ajouté beaucoup de matériel au jeu avec les stretch goals sur Kickstarter, et nous avons ajouté beaucoup plus temps de développement en raison du matériel. Nous avons également reçu beaucoup de soutien incroyable de la part de la communauté de backers, soutien dont je n'ai jamais osé rêver.

Je remercie tous ceux qui ont rendu ce jeu possible. Je suis reconnaissant envers ma muse, mon amour, mon amie, mon agrandisseuse d'univers, ma femme, Lotte. Je suis reconnaissant envers tous les backers qui ont financé une grande partie du tirage initial, à Jacob E. qui est venu m'aider quand j'en avais le plus besoin, à Mike, qui a amené l'univers visuel à un autre niveau, aux merveilleux et divers testeurs, qui ont aidé à affiner

le jeu, aux correcteurs et rédacteurs qui ont aidé à peaufiner la narration, et bien sûr à vous, pour avoir voulu le découvrir.

Il est maintenant temps de libérer mon petit "bébé".

Heureusement pour le petit "bébé", il a été découvert par un grand détaillant de la grande distribution, qui veut en faire plus avec les jeux de société. Comme nous, ils ont senti le même manque sur le marché et ont trouvé que Fog of Love était parfait pour combler ce manque. Ils feront un lancement exclusif de notre jeu dans leurs magasins. Si tout se passe bien, cela pourrait être le début d'une nouvelle aventure incroyable.

Quoi qu'il arrive à partir de maintenant, je crois toujours fermement que le monde a besoin de plus de jeux qui s'adressent à notre romantique intérieur pour nous permettre d'équilibrer nos seigneurs de guerre et nos bureaucrates intérieurs. J'espère que ce jeu pourra contribuer à un tel changement.

Tendrement,

Jacob Jaskov

17 juillet 2017

RÉINITIALISER LE TUTORIEL

Si les cartes ont été débarrassées et mélangées, mais que vous désirez apprendre à jouer au jeu, vous devez réinitialiser le tutoriel. C'est facile et cela ne prend que quelques minutes.

Trouvez les cartes dont le numéro de référence est suivi d'un * (un astérisque). Ces 119 cartes constituent le tutoriel :

- 30 Cartes Tutoriel (27 grandes, 3 petites)
- 2 Cartes Personnage
- 5 Cartes pour *Dimanche matin* (1 SYNOPSIS, 3 CHAPITRES, 1 FINAL)
- 2 Aides de jeu
- 37 SCÈNES (12 EN DOUCEUR, 10 SÉRIEUX, 15 DRAME)
- 8 DESTINS
- 16 TRAITS
- 9 PROFESSIONS
- 10 CARACTÉRISTIQUES

Triez séparément grandes et petites cartes par ordre croissant des numéros de référence. Pour chaque format de cartes, faites un paquet faces cachées, avec le plus petit numéro au sommet.

Divisez ensuite la pile de grandes cartes en 3 decks. Le verso des cartes Tutoriel vous indique où les scinder. EN DOUCEUR à partir du 1, SÉRIEUX à partir de 35 et DRAME à partir de 61.

De la même façon, séparez les petites cartes en 3 decks. TRAITS à partir de 82, PROFESSIONS à partir de 99 et CARACTÉRISTIQUES à partir de 109.

Voilà, tout est prêt ! Pour démarrer le tutoriel, rendez-vous au dos de ce livret de règles.

ORGANISER LE MATÉRIEL

Ce jeu contient 18 intercalaires, afin que vous puissiez organiser efficacement le matériel.

Decks Scène – 3 intercalaires

Un intercalaire pour chacun des decks principaux : EN DOUCEUR, SÉRIEUX, DRAME. Utilisez-les pour faciliter la mise en place.

Histoires d'amour – 7 intercalaires

Le jeu comprend 4 Histoires d'Amour. Chaque Histoire d'Amour est accompagnée d'un SYNOPSIS, de CHAPITRES et d'un FINAL, ainsi que des SCÈNES supplémentaires. Il y a un intercalaire par Histoire d'Amour.

Les SCÈNES classiques qui accompagnent une Histoire d'Amour (c'est-à-dire pas les ÉVÉNEMENTS SPÉCIAUX ni les SCÈNES LIÉES) peuvent être utilisées librement dans d'autres Histoires d'Amour. Vous pouvez donc les ajouter simplement aux trois decks principaux, plutôt que de les garder avec l'Histoire d'Amour correspondante.

Le jeu inclut aussi 3 intercalaires supplémentaires pour des Histoires d'Amour qui sortiraient plus tard. Ces intercalaires faciliteront l'intégration des extensions dans la boîte, le moment venu.

Personnage et Destins – 2 intercalaires

Un intercalaire pour les cartes roses et un intercalaire pour les cartes bleues.

Événements spéciaux – 1 intercalaire

Les ÉVÉNEMENTS SPÉCIAUX et leurs SCÈNES LIÉES doivent rester ensemble. Vous pouvez les organiser à l'aide de l'intercalaire ÉVÉNEMENTS SPÉCIAUX.

Tutoriel – 1 intercalaire

Rangé ici les 30 cartes Tutoriel. Vous pourrez les réutiliser plus tard, si vous présentez le jeu à d'autres personnes.

Divers – 4 intercalaires

Ces intercalaires supplémentaires peuvent être utilisés librement. Peut-être disposez-vous de cartes promotionnelles spéciales pour Fog of Love ? Ou il y a certaines cartes que vous n'aimez pas utiliser ? Ou encore, vous avez créé votre propre extension « maison » ? N'hésitez pas à utiliser ces intercalaires ! Et si, dans la vraie vie, l'un de vos TRAITS est DÉSORGANISÉ·E, vous pouvez aussi tout simplement ne rien en faire.



www.alwaysboardgames.com

info@alwaysboardgames.com

CRÉDITS

Auteur : Jacob Jaskov.

Développement : Jacob Jaskov, Lotte Margrethe Klixbüll Jaskov, Jacob Engelbrecht, Nikki Valens.

Design : Mike Højgaard (direction artistique, graphisme), Lotte M. Klixbüll Jaskov (concept, vision & guidance), Jeppe Norsker (infrastructure technique), Cecilie Fosshem (mise à jour visuelle).

Photographie : Anders Baggild.

Modèles : Sarah Cederstrand, Jacob Engelbrecht, Alvide Holm, Morten Grøftehaug, Filip Jakobsen, Jacob Jaskov, Lotte Margrethe Klixbüll Jaskov, Morten Jæger, Dajo Vande Putte, Gertrud Høgh Rasmussen, Lars Vilhelmsen, Michaela Wallachova, Lucia Žitňanská, Marek Zitnansky.

Testeurs : Morten Andersen, Jette Wiborg-Andersen, Scott Arnone, Richard Austen, Morten Barklund, Christian Ertmann-Christiansen, Nils Bay-Foged, Signe Waldorff Bonde, Peter Brodersen, Joachim Anastatios Christiansen, Jeppe Christoffersen, Christie Irene Madvig Czarny, Pawel Czarny, Jacob Engelbrecht, Maria Ge Erre, Raluca Alexandra Fetic, Martin Hedlund Fink, James Finkel, Troels Rohde Flanagan, Jakob Gadmar, Edgar Gallego, Jon Gilmour, Jacob Gunness, Lovis Hakala, Richard Liliendahl Hansen, Jasmin Hardt, Benny Hjort, John Helffer, Lotte Margrethe Klixbüll

Jaskov, June Thea Bronnée Jensen, Otto Plantener Jensen, Andreas Josefsson, Bendegúz Juhász, Mikkel Jurs, Morten Jæger, Filip Kevély, Viktor Konakovsky, Kaghari Kouzoujian, Sylvester Langvad, Kasper Lapp, Kallie Leggett, Signe Liliendahl, Sidsel Lundahl, Peter K. Lunn, Maja Lovbakke, Kyle Maddex, Aron Marossy, Craig Martin, Tony Mastrangeli, Jacob Merrill, Brett Alan Miller, Max Møller, Pia Møller, Joachim Rishworth-Norgaard, Jeppe Norsker, Adam Novák, Oliver Nøglebæk, Jon Purkis, Asbjørn Olsen, Oliver Ösz, Cecile Othón, Ole Palnatoke, Erik Rodrigues Pedersen, Alex Pescott, Jimmy Petersen, Teresa Pons, Dajo Vande Putte, Ida Rask, Josephine Robert, Linnea Sahlgård, Sia Sophia Schjerning, Marie Louise Broegaard Schlanbusch, Johannes Sjolte, Kasper Svendsen, Morten Snak, Ole Steiness, Bo Thomasen, Uffe Thorsen, Jimmi Thygesen, Anja Thy, Connie Traxl, Monica Hjort Traxl, Siriluck Vanichkitrungruang, Nis Videbæk, David Vindtorp, Vivien, Ryan Vogel, Morten Weilbach, Daniel Windfeld, Kirsten Østerskov, plus hundreds of players at Fastaval 2015, Fastaval 2016, Spiel 2015 et Spiel 2016.

Relecture et règles originales : Scott Arnone, Tobias Demediuk Bindset, Bastian Borup, Brad Choate, Theo Clarke, Kenneth Ferguson, Edgar Gallego, Joshua Gaylord, Jon Gilmour, Benny Heidelbach, Jonas Bruun Jacobsen, Otto Plantener Jensen, Kevin John, Tonya John, Craig Johnson, Allan Kirkeby, Christian Kudahl, Hans Lauring, Greg Loring-Albright, Rachael Mortimer Proofreading Services, Max Møller, Asbjørn Olsen, Andrew Owen, Vilhelmine Ozolina, Brett Patching, Ole Palnatoke, Jon Purkis, Morten Schnack, James Sendy, Monica Hjort Traxl, Steven Willmott.

Merci à Lynn Bailey, Sebastian Hammer, Johnson Thurston.

Traduction française : Gus&Co.

Adaptation France : Matthieu Clamot, Cédric Michiels.

Relecture version française : Coralie Canonne.

Édité par :

Floodgate Games
8014 Highway 55 - #501
Golden Valley, MN 55427 - Etats-Unis

Distribué par :

Blackrock Games
10, rue des Pâles
63540 Romagnat - France

www.blackrockgames.fr



© 2022 Floodgate Games, LLC. Tous droits réservés.

Fabriqu  en Chine

SUIVEZ-NOUS



Floodgate.Games
Facebook.com/FloodgateGames
Twitter.com/FloodgateGames
Instagram.com/FloodgateGames

SUIVEZ LE JEU

FOG OF LOVE
Une com die romantique sur un plateau

FogOfLove.com
Facebook.com/FogOfLove
Twitter.com/FogOfLoveGame
Instagram.com/FogOfLove

BIENVENUE DANS FOG OF LOVE

0



COMMENCEZ PAR LIRE CECI!

Pour une première partie de Fog of Love, nous vous conseillons d'apprendre les règles tout en jouant, grâce au tutorial.

Il est donc important que vous ne mélangiez pas les cartes avant ou pendant votre première partie !
Ce tutorial dure entre 90 et 120 minutes.

Lisez les instructions de mise en place sur cette page, suivez les instructions sur les cartes numérotées et c'est parti !

Chaque carte du tutorial porte un numéro au verso qui vous indique quand la prendre. C'est aussi simple que ça ! Profitez de votre première partie de Fog of Love.

Mise en place

- Posez le plateau entre vous (voir illustration).
- Sans les mélanger, déballez et placez sur le plateau les trois decks* SCÈNE sur leurs emplacements respectifs, EN DOUCEUR sur EN DOUCEUR (a), SÉRIEUX sur SÉRIEUX (b) et DRAME sur DRAME (c). Faites de même avec les decks TRAIT, PROFESSION et CARACTÉRISTIQUE (d, e, f).
- Le nom du deck est indiqué sur la première carte de chaque deck.
- Prenez les porte-cartes (g), les JETONS DE CHOIX (h) et les boîtes de jetons aux couleurs de votre personnage (i). Placez-les comme dans l'exemple.

Les decks

- Le deck EN DOUCEUR relate des moments tendres et romantiques.

- Le deck SÉRIEUX concerne des événements importants de la vie.
- Le deck DRAME concerne les situations dramatiques, les secrets et les moments de changement personnel.
- Le deck SUR MESURE n'est utilisé qu'avec de prochaines extensions.
- Nous reviendrons sur la façon dont les cartes fonctionnent. Pour l'instant, placez-les comme indiqué sur l'illustration.

Le bon état d'esprit

- Fog of Love intègre du jeu de rôle.
- Certaines cartes vous demanderont de raconter quelque chose. Si vous sentez qu'il vous est difficile de trouver quelque chose à dire, il suffit de ne pas le faire.

Cartes Tutorial

- Pour votre première partie, une série de cartes Tutorial vous présentera les règles de manière progressive.
- Chaque fois que vous révélez une carte Tutorial, prenez-la et lisez-la (après avoir lu et joué la carte précédente).
- Il est important que vous lisiez l'intégralité des cartes Tutorial.
- Gardez les cartes Tutorial à proximité de la ZONE DE JEU pour pouvoir vous y référer facilement.

- **Le but de ce tutorial est de vous apprendre à jouer. Alors, ne vous inquiétez pas trop de gagner ou de perdre. Profitez simplement du plaisir du jeu.**

Les cartes Tutorial présentent 3 icônes

- Cette icône indique que le texte expose des règles et ne requiert aucune action de votre part.
- Cette icône indique que le texte présente des actions que vous allez devoir effectuer. Réalisez chaque étape l'une après l'autre en respectant toutes les instructions.
- Cette icône indique que le texte présente des actions en lien direct avec le tutorial lui-même. Les cartes vous expliqueront toujours comment procéder.

Votre premier tutorial

- Dans Fog of Love, vous incarnez deux personnages et les emmenez dans une romance tumultueuse. Vous ne jouez pas votre propre rôle, mais incarnez un couple fictif.
- Vous jouez des SCÈNES de votre relation et décidez comment réagir dans certaines situations.
- À la fin de la partie, vous découvrez comment votre relation évolue – ou se termine.
- Il est possible que vous filiez le parfait amour ou que votre relation se disloque. Mais il est aussi très possible qu'une seule personne soit heureuse dans la relation, et pas l'autre.
- Vous venez de vous rencontrer et vous allez maintenant participer à votre tout premier rendez-vous...

- La dernière personne à avoir envoyé un baiser joue en premier.

- Le premier joueur prend et lit à voix haute la carte Tutorial 1 au sommet du deck EN DOUCEUR.
- **Amusez-vous !**

* Par deck, nous désignons un paquet de cartes.

