



FOG OF LOVE

Una commedia romantica come gioco da tavolo



www.alwaysboardgames.com

info@alwaysboardgames.com

Sommario

Introduzione	2
Panoramica del gioco	2
Componenti	2
Preparazione	3
La giusta mentalità	3
Tipi diversi di obiettivo	4, 5
• Soddisfazione	
• Segnalini Personalità	
• Obiettivi di tratto	
• Destini	
Il vostro personaggio	6
• Genere	
• Tratti	
• Impiego	
• Caratteristiche	
Creare i vostri personaggi	6
Svolgimento del gioco	7
Sequenza di gioco	7
Condividere le informazioni	7
Capitoli	7
• Tipi di mazzo	
Anatomia di una Scena	8
Svolgimento di una Scena	8
Significanti delle Persone Giocanti	8
Come funzionano le Scene	9
• Fare una scelta	
• Risolvere una Scena	
• Effetti delle carte	
Tipi di Scene	9
• Situazione	
• Segreto	
• Scena minore	
• Rivelare un Segreto	
• Reazione	
• Effetto speciale	
• Eventi speciali e Scene collegate	
Giocare con i Destini	10
• Effetti sui Destini	
Il finale	10
Ripristinare il tutorial	10
Risistemare il gioco	10
Nota dell'autore	11
Riconoscimenti	11
Inizio del tutorial	12

IMPORTANTE: PRIMA GIOCATE IL TUTORIAL

Il modo più facile e rapido per imparare le regole di Fog of Love è giocando il tutorial. *Consultate l'ultima pagina del regolamento per scoprire come.*

Vi consigliamo di **non aprire i pacchetti delle carte e di non mescolarli** prima di avere provato il tutorial.

Per iniziare la vostra prima partita, andate a pagina 12.

Consultate pagina 10 per le istruzioni su come ricomporre il tutorial nel caso le carte si mescolassero o fossero in disordine.

UNA COMMEDIA ROMANTICA COME GIOCO DA TAVOLO

Fog of Love è un gioco per due Persone Giocanti (PG d'ora in poi). Creerete e interpreterete due personaggi a tutto tondo che si incontreranno, si innamoreranno e affronteranno la sfida di far funzionare un'insolita relazione.

Partirete dalla primissima scintilla per poi incontrare le rispettive famiglie e vivere varie situazioni scomode; ci saranno feste, regali premurosi, relazioni segrete, bambini, discussioni e riconciliazioni, fino a un auspicio lieto fine.

I personaggi stabiliranno una relazione soddisfacente o il tutto si concluderà con una drammatica separazione?

PANORAMICA DEL GIOCO

In Fog of Love, le due PG si alterneranno nella descrizione di varie SCENE in cui è necessario fare delle scelte importanti.

Dovrete scegliere tra cosa è meglio per voi e cosa è meglio per la relazione... e dovreste pensare a cosa sceglierà la vostra controparte, dato che entrambe le vostre decisioni avranno un impatto sul risultato.

Riceverete e perderete SODDISFAZIONE (❤️), e otterrete dei SEGNALINI PERSONALITÀ. Potrete cambiare i TRATTI del vostro personaggio e sarete voi a scegliere il suo DESTINO finale.

Il gioco è infatti incentrato sull'adempimento di questo DESTINO.

In Fog of Love, può finire tutto bene per entrambi i personaggi. Ma è altrettanto probabile che l'uno o l'altro (o forse entrambi) concludano il gioco con un DESTINO insoddisfacente.

Ogni PG dovrà decidere a quale DESTINO puntare. Alcuni DESTINI sono tragici, altri romantici e altri ancora... più spietati. Il vostro DESTINO influenzerà la vostra scelta di giocare in maniera competitiva o in maniera collaborativa.

All'inizio avrete una mano di carte DESTINO, ma via via che il gioco prosegue, ne scarterete in segreto la maggior parte, finché non sceglierete un DESTINO finale da usare alla conclusione della partita, nel FINALE.

Il DESTINO finale del vostro personaggio determina se il personaggio rimarrà nella relazione o la lascerà. Pone anche una serie di condizioni che dovreste soddisfare.

Per adempiere al vostro DESTINO dovreste affidarvi tanto alle azioni della vostra controparte quanto alle vostre: il tango si balla in due.

Nel corso del gioco cercherete in continuazione di scoprire che direzione vuole prendere la vostra controparte, per decidere come agire e quale DESTINO perseguire.

Proprio come in una vera relazione, il successo dipenderà dalla vostra capacità di comprenderla e viverla.

COMPONENTI

- 1 Questo regolamento
- 1 tabellone
- 2 carte Personaggio a due facce (silhouette maschio/femmina)
- 2 portacarte (rosa e blu)
- 2 schede riassuntive
- 2 scatole segnalini
- 1 inserto personalizzato per ordinare tutti i contenuti
- 18 divisori per carte

Carte

- 4 Storie d'amore (17 CAPITOLO/FINALE e 4 carte RIASSUNTO. La prima storia è inclusa nel mazzo DOLCE)
- 113 SCENE divise in 3 mazzi (DOLCE, SERIO e DRAMMATICO)
- 38 TRATTI
- 60 CARATTERISTICHE
- 36 IMPIEGHI
- 14 DESTINI (7 rosa e 7 blu)
- 30 carte Tutorial

Segnalini

- 8 SEGNALINI SCELTA (4 gettoni rosa e 4 blu appesantiti contrassegnati con A, B, C e D)
- 60 SEGNALINI PERSONALITÀ (30 segnalini di legno rosa e 30 blu)
- 10 SEGNALINI PERSONALITÀ con valore 5 (5 segnalini di legno rosa e 5 blu)



PREPARAZIONE

Se questa è la vostra prima partita non andate oltre e giocate al tutorial (andate a pagina 12).

1. Mettete il tabellone sul tavolo tra le due PG. Noterete che a ognuna delle due è abbinato un colore: rosa o blu.
2. Prendete il portacarte (g), i SEGNALINI SCELTA (h) e i segnalini del colore del vostro personaggio (i). Mettete i segnalini divisi per colore nelle due scatole trasparenti e collocate il tutto davanti a voi.
3. Decidete quale Storia d'amore volete giocare. Prendete il RIASSUNTO, i CAPITOLI, il FINALE e le SCENE che trovate all'interno del mazzo della Storia d'amore.
4. Memorizzate le eventuali regole speciali nella carta RIASSUNTO, poi collocatela con il lato della panoramica a faccia in su sullo spazio RIASSUNTO del tabellone.
5. Se includete degli EVENTI SPECIALI (dalla Storia d'amore che avete scelto e/o da altre Storie d'amore), collocateli sotto la carta RIASSUNTO. Gli EVENTI SPECIALI riportano questo simbolo nell'angolo in basso a destra: 
6. Disponete i CAPITOLI e il FINALE in una pila a faccia in giù sullo spazio CAPITOLI del tabellone. Il CAPITOLO UNO andrà in cima, seguito dal CAPITOLO DUE e così via. Il FINALE andrà in fondo.
7. Suddividete le eventuali altre SCENE che fanno parte della Storia d'amore nei 3 mazzi principali (DOLCE, SERIO e DRAMMATICO). Ogni SCENA riporta un simbolo nell'angolo in basso a sinistra che indica a quale categoria appartiene:
 è DOLCE,  è SERIO e  è DRAMMATICO
8. Suddividete le eventuali SCENE COLLEGATE correlate agli EVENTI SPECIALI che avete incluso (vedere punto 5) nei 3 mazzi principali.
9. Mescolate i mazzi separatamente e metteteli sul tabellone nei relativi spazi. Lo spazio PERSONALIZZATO () sarà usato nelle espansioni successive.
10. Mescolate i mazzi dei TRATTI, degli IMPIEGHI e delle CARATTERISTICHE e metteteli ogni mazzo sullo spazio corrispondente del tabellone.
11. Prendete i DESTINI specificati nella Storia d'amore. Ogni PG riceve una serie di DESTINI del suo colore.
12. La PG che più di recente ha inviato un bacio con la mano gioca per prima.

Dopo la preparazione, dovreste creare i vostri personaggi (vedere pagina 6). Prima, tuttavia, sarà necessario illustrare alcuni concetti.

La giusta mentalità

Questo è un gioco che vuole raccontare una storia. Più darete sfogo alla vostra immaginazione durante gioco, più il risultato sarà gratificante.

Per aiutarvi in questo, alcune carte vi chiederanno di **raccontare** qualcosa. In quei casi, date fondo alla vostra creatività nel modo che più preferite. Se vi riesce difficile pensare a qualcosa da dire, saltate senza problemi quella parte.

Il gioco è strutturato per favorire dialoghi divertenti e l'immedesimazione, ma ci sono alcune regole da seguire per quanto riguarda le informazioni che potete condividere (pagina 7).

Ogni PG interpreta un personaggio immaginario coinvolto in una relazione romantica imprevedibile. È una commedia, ma potrebbe anche essere una tragedia. Come in tutte le storie, il vostro personaggio può cambiare. Potrete condurre la storia nella direzione che preferite.

In fondo, il gioco ruota interamente attorno alla creazione di una bella storia.

Anche se rappresentate il vostro personaggio e agite per conto suo, siete anche una figura demiurgica e potete sottoporre i personaggi a esperienze surreali e divertenti.

Oltre a interpretare i personaggi, siete anche coloro che creano la storia. Adempiere ai DESTINI dei vostri personaggi o meno alla fine della partita è comunque meno importante della storia che avrete creato insieme.



TIPI DIVERSI DI OBIETTIVO

In Fog of Love terrete il conto di due tipi di punti: SODDISFAZIONE (♥) e SEGNALINI PERSONALITÀ. Come adempirete al vostro DESTINO finale dipenderà da quei punti.

Soddisfazione

Fog of Love è un gioco che parla di una relazione e di quanto il vostro personaggio sia soddisfatto da quella relazione. Molte vostre azioni nel corso del gioco influenzeranno questo valore.

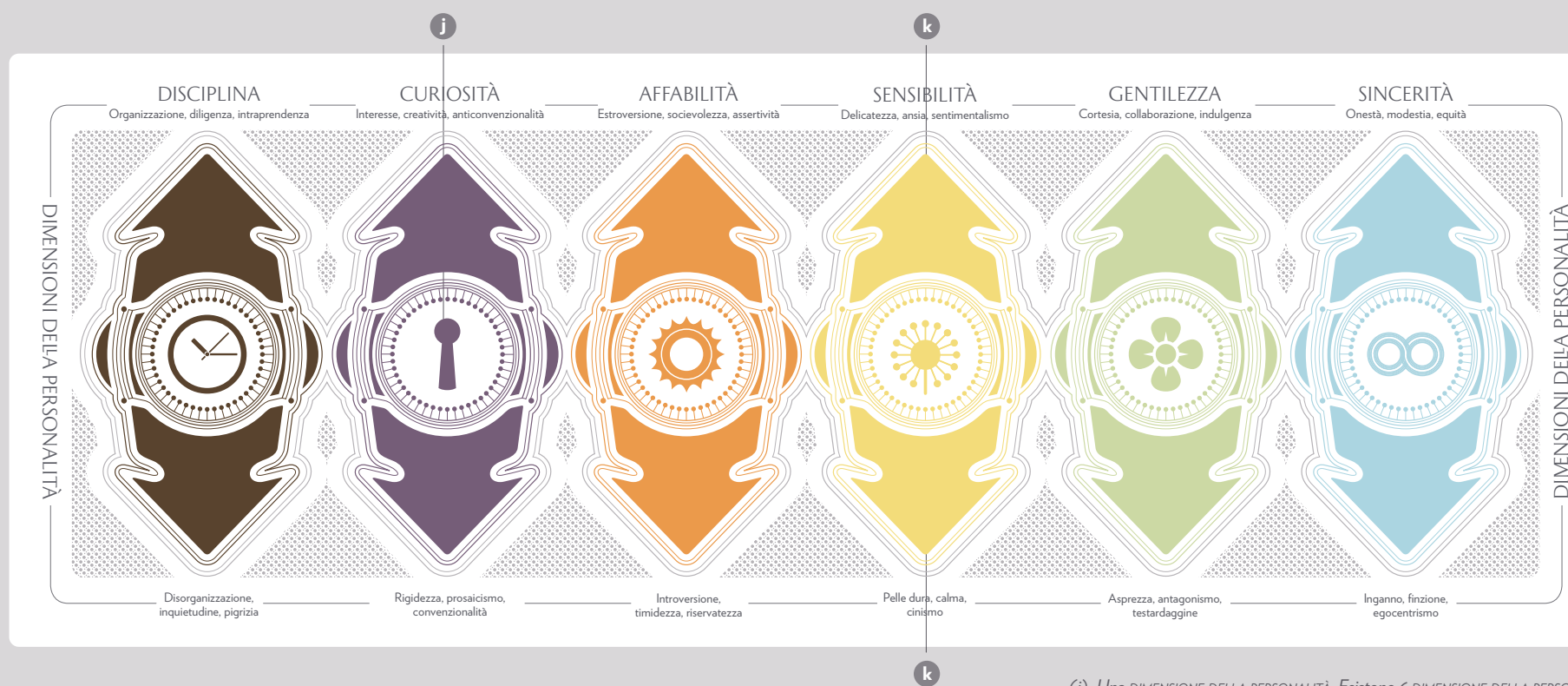
Il numero indicato sulla vostra carta Personaggio è la vostra SODDISFAZIONE. Per segnare la SODDISFAZIONE sulla vostra carta Personaggio, usate un segnalino del vostro colore. La SODDISFAZIONE sulle carte è indicata così: ♥.

Più alto è il numero, maggiori saranno la felicità e la soddisfazione che trarrete dalla vostra relazione.

Ogni volta che ricevete un effetto che riporta + ♥ o - ♥ spostate il vostro segnalino in alto o in basso del numero di spazi corrispondente.

Quando arrivate a 10 punti SODDISFAZIONE, collocate un segnalino del vostro colore al centro della carta per ogni 10 punti ottenuti e proseguite sul tracciato.

Non potete avere ♥ negativa. Potete perdere soltanto la ♥ positiva che avete accumulato. Se vi viene richiesto di perderne ancora, rimarrete a 0 ♥.



(j) Una DIMENSIONE DELLA PERSONALITÀ. Esistono 6 DIMENSIONE DELLA PERSONALITÀ.
(k) Due ASPETTI correlati alla SENSIBILITÀ. Esistono 12 ASPETTI in tutto.

Segnalini Personalità

Molte delle scelte che farete in Fog of Love saranno in linea o meno con la personalità del vostro personaggio.

Terrete conto delle vostre scelte collocando dei SEGNALINI PERSONALITÀ sull'area centrale del tabellone.

L'area contiene sei DIMENSIONI DELLA PERSONALITÀ (Disciplina, Curiosità, ecc.), a ognuna delle quali sono associati due ASPETTI rappresentati da una freccia ciascuno. Gli ASPETTI sono fondamentali per raggiungere i vostri obiettivi di equilibrio, individuale o condiviso.

Terrete conto delle vostre scelte usando i SEGNALINI PERSONALITÀ (i) del vostro colore.

I punti che riceverete sono rappresentati dal simbolo di una delle DIMENSIONI DELLA PERSONALITÀ all'interno di una freccia orientata verso l'alto o verso il basso.

Per esempio in questo caso: 🏠

collocate il vostro segnalino sulla freccia di GENTILEZZA che punta verso l'alto.

È possibile (e probabile) avere dei SEGNALINI PERSONALITÀ sia sugli ASPETTI in alto che sugli ASPETTI in basso di una DIMENSIONE DELLA PERSONALITÀ allo stesso tempo.

I SEGNALINI PERSONALITÀ non vanno mai rimossi, a meno che non venga esplicitamente richiesto, come ad esempio nel caso di un cambio di IMPIEGO o di TRATTO.



“Pensi che questi pantaloni mi stiano bene?”

info@alwaysboardgames.com

TIPI DIVERSI DI OBIETTIVO

Obiettivi di tratto

Ogni personaggio avrà delle preferenze riguardo alle scelte prese nel gioco. Tali preferenze sono rappresentate dai TRATTI, che riportano degli OBIETTIVI DI TRATTO.

Alla **fine** della partita, i SEGNALINI PERSONALITÀ sono il modo in cui completate gli OBIETTIVI DI TRATTO. Il completamento degli OBIETTIVI DI TRATTO fornisce .

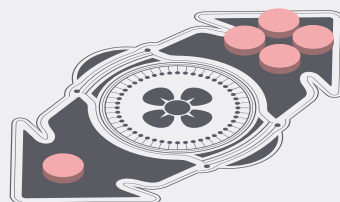
Completare o meno un OBIETTIVO DI TRATTO **individuale** dipende dal vostro **equilibrio**, che è dato dalla differenza tra il numero di segnalini sull'ASPETTO in alto e sull'ASPETTO in basso.

Quindi se sulla vostra carta TRATTO compare qualcosa di simile:



... avrete bisogno di almeno altri tre SEGNALINI PERSONALITÀ del vostro colore sull'ASPETTO in alto (GENTILEZZA ALTA) rispetto a quelli che avete sull'ASPETTO in basso (GENTILEZZA BASSA).

Di seguito è mostrato un TRATTO completato con l'OBIETTIVO DI TRATTO adiacente:



Esempio: Il vostro OBIETTIVO DI TRATTO dice che avete bisogno di:



Sembra piuttosto facile. Avete però avuto un atteggiamento aspro e avete accumulato:



Per raggiungere il vostro OBIETTIVO DI TRATTO avrete quindi bisogno di:



per bilanciare l'asprezza.

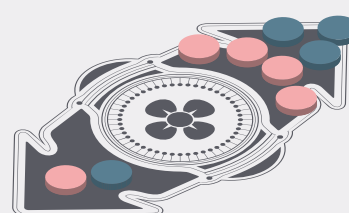
Obiettivi di tratto condivisi

Nel caso di un OBIETTIVO DI TRATTO **condiviso** dovrete calcolare l'equilibrio totale dei SEGNALINI PERSONALITÀ di entrambe le PG.

Quindi, nel caso di questo OBIETTIVO DI TRATTO:



... avrete successo per esempio se i vostri SEGNALINI PERSONALITÀ e quelli della controparte saranno distribuiti così:



Quando avete un obiettivo condiviso, non dovete preoccuparvi soltanto del vostro comportamento, ma anche di quello della vostra controparte.

Se avete 2 OBIETTIVI DI TRATTO che condividono lo stesso ASPETTO, i SEGNALINI PERSONALITÀ del secondo OBIETTIVO DI TRATTO necessari per ottenere l'equilibrio dovranno essere il doppio di quelli indicati sulla carta.

Alla fine della partita deciderete quale OBIETTIVO DI TRATTO sarà il primo e quale il secondo.

I requisiti vengono triplicati per il terzo OBIETTIVO DI TRATTO simile, nell'improbabile caso in cui vi capiti di averne uno.



Destini

Molti DESTINI (ma non tutti) si basano sulla vostra .

Ottenete  facendo le scelte giuste nelle SCENE che giocate nel corso di tutta la partita e completando gli OBIETTIVI DI TRATTO del vostro personaggio.

Se nessuno dei due personaggi è felice alla fine della partita, è molto difficile adempiere a qualsiasi DESTINO. Un solo personaggio felice, tuttavia, può bastare per consentire alle costellazioni di certe relazioni di continuare a brillare.

Per esempio, potete adempiere ad AMORE INCONDIZIONATO anche se soltanto la vostra controparte è felice. Non dovete preoccuparvi della vostra  personale.

Oltre alla , vari DESTINI richiedono un certo equilibrio di SEGNALINI PERSONALITÀ. Al fine di adempiere ad AMORE INCONDIZIONATO, il vostro personaggio dovrà fare delle scelte sincere.

Con AMORE INCONDIZIONATO, **rimarrete** nella relazione. Avrete però bisogno che anche la vostra controparte ci **rimanga**.

Alcuni DESTINI, tuttavia, hanno come risultato una SEPARAZIONE. Saranno introdotti in una delle Storie d'amore incluse. Tali DESTINI possono avere un grosso impatto sulla capacità della vostra controparte di adempiere al DESTINO che ha scelto. Usateli con cura. Le regole dettagliate sui DESTINI sono descritte a pagina 10.

“Tesoro, ti prego di non dimenticarti del nostro anniversario. Ma mi stai ascoltando?”

AMORE INCONDIZIONATO

Tu rimarrai nella relazione

- ma sarai felice solo se la tua controparte è felice.

Adempirai al tuo destino se...

Hai un equilibrio individuale di

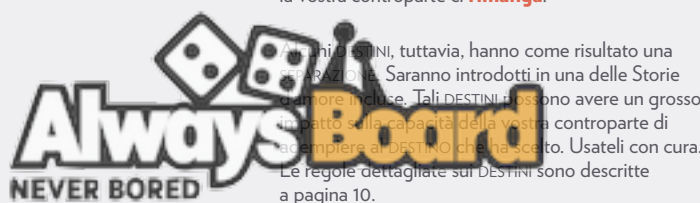


E

La  della tua controparte è pari a 40 o più.

E

La tua controparte non si separa.



www.alwaysboardgames.com

info@alwaysboardgames.com

IL VOSTRO PERSONAGGIO

Genere

Scegliete quale lato della carta Personaggio rappresenta meglio l'identità di genere del vostro personaggio. Il genere e l'identità di genere non hanno praticamente nessuna influenza in questo gioco, ma sono importanti ai fini dell'interpretazione.

Tratti

I TRATTI rappresentano i TRATTI di personalità intrinseci del vostro personaggio. Ai TRATTI sono associati gli OBIETTIVI DI TRATTO, che vi incentivano a fare certe scelte nel corso del gioco.

Per esempio, con Animo apprensivo dovete cercare un equilibrio condiviso di 🏠🏠🏠🏠🏠 o più.

Come spiegato in precedenza, il vostro personaggio diventa più felice all'interno della relazione se alla fine vengono completati gli OBIETTIVI DI TRATTO.

I TRATTI non sono vincolanti. Come in qualsiasi commedia romantica, il vostro personaggio può cambiare personalità nel corso della partita. Potete giocare andando contro uno dei vostri TRATTI sperando che una SCENA successiva nel gioco vi permetta di cambiarlo (vedere pagina 9 per ulteriori dettagli sui cambiamenti). Questo, naturalmente, comporta un certo rischio, ma può anche dare grandi soddisfazioni in termini di narrazione.



Impiego

Questa voce indica in che modo il vostro personaggio si guadagna da vivere. Il vostro IMPIEGO vi fornisce 1 SEGNALE PERSONALITÀ. Alcune SCENE vi permetteranno di cambiare l'IMPIEGO del vostro personaggio nel corso del gioco (vedere pagina 9).

Per esempio, Politicante vi fornisce 🏠

Caratteristiche

Le CARATTERISTICHE rappresentano ciò che le altre persone notano del vostro personaggio e vengono definite dall'altra PG. Alcune SCENE vi permettono di cambiare le CARATTERISTICHE del vostro personaggio nel corso del gioco (vedere pagina 9). Ogni CARATTERISTICA vi fornisce 1 SEGNALE PERSONALITÀ.

Per esempio, Odore corporeo vi fornisce 🐾

POLITICANTE



ODORE CORPOREO



CREARE I VOSTRI PERSONAGGI

Una volta preparato il gioco (vedere pagina 3), è il momento di creare i vostri personaggi.

1. Selezionate il lato della carta Personaggio che rappresenta meglio l'identità di genere del vostro personaggio girando quel lato a faccia in su. Mettete le carte Personaggio al loro posto sul tabellone.
2. Distribuite 5 TRATTI a ogni PG. Questi TRATTI possono essere visti soltanto dalla PG che li riceve.

Selezionate 3 dei 5 TRATTI che avete ricevuto e collocateli nel vostro portacarte, tenendoli nascosti all'altra PG. Quando selezionate i TRATTI, è consigliabile evitare di scegliere carte che abbiano OBIETTIVI DI TRATTO opposti (vale a dire con ASPETTI che puntano in direzioni diverse), dato che non sarebbe possibile completarli tutti. Dovreste anche evitare le carte con lo stesso simbolo nella stessa direzione: sono più difficili da completare, come spiegato in precedenza (pagina 5). Mettete sotto il mazzo dei TRATTI le carte che rimangono.

3. Distribuite 3 IMPIEGHI a ogni PG. Entrambe le PG selezionano 1 IMPIEGO e lo rivelano simultaneamente. Collocateli a faccia in su sullo spazio IMPIEGO accanto a ogni PG sul tabellone. Collocate le carte rimanenti in fondo al mazzo degli IMPIEGHI (e).

4. Distribuite 5 CARATTERISTICHE a ogni PG. Pensate alle CARATTERISTICHE come a ciò che avete notato o che vi ha colpito la prima volta nel personaggio dell'altra PG. A turno, selezionate una CARATTERISTICA per il personaggio dell'altra PG, partendo dalla prima PG. Collocate la CARATTERISTICA sul lato del tabellone dell'altra PG.

Quando collocate la carta, cercate di **raccontare** come mai quella CARATTERISTICA ha colpito il vostro personaggio (per esempio: "Al nostro primo incontro ho notato immediatamente le tue 'spalle larghe' e ho capito che eri il tipo di persona che stavo cercando").

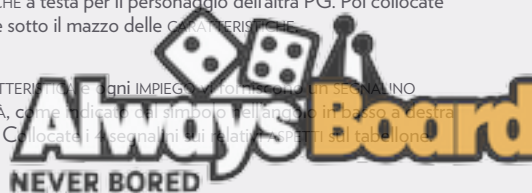
Non descrivete il vostro primo incontro: lo farete in seguito. Per ora basta **raccontare** cosa avete notato nell'altro personaggio.

Proseguite alternandovi finché non avrete selezionato e collocato 3 CARATTERISTICHE a testa per il personaggio dell'altra PG. Poi collocate le carte rimaste sotto il mazzo delle CARATTERISTICHE.

5. Ogni CARATTERISTICA e ogni IMPIEGO vi forniscono 1 SEGNALE PERSONALITÀ, come indicato dal simbolo nell'angolo in basso a destra della carta. Collocate i segnali sui relativi ASPETTI sul tabellone.

6. Scegliete un nome che non sia il vostro. Ricordate che state interpretando dei personaggi fittizi.
7. Ora dedicate qualche momento alla presentazione dei personaggi che avete creato. **Raccontate** come si chiamano e come sono fatti i vostri personaggi usando poche frasi. Non è ancora il momento di **raccontare** il vostro primo incontro.
8. Ogni PG pesca 5 SCENE per la propria mano di partenza. Il RIASSUNTO indica quante carte pescare da ogni mazzo.

Ora è tutto pronto per iniziare a giocare.



www.alwaysboardgames.com

info@alwaysboardgames.com

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

SEQUENZA DI GIOCO

Durante il vostro turno farete quanto segue:

1. Potete scartare una SCENA MINORE per pescare una nuova SCENA. Azione ripetibile tutte le volte che volete.
2. Giocate una SCENA dalla vostra mano e risolvetela (i SEGRETI non vengono risolti: restano nascosti).
3. Pescate SCENE da aggiungere alla vostra mano finché non NE AVRETE 5 IN MANO. Se per qualsiasi motivo avete già 5 o più SCENE in mano, non pescherete nessuna SCENA aggiuntiva.
4. Controllate la fine del CAPITOLO.

Le PG svolgono i loro turni alternandosi finché il numero delle SCENE giocate non è uguale alla LUNGHEZZA DEL CAPITOLO (indicata sulla carta CAPITOLO attuale).

Dopo che la PG attuale ha completato il suo turno, rivelate la carta CAPITOLO successiva. Questa non conta come un'azione delle PG.

CONDIVIDERE LE INFORMAZIONI

Cosa NON potete fare? (a meno che non sia permesso da una SCENA)

- Rivelare le SCENE della vostra mano.
- Rivelare i vostri DESTINI.
- Rivelare i vostri TRATTI e i vostri OBIETTIVI DI TRATTO.
- Rivelare i vostri SEGRETI in gioco.
- Discutere apertamente di quale sarebbe la cosa migliore da scegliere in una SCENA.

Cosa POTETE fare?

- Parlare della relazione dei personaggi in termini generici e di quale direzione intendete prendere (non per forza in maniera onesta).
- Indicare se siete felici o meno delle scelte già fatte.
- Interpretare i personaggi e stabilire SITUAZIONI che danno colore alla partita e la vivacizzano.

CAPITOLI

Il gioco è strutturato in più CAPITOLI, di solito 3 o 4. Il primo CAPITOLO è generalmente quello dolce. Gli eventi più seri e drammatici entrano in gioco nelle vite dei personaggi nel CAPITOLO o nei CAPITOLI centrali. La tensione sale poi nell'ultimo CAPITOLO, fino a sfociare nel FINALE.

La prima carta da giocare nel gioco è il CAPITOLO UNO, che vi dice come comincia la storia. Collocate la carta CAPITOLO UNO nell'AREA DI GIOCO, proprio accanto alle DIMENSIONI DELLA PERSONALITÀ.



Leggete la carta a voce alta. Poi fate le vostre scelte e risolvete gli eventuali EFFETTI AGGIUNTIVI. Il modo in cui risolvere tali effetti sarà spiegato più sotto.

Dopo avere risolto il CAPITOLO UNO, la prima PG svolge il suo primo turno.

La funzione principale dei CAPITOLI (oltre a quella di portare avanti la storia globale) è indicare da quale mazzo pescare le SCENE nel corso del gioco. Questo influenza l'arco narrativo della storia.

Nell'angolo in basso a destra compaiono le icone che rappresentano i vari mazzi delle SCENE. Potete pescare solo dal mazzo indicato sulla carta CAPITOLO attuale, a meno che una SCENA non indichi diversamente. L'icona non ha impatto su quali SCENE potete giocare.

Pescate carte da: ●

In fondo a tutti i CAPITOLI, troverete anche la lunghezza del CAPITOLO, indicata in questo modo:

Lunghezza: XX carte

Una volta che il numero di SCENE giocate arriva a quel numero e la PG ha pescato nuove SCENE, il CAPITOLO termina (come spiegato successivamente, non contate i SEGRETI non rivelati o le SCENE MINORI nel numero di SCENE giocate).

Rimuovete tutte le carte dall'AREA DI GIOCO e collocatele a faccia in su nella pila degli scarti accanto al mazzo DOLCE.

Tipi di mazzo

Esistono i seguenti tipi di mazzo:

- Il mazzo **DOLCE**, che parla delle esperienze dolci e romantiche.
- Il mazzo **SERIO**, che parla degli eventi importanti che capitano nella vita.
- ★ Il mazzo **DRAMMATICO**, che parla di situazioni drammatiche, segreti e scene di cambiamento personale.
- ⬡ Il mazzo **PERSONALIZZATO**, che sarà usato solo nelle espansioni successive, per le Storie d'amore speciali.



*“Quando siamo insieme
ho le farfalle nello stomaco!”*

ANATOMIA DI UNA SCENA

Questo è il titolo della SCENA.

Il titolo viene riportato anche in fondo alla carta.

Il tipo generale di carta. Stabilisce chi sceglie e potrebbe anche specificare altri tipi di carte.

Spiega più nel dettaglio la scelta che dovrete fare.

Le scelte disponibili in questa SCENA. Il testo in grassetto è ciò che dice CHI SCEGLIE. Si usa una parentesi quando c'è un'eccezione a questa regola. Questo funziona in modo leggermente diverso nei CAPITOLI.

Gli effetti della scelta su CHI SCEGLIE e sull'ALTRA. Se entrambe le PG fanno la stessa scelta, entrambe saranno considerate CHI SCEGLIE e l'ALTRA. Per esempio, se entrambe scelgono l'opzione A, nessuna otterrà o perderà.

Questa voce indica che la SCENA appartiene al mazzo DRAMMATICO. Il simbolo compare nell'angolo per facilitare il riordino delle carte una volta finito il gioco.



Questo è ciò che dice la persona che ha giocato la carta. Il testo esplicativo tra parentesi viene usato quando c'è un'eccezione a questa regola. Quest'area funziona in modo leggermente diverso nei CAPITOLI, che non vengono giocati da una PG specifica.

I SEGNALINI PERSONALITÀ ottenuti da CHI SCEGLIE un'opzione.

Questi EFFETTI AGGIUNTIVI dipendono dalle scelte di entrambe le PG. Una corrispondenza in questa SCENA può concludersi molto negativamente (Corrispondenza B) o con un esito buono (Corrispondenza C).

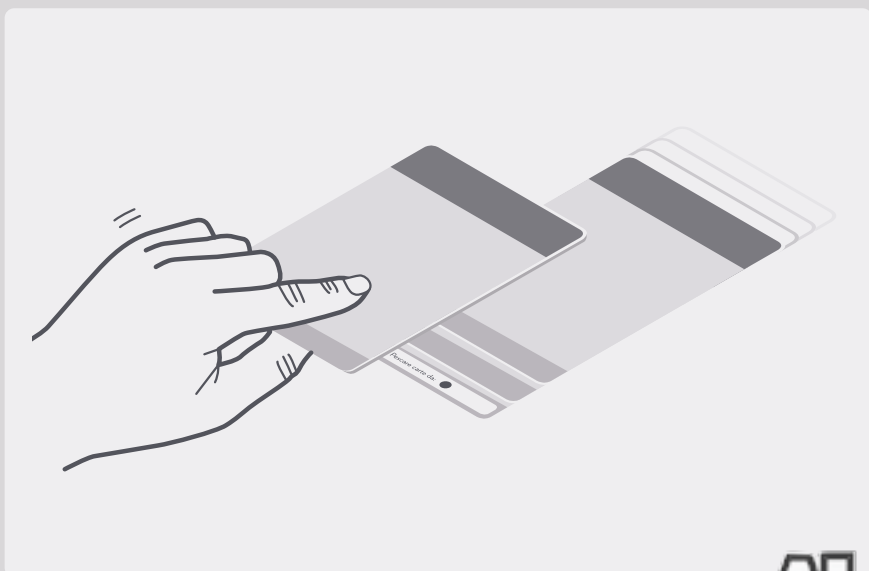
Alcune carte prevedono degli effetti che non sono spiegati nelle regole. Sono però sempre spiegati sulla carta, come **lo scambio** in questo esempio. Tutti gli effetti sono evidenziati in arancione per facilitarne il riconoscimento.

Per ora non userete l'identificatore della carta. Un * indica che la carta appartiene al tutorial.

Alcuni tipi di SCENE mostrano un'icona nell'angolo in basso a destra (non è il caso di questa carta). Questa icona facilita il riconoscimento della SCENA quando viene messa nell'AREA DI GIOCO. Vi aiuta anche a trovare la SCENA quando una carta vi chiede di **cercare** quella SCENA del mazzo. In quel caso vi basterà passare rapidamente in rassegna le carte nel mazzo guardando solo l'angolo in basso a destra.

SVOLGIMENTO DI UNA SCENA

Quando una PG gioca una SCENA, la colloca sopra l'ultima SCENA giocata (o CAPITOLO giocato) nell'AREA DI GIOCO. Collocatela in modo che la parte più bassa dell'ultima SCENA o carta CAPITOLO rimanga visibile.



Potete leggerla a voce alta, se volete. Tutte le informazioni sulla SCENA sono disponibili a entrambe le PG (a meno che non si tratti di un SEGRETO, ma in quel caso non lo giocherete nell'AREA DI GIOCO).

Significanti delle Persone Giocanti

Le carte possono fare riferimento alle Persone Giocanti in vari modi:

PERSONA GIOCANTE e CONTROPARTE:

- La PERSONA GIOCANTE o PG è sempre la persona che ha giocato la carta.
- La CONTROPARTE è sempre la persona che non ha giocato quella carta.

PG / CONTROPARTE



CHI SCEGLIE e L'ALTRA:

- CHI SCEGLIE si riferisce sempre alla persona che ha fatto una particolare scelta.
- L'ALTRA si riferisce sempre alla persona che non ha fatto quella scelta.
- Questo significa che nel caso di una carta ENTRAMBE SCELGONO, entrambe le PG saranno sia CHI SCEGLIE (per le rispettive scelte) sia L'ALTRA (rispetto alle scelte dell'altra persona).

CHI SCEGLIE / L'ALTRA



www.alwaysboardgames.com

info@alwaysboardgames.com

COME FUNZIONANO LE SCENE

Fare una scelta

La maggior parte delle SCENE e dei CAPITOLI vi richiede di fare una scelta. Quando dovete fare una scelta, non è consentito discutere su cosa scegliere. La scelta si basa su ciò che già sapete... e sul vostro intuito, naturalmente.

Esistono due tipi di scelte nel gioco: LA CONTROPARTE SCEGLIE ed ENTRAMBE SCELGONO.

LA CONTROPARTE SCEGLIE

La PG che non ha giocato la SCENA, chiamata la CONTROPARTE, ha diritto a scegliere. I SEGNALINI PERSONALITÀ assegnati dalla scelta vengono assegnati alla CONTROPARTE (che è quella che fa la scelta).

ENTRAMBE SCELGONO

Entrambe le PG selezionano simultaneamente e in segreto una delle opzioni (A, B, C, D). Usate un SEGNALINO SCELTA per rappresentare la vostra scelta. Collocate il SEGNALINO SCELTA selezionato a faccia in giù sul tabellone, sul cerchio delle SCELTE, e rivelate entrambi i segnalini simultaneamente.

Risolvere una Scena

Quando risolvete una SCENA, svolgete i seguenti passi:

Segnalini personalità: Molte scelte premiano CHI SCEGLIE con uno o più SEGNALINI PERSONALITÀ. Questo è indicato dalle icone ASPETTO alla loro destra (per esempio:). Collocate i vostri SEGNALINI PERSONALITÀ sugli spazi corrispondenti del tabellone.

In una SCENA LA CONTROPARTE SCEGLIE, soltanto la PG che sceglie ottiene i SEGNALINI PERSONALITÀ.

Effetti delle scelte: Una scelta spesso ha un impatto su CHI SCEGLIE o sull'ALTRA in qualche modo, per esempio influenzando la . Risolvete tutti gli effetti prima di continuare.

Effetti aggiuntivi: Molte carte con ENTRAMBE SCELGONO prevedono degli effetti aggiuntivi. Se ce ne sono, è il momento di risolverli. Questi effetti dipendono dalle scelte di entrambe le PG. Noterete che spesso otterrete più se le vostre scelte corrispondono (ma non sempre).

Effetti delle carte

Cambia: Alcune SCENE vi richiedono di cambiare qualcosa (di solito un TRATTO). Quando cambiate, scarterete a caso o a scelta (dipende dalla SCENA) uno dei vostri TRATTI, CARATTERISTICHE o IMPIEGHI (dipende da ciò che vi viene chiesto di cambiare).

Per prima cosa, mettete la carta scartata a faccia in giù in fondo al mazzo corrispondente. Poi pescate 3 nuove carte del tipo corrispondente e selezionatene una. Mettete in fondo al mazzo le carte che rimangono.

Cambiare una CARATTERISTICA o un IMPIEGO avrà un impatto sui vostri SEGNALINI PERSONALITÀ. Rimuovete il segnalino fornito dalla carta scartata e aggiungetene uno nuovo, fornito dalla nuova carta.

Racconta: Quando una carta vi chiede di raccontare qualcosa, dovrete inventarvi una breve storia per colmare ciò che manca. Date sfogo alla vostra creatività!

Rivela: Quando vi viene chiesto di rivelare una carta, mostratela alla CONTROPARTE e poi nascondetela di nuovo. Se una carta vi chiede di rivelare un SEGRETO, questo innescherà l'effetto di rivelazione del SEGRETO. Collocate il SEGRETO nell'AREA DI GIOCO.

Scarta: Scartate la carta a faccia in giù (a meno che le istruzioni non specifichino diversamente) nella pila degli scarti, accanto al mazzo DOLCE.

Altri effetti: Esistono effetti di altro tipo che saranno spiegati sulle carte.

TIPI DI SCENE

Oltre a ENTRAMBE SCELGONO e LA CONTROPARTE SCEGLIE, esistono altri tipi di SCENE in Fog of Love.

Situazione

Potete giocare una SITUAZIONE nel vostro turno. Le SITUAZIONI vanno giocate nell'AREA DI GIOCO, come la maggior parte delle SCENE. A differenza di molte altre SCENE, tuttavia, di solito non prevedono nessuna scelta. Hanno invece un impatto sulla SCENA successiva da giocare, che spesso influenzerà gli effetti di quella carta. È possibile giocare due (o più) SITUAZIONI una dietro l'altra, ma soltanto quella più recente avrà un effetto. Questo effetto a seguire è contrassegnato con l'icona seguente nell'angolo in basso a destra della carta:

Questa icona viene usata ogni volta che c'è un effetto a seguire, e non solo nelle SITUAZIONI. Funge da promemoria quando si gioca la SCENA successiva nell'AREA DI GIOCO.

Una SITUAZIONE non avrà mai un impatto su un CAPITOLO o sul FINALE. Se viene giocata subito prima della fine di un CAPITOLO (e quindi prima che la carta CAPITOLO successiva sia rivelata), avrà un impatto sulla SCENA normale successiva giocata nel nuovo CAPITOLO, anche se risulta scartata.

Segreto

Quando giocate un SEGRETO, collocatelo a faccia in giù davanti a voi, sotto il bordo del tabellone. Resterà segreto finché un'altra SCENA non lo rivela o fino alla fine della partita.



Se viene rivelato, leggete la carta a voce alta e risolvete gli effetti "se rivelato". Dovrete inoltre assegnare alla PG i SEGNALINI PERSONALITÀ indicati sulla parte alta della carta (se presenti).

Se il SEGRETO non viene rivelato durante la partita, lo rivelerete nel FINALE, per poi risolvere gli effetti "segreto". La PG riceve ora i SEGNALINI PERSONALITÀ indicati sulla parte alta della carta (se presenti).

Un SEGRETO non conta per la lunghezza del CAPITOLO finché non viene rivelato. Giocando un SEGRETO una PG termina comunque il turno. Se un SEGRETO viene rivelato, collocatelo nell'AREA DI GIOCO come fareste con qualsiasi altra SCENA. Ora conterà per la lunghezza del CAPITOLO.

Scena minore

Le SCENE MINORI non contano per la lunghezza del CAPITOLO. Le SCENE MINORI mostrano questo simbolo nell'angolo in basso a destra:

Anziché essere collocate nell'AREA DI GIOCO, le SCENE MINORI vanno collocate nella pila degli scarti, accanto al mazzo DOLCE, subito dopo essere state giocate.

All'inizio del vostro turno potete scartare un qualsiasi numero di SCENE MINORI a faccia in su e pescare immediatamente nuove SCENE per sostituirle. Potete pescare solo dal mazzo o dai mazzi specificati dal CAPITOLO attuale. Se pescate nuove SCENE MINORI, potete continuare a scartare e pescare nuove carte.

Rivelare un Segreto

Rivelate e risolvete un SEGRETO giocato dall'altra PG. Rivelare un SEGRETO è una SCENA MINORE.

Reazioni

Le REAZIONI possono essere giocate soltanto in risposta alle altre SCENE appena giocate. Una REAZIONE speciale sempre quando è possibile. I giochi NEVERBORED possono essere giocate in risposta a un CAPITOLO o a una carta FINALE.

Ogni REAZIONE è diversa. Alcune vi consentono di saltare la SCENA che avete appena giocato, altre potrebbero consentirvi di cambiare la scelta che la vostra controparte ha appena fatto.

Non contano mai come turno di una PG. Dopo avere giocato una REAZIONE, pescate immediatamente una nuova SCENA. Le REAZIONI sono SCENE MINORI.

Effetto speciale

Alcune SCENE prevedono degli effetti unici. Insieme sono chiamate SCENE DI EFFETTO SPECIALE. L'Effetto speciale è specificato sulla SCENA.

Eventi speciali e Scene collegate

Gli EVENTI SPECIALI non sono inclusi nei mazzi ma vengono messi da parte sotto la carta RIASSUNTO all'inizio della partita.

Gli Eventi speciali mostrano questo: o

A volte può capitare di dimenticare che questi due simboli sono lo stesso, dato che uno è contenuto in un riquadro e l'altro no.

Alcune SCENE vi permettono di inserire un EVENTO SPECIALE in un mazzo. Queste SCENE COLLEGATE sono contrassegnate con uno di questi simboli:



Gli EVENTI SPECIALI saranno introdotti in alcune Storie d'amore incluse nella scatola. Potete includere gli EVENTI SPECIALI in qualsiasi Storia d'amore giocata. Non avete bisogno di giocare la specifica Storia d'amore in cui erano stati inclusi.

Quando includete un EVENTO SPECIALE, dovrete anche includere le SCENE COLLEGATE a esso correlate. Ripartite le SCENE COLLEGATE nei mazzi principali (DOLCE, SERIO e DRAMMATICO) e collocate l'EVENTO SPECIALE sotto il RIASSUNTO.

GIOCARRE CON I DESTINI

Queste carte devono sempre rimanere segrete.

Nel corso del gioco, alcune carte vi obbligheranno a scartare i vostri DESTINI. Dovete sempre scartare i DESTINI a faccia in giù nella vostra **pila degli scarti personali**.



Una PG non può mai avere meno di due DESTINI in mano dopo aver scartato. Ignorate gli eventuali scarti in eccesso.

Entrambe le PG partono con gli stessi DESTINI in mano. Una parte importante del gioco consiste nel dedurre quali DESTINI la vostra **controparte** ha tenuto o scartato. Questo vi aiuterà a capire quale direzione potrebbe prendere la vostra controparte nella relazione.

Alla fine della partita, nel FINALE, dovrete scegliere un singolo DESTINO finale: è il DESTINO a cui tenderete di adempiere in questa storia.

Il vostro DESTINO finale vi dirà anche se **rimarrete** nella relazione o se **vi separerete**. In certe Storie d'amore non ci saranno dei DESTINI che vi permettono di **separarvi**.

All'inizio, tutti i DESTINI che avete sono considerati "in mano" (a meno che il RIASSUNTO non specifichi diversamente). Nel corso della partita, alcuni effetti vi richiederanno di spostare dei DESTINI dalla vostra mano alla vostra pila degli scarti personali, o viceversa.

Effetti sui Destini

Cambia in entrata: Se il DESTINO menzionato si trova nella vostra pila degli scarti personali, prendetelo da quella pila e aggiungetelo alla vostra mano, poi scartate un altro DESTINO dalla vostra mano.

Cambia in uscita: Se il DESTINO menzionato si trova nella vostra mano, dovete scartarlo e scegliere un altro DESTINO dalla vostra pila degli scarti personali e aggiungerlo alla vostra mano.

Scarta: Mettete il DESTINO nella vostra pila degli scarti personali a faccia in giù. Questo effetto si applica soltanto se dopo aver scartato vi rimangono almeno due DESTINI in mano.

Recupera: Prendete un DESTINO dalla vostra pila degli scarti personali. Ignorate questo effetto se quel particolare DESTINO si trova già nella vostra mano.

Se non ci sono DESTINI nella vostra pila degli scarti personali, non potete cambiare in entrata o in uscita.

Ignorate gli effetti che fanno riferimento ai DESTINI che non sono inclusi nella Storia d'amore che state giocando.

IL FINALE

Alla conclusione della partita, una volta al FINALE, selezionerete il vostro DESTINO finale e guadagnerete aggiuntiva in base ai vostri SEGRETI e ai vostri OBIETTIVI DI TRATTO.

Seguite le istruzioni sulla carta FINALE. Potrebbero verificarsi delle leggere variazioni da una Storia d'amore all'altra.

Le informazioni essenziali che potrebbero influenzare le meccaniche di gioco sono disponibili anche nel RIASSUNTO. In questo modo non dovrete rovinarvi la sorpresa del FINALE prima della vostra partita completa.

Ora scoprirete se adempierete ai DESTINI dei vostri personaggi e se la relazione tra di loro si concluderà con un "per sempre felici e contenti".

Comunque vada a finire la storia, speriamo che abbiate passato dei bei momenti e abbiate creato delle storie memorabili da raccontare.

Un buon modo di concludere una sessione di gioco è rinarrare dall'inizio alla fine la storia a cui avete partecipato e discutere di ciò che è successo. Questo renderà i ricordi della vostra esperienza condivisa ancora più vividi e significativi.

RIPRISTINARE IL TUTORIAL

Se le carte sono uscite dai mazzi e si sono mescolate ma volete imparare a giocare, dovete ripristinare il tutorial. È facile, ma ci vorranno alcuni minuti.

Trovate tutte le carte con un asterisco (*) dopo il numero identificativo. Il tutorial è composto da queste 119 carte:

- 30 carte Tutorial (27 grandi e 3 piccole)
- 2 carte Personaggio
- 5 carte da Appuntamento di domenica mattina (1 RIASSUNTO, 3 CAPITOLI, 1 FINALE)
- 2 carte Scheda riassuntiva
- 37 SCENE (12 DOLCI, 10 SERIE, 15 DRAMMATICHE)
- 8 DESTINI
- 16 TRATTI
- 9 IMPIEGHI
- 10 CARATTERISTICHE

Ordinate in una pila le carte grandi e in un'altra le carte piccole, dal numero più basso a quello più alto. Le carte con il numero più basso andranno in cima. Tutte le carte dovrebbero essere girate a faccia in giù (questa regola non vale nel caso di carte con il testo su entrambi i lati).

Poi dividete la pila delle carte grandi in 3 mazzi. Il retro delle carte Tutorial vi dirà come ripartirle. La #1 va in cima al mazzo DOLCE, la #35 in cima a quello SERIO e la #61 in cima a quello DRAMMATICO.

Analogamente, dividete le carte piccole in 3 mazzi. La #82 va in cima ai TRATTI, la #99 va in cima agli IMPIEGHI e la #109 va in cima alle CARATTERISTICHE.

Ora avete finito. Ricordate che il tutorial inizia nell'ultima pagina di questo regolamento.

RISISTEMARE IL GIOCO

Il gioco include 18 divisori per aiutarvi a ordinare i vari componenti.

Mazzi delle Scene – 3 divisori

È incluso un divisorio per ognuno dei mazzi principali: DOLCE, SERIO, DRAMMATICO. Usateli per facilitare la preparazione del gioco.

Storie d'amore – 7 divisori

Il gioco include 4 Storie d'amore. A ogni Storia d'amore corrisponde una serie di carte RIASSUNTO, CAPITOLO e FINALE uniche, più alcune SCENE aggiuntive. È incluso un divisorio per ogni storia.

Le SCENE normali che fanno parte di una Storia d'amore (vale a dire non gli EVENTI SPECIALI e le SCENE COLLEGATE) possono essere usate liberamente nelle altre Storie d'amore. Potete quindi aggiungerle ai tre mazzi principali, anziché conservarli con la Storia d'amore a cui appartengono.

Le SCENE COLLEGATE e i divisori extra per conservare le Storie d'amore delle espansioni.

Personaggi e Destini – 2 divisori

Sono inclusi due divisori, uno per le carte rosa e uno per le carte blu.

Eventi speciali – 1 divisorio

Gli EVENTI SPECIALI e le loro SCENE COLLEGATE dovranno essere conservati insieme, in quanto si integrano a vicenda. Potete tenerli in ordine usando il divisorio degli EVENTI SPECIALI.

Tutorial – 1 divisorio

Conservate qui le 30 carte Tutorial. Potrete usarle in seguito, se volete far conoscere il gioco ad altre persone.

Varie – 4 divisori

Questi divisori extra possono essere usati per qualsiasi funzione. Forse avete qualche carta promo speciale di Fog of Love che volete conservare, forse ci sono alcune carte che preferite non usare... o forse avete creato una vostra espansione amatoriale. Potete usare liberamente questi divisori per qualsiasi ulteriore necessità organizzativa. Se avete SPIRITO DISORDINATO come TRATTO nella vita reale, potete anche semplicemente ignorarli.



www.alwaysboardgames.com

info@alwaysboardgames.com

NOTA DELL'AUTORE

Il mio obiettivo con questo gioco era creare qualcosa che si distaccasse dal modo in cui i giochi vengono concepiti oggi.

Quasi tutti i giochi ruotano attorno a un conflitto, alla competizione o all'ottimizzazione (che riguardi i vari giocatori, o i vari giocatori contro un sistema). La mia intenzione era quella di creare dei meccanismi che simulassero in qualche modo una sfera completamente diversa dell'esperienza umana, vale a dire le relazioni interpersonali e la costruzione della fiducia.

Questo ovviamente è presente anche in altri giochi, ma sempre come mezzo per vincere un conflitto o per ottimizzare qualcosa, e non come obiettivo in sé.

Il progetto è iniziato più di tre anni fa, quando ho scoperto con un certo fastidio quanto fosse difficile trovare un gioco con cui mia moglie potesse divertirsi a giocare con me. Io sono un nerd e lei è il romanticismo fatto a persona.

Quando guardiamo film insieme, spesso riusciamo a trovare qualcosa che tematicamente si adatta a entrambi. Ma nei giochi da tavolo è quasi impossibile. Non c'era (e non c'è ancora) una sezione "Romantica" (o semplicemente "Drammatica") in nessun negozio di giochi da tavolo o nei database di giochi da tavolo. Questo mi ha fatto riflettere e ho deciso di creare un gioco a cui potessimo giocare entrambi (e che forse altre persone avrebbero potuto apprezzare).

Sono un innovatore esperto (è il mio lavoro), quindi ho utilizzato tutti i metodi che conosco (ricerche sugli utenti, traduzione di informazioni scientifiche/accademiche in meccanismi concreti, prototipi, collaudi, molti feedback e iterazioni, ecc.) per creare questo gioco.

Ho letto più di 2000 pagine sull'amore e sulle commedie romantiche per trovare un modo di trasformare il romanticismo in un gioco. Ho visionato personalmente più di 300 ore di playtest per imparare come poter perfezionare le esperienze di fiducia, comprensione e incomprensione fornite dal gioco. E infine, naturalmente, ho giocato al gioco una miriade di volte. Mi solleva il fatto di trovare ancora il gioco divertente e sorprendente.

Tutto i miei sforzi sono stati mirati a raggiungere il delicato equilibrio tra meccaniche e tematiche, un equilibrio essenziale per questo gioco. Non ho fatto tutto da solo: anche mia moglie ha avuto un ruolo importante in questo. È stata coinvolta fin dall'inizio ed è stata una incredibile risorsa da cui attingere per un nerd come me. Peralto, lavoriamo insieme anche nell'azienda di innovazione e design che condividiamo, quindi siamo abituati a lavorare insieme a dei progetti.

Mi ha aiutato a immaginare lo splendido stile visivo del gioco e a perfezionare quasi tutti i contenuti.

Man mano che il gioco prendeva lentamente forma, le mie ambizioni si sono evolute. Inizialmente era un gioco per me e mia moglie.

Poi al Fastaval, una grande convention danese di giochi, è stato presentato al pubblico. Le persone alla convention hanno apprezzato molto il gioco, anche se era ancora un prototipo non rifinito.

Più tardi, dopo altri mesi di lavoro e rielaborazione, il gioco è stato presentato alla Spiel 2015 di Essen. L'accoglienza ottenuta alla più grande fiera di giochi da tavolo del mondo è stata incredibile. Diversi influenti game designer hanno affermato che questo gioco dovrebbe essere considerato materiale obbligatorio per chiunque voglia apprendere nuovi modi di progettare giochi. Wow! Questo ha portato le mie ambizioni su tutt'altro livello.

Da allora il gioco è stato lanciato con successo su Kickstarter. La campagna è stata un'esperienza fantastica e anche piuttosto terrificante per un introverso testuale come me (adoro parlare con le persone, ma mi riesce difficile scrivere qualcosa per un pubblico... e Kickstarter è incentrato su ciò che si scrive per un pubblico). Abbiamo aggiunto molto materiale al gioco come risultato degli stretch goal di Kickstarter e abbiamo dedicato molto più tempo allo sviluppo a seguito del materiale aggiuntivo. Abbiamo anche ricevuto un supporto incredibile dalla community di sostenitori, un supporto che non avevo mai nemmeno osato sognare. Sono grato a tutti coloro che hanno reso possibile questo gioco. Grato alla mia musa, il mio amore, la mia amica, colei che espande il mio universo, mia moglie Lotte. Sono grato a tutti i sostenitori che hanno finanziato buona parte della tiratura iniziale, a Jacob E. che è venuto in mio soccorso quando ne avevo più bisogno, a Mike,

che ha portato l'universo visivo a un nuovo livello, ai tantissimi fantastici playtester, che hanno contribuito a perfezionare il gioco, ai correttori di bozze e agli scrittori che hanno contribuito a rifinire il testo e, naturalmente, a voi, che avete voluto provarlo.

Ora è il momento di lasciare libero il mio "bambino".

Fortunatamente, il "bambino" è stato scoperto da un grande rivenditore che vuole darsi da fare con i giochi da tavolo. Ha percepito la stessa lacuna nel mercato che avevamo percepito noi e ha trovato in Fog of Love la risposta perfetta. Organizzerà un lancio esclusivo del nostro gioco nei suoi negozi. Se tutto va bene, potrebbe essere l'inizio di una nuova fantastica avventura.

Qualunque cosa accada da ora in poi, credo fermamente che il mondo abbia bisogno di più giochi che si rivolgano al nostro lato romantico e che ci diano un po' più di potere per controbilanciare i piccoli signori della guerra e i burocrati che vivono dentro di noi. Spero che questo gioco possa contribuire a questo cambiamento.

Con amore,



Jacob Jaskov

17 luglio 2017

RICONOSCIMENTI

Game design: Jacob Jaskov.

Sviluppo del gioco: Jacob Jaskov, Lotte Margrethe Klixbüll Jaskov, Jacob Engelbrecht, Nikki Valens.

Visual design: Mike Højgaard (art direction, graphic design e guidance), Lotte M. Klixbüll Jaskov (concept, vision e guidance), Jeppe Norsker (technical infrastructure), Cecilie Fosshiem (visual update).

Fotografia: Anders Bøggild.

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

Playtester e feedback: Morten Andersen, Jette Wiborg-Andersen, Scott Arnone, Richard Austen, Morten Barklund, Christian Ertmann-Christiansen, Nilas Bay-Foged, Signe Waldorff Bonde, Peter Brodersen, Joachim Anastatos 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, Jakob Givskud, Jacob Gunness, Lovis Hakala, Richard Ham, Britt Rosendahl Hansen, Jasmin Hardt, Benny Heidelberg, Elias Helfer, Lotte Margrethe Klixbüll Jaskov, June Thea Bronnøe.

Jensen, Otto Plantener Jensen, Andreas Josefsson, Bendegúz Juhász, Mikkel Jurs, Morten Jæger, Filip Kevély, Viktor Konakovsky, Kaghani Kouzoujian, Sylvester Langvad, Kasper Lapp, Kailie Leggett, Signe Liliendahl, Sidsel Lundahl, Peter K. Lunn, Maja Løvbakke, Kyle Maddex, Aron Marossy, Craig Martin, Tony Mastrangeli, Jacob Merrild, Brett Alan Miller, Max Møller, Pia Møller, Joachim Rishworth-Norgaard, Jeppe Norsker, Ádám Novák, Oliver Nøglebæk, Jon Purkis, Asbjørn Olsen, Olivér Ósz, Cecile Othon, 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 Thomsen, Uffe Thorsen, Jimmi Thygesen, Anja Thye, Connie Traxl, Monica Hjort Traxl, Siriluck Vanichkitrungruang, Nis Videbæk, David Vindtorp, Vivien, Ryan Vogel, Morten Weilbach, Daniel Windfeld, Kirsten Østerskov, più centinaia di giocatori al Fastaval 2015, Fastaval 2016, Spiel 2015 e Spiel 2016.

Correzione bozze e supporto linguistico: Scott Arnone, Tobias Demediuk Bindset, Bastian Bonde, Brad Choate, Theo Clarke, Kenneth Ferguson, Edgar Gallego, Joshua Gaylor, Jon Gilmour, Benny Heidelberg, Jonas Bruun Jacobsen, Otto Plantener Jensen, Kevin John, Tonya John, Craig Johnson, Alan Kirkeby, Christian Kudat, Jens Laurin, Greg Livingston, Albright, Rachael Mortimer, Proofreading Service, Max Møller, Asbjørn Olsen, Andrew O'Neil, Vilhelmine Ozolina, Brett Patching, Ole Palnatoke, Jon Purkis,

Morten Schnack, James Sendy, Monica Hjort Traxl, Steven Willmott.

Ringraziamenti speciali: Lynn Bailey, Sebastian Hammer, Johnson Thurston.

Pubblicato da:
Floodgate Games
8014 Highway 55 - #501
Golden Valley, MN 55427 - United States

© 2021 Floodgate Games, LLC. All rights reserved.

Pubblicato in origine da:
Hush Hush Projects ApS - Denmark

Edizione italiana a cura di GateOnGames
www.gateongames.com
edizioni@gateongames.com

Responsabile di produzione: Margherita Cagnola
Impaginazione: Martina Marzulli
Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi
Consulente di lettura: Gloria Comandini
Revisione: Giulia Bazzani
Supervisione: Mario Correse
Distribuzione a cura di DungeonDice.it
GateOnGames e DungeonDice sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.

Vuoi scoprire
le ultime novità
sul regolamento?



VI DIAMO IL BENVENUTO IN FOG OF LOVE

0



LEGGETE PRIMA QUESTO!

La prima volta che giocate a Fog of Love, potete **“aprire la scatola e iniziare a giocare”**, imparando le regole nel corso della vostra prima partita.

Quindi è importante non mescolare nessuna carta durante la vostra prima esperienza di gioco.

Questo tutorial richiederà dai 90 ai 120 minuti.

Leggete le istruzioni di preparazione in questa pagina, seguite le istruzioni sulle carte numerate e presto potrete iniziare a giocare.

A ogni carta Tutorial è associato un **numero** sul dorso che vi indica quando prenderla: **iniziare è facile!** Buon divertimento con la vostra prima partita a Fog of Love.

Preparazione

- Disponete il tabellone tra di voi (vedere illustrazione).
- Senza mescolare, collocate sul tabellone tre mazzi di SCENE sui loro tre spazi, il DOLCE su DOLCE (a), il SERIO su SERIO (b) e il DRAMMATICO su DRAMMATICO (c). Fate lo stesso con i mazzi dei TRATTI, degli IMPIEGHI e delle CARATTERISTICHE (d, e, f). Il nome del mazzo è stampato sulla prima carta di ogni mazzo.
- Prendete il portacarte (g), i SEGNALETTI SCELTA (h) e i segnalini del colore del vostro personaggio (i). Mettete i segnalini divisi per colore nelle due scatole trasparenti e collocate il tutto davanti a voi.

I mazzi

- Il mazzo DOLCE parla delle esperienze dolci e romantiche.
- Il mazzo SERIO parla degli eventi importanti che capitano nella vita.

- Il mazzo DRAMMATICO parla di situazioni drammatiche, segreti e scene di cambiamento personale.
- Il mazzo PERSONALIZZATO sarà usato solo nelle altre Storie d'amore.
- Parleremo presto di come funzionano le carte dei mazzi. Nel frattempo, lasciatele come indicato dalla preparazione.

La giusta mentalità

- Il gioco richiede un minimo di interpretazione.
- Per aiutarvi in questo, alcune carte vi chiederanno di raccontare qualcosa. In quei casi, usate la vostra creatività come più preferite. Se vi riesce difficile pensare a qualcosa da dire, saltate senza problemi quella parte.

Carte Tutorial

- Durante la vostra prima partita, una serie di carte Tutorial vi illustrerà gradualmente le regole.
- Ogni volta che rivelate una carta Tutorial, prendetela e leggetela (non appena avete finito di giocare o di leggere la carta precedente).
- Quando leggete una carta Tutorial, è importante leggere tutta la carta.
- Tenete le carte Tutorial accanto all'AREA DI GIOCO, in modo da poterle consultare facilmente.
- **Questo tutorial serve a imparare a giocare, quindi non preoccupatevi troppo di vincere alla fine della partita. Cercate soltanto di divertirvi mentre giocate.**

Sulle carte Tutorial compaiono 3 icone Il vostro primo tutorial

- § Questa icona indica che il testo contiene solo regole e non c'è bisogno di **nessuna azione** da parte vostra.
- ▶ Questa icona indica che il testo contiene azioni che **dovrete effettuare**. Quando incontrate questo tipo di testo, svolgete ogni voce puntata una dopo l'altra, completando tutte le istruzioni di una voce prima di passare alla successiva.
- ▶ Questa icona indica che il testo contiene azioni correlate al **tutorial** vero e proprio. Vi verrà sempre spiegato come procedere con il tutorial.

- § In Fog of Love interpreterete due personaggi e li guiderete in una relazione romantica burrascosa. Non interpretate come chi siete nella vita reale, bensì giocate come se foste una coppia di personaggi fittizi.
- Giocherete una serie di SCENE che illustrano la vostra relazione e deciderete come reagire a quelle situazioni.
- Alla fine della partita scoprirete come si evolve la vostra relazione... o come si conclude.
- È possibile che nella relazione siate felici, o che la relazione vacilli. Ma è anche ampiamente possibile che un personaggio sia felice nella relazione mentre l'altro non lo è.
- In questa particolare Storia d'amore i vostri personaggi si sono appena incontrati e ora stanno per uscire insieme per la prima volta.

- ▶ La persona fra voi che ha lanciato un bacio con una mano più di recente è la prima Persona Giocante (PG).
- ▶ La prima PG dovrà prendere la carta Tutorial in cima al mazzo DOLCE e leggerla a voce alta.
 - **Buon divertimento!**

