



W OPARACH MIŁOŚCI

Komedia romantyczna na planszy

INSTRUKCJA

Spis treści

Wstęp	2
Omówienie gry	2
Komponenty	2
Przygotowanie	3
Odpowiednie nastawienie	3
Różne typy celów	4
• Szczęście	
• Znaczniki osobowości	
• Cele osobowości	
• Przeznaczenie	
Twoja postać	6
• Płeć	
• Osobowość	
• Zawód	
• Powierzchność	
Tworzenie postaci	6
<hr/>	
Jak grać	7
Przebieg gry	7
Dzielenie się informacjami	7
Rodzaj	7
• Rodzaje talii kart	
Elementy karty sceny	8
Zagrywanie sceny	8
Oznaczenia postaci	8
Jak działają karty scen	9
• Dokonywanie wyborów	
• Rozstrzygnięcie scen	
• Efekty kart	
Rodzaje scen	9
• Sytuacja	
• Sekret	
• Scena poboczna	
• Ujawnienie sekretu	
• Reakcja	
• Efekty specjalne	
• Wydarzenia specjalne i powiązane sceny	
Gra kartami przeznaczenia	10
• Efekty kart przeznaczenia	
Zakończenie	10
<hr/>	
Odtworzenie samuczka	10
Organizacja elementów gry	10
Kilka słów od autora	11
Twórcy gry	11
Początek samuczka	12

UWAGA: NA POCZĄTKU ROZEGRAJCIE SAMOUCZKA LUB OBEJRZYJCIE FILM

Zasad „W oparach miłości” łatwiej i szybciej nauczyć się, rozgrywając najpierw samuczka. **Na końcu tej instrukcji wyjaśniamy, jak to zrobić.**

Zalecamy, aby **nie odpakowywać i nie mieszać kart** przed rozegranie samuczka.

Z instrukcji skorzystajcie, jeśli nie możecie rozegrać samuczka lub gdy zajdzie potrzeba przypomnienia sobie zasad.

Na stronie 10 wyjaśniamy, jak odtworzyć zestaw kart do samuczka, jeśli karty odpakowano i wymieszano.

Jeżeli łatwiej wam uczyć się zasad z nagrań filmowych **Rodney Smith** w wersji wideo, zapraszamy na: <https://lucrumgames.pl/gry/gry1/w-oparach-milosci>.

KOMEDIA ROMANTYCZNA NA PLANSZY

„W oparach miłości” jest grą dla dwóch osób. Stworzycie i wcielicie się w dwie postaci rodem z komedii romantycznej, które zakochają się w sobie i zmierzają z wyzwaniem, jakim jest stworzenie jedynego w swoim rodzaju związku.

Wasza wspólna opowieść miłosna zacznie się od „tego czegoś”, od pierwszego spojrzenia, by następnie w waszym związku pojawili się teściowie,

zawstydzające sytuacje, imprezy, wzajemne prezenty, romanse, dzieci, kłótnie, aż w końcu dojdzie do, miejmy nadzieję, szczęśliwego zakończenia.

Czy związek waszych postaci będzie szczęśliwy? Czy raczej zakończy się dramatycznym rozstaniem?

OMÓWIENIE GRY

W „W oparach miłości” na zmianę zagrywacie karty scen, po czym podejmujecie ważne decyzje.

Waszym zadaniem jest wybrać to, co najlepsze dla was samych, lub to, co najlepsze dla związku, a także rozważyć decyzje drugiej postaci, ponieważ wybory obu będą wpływać na wspólny wynik.

W trakcie gry zdobywacie i tracicie PUNKTY SZCZĘŚCIA (♥) oraz otrzymujecie ZNACZNIKI OSOBOWOŚCI. Możecie zmieniać cechy osobowości swoich postaci, a w zakończeniu zdecydujecie o ich ostatecznym PRZEZNACZENIU.

Celem gry jest wypełnienie tego PRZEZNACZENIA.

W „W oparach miłości” historia obu postaci może mieć szczęśliwe zakończenie. Jednak również dobrze finałowe PRZEZNACZENIE jednej (lub obu) z postaci może okazać się nieszczęśliwe.

Każda postać wybiera swoje PRZEZNACZENIE, które następnie próbuje wypełnić. Niekiedy PRZEZNACZENIE może być tragiczne, innym razem romantyczne, albo po prostu... nieprzyjemne.

PRZEZNACZENIE wpływa na to, czy rozgrywka opiera się na współpracy, czy raczej gracie przeciw sobie.

Na początku macie kilka kart PRZEZNACZENIA, ale w miarę postępu rozgrywki potajemnie będziecie się ich pozbywać, aż do wyboru ostatecznego PRZEZNACZENIA - w ZAKOŃCZENIU.

To właśnie finałowe PRZEZNACZENIE określa, czy dana postać pozostaje w związku, czy odchodzi. Ta karta określa też warunki, które należy spełnić. Wypełnienie PRZEZNACZENIA zależy w takim samym stopniu od twoich czynów, jak i od czynów drugiej postaci - bo do tanga trzeba dwojga.

Dlatego w czasie gry nieustannie będziecie próbować odkryć, na czym w związku zależy drugiej osobie, i opierając się na tych informacjach będziecie działać i decydować o PRZEZNACZENIU, które chcecie wypełnić. Tak samo jak w prawdziwym związku, wasz sukces zależeć będzie od waszej intuicji i umiejętności odczytania emocji drugiej osoby.

KOMPONENTY

- 1 instrukcja (trzymasz ją w ręku)
- 1 plansza do gry
- 2 dwustronne karty postaci (z sylwetką mężczyzny/kobiety)
- 2 podstawki do kart (różowa i niebieska)
- 2 pomoce dla postaci
- 2 pudełka na znaczniki
- 1 specjalna wkładka do organizacji komponentów
- 18 podziałek na karty


Karty





- 4 historie miłosne (17 kart ROZDZIAŁÓW/ZAKOŃCZENIA i 4 karty STRESZCZENIA; pierwsza historia znajduje się w talii SŁODKIEJ)
- 113 kart SCEN
- 38 kart OSOBOWOŚCI
- 60 kart POWIERZCHOWNOŚCI
- 36 kart ZAWODÓW
- 14 kart PRZEZNACZENIA (7 różowych i 7 niebieskich)
- 30 kart samuczka

Znaczniki

- 8 ŻETONÓW WYBORU (4 różowe i 4 niebieskie oznaczone A, B, C, D)
- 60 drewnianych ZNACZNIKÓW OSOBOWOŚCI (30 różowych i 30 niebieskich)
- 10 drewnianych ŻETONÓW O WARTOŚCI 5 (5 różowych i 5 niebieskich)

PRZYGOTOWANIE

1. Rozłóżcie planszę na stole. Zauważcie, że strona każdej osoby ma swój kolor: niebieski lub różowy.
2. Każde z was bierze podstawkę do kart (g), ŻETONY WYBORU (h) i pudełka z żetonami w kolorze waszej postaci (i), a następnie umieszczacie je przed sobą.
3. Wspólnie zdecydуйте, w którą historię miłosną chcecie grać. Dobierzcie karty STRESZCZENIA, ROZDZIAŁÓW, ZAKOŃCZENIA i SCEN z tej historii miłosnej. Jeśli gracze pierwszy raz, najlepiej zacząć od *Niedzielnej randki* i rozegrać ją w ramach samouczka.
4. Zwróćcie uwagę na zasady specjalne opisane w STRESZCZENIU. Następnie połóżcie tę kartę w miejscu STRESZCZENIA na planszy, stroną omówienia do góry.
5. Jeśli dodajecie WYDARZENIA SPECJALNE (z historii miłosnej, którą wybraliście powyżej i/lub z innych historii miłosnych), umieśćcie je pod kartą STRESZCZENIA. WYDARZENIA SPECJALNE mają w prawym dolnym rogu symbol: 
6. Połóżcie zakryte karty ROZDZIAŁÓW i ZAKOŃCZENIA w miejscu ROZDZIAŁÓW na planszy. ROZDZIAŁ PIERWSZY powinien być na wierzchu, pod nim ROZDZIAŁ DRUGI, i tak dalej. ZAKOŃCZENIE powinno leżeć na spodzie.
7. Podzielcie wszystkie pozostałe SCENY z wybranej historii miłosnej na 3 główne talie (SŁODKA, POWAŻNA i BURZLIWA). Każda SCENA ma w lewym dolnym rogu symbol. Wskazuje on talię, do której należy ta karta:

SŁODKA to , POWAŻNA to , BURZLIWA to .
8. Podzielcie POWIĄZANE SCENY związane z WYDARZENIAMI SPECJALNYMI dodanymi w kroku 5 na 3 główne talie.
9. Potasujcie wszystkie talie i połóżcie je na planszy w oznaczonych miejscach. Pole SPECJALNE () przyda się po wprowadzeniu dodatków.
10. Potasujcie talie OSOBOWOŚCI, ZAWODÓW i POWIERZCHOWNOŚCI, i połóżcie je w odpowiednim miejscu na planszy.
11. Wybrana historia miłosna określa, których kart PRZEZNACZENIA musicie użyć. Każde z was otrzymuje zestaw w swoim kolorze.
12. Osoba, która jako ostatnia posłała komuś buziaka, zostaje osobą rozpoczynającą.

Po przygotowaniu do gry należy stworzyć postaci (str. 6).
Wcześniej jednak zapoznajcie się z kilkoma założeniami gry.

Odpowiednie nastawienie

Ta gra opowiada pewną historię. Im bardziej wzbogacie ją swymi pomysłami, tym lepsze będą efekty, a historia nabierze głębi.

W tym celu niektóre karty polecają coś *opowiedzieć*. W takich przypadkach wykażcie się kreatywnością. Jeśli jednak czujecie, że trudno wam coś wymyślić, po prostu pomińcie ten krok.

Dopóki przestrzegacie zasad określających przepływ informacji (str. 7), grze będą towarzyszyć ciekawe dialogi i niezwykle doznania.

W tej grze wcielacie się w wymyślone postaci wplątane w nieprzewidywalny romans. To komedia, choć możliwe, że gorzka.

I jak w każdej opowieści, wasze postaci mogą się zmieniać. Wasza wspólna historia może dowolnie się rozwinąć.

„W oparach miłości” tak naprawdę polega na stworzeniu dobrej opowieści. Choć wcielacie się w wasze postaci i działacie w ich imieniu, gracze też z pozycji „bogów” i wplątujecie bohaterki i bohaterów w rozmaite ciekawe i zwariowane sytuacje.

Gracze nie tylko postaciami, ale także opowieścią. A zatem to, czy na końcu wypełnicie PRZEZNACZENIE waszych postaci, jest mniej istotne niż wspólnie stworzona opowieść.



Plansza we wczesnym etapie rozgrywki. Zostały stworzone postaci i zagrano kartę ROZDZIAŁU oraz 2 SCENY.

RÓŻNE TYPY CELÓW

W „W oparach miłości” należy zliczać dwa rodzaje punktów: SZCZĘŚCIA (♥) oraz ZNACZNIKI OSOBOWOŚCI. To od nich zależy, czy uda się wypełnić ostateczne PRZEZNACZENIE.

Szczęście

„W oparach miłości” to gra o związkach i poczuciu szczęścia, jakie waszej postaci daje relacja z drugą osobą. Większość rzeczy, które zrobicie w grze, będzie mieć na to wpływ.

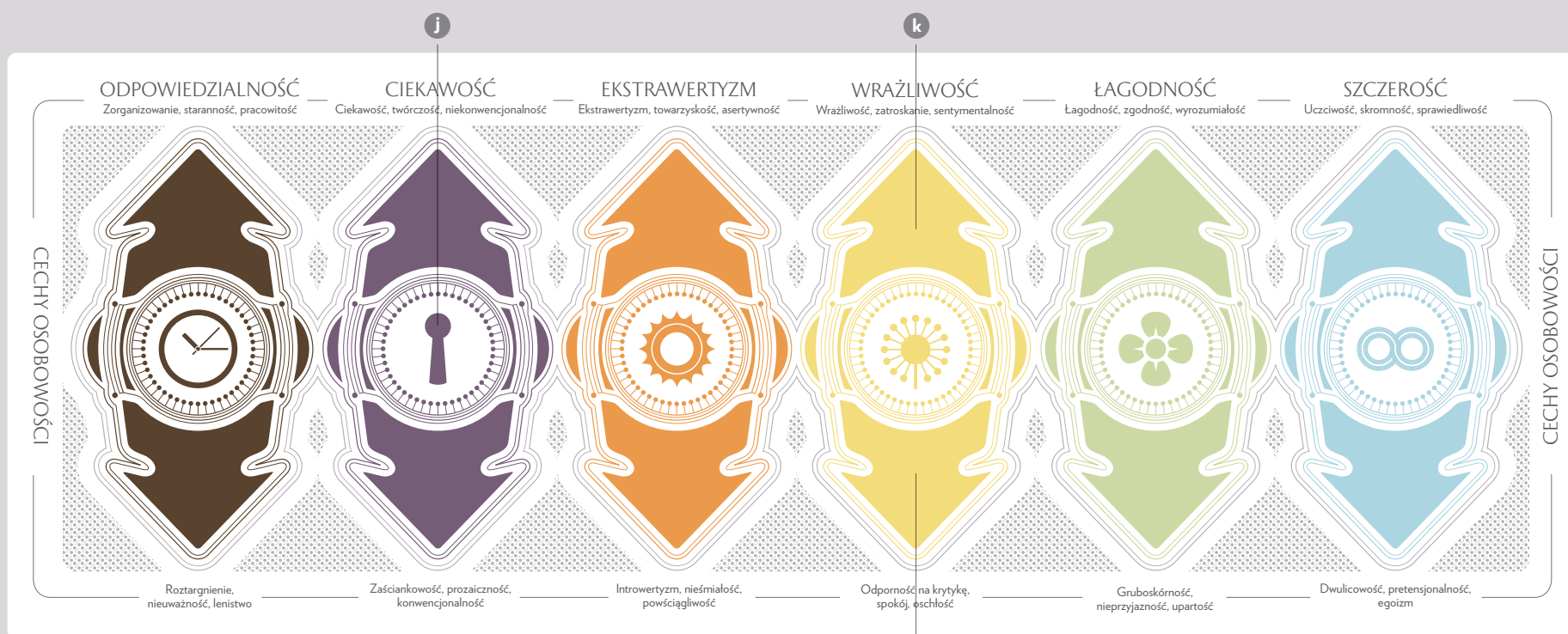
Wartość, którą zaznaczyliście na kartach swoich postaci, to ich aktualny poziom SZCZĘŚCIA. Żetonami w kolorze danego bohatera zaznacza się na karcie postaci poziom SZCZĘŚCIA. Na innych kartach SZCZĘŚCIE oznaczono ikoną ♥.

Im wyższa wartość szczęścia, tym dana postać jest szczęśliwsza w związku.

Gdy jakiś efekt mówi: +2 ♥ lub -2 ♥, należy przesunąć żeton w dół lub w górę o odpowiednią liczbę pól.

Po zdobyciu 10 punktów SZCZĘŚCIA należy umieścić dodatkowy żeton na środku karty (jeden za każde kolejne 10 punktów) i dalej odliczać jedności żetonem.

Szczęście nie może mieć ujemnej wartości ♥. Można tracić tylko dodatnie ♥ czyli punkty, które już się zdobyło. Jeśli za przebiegu gry wynika, że trzeba stracić więcej, licznik zatrzymuje się na 0 ♥.



(j) CECHY OSOBOWOŚCI. W grze występuje 6 CECH OSOBOWOŚCI.
(k) 2 ASPEKTY związane z WRAŻLIWOŚCIĄ. W sumie mamy 12 ASPEKTÓW.

Znaczniki osobowości

Większość wyborów podejmowanych w trakcie rozgrywki zgadza się lub nie z osobowością danej postaci.

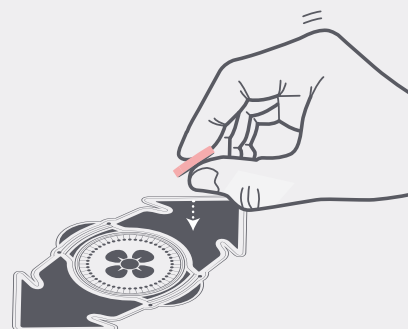
Podjęte wybory zaznaczacie, kładąc ZNACZNIKI OSOBOWOŚCI na środkowej części planszy.

Znajduje się tam sześć CECH OSOBOWOŚCI (odpowiedzialność, ciekawość itp.), a każda z nich ma dwa ASPEKTY, reprezentowane przez strzałki skierowane w górę lub w dół.

Wybory zaznacza się za pomocą ZNACZNIKÓW OSOBOWOŚCI (i) w odpowiednim kolorze.

Liczbę punktów odzwierciedlają skierowane do góry lub w dół symbole danego ASPEKTU OSOBOWOŚCI.

Na przykład symbol 🏠 oznacza, że należy położyć znacznik danej postaci na strzałce w górę (górnym ASPEKTEM) obok ŁAGODNOŚCI.



Całkiem możliwe, że jedna postać będzie miała ZNACZNIKI OSOBOWOŚCI jednocześnie na obu ASPEKTACH (górnym i dolnym) danej CECHY OSOBOWOŚCI.

ZNACZNIKÓW OSOBOWOŚCI nigdy nie usuwa się z planszy, chyba że konkretny efekt tak wskazuje.

„Czy te spodnie dobrze na mnie leżą?”

RÓŻNE TYPY CELÓW

Cele osobowości

W trakcie gry każda postać będzie dokonywać wyborów według określonych preferencji. Reprezentują je karty OSOBOWOŚCI, które mają swoje CELE.

Na koniec gry ZNACZNIKI OSOBOWOŚCI wskazują, czy danej postaci udało się osiągnąć CELE OSOBOWOŚCI. Osiągnięte CELE przekładają się na dodatkowe ❤️.

Osiągnięcie **osobistego** CELU OSOBOWOŚCI zależy od **przewagi**. Jest to różnica pomiędzy liczbą znaczników na górnym i dolnym aspekcie określonej CECHY OSOBOWOŚCI.

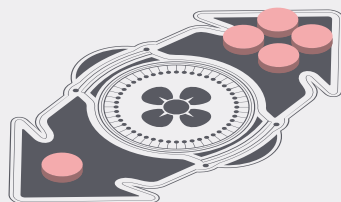
Jeśli na karcie OSOBOWOŚCI widzisz:

Osobista przewaga wynosi co najmniej



... potrzeba co najmniej trzech ZNACZNIKÓW OSOBOWOŚCI (w naszym kolorze) więcej na ASPEKTCIE górnym, niż na ASPEKTCIE dolnym.

Poniżej widać CECHĘ OSOBOWOŚCI z osiągniętym wyżej wymienionym CELEM OSOBOWOŚCI:



Przykład: Twój CEL OSOBOWOŚCI mówi, że potrzebujesz:



To niezbyt dużo. Jednak zdarzyło ci się zagrać ostro i zebrałeś:



Dlatego, żeby osiągnąć CEL OSOBOWOŚCI, potrzebujesz:



co zniweluje skutki wspomnianego ostrego zagrania.

Wspólne cele osobowości

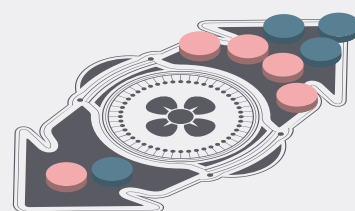
Gdy mowa o **wspólnym** CELU OSOBOWOŚCI, należy policzyć **łącznie przewagę** ZNACZNIKÓW OSOBOWOŚCI obu postaci.

A więc z takim CELEM OSOBOWOŚCI:

Wspólna przewaga wynosi co najmniej



... ledwo uda się osiągnąć cel, jeśli wasze ZNACZNIKI OSOBOWOŚCI rozłożone są w następujący sposób:



W przypadku wspólnego celu, musicie zwracać uwagę nie tylko na zachowanie własnej postaci, ale także na zachowanie drugiej osoby.

Jeśli masz 2 CELE OSOBOWOŚCI, które łączy ten sam ASPEKT, wymagania punktowe drugiego CELU OSOBOWOŚCI ulegają podwojeniu.

Na koniec gry decydujesz, który CEL OSOBOWOŚCI liczysz jako pierwszy, a który jako drugi.

Wymagania ulegają potrojeniu dla trzeciego podobnego CELU OSOBOWOŚCI, jeśli taki się pojawi (co jest raczej mało prawdopodobne).



Przeznaczenie

Większość kart PRZEZNACZENIA (choć nie wszystkie), zależą od liczby punktów ❤️ postaci.

❤️ otrzymujecie podejmując odpowiednie wybory w SCENACH rozgrywanych w trakcie gry, a także osiągając CELE OSOBOWOŚCI.

Jeśli żadna z postaci na koniec gry nie będzie szczęśliwa, trudno będzie wypełnić którekolwiek PRZEZNACZENIE. Wystarczy jednak jedna szczęśliwa postać, by niektóre związki uznać za udane.

Na przykład, BEZWARUNKOWA MIŁOŚĆ zostanie osiągnięta, jeśli druga postać będzie szczęśliwa. Nie musisz martwić się o własne ❤️.

Ponadto, niektóre karty PRZEZNACZENIA wymagają, oprócz ❤️, odpowiedniej przewagi ZNACZNIKÓW OSOBOWOŚCI. Aby spełnić warunki BEZWARUNKOWEJ MIŁOŚCI, twoja postać musi dokonywać szczyrych wyborów.

Dzięki BEZWARUNKOWEJ MIŁOŚCI **pozostaniesz** w związku. Jednocześnie potrzebujesz, żeby druga postać także w nim **pozostała**.

Niektóre PRZEZNACZENIA kończą się jednak ROZSTANIEM. Karty z takim rozwiązaniem pojawiają się w jednej z załączonych historii miłosnych. Mogą one mieć ogromny wpływ na to, czy druga postać zdoła wypełnić wybrane przez siebie PRZEZNACZENIE.

Używajcie ich z rozwagą. Szczegółowe zasady dotyczące PRZEZNACZENIA znajdują się na str. 10.

„Kochanie. Proszę, nie zapomnij o naszej rocznicy. Czy ty mnie w ogóle słuchasz?”

BEZWARUNKOWA MIŁOŚĆ

Pozostaniesz w związku.

- Ale osiągniesz szczęście tylko, jeśli druga postać też będzie szczęśliwa.

Wypełnij swoje przeznaczenie jeśli...

Twoja osobista przewaga wynosi

co najmniej

&

❤️ DRUGIEJ POSTACI wynosi co najmniej 40.

&

DRUGA POSTAĆ NIE ROZSTANIE się z tobą.

TWOJA POSTAĆ


Płeć

Wybierz stronę karty postaci najlepiej oddającą płeć, z jaką identyfikuje się twoja postać. Płeć i identyfikacja płciowa nie mają właściwie żadnego wpływu na grę, ale mogą być ważne, gdy trzeba odegrać postać.

Osobowość

Karty OSOBOWOŚCI reprezentują wrodzony charakter postaci. Jak wyjaśniliśmy wcześniej, postacie stają się szczęśliwsze w związku, jeśli na koniec gry udaje im się osiągnąć CELE OSOBOWOŚCI.

Karty OSOBOWOŚCI mają swoje CELE, zachęcające do podejmowania określonych wyborów.


Na przykład, jako *Pesymista* musisz osiągnąć wspólną przewagę o wartości *co najmniej* .

Karty OSOBOWOŚCI do niczego was nie zmuszają. Jak w każdej komedii romantycznej, postacie mogą zmienić swoje CELE OSOBOWOŚCI w późniejszym etapie gry. Można grać przeciwko swojej osobowości, licząc na to, że w późniejszej SCENIE nadarzy się okazja do jej zmiany (na str. 9 wyjaśniono to dokładniej). Oczywiście taka metoda wiąże się z pewnym ryzykiem, ale także daje wspaniałą okazję do opowiedzenia historii swojej postaci.




Zawód

Tak postać zarabia na życie. ZAWÓD jest źródłem 1 ZNACZNIKA OSOBOWOŚCI. W późniejszym etapie gry niektóre SCENY pozwalają na zmianę ZAWODU postaci (patrz str.9).

Na przykład, *Polityk* daje .

Powierzchność

POWIERZCHOWNOŚĆ opisuje to, na co inni zwracają uwagę, patrząc na daną postać. O powierzchności danej postaci decyduje osoba wcielająca się w drugą postać. W późniejszym etapie gry niektóre SCENY pozwalają na zmianę POWIERZCHOWNOŚCI postaci (patrz str.9). Każda karta POWIERZCHOWNOŚCI jest źródłem 1 ZNACZNIKA OSOBOWOŚCI.

Na przykład, *Worci ciała* daje .

POSEŁ/POSŁANKA



WOŃ CIAŁA



TWORZENIE POSTACI

Po zakończeniu przygotowań do gry (str. 3) możecie przejść do tworzenia postaci.

1. Wybierzcie stronę karty postaci najlepiej oddającą płeć, z jaką identyfikują się wasze postacie. Aby to zrobić, odwróćcie kartę na wybraną stronę i połóżcie ją na odpowiednim polu planszy.
2. Dobierzcie po 5 kart OSOBOWOŚCI. Nie pokazujcie ich sobie nawzajem.

Każde z was wybiera 3 z 5 otrzymanych kart OSOBOWOŚCI i umieszcza je w podstawce tak, by druga osoba nie widziała ich treści. Wybierając karty OSOBOWOŚCI, unikajcie kart z przeciwstawnymi CELAMI (czyli przeciwstawnymi ASPEKTAMI), ponieważ wówczas nie da się ich wszystkich osiągnąć. Najlepiej unikać także kart z danym symbolem skierowanym w tę samą stronę. Takie CELE trudniej osiągnąć, co wyjaśniliśmy na stronie 5. Niewykorzystane karty wsuńcie na spód talii kart OSOBOWOŚCI.

3. Każde z was dobiera po 3 karty ZAWODÓW i wybiera 1 z nich. Następnie równocześnie je ujawniacie. Umieśćcie wybrane karty ZAWODÓW w odpowiednim miejscu na planszy. Niewykorzystane karty wsuńcie na spód talii ZAWODÓW (e).

4. Każde z was dobiera po 5 kart POWIERZCHOWNOŚCI. POWIERZCHOWNOŚĆ to charakterystyczne cechy zewnętrzne jednej postaci, na które na początku zwróciła uwagę druga postać. Na zmianę wybieracie karty POWIERZCHOWNOŚCI dla drugiej postaci. Zaczyna osoba rozpoczynająca. Umieść kartę POWIERZCHOWNOŚCI na planszy po stronie drugiej postaci.

Kładąc kartę, postaraj się *opowiedzieć*, co dokładnie zwróciło uwagę twojej postaci na tę cechę drugiej osoby (na przykład: „Przy pierwszym spotkaniu moją uwagę od razu zwróciły twoje szerokie bary - właśnie kogoś takiego szukam”).

Na razie nie wymyślajcie, jak doszło do pierwszego spotkania. Przyjdzie na to czas później. Po prostu *opowiedzcie*, co pociągało was w drugiej osobie. Kontynuujcie tę wymianę, aż każde z was wybierze i położy 3 karty POWIERZCHOWNOŚCI na polach drugiej postaci.

Niewykorzystane karty wsuńcie na spód talii kart POWIERZCHOWNOŚCI.

5. Każda karta POWIERZCHOWNOŚCI i ZAWODU jest źródłem ZNACZNIKÓW OSOBOWOŚCI, co wskazuje symbol w prawym dolnym rogu takiej karty. W związku z tym umieśćcie 4 znaczki na odpowiednich ASPEKTACH na planszy.

6. Wymyślcie imiona dla waszych postaci. Pamiętajcie, wcielacie się w wymyśloną osobę.
7. Poświęćcie chwilę na przedstawienie swoich postaci i w kilku zdaniach *opowiedzcie* kim są i jak wyglądają. Nadal nie *opowiadajcie* jak się poznaliście.
8. Dobierzcie po 5 kart SCEN, tym samym tworząc startową rękę. STRESZCZENIE wybranej historii miłosnej określa ile kart należy dobrać z każdej talii.

Jesteście gotowi do gry.

JAK GRAĆ

PRZEBIEG GRY

W swojej turze możesz:

1. Odrzucić SCENĘ POBOCZNA, żeby dobrać nową SCENĘ. Możesz to zrobić dowolną liczbę razy.
2. Zagrać SCENĘ z ręki i ją rozstrzygnąć (SEKRETÓW się nie rozstrzyga, pozostają zakryte).
3. Dobrać SCENY na rękę tak, by mieć 5 kart scen. Jeśli z jakiegoś powodu już masz na ręku 5 lub więcej kart SCEN, nie dobieraj żadnych dodatkowych.
4. Sprawdzić, czy ROZDZIAŁ się skończył.

Na zmianę rozgrywacie swoje tury, aż liczba zagranych SCEN będzie taka sama, jak DŁUGOŚĆ ROZDZIAŁU (wskazana na aktualnej karcie ROZDZIAŁU).

W takiej sytuacji, po zakończeniu obecnej tury, odkrycie kartę następnego ROZDZIAŁU. Ta czynność nie jest akcją.

DZIELENIE SIĘ INFORMACJAMI

Czego nie wolno robić? (chyba, że zezwala na to SCENA)

- Ujawniać SCEN na rękę.
- Ujawniać kart PRZEZNACZENIA.
- Ujawniać kart OSOBOWOŚCI i CELÓW OSOBOWOŚCI.
- Ujawniać zagranych SEKRETÓW.
- Otwarcie dyskutować o tym, co byłoby najlepszym wyborem w danej SCENIE.

Co wolno robić?

- Rozmawiać o związku postaci, nie wdając się w szczegóły, i mówić, do czego chcemy, by zmierzał (nie musi być to prawda).
- Okazywać zadowolenie (lub nie) z wyborów dokonanych do tej pory.
- Odgrywać postać oraz inicjować sytuacje budujące atmosferę gry i ożywiający zabawę.

ROZDZIAŁY

Rozgrywka dzieli się na kilka ROZDZIAŁÓW, zwykle 3 lub 4. Pierwszy ROZDZIAŁ jest na ogół SŁODKI. W środkowym ROZDZIALE (lub ROZDZIAŁACH) wasze postacie doświadczą bardziej poważnych lub burzliwych wydarzeń. Napięcie wzrasta w ostatnim ROZDZIALE i w końcu prowadzi do ZAKOŃCZENIA historii.

Pierwsza zagrywana karta w grze to ROZDZIAŁ PIERWSZY. Wyjaśnia ona, jak zaczyna się dana historia miłosna. Umieśćcie kartę ROZDZIAŁU PIERWSZEGO na POLU HISTORII MIŁOSNEJ, tuż obok ASPEKTÓW OSOBOWOŚCI.



Przeczytajcie na głos tekst tej karty. Następnie dokonajcie wyborów i rozpatrzenie EFEKTY DODATKOWE. W dalszej części instrukcji wyjaśniamy, na czym to polega.

Po rozstrzygnięciu karty ROZDZIAŁU PIERWSZEGO, osoba rozpoczynająca rozgrywa swoją turę.

Oprócz tworzenia ogólnych zrzębów historii, ROZDZIAŁY określają, z których talii należy dobierać karty scen w trakcie gry. Ma to wpływ na fabułę historii.

W prawym dolnym rogu znajdują się ikony symbolizujące różne talie SCEN. Aktualna karta ROZDZIAŁU określa, z których talii można dobierać karty, chyba że dana SCENA mówi inaczej. Ikona nie ma wpływu na to, które SCENY można zagrać.

Dobierz karty z: ●

Na dole każdej karty ROZDZIAŁU podano także jego długość:

Długość: XX kart

Gdy liczba zagranych SCEN osiągnie tę wartość i zostały dobrane nowe karty SCEN, ROZDZIAŁ dobiega końca (jak wyjaśniliśmy, licząc zagrane SCENY nie uwzględniajcie nieujawnionych SEKRETÓW ani SCEN pobocznych).

Usuńcie wszystkie karty z POLA HISTORII MIŁOSNEJ i umieśćcie je odkryte w talii kart odrzuconych, obok talii SŁODKIEJ. Dzięki temu, że karty są odkryte, zaczynając nowy ROZDZIAŁ łatwiej zorientujecie się, kto zagrał ostatnią SCENĘ.

Rodzaje talii kart

Talie dzielą się na następujące rodzaje:

- Talia SŁODKA zawiera romantyczne, słodkie doświadczenia.
- Talia POWAŻNA dotyczy ważnych wydarzeń, które mogą przytrafić się w życiu.
- ★ Talia BURZLIWA to sytuacje dramatyczne, sekrety i sceny dotyczące życiowych zmian.
- ⬠ Talia SPECJALNA przyda się po zakupie dodatków do gry i nowych historii miłosnych.

„Gdy jestem z tobą, mam motyle w brzuchu!”

ELEMENTY KARTY SCENY

Tytuł SCENY. Tytuł u dołu karty jest czasem jego skróconą wersją.

Ogólny typ karty. Najczęściej określa osobę wybierającą.

Więcej informacji o wyborze, który należy podjąć.

Wybory dostępne w tej SCENIE. Pogrubiony tekst to słowa wypowiediane przez POSTAĆ WYBIERAJĄCĄ. Nawiasy oznaczają wyjątek od tej zasady. W przypadku ROZDZIAŁÓW obowiązują nieco inne zasady.

Wpływ efektu wyboru na POSTAĆ WYBIERAJĄCĄ i DRUGĄ POSTAĆ. Jeśli obie postacie wybrały tak samo, każda z nich jest zarówno POSTACIĄ WYBIERAJĄCĄ jak i DRUGĄ POSTACIĄ. Na przykład, jeśli obie osoby wybiorą opcję A, nikt nie zyska i nie straci.

Ten symbol oznacza, że dana SCENA należy do talii BURZLIWEJ. Symbol umieszczono w rogu, dzięki czemu łatwo posortować karty po skończonej grze.



Te słowa wypowiada POSTAĆ ZAGRYWAJĄCA kartę. W przypadku zmiany tej zasady, w nawiasach pojawi się odpowiednie wyjaśnienie. Pole to ma nieco inne zastosowanie dla kart ROZDZIAŁÓW, ponieważ nie są one zagrywane przez konkretne osoby.

ZNACZNIKI OSOBOWOŚCI zdobyte przez osobę wybierającą daną opcję.

EFEKTY DODATKOWE, które zależą od wyborów obu postaci. W tej SCENIE zgodny wybór B może mieć negatywny efekt, ale zgodny wybór C zaowocuje już pozytywnie.

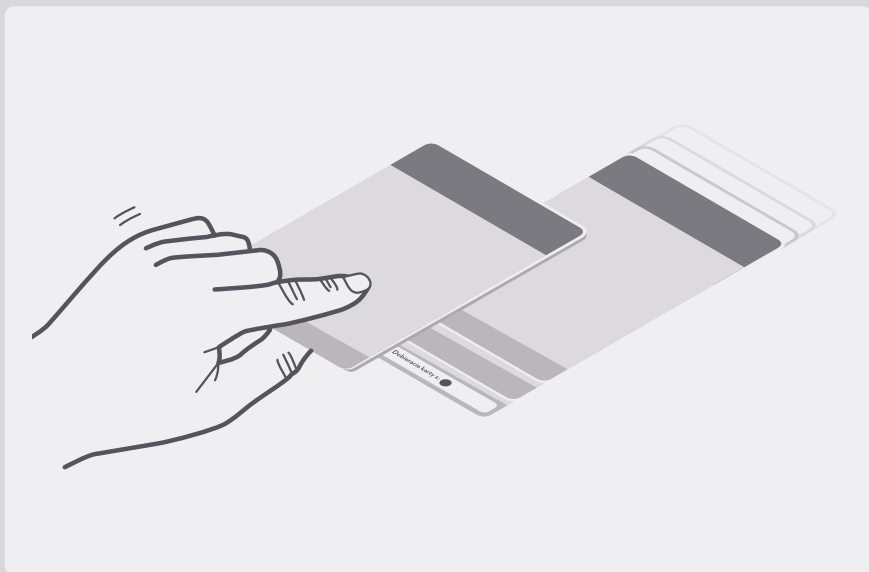
Niektóre karty mają efekty, których nie wyjaśniono w zasadach. W takich przypadkach wyjaśnienie zawsze znajduje się na karcie (np. wymiana w tym przykładzie). Dla łatwiejszej identyfikacji, wszystkie efekty zaznaczono na czerwono.

Na razie numer karty do niczego wam się nie przyda. Symbol * oznacza, że ta scena należy do samouczka.

Niektóre karty SCEN (ale nie ta) w prawym dolnym rogu mają ikonę, dzięki której łatwiej odróżnić daną SCENĘ po zagranie jej na POLU HISTORII MIŁOSNEJ. Taki symbol ułatwia także odnalezienie danej SCENY, gdy jakaś karta poleca **przejrzeć** talię i ją znaleźć. Wystarczy wtedy szybko przejrzeć karty, koncentrując się na dolnym prawym rogu.

ZAGRYWANIE SCENY

Gdy SCENA zostaje zagrana, umieśćcie ją na poprzednio zagranej karcie SCENY (lub ROZDZIAŁU) na POLU HISTORII MIŁOSNEJ. Kartę należy położyć tak, by dolna część poprzedniej SCENY lub ROZDZIAŁU wciąż była widoczna.



Jeśli chcecie, zagrywaną kartę możecie przeczytać na głos. Wszystkie informacje na karcie SCENY są ogólnie dostępne (chyba, że jest to SEKRET, ale w takim wypadku karty nie zagrywa się na POLU HISTORII MIŁOSNEJ).

Oznaczenia postaci

Na kartach spotkacie się z kilkoma sposobami określania POSTACI:

POSTAĆ ZAGRYWAJĄCA I DRUGA POSTAĆ:

- POSTAĆ ZAGRYWAJĄCA to osoba, która zagrała daną kartę
- DRUGA POSTAĆ to osoba, która nie zagrała danej karty

— POSTAĆ ZAGRYWAJĄCA / —
DRUGA POSTAĆ

POSTAĆ WYBIERAJĄCA I DRUGA POSTAĆ:

- POSTAĆ WYBIERAJĄCA to osoba dokonująca określonego wyboru
- DRUGA POSTAĆ to osoba, która nie dokonuje danego wyboru

Oznacza to, że na kartach z opcją WYBIERAJĄCĄ OBIE POSTACIE każdy będzie jednocześnie POSTACIĄ WYBIERAJĄCĄ, jeśli chodzi o własne decyzje, i DRUGĄ POSTACIĄ z perspektywy drugiej osoby.

— POSTAĆ WYBIERAJĄCA / —
DRUGA POSTAĆ

JAK DZIAŁAJĄ KARTY SCEN

Dokonywanie wyborów

Większość kart SCEN i wszystkie karty ROZDZIAŁÓW wymagają od was dokonywania wyboru. Dokonując wyborów, nie wolno dyskutować o dostępnych opcjach. Wybór zależy od posiadanej wiedzy oraz, oczywiście, od intuicji.

W grze występują dwa rodzaje wyborów: WYBIERA DRUGĄ POSTAĆ i WYBIERAJĄ OBIE POSTACIE.

WYBIERA DRUGĄ POSTAĆ


Wyboru dokonuje osoba, która nie zagrała danej SCENY, w terminologii gry określana jako DRUGA OSOBA lub jako DRUGA POSTAĆ. I to właśnie ta osoba otrzymuje ZNACZNIKI OSOBOWOŚCI, ponieważ to ta OSOBA dokonuje danego wyboru.

WYBIERAJĄ OBIE POSTACIE


OBIE POSTACIE, równocześnie, lecz w tajemnicy przed sobą, wybierają jedną z opcji (A, B, C, D). Potajemnie dobieracie oznaczony odpowiednią literą ŻETON WYBORU. Następnie położcie wybrany ŻETON WYBORU (zakryty) na polu wyboru na planszy i równocześnie odkryjcie swoje żetony.


Rozstrzygnięcie scen

Rozstrzygając scenę należy wykonać następujące czynności:

Znaczniki osobowości: W większości przypadków, po dokonaniu wyboru POSTAĆ WYBIERAJĄCA otrzyma co najmniej jeden ZNACZNIK OSOBOWOŚCI. Wskazują to umieszczone z prawej strony ikony ASPEKTÓW (np. ). Położcie otrzymane ZNACZNIKI OSOBOWOŚCI w odpowiednim miejscu na planszy.

W scenach, w których WYBIERA DRUGĄ POSTAĆ, ZNACZNIKI OSOBOWOŚCI otrzymuje tylko osoba wybierająca.

Efekty wyboru: Wybór często w jakiś sposób wpływa na POSTAĆ WYBIERAJĄCĄ lub DRUGĄ POSTAĆ, na przykład dodając lub odejmując . Rozpatrzenie wszystkie efekty, a potem kontynuujcie grę.

Efekty dodatkowe: Większość kart z opcją WYBIERAJĄ OBIE POSTACIE posiada EFEKTY DODATKOWE. Jeśli takowe występują, teraz należy je rozpatrzyć. Efekty te zależą od wyborów każdej z postaci. Zauważcie, że często (ale nie zawsze) otrzymacie więcej , jeśli wasz wybór będzie zgodny.

Efekty kart

Zmień: Niektóre SCENY nakazują wam coś zmienić. Zwykle chodzi o kartę OSOBOWOŚCI. Zmieniając, odrzuć losowo lub wybierz (w zależności to od instrukcji na karcie SCENY) jedną ze swoich kart OSOBOWOŚCI, POWIERZCHOWNOŚCI lub ZAWODU (w zależności od tego, co masz zmienić).

Następnie odłóż tę kartę, zakrytą, na spód odpowiedniej talii. Dobierz 3 nowe karty tego samego typu, co odłożona, i wybierz jedną z nich. Pozostałe karty wsuń na spód odpowiedniej talii.

Zmiana POWIERZCHOWNOŚCI lub ZAWODU wpłynie na twoje ZNACZNIKI OSOBOWOŚCI. Usuń znacznik otrzymany dzięki odrzuconej karcie i dodaj nowy wynikający z nowej karty.

Opowiedz: Gdy karta nakazuje, by coś opowiedzieć, należy wymyślić krótką historijkę. Bądźcie kreatywni!

Ujawnij: Gdy wymagane jest ujawnienie karty, pokaż ją drugiej osobie, a następnie znów zakryj. Jeśli karta nakazuje ujawnić SEKRET, należy rozpatrzyć efekt ujawnionego SEKRETU. Połóż kartę ujawnionego SEKRETU na POLU HISTORII MIŁOSNEJ.

Odrzuć: Karty należy odrzucać zakryte (chyba, że instrukcja nakazuje inaczej) na pole kart odrzuconych obok talii SŁODKIEJ.


Inne efekty: W grze występują inne efekty. W takich przypadkach wyjaśnienie zawsze znajduje się na karcie.

RODZAJE SCEN

Oprócz SCEN typu WYBIERAJĄ OBIE POSTACIE i WYBIERA DRUGĄ POSTAĆ istnieje także kilka innych typów SCEN.

Sytuacja

SYTUACJĘ zagrywa się w swojej turze. SYTUACJĘ zagrywane są na POLU HISTORII MIŁOSNEJ, jak większość innych SCEN. W przeciwieństwie do SCEN, nie oferują one jednak wyborów. Zamiast tego, wpływają na kolejną zagrana SCENĘ, często zmieniając efekty danej karty. Można zagrać dwie (lub więcej) kart SYTUACJI po kolei, ale tylko ta na wierzchu stosu wpływa na efekt.

Efekt wpływu na kolejną kartę oznaczono ikoną, umieszczoną w prawym dolnym rogu: 

Ikona ta oznacza każdy przenoszony w ten sposób efekt, a nie tylko kartę SYTUACJI. Przypomina o danym efekcie przy zagrywaniu kolejnej karty SCENY na POLU HISTORII MIŁOSNEJ.

SYTUACJA nigdy nie wpływa na karty ROZDZIAŁÓW ani na ZAKOŃCZENIE. Jeśli zostanie zagrana tuż przed końcem ROZDZIAŁU (czyli tuż przed ujawnieniem karty kolejnego ROZDZIAŁU), wpłynie na najbliższą zwykłą SCENĘ, zagrana w nowym ROZDZIALE.

Sekret

Zagrany SEKRET umieszcza się zakryty, wsuwając go pod krawędź planszy po stronie osoby zagrywającej. Pozostaje tajemnicą, dopóki nie ujawni go inna SCENA, lub do końca gry.




Jeśli sekret zostanie ujawniony, przeczytajcie na głos kartę i rozpatrzenie efekty «ujawnienia». Otrzymujecie także ZNACZNIKI OSOBOWOŚCI, jeśli zostały wskazane u góry karty.

Jeśli SEKRETU nie ujawniono w trakcie gry, następuje to w ZAKOŃCZENIU historii MIŁOSNEJ wraz z rozpatrzeniem efektów «jeśli nie ujawniono». Osoba zagrywająca otrzymuje teraz ZNACZNIKI OSOBOWOŚCI, jeśli zostały wskazane u góry karty.

Nieujawnionego SEKRETU nie bierze się pod uwagę, rozpatrując DŁUGOŚĆ ROZDZIAŁU. Zagranie karty SEKRETU jak zwykle kończy turę. Jeśli SEKRET zostanie ujawniony, należy go położyć na POLU HISTORII MIŁOSNEJ, tak jak każdą inną SCENĘ. Od teraz bierze się go pod uwagę, licząc DŁUGOŚĆ ROZDZIAŁU.

Scena poboczna

SCEN POCOZNYCH nie bierze się pod uwagę, licząc DŁUGOŚĆ ROZDZIAŁU. Takie sceny mają w dolnym prawym rogu następujący symbol: .

Po zagranii nie kładzie się ich na POLU HISTORII MIŁOSNEJ, ale na stos kart odrzuconych obok talii SŁODKIEJ.

Ich zagranie także kończy turę. Na początku tury można odrzucić dowolną liczbę SCEN POCOZNYCH (kładąc je odkryte na polu kart odrzuconych), aby następnie od razu dobrać nowe SCENY. Karty dobierać można tylko z talii wskazanych na karcie aktualnego ROZDZIAŁU. Po dobraniu SCENY POCOZNEJ można ją od razu odrzucić i dalej dobierać karty.

Ujawnienie sekretu

Ujawnij i rozpatrz SEKRET zagrany przez DRUGĄ POSTAĆ. Ujawniony SEKRET jest SCENĄ POCOZNA.

Reakcja

REAKCJĘ można zagrać tylko w odpowiedzi na inną właśnie zagrana SCENĘ. Karta REAKCJI zawsze wskazuje, kiedy można ją zagrać. REAKCJI nie można zagrywać w odpowiedzi na ROZDZIAŁY ani ZAKOŃCZENIE.

Każda REAKCJA jest inna. Niektóre pozwalają pominąć właśnie zagrana SCENĘ, a inne zmienić wybór dokonany przez drugą osobę.



Ponieważ zagrywa się je poza swoją turą, nigdy nie liczą się jako tura ZAGRYWAJĄCEJ POSTACI. Po zagranii REAKCJI natychmiast dobierz nową SCENĘ. REAKCJE są SCENAMI POCOZNYMI.

Efekty specjalne

Niektóre SCENY mają wyjątkowe dla siebie efekty. Tę grupę kart nazywamy SCENAMI z EFEKTEM SPECJALNYM. Dany efekt jest opisany na karcie tej SCENY.

Wydarzenia specjalne i powiązane sceny

WYDARZEŃ SPECJALNYCH nie dołącza się do talii, ale na początku gry umieszcza pod kartą STRESZCZENIA.

WYDARZENIA SPECJALNE oznaczono symbolem:  lub .

Niektóre SCENY pozwalają dodać WYDARZENIE SPECJALNE do danej talii. Takie powiązane SCENY oznaczono jednym z symboli:



WYDARZENIA SPECJALNE pojawiają się w niektórych historiach miłosnych otrzymanych wraz z grą.

Można je także dołączyć do dowolnej rozgrywanej historii miłosnej. Oznacza to, że aby je wykorzystać, nie musicie rozgrywać historii miłosnej, do której były dołączone.

Dołączając do historii miłosnej WYDARZENIE SPECJALNE, należy także dodać związane z nim POWIĄZANE SCENY. Podzielcie POWIĄZANE SCENY na trzy główne talie (SŁODKA, POWAŻNA i BURZLIWA), następnie umieśćcie WYDARZENIE SPECJALNE pod STRESZCZENIEM.

GRA KARTAMI PRZEZNACZENIA

Te karty muszą być zawsze zakryte.

W trakcie gry niektóre karty nakazują odrzucić PRZEZNACZENIE. PRZEZNACZENIE zawsze odrzuca się zakryte, kładąc je na **swoim stosie kart odrzuconych**.



Odrzucając PRZEZNACZENIE, należy zawsze mieć co najmniej dwie karty PRZEZNACZENIA na ręku. Jeśli w wyniku jakiegokolwiek akcji mielibyście mieć mniej niż dwie karty PRZEZNACZENIA, ignorujecie taką akcję.

Gry zaczynacie z takimi samymi kartami PRZEZNACZENIA na ręku. Ważną częścią gry jest domyślenie się, którą kartę PRZEZNACZENIA druga osoba zatrzymała lub odrzuciła. Dzięki temu łatwiej będzie zrozumieć, do czego w związku zmierza DRUGA POSTAĆ.

Na koniec gry, w ZAKOŃCZENIU, należy wybrać jedno, ostateczne PRZEZNACZENIE; to właśnie to PRZEZNACZENIE spróbujecie wypełnić w danej historii.

Finałowe przeznaczenie określa też, czy **pozostajesz** w związku czy **rozstajecie się**. W niektórych historiach miłosnych nie ma kart PRZEZNACZENIA pozwalających na **rozstanie**.

Na początku wszystkie karty PRZEZNACZENIA posiadane przez was są „na ręce” (chyba, że z opisu wynika inaczej). Jednak w trakcie gry niektóre efekty sprawiają, że będziecie przekładać karty PRZEZNACZENIA z ręki na swój stos kart odrzuconych, albo zabierać je ponownie na rękę.

Efekty kart przeznaczenia

Przyjmij: Jeśli określona karta PRZEZNACZENIA znajduje się na twoim stosie kart odrzuconych, dobierz ją i dodaj do swojej ręki, a następnie odrzuć inną kartę PRZEZNACZENIA z ręki.

Oddaj: Jeśli masz określoną kartę PRZEZNACZENIA na ręce, odrzuć ją i wybierz inne PRZEZNACZENIE ze swojego stosu kart odrzuconych, a następnie dobierz je na rękę.

Odrzuć: Połóż wskazaną kartę PRZEZNACZENIA na swoim stosie kart odrzuconych. Ten efekt zadziała tylko wtedy, gdy macie daną kartę PRZEZNACZENIA na ręku. Pamiętaj, że PRZEZNACZENIE wolno odrzucić tylko, gdy po odrzuceniu nadal będziesz mieć co najmniej dwie inne karty PRZEZNACZENIA na ręku.

Dobierz: Dobierz jedną kartę PRZEZNACZENIA ze swojego stosu kart odrzuconych. Zignoruj ją, jeśli macie już takie PRZEZNACZENIE na ręku.

Jeśli w twoim stosie kart odrzuconych nie ma już kart PRZEZNACZENIA, nie możesz użyć akcji „przyjmij” ani „oddaj”.

Zignoruj odwołania do kart PRZEZNACZENIA, których nie dołączono do obecnie rozgrywanej historii miłosnej.

ZAKOŃCZENIE

Na koniec gry, gdy dojdziecie do ZAKOŃCZENIA, każde z was wybiera finałowe PRZEZNACZENIE, otrzymując dodatkowe punkty ♥ w liczbie zależnej od SEKRETÓW i CELÓW OSOBOWOŚCI.

Należy zastosować się do instrukcji na karcie ZAKOŃCZENIA. W zależności od rozgrywanej historii miłosnej, ZAKOŃCZENIA mogą się różnić szczegółami.

Kluczowe informacje, które mogą wpłynąć na rozgrywkę, podane są na karcie STRESZCZENIA. W ten sposób nie zepsujecie sobie ZAKOŃCZENIA przed pierwszą rozgrywką.

Teraz możecie sprawdzić, czy udało się wam wypełnić PRZEZNACZENIE postaci, oraz czy związek waszej pary zakończy się szczęśliwie.

Bez względu na to, jak skończyła się historia waszych postaci, mamy nadzieję, że dobrze się bawiliście, a wspólnie stworzona opowieść miłosna zapadła wam w pamięć.

Dobrym sposobem na zakończenie rozgrywki jest opowiedzenie całej historii raz jeszcze i wspólne omówienie tego, co się w niej wydarzyło, dzięki czemu wspomnienia z waszej wspólnej zabawy nabiorą głębi i barw.

ODTWORZENIE SAMOUCZKA

Jeśli karty zostały odpakowane i pomieszane, a chcecie nauczyć się jak grać, trzeba odtworzyć zestaw samuczka.

To proste, choć zajmuje kilka minut. Najpierw musicie znaleźć wszystkie karty z * (gwiazdką) po numeryze identyfikacyjnym. Na samouczek składa się 119 poniższych kart:

- 30 kart samuczka (27 dużych i 3 małe)
- 2 karty postaci
- 5 kart z *Niedzielnej randki* (1 streszczenie, 3 rozdziały, 1 zakończenie)
- 2 karty pomocy
- 37 KART SCEN (12 SŁODKICH, 10 POWAŻNYCH, 15 BURZLIWYCH)
- 8 KART PRZEZNACZENIA
- 16 KART OSOBOWOŚCI
- 9 KART ZAWODÓW
- 10 KART POWIERZCHOWOŚCI

Ułóżcie duże i małe karty w kolejności od najmniejszego do największego numeru. Karty z najniższym numerem powinny być na górze talii. Wszystkie karty powinny być zakryte (nie dotyczy to kart z tekstem po obu stronach).

Teraz podzielcie stos dużych kart na 3 osobne talie. Dzięki numerom na rewersie kart samuczka dowiecie się, jak to zrobić: #1 jest na pierwszej karcie stosu w talii SŁODKIEJ, #35 w talii POWAŻNEJ, a #61 w talii BURZLIWEJ.

W podobny sposób podzielcie na 3 talie małe karty. #82 oznacza początek talii dla kart OSOBOWOŚCI, #99 dla ZAWODÓW, a #109 dla POWIERZCHOWOŚCI.

Wszystko gotowe. Pamiętajcie, że samouczek zaczyna się na ostatniej stronie tej instrukcji.

ORGANIZACJA ELEMENTÓW GRY

Do gry dołączono 18 przekładek, które pomagają ułożyć elementy gry.

Talie scen – 3 przekładki

Każda z trzech głównych talii (SŁODKA, POWAŻNA i BURZLIWA) ma swoją przekładkę. Użyjcie ich, by przyspieszyć przygotowanie do gry.

Historie miłosne – 7 przekładek

Do gry dołączono 4 historie miłosne. Każda z nich ma swoją kartę STRESZCZENIA, karty ROZDZIAŁÓW i ZAKOŃCZENIA, oraz DODATKOWE SCENY, a także osobną przekładkę.

Zwykłych SCEN, dołączonych do danej historii miłosnej, możecie dowolnie używać w innych historiach miłosnych (nie dotyczy to WYDARZEŃ SPECJALNYCH ani SCEN POWIĄZANYCH). Dlatego najlepiej po prostu dodać je do trzech głównych talii, zamiast trzymać osobno z historiami miłosnymi, z którymi były zapakowane.

Do gry dołączono 3 dodatkowe przekładki dla historii miłosnych z dodatków. Przydadzą się, gdy nabeździecie te pakiety dodatkowe.

Postacie i przeznaczenia – 2 przekładki

Jedna przekładka służy do oddzielenia różowych kart, a druga niebieskich.

Wydarzenia specjalne – 1 przekładka

Wydarzenia specjalne i ich sceny powiązane należy trzymać razem. Możecie je oddzielić od innych komponentów za pomocą przekładki dla wydarzeń specjalnych.

Samouczek – 1 przekładka

30 kart samuczka najlepiej trzymać osobno. Mogą się jeszcze przydać, jeśli zechcecie nauczyć zasad gry kogoś innego.

Inne – 4 przekładki

Dodatkowe przekładki, które możecie dowolnie wykorzystywać. Może niektóre karty z gry nie pasują do waszego stylu i ich nie używacie? A może zrobiliście własny dodatek, jak na entuzjastów gry przyszło? Wykorzystajcie te przekładki wedle własnych potrzeb, by lepiej zorganizować komponenty gry. A jeśli jedną z waszych cech osobowości jest NIE-ZORGANIZOWANIE, po prostu o nich zapomnijcie.

KILKA SŁÓW OD AUTORA

Projektując „W oparach miłości” chciałem, by ta gra odróżniała się od większości współczesnych planszówek.

Obecnie prawie wszystkie gry planszowe dotyczą optymalizacji lub konfliktu, współzawodnictwa pomiędzy osobami grającymi lub pomiędzy osobą grającą, a grą.

Natomiast mi zamarzyła się mechanika symulująca zupełnie inną część życia, czyli związki międzyludzkie i budowanie zaufania.

Oczywiście, takie treści pojawiają się w innych grach, ale zwykle są jednym ze środków do zwycięstwa lub optymalizacji czegoś, a nie celem samym w sobie.

Prace nad „W oparach miłości” rozpoczęły się trzy lata temu, gdy sfrustrowały mnie próby znalezienia planszówki, która spodobałaby się mojej żonie. Jestem nerdem, a żona to uosobienie romantyzmu.

Gdy razem oglądamy filmy, często znajdujemy w nich rzeczy, które podobają się każdemu z nas. Jednak w przypadku gier planszowych było to właściwie niemożliwe.

Nie było (i nie ma) działu „Romans” (czy po prostu „Dramaturgia”) w żadnym sklepie z planszówkami ani internetowej bazie danych takich gier. Zastanowiło mnie to, a potem skłoniło do stworzenia gry, w którą mógłbym grać razem z żoną (a która może spodobała by się innym).

Mam doświadczenie w wynajdowaniu tego, co innowacyjne (to moja praca), dlatego tworząc grę skorzystałem ze znanych sobie metod, takich jak: badanie, przełożenie wniosków naukowych na konkretne mechanizmy, budowa prototypu, testy, dużo informacji zwrotnych i powtórek, itd.

Przeczytałem ponad dwa tysiące stron tekstów na temat miłości i komedii romantycznych, aby lepiej przełożyć taki temat na język gry. Bezpośrednio obejrzałem ponad 300 godzin gier testowych „W oparach miłości”, żeby idealnie oddać w mojej grze poczucie zaufania, zrozumienia, a także nieporozumień.

No i oczywiście sam rozegrałem niezliczoną liczbę partii. Z ulgą stwierdzam, że gra wciąż mnie bawi i zaskakuje. Cały ten trud miał na celu osiągnięcie delikatnej równowagi pomiędzy elementami mechaniki gry a jej tematyką, tak kluczową dla całego projektu.

Nie zrobiłem tego wszystkiego sam, ponieważ moja żona bardzo mi pomagała. Była związana z projektem od samego początku, a dla takiego nerda jak ja, stanowiła kopalnię informacji. Warto dodać, że razem z żoną prowadzimy firmę zajmującą się innowacjami i projektowaniem, więc dobrze ze sobą współpracujemy.

Żona pomogła mi wymyślić przepiękny styl wizualny gry, a także doszlifować szczegóły prawie każdego aspektu mechaniki.

W miarę postępów prac, moje ambicje rosły. Z początku miała to być gra dla mnie i dla żony. Potem do kręgu odbiorców doszli uczestnicy Fastavalu, dużego konwentu organizowanego w Danii. Gra bardzo się tam spodobała, choć wciąż był to niedokończony prototyp.

Po kilku miesiącach dalszych prac i przeróbek, grę zaprezentowano na targach Spiel 2015 w Essen. Uczestnicy tego największego wydarzenia planszówkowego na świecie byli zachwyceni. Kilkoro wpływowych projektantów gier stwierdziło, że „W oparach miłości” powinno być lekturą podstawową dla osób pragnących poznać nowe metody projektowania. Niesamowite!

Takie komentarze sprawiły, że moje plany stały się bardziej dalekosiężne. Grę udało się z powodzeniem wprowadzić na Kickstarterze. Kampania poszła znakomicie, choć dla takiego introwertyka jak ja, była nieco przerażającym doświadczeniem (uwielbiam rozmawiać z ludźmi, ale trudności sprawia mi pisanie dla innych... a Kickstarter polega na pisaniu dla szerokiej publiczności).

W wyniku kampanii i osiągniętych celów dodaliśmy do gry mnóstwo materiałów, co znacznie wydłużyło prace projektowe. Jednak nieustannie wspierała nas społeczność zwolenników projektu; nigdy nawet nie marzyłem o tak wspaniałym wsparciu.

Jestem wdzięczny wszystkim, dzięki którym ta gra powstała.

Dziękuję mojej muzie, miłości, przyjaciółce, „pani mego wszechświata”, mojej żonie Lotte. Dziękuję wszystkim, którzy byli przy nas i wsparli nas finansowo przy znacznej części pierwszego druku; Jacobowi E., który przyjechał z pomocą, gdy ta była najbardziej potrzebna; Mike’owi, który wyniósł projekt graficzny na nowy poziom, oraz cudownym i nietuzinkowym testerom, którzy pomogli dopracować grę. Dziękuję też korektorom i autorom poprawiającym teksty, i oczywiście Wam, za to, że chcecie zagrać w „W oparach miłości”.

Czas wypuścić moje „dziecko” na wolność. Na szczęście, to „dziecko” zostało dostrzeżone przez dużego dystrybutora, który ma wielkie plany związane z grami planszowymi. Tak jak my, firma wyczuła lukę na rynku i uznała „W oparach miłości” za idealny produkt do wypełnienia tej niszy.

Postanowili zorganizować premierę naszej gry w swoich sklepach. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, może to być początek nowej, niezwyklej przygody.

Cokolwiek się wydarzy, wciąż wierzę, że świat potrzebuje więcej gier dla naszych wewnętrznych romantyków, gier, które dadzą nam siłę do zrównoważenia wewnętrznych generałów i biurokratów. Mam nadzieję, że ta gra pomoże w takich zmianach.

Z wyrazami miłości,

Jacob Jaskov

17 July 2017



TWÓRCY GRY

Projekt: Jacob Jaskov.

Prace projektowe: Jacob Jaskov, Lotte Margrethe Klíxbüll Jaskov, Jacob Engelbrecht, Nikki Valens.

Projekt graficzny: Mike Højgaard (projekt artystyczny i graficzny), Lotte M. Klíxbüll Jaskov (pomysł, wizja i nadzór), Jeppe Norsker (zaplecze techniczne), Cecilie Fosshem (dodatki graficzne).

Zdjęcia: Anders Bøggild.

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

Special thanks: Lynn Bailey, Sebastian Hammer, Johnson Thurston.

Wersja zasad 1.3

Wydawca:

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

© 2021 - 2023 Floodgate Games, LLC. All rights reserved.

Wersja Polska:

Tłumaczenie: Janek Sielicki
Redakcja: Paulina Buczek, Kamil Nowak,
Magdalena Włodarczyk
Skład: Przemysław Kasztelaniec

Lucrum Games Sp. z o.o.
Ul. Gazownicza 21A
43-300 Bielsko-Biała
© 2023 Lucrum Games Sp. z o.o.
Wszystkie prawa zastrzeżone.

ŚLEDŹ NAS NA:

www.lucrumgames.pl
Facebook.com/LucrumGames
Instagram.com/lucrum_games



W OPARACH MIŁOŚCI



ZACZNIJCIE OD PRZECZYTANIA TEGO!

Przygodę z „W oparach miłości” można rozpocząć **od razu po otworzeniu pudełka**, ucząc się zasad **podczas rozgrywki**. Dlatego ważne jest, aby nie mieszać kart przed

ani w trakcie tej pierwszej gry!
Rozegranie samouczka zajmuje od 90 do 120 minut.
 Przeczytajcie zamieszczone na tej stronie informacje do-

tyczące przygotowania do gry, wypełnijcie polecenia z numerowanych kart, a wkrótce będziecie grać samodzielnie. Na rewersie każdej karty samouczka widnieje **numer**,

dzięki któremu wiecie, kiedy ją dobrać – **to naprawdę tak proste, żeby zacząć**. Pozostaje życzyć dobrej wam dobrej zabawy przy pierwszej rozgrywce w „W oparach miłości”.

Przygotowanie

- Umieśćcie planszę między wami (ilustracja).
- Położcie na oznaczonych miejscach planszy trzy talie scen (nie tasując ich): SŁODKA na polu SCEN SŁODKICH (a), POWAŻNA na polu SCEN POWAŻNYCH (b) i BURZLIWA na polu SCEN BURZLIWYCH (c). Tak samo zróbcie z taliami kart OSOBOWOŚCI, ZAWODÓW i POWIERZCHOWNOŚCI (d, e, f).
- Nazwy talii wydrukowano na pierwszej karcie każdej z nich.
- Każda osoba przygotowuje podstawkę do kart (g), żetony wyboru (h) i pudełka na żetony z żetonami tego samego koloru, co dana postać (i). Połóżcie je tak, jak pokazano na ilustracji.

Talie

- Talia SŁODKA zawiera romantyczne, słodkie doświadczenia.

- Talia POWAŻNA dotyczy ważnych wydarzeń, które mogą przytrafić się w życiu.
- Talia BURZLIWA to sytuacje dramatyczne, sekrety i sceny dotyczące zmiany osobowości.
- Pole SPECJALNE przyda się przy rozgrywaniu innych historii miłosnych.

Odpowiednie nastawienie

- W tej grze warto trochę poudawać swoje postacie.
- W tym celu niektóre karty polecają coś opowiedzieć. W takich przypadkach wykażcie się kreatywnością. Jeśli jednak czujecie, że trudno coś wymyślić, po prostu pomińcie ten krok.

Karty samouczka

- W pierwszej rozgrywce karty samouczka stopniowo wprowadzą was w zasady gry.
- Odkrywając kartę samouczka, odczytajcie ją na głos (najpierw zakończcie zagrywanie lub odczytanie poprzedniej karty).
- Ważne, by rozgrywając samouczek, przeczytać wszystkie informacje na danej karcie.
- Dla ułatwienia warto trzymać karty samouczka obok pola historii miłosnej.

Założeniem samouczka jest nauczenie was zasad gry, więc nie skupiajcie się zbyt długo na zwycięstwie. Po prostu spróbujcie się dobrze bawić.

Na każdej karcie samouczka umieszczono 3 ikonki.

- § Na każdej karcie samouczka umieszczono 3 ikonki.
- ▶ Ta ikona oznacza, że tekst opisuje czynność, jaką musicie wykonać. W przypadkach tego typu instrukcji należy wykonać kolejne czynności z wszystkich punktów, kończąc jedną, zanim zacznie się kolejną.
- ▶ Ta ikona oznacza, że tekst opisuje czynności związane z samouczkiem. Dzięki nim dowiecie się, jak dalej rozgrywać samouczek.

Wasz pierwszy samouczek

- § W „W oparach miłości” wcielacie się w dwie postacie, które przeżywają burzliwy romans. Nie odgrywacie siebie, ale fikcyjną parę.
- Będziecie odgrywać SCENY z waszego związku i decydować o swoim zachowaniu w różnych sytuacjach.
- Na koniec gry odkryjecie, jak rozwinął się wasz związek - lub jak się zakończył.
- Możliwe, że obie postacie będą szczęśliwe w związku, ale istnieje też szansa, że się rozstaną. Może też dojść do sytuacji, w której tylko jedna postać będzie szczęśliwa, a druga nie.
- W historii miłosnej z samouczka wasze postacie dopiero się poznały i idą na pierwszą randkę.

- ▶ Osoba, która jako ostatnia posłała komuś buziaka, zostaje osobą rozpoczynającą.
- ▶ Osoba rozpoczynająca powinna teraz wziąć kartę samouczka 1 z wierzchu talii SŁODKIEJ i przeczytać ją na głos.
 - **Bawcie się dobrze!**

