

AVVENTURE IN

PRIMA SERATA

UN GIOCO DI MATT WILLSON

Riassunto delle regole



Creazione della SCENA

- ◇ Ogni GIOCATORE specifica 3 cose
 - **OBBIETTIVO** – sviluppo della trama o approfondimento del personaggio
 - **ARGOMENTO** – di che parla la SCENA a grandi linee
 - **LOCATION** – dove è ambientata la SCENA
- ◇ Il PRODUTTORE imposta la SCENA sulla base delle indicazioni ottenute dal GIOCATORE
- ◇ I GIOCATORI coinvolti interpretano i loro PROTAGONISTI all'interno della SCENA mentre il PRODUTTORE interpreta i comprimari
- ◇ Se nella SCENA si arriva a un CONFLITTO, i GIOCATORI possono scegliere di chiamarlo mentre il PRODUTTORE deve
- ◇ Una SCENA si considera conclusa dopo la risoluzione del CONFLITTO, se ce n'è uno, o quando i giocatori sono soddisfatti di come OBBIETTIVO e ARGOMENTO siano stati affrontati. In ogni caso è il PRODUTTORE a chiudere la SCENA.



Ecosistema BUDGET / FAN MAIL

- ◇ Il PRODUTTORE inizia ogni EPISODIO con un BUDGET pari al doppio della somma della PRESENZA IN SCENA dei PROTAGONISTI più tre, cioè
- ◇ **Budget = (Somma PRESENZA IN SCENA x 2) + 3**
- ◇ Il PRODUTTORE può spendere fino a 5 punti di BUDGET per CONFLITTO; i gettoni relativi a questi punti spesi vengono trasferiti POOL DEL PUBBLICO
- ◇ I GIOCATORI (ma non il PRODUTTORE) possono prendere gettoni dal POOL DEL PUBBLICO per premiare altri GIOCATORI con un punto di FAN MAIL per ogni SCENA
- ◇ Un punto di FAN MAIL può essere speso da un giocatore per avere una carta aggiuntiva in un CONFLITTO; ogni carta ottenuta in questo modo che dovesse rivelarsi rossa darà un punto di BUDGET al PRODUTTORE
- ◇ Un punto di FAN MAIL può essere speso da un giocatore per fare sì che il suo Protagonista sia in una Scena dove non dovrebbe essere presente. La FAN MAIL spesa in questo modo darà un punto di BUDGET al PRODUTTORE



Il CONFLITTO

- ◇ Decidere chi è coinvolto: almeno un PROTAGONISTA deve prendervi parte perché il CONFLITTO possa essere risolto
- ◇ Determinare le intenzioni dei PROTAGONISTI e identificare le POSTE
- ◇ I giocatori e il PRODUTTORE decidono quali TRATTI e quanto FAN MAIL o BUDGET investiranno nel CONFLITTO
- ◇ I GIOCATORI pescano le carte:
 - PRESENZA IN SCENA + TRATTI utilizzati + FAN MAIL spesa = Carte totali pescate
 - Il PRODUTTORE pesca le carte: 1 + una carta per ogni punto di BUDGET speso (fino a un massimo di 5 per CONFLITTO)
 - Ogni carta rossa vale un punto
- Il punteggio più alto vince la POSTA
 - In caso di parità, vince chi ha più carte di cuori.
 - In caso di ulteriore parità, vince chi ha la carta di cuori più bassa (o la crata di quadri più bassa se nessuno ha cuori)
 - Se nessuno ha carte rosse, PRODUTTORE e GIOCATORI pescano una carta ciascuno; questo passo si ripete finché non viene pescata almeno una carta rossa
- ◇ Il GIOCATORE con la singola carta più alta vince la NARRAZIONE. Cuori batte quadri, quadri batte fiori, fiori batte picche