

# GUIDA DEL FACILITATORE

## ACCOGLIENZA

- ♪ Accogli i giocatori e spiega di cosa parla il gioco.
- ♪ Discuti sul contenuto e sul veto.
- ♪ Leggi l'introduzione: il Grande Giorno.

## CREAZIONE DEI PERSONAGGI

- ♪ Fai girare le schede dei personaggi. I giocatori scelgono i personaggi.
  - Riempite NOME, ETÀ, ANZIANITÀ DI SERVIZIO, VESTITI, CANZONI.
  - Segnate un obiettivo sull'elenco degli OBIETTIVI.
- ♪ I giocatori presentano i propri personaggi.

## CREAZIONE DELLE RELAZIONI

- ♪ Create delle relazioni con le persone alla vostra destra e alla vostra sinistra.
- ♪ Se serve, fate domande per rafforzare le connessioni.
- ♪ Facilitatore, dì ai giocatori che entrambe le relazioni cominciano Tristi.
  - Le relazioni possono essere migliorate durante il gioco.

## CREAZIONE DEL CAPO E DEL PEZZO GROSSO

- ♪ Create collaborativamente il Capo e il Pezzo Grosso usando l'elenco di domande. Scrivete i dettagli sulla scheda del Capo e del Pezzo Grosso.

## PESCA IL PRIMO PROBLEMA DEL NEGOZIO

- ♪ Mescola il mazzo di carte e pesca una carta problema. Essa rappresenta un problema che si è aggravato ieri, e molto!
- ♪ I giocatori segnano il corrispondente problema a "3" sulla propria scheda personaggio.
- ♪ Ampliate narrativamente il problema e come affligge il negozio.
- ♪ Segnate tutti gli altri problemi a "1".

## PROPONI UNA PAUSA DI CINQUE MINUTI

### ATTO I (APERTURA)

- ♪ Giocate il montaggio d'apertura.
- ♪ Assegna il primo compito e scegli un giocatore protagonista, che decide il proprio piano d'azione:
  - **Incaponirsi** (per ottenere un dado aggiuntivo nel tiro)
  - **Prendersi un momento** (per curare una relazione, rendendola Felice)
  - **Puntare sull'obiettivo** (per ottenere o segnare Caselle Avanzamento)
- ♪ Narrate o interpretate fino a un buon momento in cui tirare i dadi.

## RISOLVETE LA SCENA

- ♪ Il giocatore tira 1 dado bianco +1 se si è incaponito.
- ♪ Il Sistema tira 1 dado nero per ogni problema a 3 o più.
- ♪ Puntare sull'obiettivo: Il giocatore tira 1 dado bianco +1 per ogni Casella di Avanzamento segnata sul proprio obiettivo. Se tira più dadi, avanza i due risultati migliori, uno per il compito e uno per l'obiettivo.

♪ Successo: se qualsiasi dado bianco è più alto del più alto dado nero.

♪ Fallimento: se qualsiasi dado nero è più alto del più alto dado bianco.

**Il giocatore può chiedere aiuto** a un amico se ha una relazione Felice con lui. Questi ritirerà uno dei suoi dadi.

**In caso di pareggio**, il compito diventa un compito a lungo termine. Verrà affrontato in seguito.

- ♪ Narrate o interpretate il risultato del tiro. Nel caso di fallimento, il giocatore pesca una carta problema e aggrava quel problema di uno.
- ♪ L'Atto 1 termina dopo che ogni giocatore ha giocato una scena da protagonista. Pesca una carta problema, aggrava quel problema di uno, e narratelo collaborativamente, anche se tutti i giocatori hanno avuto successo nel proprio compito durante le scene da protagonista.

## ATTO 2 (IL GRANDE EVENTO)

- ♪ Segui la stessa struttura dell'Atto 1.
- ♪ Giocate scene da protagonista, evitando o aggravando problemi, infine il facilitatore pesca una carta problema al termine dell'atto.

## ATTO 3 (CHIUSURA)

- ♪ Segui la stessa struttura degli atti 1 e 2.
- ♪ Ricorda ai giocatori che non hanno ancora tentato che possono puntare all'obiettivo.
- ♪ Giocate le scene, evitando o aggravando problemi.
- ♪ Il facilitatore non pesca una carta problema al termine dell'atto 3.
- ♪ Al termine dell'atto 3, andate all'epilogo.

## EPILOGO

- ♪ Ogni giocatore descrive due brevi scene includendo il proprio personaggio.
- ♪ Se rimane qualche compito a lungo termine, il facilitatore pesca una carta problema per ognuno e descrive come affliggono il negozio.
- ♪ Il facilitatore descrive il momento di chiusura.