

GUIDA DEL GIOCATTORE

NELLA TUA SCENA, SCEGLI DI:

INCAPONIRTI

Ti tuffi subito nel completamento del compito assegnato.
Tira un dado aggiuntivo.

PRENDERTI UN MOMENTO

Ti prendi del tempo per aggiustare le cose.
Segna una relazione come Felice.

PUNTARE AL TUO OBIETTIVO

Raggiungi il tuo desiderio del cuore!!
Se fallisci, segni comunque una Casella di Avanzamento!

QUANDO RISOLVI LA SCENA

TIRA I DADI

Tu tiri un dado bianco, o due se ti sei incaponito!

Il Sistema tira un dado nero per ogni problema a 3 o più!

DETERMINARE IL RISULTATO

CONFRONTA IL DADO NERO PIÙ ALTO DEL SISTEMA COL TUO DADO BIANCO PIÙ ALTO:

- Se il tuo dado è più alto, riesci nel compito assegnato! Narra il tuo successo.
- Se il dado del Sistema è più alto, fallisci nel compito! Pesca un nuovo problema che colpisce il negozio.
- Se i dadi sono pari, il compito diventa un compito a lungo termine. Scrivilo su un foglietto per risolverlo in una scena futura.

RICORDA, SE FALLISCI O PATREGGI MA HAI UNA RELAZIONE FELICE, PUOI CHIEDERE L'AUTO DI QUELL'AMICO PER TIRARE UN DADO E USARNE IL RISULTATO AL POSTO DEL TUO!

SE PUNTI AL TUO OBIETTIVO

- Tira un dado, più uno per ogni Casella di Avanzamento segnata.
- La tua scena avrà due risultati, uno per il tuo compito e l'altro per il tuo obiettivo. Avanza un dado diverso per ognuno, entrambi contro il dado nero più alto.
- Se tiri un solo dado, scegli se conta per il compito o per l'obiettivo. L'altro fallisce automaticamente.
- Se fallisci nell'obiettivo, segna una Casella di Avanzamento: "Ho un piano" o "Sono determinato", così da avere più possibilità la prossima volta!