

...And then, we held hands

Regolamento in italiano

“L’incontro di due personalità è come il contatto di due sostanze chimiche: se si avvia qualche reazione, sono trasformate entrambe.” – C.G. Jung

Per Jess e Alba

Panoramica

...*And then, we held hands* (...e dopo ci tenemmo la mano) è un gioco cooperativo, non verbale per due persone che impersonano una coppia la cui relazione sta volgendo al termine. Entrambi cercano di lavorare sinergicamente sulla loro psiche per raggiungere un equilibrio emozionale dentro di loro e tra loro. La percezione dei giocatori cambia in funzione di come loro si assecondino l'un l'altro, cercando di rimediare a quanto tra loro sembra compromesso. Del resto, cambiare le prospettive è la chiave per avere più possibilità di movimento sul tabellone.

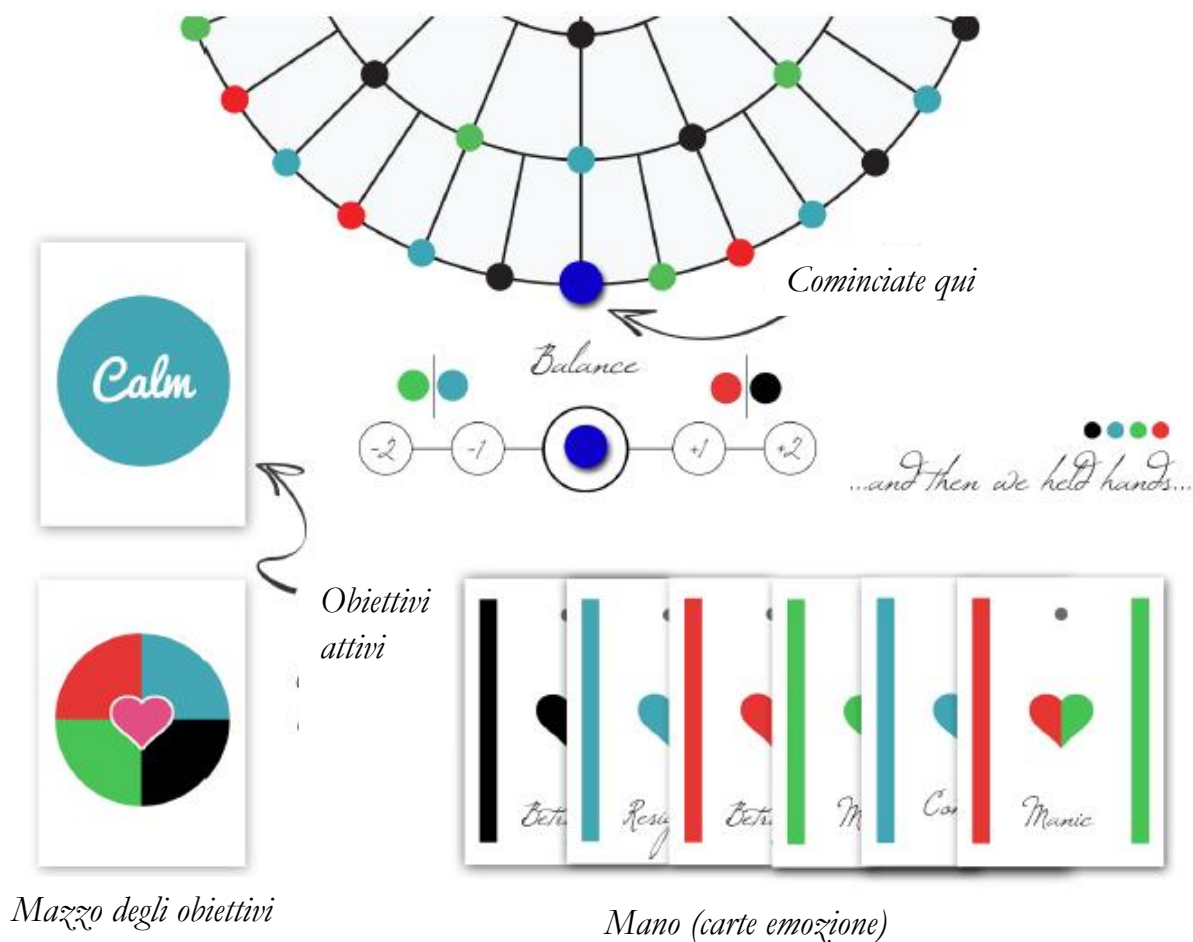
Lo scopo del gioco è di completare round di obiettivi chiudendo i propri turni su un nodo del colore appropriato, finché i giocatori non raggiungano insieme il centro. I giocatori devono usare carte per muoversi sul tabellone e poter completare gli obiettivi. C'è però un vincolo: i giocatori **NON POSSONO** comunicare per tutto il tempo del gioco.

Gli obiettivi sono rivelati uno per uno alternativamente finché sono tutti completati. Una volta che i giocatori completano gli obiettivi di un round, ognuno di essi pesca quattro di nuovi e può iniziare a muovere nell'anello successivo. Gli obiettivi devono essere completati negli spazi adeguati del tabellone. Per esempio, se i giocatori stanno giocando sull'anello centrale ed è presente un obiettivo *felicità* (happy) che deve essere completato, allora solo i nodi verdi di quell'anello possono essere utilizzati allo scopo.

Non appena i giocatori completano gli obiettivi degli anelli esterno, centrale e interno, essi devono accedere al cuore centrale entro un turno uno dall'altro e con un grado di bilanciamento pari a zero.

Preparazione

Posizionate il tabellone in modo che i tracciati di bilanciamento siano di fronte a entrambi i giocatori. Prendete due segnalini giocatore nel vostro colore e disponetene uno sulla casella centrale del tracciato di bilanciamento e l'altro sul nodo centrale dell'anello esterno. Mescolate il mazzo *Emozioni* e distribuite sei carte a ciascun giocatore. Ogni giocatore sceglie se preferisce iniziare il gioco seguendo il ventaglio di carte in mano da destra o da sinistra. Ogni giocatore, inoltre, riceve quattro carte obiettivo casuali, a faccia in giù. Una volta che il tabellone è preparato come descritto, il giocatore che ha avuto la relazione più lunga comincia. Vedere il diagramma sotto.



Situazione iniziale per ogni giocatore

Fasi di gioco

- **Rivelazione degli obiettivi.** Se non ci sono obiettivi attivi in gioco, il giocatore il cui turno consiste nel giocare una carta obiettivo rivela la carta in cima al mazzo obiettivi e la colloca a faccia in su nello spazio *obiettivi attivi*.
- **Movimento e aggiustamento del bilancio.** Il giocatore di turno può giocare un qualsiasi numero di carte per muovere verso un altro nodo. Per muovere, ciascun giocatore utilizza le carte *Emozione* dell'altro, le quali sono posizionate a faccia in su e visibili solo per metà sul tavolo; il movimento avviene abbinando le carte col colore dei nodi adiacenti e creando combinazioni di quante carte si voglia. Per esempio, se un giocatore vuole muovere verso un nodo rabbia (*anger*) ma in mezzo ci sono un nodo felicità e un nodo tristezza (*sad*), egli deve giocare una carta verde, una carta nera e una carta rossa dalla sua mano o da quella dell'altro giocatore.

Una volta che le carte sono state giocate, esse sono messe nella pila degli scarti del giocatore di turno, anche se provengono dalla mano del partner.

Le uniche restrizioni sul movimento sono che non si può oltrepassare l'altro segnalino e che non si può passare due volte per uno stesso nodo durante un singolo turno.

A ogni singolo nodo che raggiunge, ogni giocatore aggiorna il suo grado di bilanciamento. Per esempio, un giocatore ha un bilanciamento pari a zero prima di muovere; in un turno, egli muove su un nodo rabbia, su un nodo tristezza e su un nodo tranquillità (*calm*): significa che il suo grado di bilanciamento passa da 0, a +1, a +2 e ritorna a +1. Il giocatore termina il suo turno con un grado di bilanciamento +1. Se il giocatore concatenasse sei o più carte in uno stesso turno, il suo grado di bilanciamento tornerebbe automaticamente a zero.

Ogni volta che un giocatore conclude il suo turno con un grado di bilanciamento pari a zero, egli riporta il numero di carte in mano al limite massimo, cioè sei.
- **Il cambio di prospettiva.** Un giocatore può vedere solo una metà delle carte nella sua mano, in funzione di quale lato del tabellone ospita in quel momento il suo segnalino in rapporto al giocatore stesso. Quindi, se il suo segnalino è nella metà del tabellone posta alla sua sinistra, un giocatore può vedere – e usare – solo la metà sinistra delle proprie carte (e viceversa per il lato destro). Una volta che un giocatore termina il suo movimento sulla metà del tabellone opposta a quella di partenza, egli inverte la prospettiva delle sue carte. L'unica eccezione a questa regola è se egli termina il suo turno col segnalino su un nodo centrale (per esempio quello di partenza); in questo caso il giocatore può scegliere se mantenere la sua prospettiva attuale o di cambiarla. Ciò offre ai giocatori la possibilità di cambiare i colori della propria mano quando hanno bisogno di nuove opportunità di movimento.

- **Completamento degli obiettivi.** Se durante il suo turno è stato completato un obiettivo, il giocatore rivela la carta obiettivo successiva. Se l'obiettivo completato era l'ultimo del round, il giocatore può accedere all'anello successivo e vengono pescate altre quattro carte obiettive; inoltre, la maggiore delle due pile degli scarti è rimescolata nel mazzo *Emozioni*.

Fine del gioco

Quando i giocatori hanno completato gli obiettivi dell'anello interno, essi possono provare a entrare nel cuore centrale. Per fare ciò, un giocatore deve avere il suo segnalino su un nodo connesso con quest'ultimo e può usare QUALSIASI carta per muovere verso il centro, a patto che egli termini il suo movimento con un grado di bilanciamento di zero. Per esempio, se il segnalino di un giocatore con un grado di bilanciamento di -1 si trova su un nodo connesso col cuore centrale, egli può spendere una carta rossa o una nera per il suo movimento – entrambe porterebbero il suo grado di bilanciamento a zero. Il giocatore non può, di conseguenza, utilizzare una carta blu o verde (chiuderebbe a -2).

Quando un giocatore raggiunge il cuore, il partner lo deve seguire entro un turno, rispettando le stesse condizioni. Se il secondo giocatore fallisce nello scopo, tra i due vi è una **rottura**.

I giocatori **rompono** anche se una (o più) delle seguenti condizioni è soddisfatta:

- uno o entrambi i giocatori non possono muovere;
- non ci sono più carte da giocare – il gioco è finito;
- un giocatore muove più di due passi fuori dal suo tracciato di bilanciamento in qualsiasi momento del turno.

Quando i giocatori **rompono**, il gioco è finito ed entrambi i giocatori perdono. Se, viceversa, essi entrano nel cuore a un turno di distanza uno dall'altro, essi si riconciliano e vincono.

Il presente regolamento è liberamente tradotto dall'inglese dal signor Darcy (Signor_Darcy sulla *Tana dei goblin*). I termini sono stati tradotti cercando di mantenere una certa coerenza col tema, per eventuali dubbi fate affidamento al regolamento inglese reperibile insieme al materiale di gioco (ovviamente tra questi due file vi è uniformità di termini).