

a

Let's Play

ARKANA

Miło ci

a

Słowo wstępu

Gra składa się z 55 kart oraz instrukcji, które tworzą podstawę. Dbaj o rozwój gry, dostępne dodatki, o których więcej informacji znajduje się na stronie www.ArkanaMilosci.pl. Tam również znajdziesz zasady budowania talii, przykład gry, opowieść erotyczne zainspirowane grą oraz informacje o nowościach.

a

Na czym polega gra?

Gra polega na układaniu kart, które dosłownie „rozbierają” drugą osobę lub nas samych (karty ARKANA), stawiając przed nią wyzwania (karty WYZWAŃ), pozwalając oddać się pieczętom (karty AKCJI) lub wpływając na przebieg gry (karty KONTRAKCJI oraz AKCJI SPECJALNYCH).

Niektóre karty wymagają wcześniejszego przygotowania. Są to karty:

„Zaskakujca Ochłoda”,
„Ultimatum”,
„Dominacja”,
„Pełnia Poezji”,
„Nektar życia”.

a

Kiedy gra się kończy?

Zgodnie z zasadami gra się kończy, gdy przynajmniej jedna osoba jest naga i zostaje wyłożona karta „Arkana Miło ci”. Nieoficjalnie można skończyć grę, kiedy uczestnicy mają na to ochotę.

Przygotowanie do gry

Aby gra była sprawiedliwa, gracze powinni mieć na sobie tyle samo ubrań (np. 5-6 rzeczy). Talię kart należy potasować i położyć odwróconą przed sobą (tak by nie było widać poleceń). Kiedy z graczy bierze 5 kart z góry talii i nie pokazuje ich. Należy wybrać osobę, która rozpocznie grę.

a

Rozgrywka

Gracze układają karty na przemian. W swojej kolejce kiedy gracz powinien mieć zawsze 5 kart. Jeśli ma mniej, dobiera karty.

Gracz w swojej kolejce może wykonać 3 następne ruchy (ale nie musi) w dowolnej kombinacji (karty mogą być z siebie):

- zagra kartę ARKANA (max 1 ARKANA w swojej kolejce)
- zagra kartę WYZWAŃ
- zagra kartę AKCJA
- zagra kartę AKCJA SPECJALNA
- odrzuci kartę i dobiera nową

Po wyłożeniu karty gracz najczęściej decyduje, kto musi wykonać zawarte na niej polecenie.

a

Stos kart odrzuconych

Karty wyłożone, których polecenie zostało wykonane oraz karty odrzucone tworzą stos kart odrzuconych. Gdy zabraknie kart - przywraca się karty odrzucone do gry (należy je ponownie potasować).

Karty Kontrakcji

Karty KONTRAKCJI mogą być wyłożone przez osobę w dowolnym momencie zgodnie z zawartymi na nich poleceniami. Istnieje ograniczenie – jedną kartę KONTRAKCJI można zagrać na jedną AKCJĘ lub WYZWAŃ. Karty KONTRAKCJI nie mogą być wyłożone na siebie wzajemnie, np. „Niewinna Sztuczka” nie może być wyłożona na „Niewinną Sztuczkę”.

a

Karty Wyzwań

Karty WYZWAŃ mogą być zagrać także w kolejce innej osoby na wyłożoną kartę WYZWAŃ lub AKCJĘ. Wyłożona wcześniej AKCJA lub WYZWAŃ są ważne tylko wtedy, jeśli wcześniej zostało polecenie na karcie WYZWAŃ lub AKCJI zostanie wypełnione. Oznacza to, że tak zagranych WYZWAŃ lub AKCJI nie trzeba koniecznie wypełniać. Na jedno WYZWAŃ lub AKCJĘ można zagrać tylko jedno WYZWAŃ lub KONTRAKCJĘ.

a

Oznaczenia

Symbol **d** w lewym górnym rogu karty określa jej erotyczny sił:

d - może grać ze znajomymi ;)

dd - ...raczej grać tylko z bliskimi osobami

ddd - jeśli się odważy... :p

Proponujemy ustalić między sobą, czy od razu można grać kartami z **ddd**, czy najpierw należy przynajmniej raz zagrać kartami z **d**, a kolejno z **dd**.

Cyfry 1, 2, 3, 4 umieszczone w prawym dolnym rogu karty oznaczają ilość egzemplarzy danej karty, która może być znaleziona w jednej talii.