

MISANTROPIA

Un gioco di sopravvivenza sociale



REGOLAMENTO

Dose, modo e via di somministrazione

Un gioco di Francesco Stefanacci.

Illustrato da Davide "Daw" Berardi.

Colori di Giulia D'Urso e Davide "Daw" Berardi.

Grafica di Carlo Giannetti.

Le carte "Anginofobia", "Blennofobia", "Epistemofobia" sono state scritte da Andrea "Windo" Valdiserri.

Prodotto da 363 finanziatori su IndieGoGo, da Francesco Stefanacci e da Cosplayou.

facebook.com/misantropiailgioco

CONTENUTO DELLA SCATOLA

- 11 carte Lavoro;
- 30 carte Inizio Giornata (+1 vuota);
- 30 carte Metà Giornata (+1 vuota);
- 30 carte Fine Giornata (+1 vuota);
- 60 carte PsicosisFobie (+1 vuota);
- 1 tabellone riscrivibile;
- 1 pennarello nero + pannello per cancellare;
- 10 segna Punti Pazienza riscrivibili;
- 66 segnalini Misanthropia.

DISCLAIMER DELL'AUTORE

"Misanthropia" è un gioco che intende essere ironico e satirico. Le fobie sono manifestazioni psicopatologiche, le psicosi gravi disturbi psichiatrici. Roba su cui insomma c'è poco da scherzare. Ci sarebbe poco da scherzare anche sulle frenetiche dinamiche della vita quotidiana moderna, che ci porteranno dritti dritti all'apocalisse, ma - diamine - vorreste toglierci pure l'impagabile soddisfazione di farci due risate sui mali della società? Se vi sentite in qualche modo offesi dalle carte contenute in questo gioco, vi chiediamo di scusarci, ma anche di provare a cambiare punto di vista e lasciarvi andare a una sincera risata liberatoria.

Buon divertimento!



NUMERO DI GIOCATORI E DURATA DELLE PARTITE

La partita classica prevede 2 o 3 giocatori e 5 giorni (cioè turni di gioco), per una durata di circa 45 minuti. Potete però aumentare o diminuire i giorni a vostro piacimento in base al tempo a vostra disposizione e/o al numero dei giocatori, usando lo schema in fondo al tabellone.

LA LOGICA DI MISANTROPIA

In questo gioco interpretate un lavoratore moderno, con un lavoro medio, particolarmente sfortunato. A mano a mano che vi succederanno le cose più assurde e disparate nel corso della vostra giornata lavorativa (cioè il turno di gioco), i vostri Punti-Pazienza scenderanno. Quando finirete la pazienza, il vostro odio per l'umanità (Misantropia) aumenterà, finché comincerete ad andare fuori di testa e sviluppare Psicosi & Fobie di ogni tipo.

PREPARAZIONE

- Decidete quanti giorni (turni) volete giocare.
- Separate le 11 carte posto di lavoro dalle altre e mescolatele. Ogni giocatore ne pesca una a caso e la mette davanti a sé sul tavolo, scoperta. Il resto del mazzo va tolto dal gioco ma tenuto a portata di mano.

Deve sempre rimanere almeno una carta lavoro a disposizione.

Se non ci sono lavori per tutti, fate una lotta all'ultimo sangue per decidere chi gioca, e nascondete i cadaveri. I giocatori rimasti vivi, leggono a voce alta il loro lavoro.

- Dividete le 90 carte avvenimento nei tre mazzi, mescolateli singolarmente e poneteli tutti sul tavolo, accanto al tabellone-agenda.
- Mettete sul tavolo anche il mazzo delle 60 carte Psicosi&Fobie, ben mescolato.
- Distribuite a ogni giocatore un segna-Pazienza e segnalate con il pennarello la casella con il numero 10. A condizioni normali, non si può mai avere più di 10 Pazienza

- Ogni giocatore, a turno, pesca una carta Psicosi&Fobie. Se pesca una Psicosi, la rimescola nel mazzo e ripesca, finché non trova una Fobia. La mette allora scoperta sul tavolo davanti a sé e la legge ad alta voce. Solo in questa fase, non si attivano gli effetti (il testo evidenziato) della carta. Tutto il resto del testo è comunque attivo, e la fobia deve essere comunque interpretata, anche se non è scritto sulla carta (vedi paragrafo "Psicosi&Fobie – Metagioco").

Le due regole d'oro di Misanthropia

1. Tutte le carte sono scoperte e devono essere lette ad alta voce e chiaramente, titolo compreso.
2. Tutte le psicosi e fobie devono essere interpretate (vedi par. Psicosi&Fobie – Metagioco).

SCOPO DEL GIOCO

Vince Misanthropia chi arriva **sano di mente** (cioè senza alcuna fobia o psicosi) **alla fine del periodo lavorativo stabilito** (i giorni - cioè turni - di gioco). Questo è molto, molto difficile.

Se nessuno ci riesce, vince chi è rimasto più sano di mente degli altri
(vedi paragrafo "Chi vince?")

COME SI GIOCA

Fase I: il Planning

Come avrete notato, il tabellone non è nient'altro che un'agenda, su cui ognuno dovrà appuntare, con l'iniziale del suo nome o un simbolo a sua scelta, cosa intende fare nella relativa fase della giornata.

Si gioca una fase per volta, iniziando dalla prima colonna.

Se è la vostra prima partita, non perdetevi dodici ore a leggere tutte le caselle: buttatevi a caso sulla casella con il nome che vi sembra più accattivante; tenete però di conto questa regola base:

più la casella è in alto, meno costa, ma darà dei malus;

più la casella è in basso, più costa, ma darà dei bonus.

Ogni casella ha un suo costo in Pazienza (scritto in basso a sinistra, ved. caselle tabellone)

In questa fase non si scala ancora la Pazienza, limitatevi a fare il vostro Planning.

Non si possono scegliere caselle che costano più della Pazienza che si ha, ma si può scegliere la casella che la fa spendere tutta.

Ci sono caselle ("Fuori per pranzo") e carte ("Ecco cosa dovevo fare...") che possono modificare il vostro Planning. Se per esempio avete "un -1 sul Planning", significa che potete scegliere una casella in meno rispetto al massimo che la vostra Pazienza vi permetterebbe. *Esempio: Se avete 3 Pazienza e un -2 sul planning, potrete scegliere solo la casella 1.*

Fase 2: le fasi della giornata

Quando tutti i giocatori hanno finito di fare il Planning della prima colonna ("Inizio giornata"), comincia la prima giornata. La giornata è divisa in tre fasi distinte: inizio giornata, metà giornata e fine giornata. Ogni fase è abbinata al relativo mazzo.

Si gioca sempre una fase della giornata alla volta.

Fino a che l'ultimo giocatore della relativa fase non ha terminato la sua azione, non si può passare a quella successiva. Non c'è un ordine fisso di gioco: si segue l'agenda. Quindi, il primo giocatore è quello che si trova più in alto nella colonna della relativa fase della giornata (es.: *inizio giornata*).

1. Pagamento della casella. Per prima cosa, il primo giocatore scala sul suo Segna-Pazienza tanta Pazienza quanto è il costo della casella che ha scelto.

Esempio: se è sulla terza casella, scala 3 Pazienza e si ritrova a 7.

Nota bene: il pagamento della casella NON è considerato "perdita di Pazienza". Questo significa che gli effetti delle carte Tiratto, per fare un esempio, non si considerano.

Una volta pagata, si attiva l'effetto della casella, che può essere immediato ("Lavori forzati", "Schadenfreude!..."), quindi da eseguire subito, oppure relativo all'effetto della carta che si sta per pescare ("Buongiorno mondo!", "Concentrati sul lavoro", ecc....)

2. Pesca della carta avvenimento. Il giocatore pesca una carta dal mazzo relativo alla fase - in questo caso inizio giornata - e segue le istruzioni riportate su quella carta, tenendo conto degli effetti della casella su cui si trova.

3. Giocatore successivo. Si prosegue con il giocatore successivo: anche lui "paga" la casella, esegue eventuali effetti immediati, poi pesca e legge la carta; e così via finché il giocatore più in basso nel planning della fase in corso finisce la sua azione.

Se ci sono più giocatori su una casella, si va in ordine di anzianità lavorativa (chi era il più giovane quando ha cominciato a lavorare, nella vita reale). Oppure fate come cavolo volete, tanto cambia poco.

4. Primo cambio di fase della giornata. Quando si entra in metà giornata, tutti i giocatori guadagnano 3 Pazienza gratuitamente.

5. **Ripetere per metà giornata.** Si fa il Planning di metà giornata poi, a partire dal giocatore più in alto nel Planning, si seguono nuovamente i punti 1, 2 e 3, per tutta la fase di metà giornata.

6. **Secondo e ultimo cambio di fase.** Nuovo cambio di fase: si entra in fine giornata e tutti i giocatori guadagnano di nuovo 3 Pazienza.

7. **Ripetere per fine giornata.** Anche per la terza fase si fa il Planning e poi si seguono i punti 1, 2 e 3. Fu sera, poi fu mattina: primo giorno (o turno).

Ignoriamo per ora la casella "Trattative", e tenete a mente che ogni volta che cominciate una nuova giornata, i PP tornano automaticamente al massimo (di base, 10, salvo disposizioni contrarie. *Per esempio: Procrastinazione tattica, particolari fobie, beni materiali, ecc...*)

ANATOMIA DI UNA CARTA



1. Titolo della carta;
2. Tipo di mazzo (Inizio, Metà, Fine Giornata);
3. Simbolo del luogo dove avviene;
4. "Effetti" sempre in VIOLA (modifiche Punti Pazienza, segnalini Misanthropia. planning, pesca una carta, ecc...)



Casa



Posto di lavoro



Sulla strada



In giro

Punti pazienza e segnalini Misanthropia: la strada verso la pazzia.

Il tran-tran della vita (cioè pescare le carte avvenimento) vi farà diminuire la Pazienza.

Tutti gli arrotondamenti, quando non specificato, vanno fatti per eccesso.

Ogni volta che la Pazienza arriva a zero, prendete un segnalino Misanthropia (anche se state solo pagando la vostra casella sul Planning!). Quando siete già a zero e perdetevi ulteriore Pazienza, rimanete a zero (non si va mai in negativo), ma prendete ogni volta un altro segnalino Misanthropia. I segnalini Misanthropia rimangono con voi fino alla fine della partita. (*servono per lo spareggio e per alcune carte*).

Ogni 2 segnalini Misanthropia che accumulate, dovete pescare una carta dal terribile mazzo "Psicosi&fobie".

Valgono sempre le regole sulle carte rispetto a quelle di queste istruzioni e, in caso di diverbi, il lavoratore di rango più alto deve avere l'ultima parola (i freelance sono capi di loro stessi quindi contano come imprenditori e dirigenti).

CHI VINCE?

Ormai dovrete aver capito che questo gioco rispecchia la realtà, e quindi perderete tutti. È considerato "vincitore" di Misanthropia solo chi arriva alla fine dei turni di gioco (preventivamente decisi, vedi paragrafo "Preparazione") sano di mente, ovvero senza alcuna fobia o psicosi. Essendo una condizione mooolto difficile da raggiungere, se proprio volete mettere in palio il panettone avanzato a Natale, vince Misanthropia chi ha il "punteggio di insanità mentale" più basso, ovvero:

Ogni Fobia vale 1 punto.

Ogni Psicosi vale 3 punti.

Un bene materiale di valore modesto vale -1, di valore buono -2, ingente 3.

Ogni giocatore fa la somma: vince chi ha il valore più basso (cioè chi è rimasto più sano di mente).

Spareggi:

Nel bizzarro caso in cui ci fossero due o più giocatori con lo stesso valore di insanità mentale, vince chi ha meno segnalini Misanthropia.

Nell'improbabile caso in cui anche la misanthropia fosse allo stesso livello, vince chi è rimasto con più Pazienza alla fine dell'ultimo giorno.

Ok, sto cominciando a perdere la pazienza... se anche la Pazienza è in parità...

TIRATE UN DANNATO DADO, FATE LA MORRA CINESE O GIOCATEVELA A BRACCIO DI FERRO O DUELLO DI DISQUISIZIONI FILOSOFICHE!

PILE DEGLI SCARTI

Ogni mazzo ha la sua pila degli scarti, che può essere rimescolata e riutilizzata nel caso in cui le carte finissero prematuramente. Normalmente ogni carta avvenimento, una volta letta, deve essere scartata nella pila degli scarti del relativo mazzo, a faccia in su.

Carte Tratto e Beni Materiali non vanno scartati dopo la lettura: dovete tenerli sul tavolo davanti a voi fino alla fine della partita (o finché non li perdete per qualche motivo). Le Psicosi e le Fobie curate vanno a formare una loro pila degli scarti. Il mazzo "posti di lavoro" non ha una pila degli scarti, perché le sue carte vanno sempre rimescolate e pescate a caso.

PSICOSI & FOBIE

Questi due tipi di carta descrivono la psicosi o la fobia che avete contratto a forza di vivere in questo pazzo mondo stressante, continuando a perdere la pazienza e ad aumentare il vostro odio verso l'umanità. Quando pescate una carta da questo mazzo, mettetela sul tavolo davanti a voi, insieme alla carta Lavoro ed eventuali altre carte "permanentì"
(carte tratto, beni materiali...)

Le carte Psicosi sono solo tre, ma sono terribili, in quanto valgono come 3 fobie al momento di calcolare il punteggio *(oltre a essere molto sconvenienti di per sé)*.

Metagioco, ovvero: sei ciò che leggi!

Fobie e Psicosi devono essere interpretate, anche se non specificatamente scritto sulla carta! Se per esempio contraete la Metalofobia (paura dei metalli), oltre a seguire le regole scritte sulla carta, dovete giocare per tutto il resto della partita (o finché non vi fate curare la fobia) senza avere contatti con qualsiasi cosa che sia fatta di metallo!

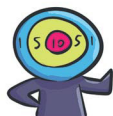
Se pescate la Xylofobia (paura del legno), non potete stare seduti su una sedia di legno né toccare il tavolo su cui state giocando (se è di legno)!

Se diventate Oftalmofobico (paura di essere fissato), dovete evitare persino gli sguardi degli altri giocatori!

Interpretazione delle fobie

I giocatori devono controllarsi a vicenda e far prendere un segnalino Misanthropia extra a chiunque interrompa l'interpretazione (cioè non reagisca con paura e/o disgusto verso l'oggetto della sua fobia) di una o più delle sue fobie!

Nota bene: questo non significa che se prendete a schiaffi il vostro compagno affetto da Hefefobia (paura di essere toccato) dovete fargli automaticamente prendere un segnalino Misanthropia: se costui interpreta bene la sua fobia - quindi si mette a piangere, tremare o gridare spaventato e/o disgustato - non deve subire alcun malus aggiuntivo!



L'eventuale simbolino "Bersaglio" presente su una Fobia o Psicosi, indica che il giocatore in questione può essere costantemente messo alla prova dagli altri giocatori.

Curare Fobie e Psicosi

Ci sono vari modi per curare le proprie Fobie (e solo uno per curare le Psicosi):

A. Pescare lo Psicoanalista (mazzo Fine Giornata)

Quando pescate lo Psicoanalista, se avete più di una fobia, potete decidere voi quale curare. Si scarta sia la fobia scelta che lo Psicoanalista, nelle rispettive pile degli scarti.

Se peschi lo Psicoanalista ma non hai Fobie, rimescolalo e pesca di nuovo.

Noterete che alcune fobie hanno la dicitura "Sedute psicoanalitiche richieste", seguita da un numero.

Si guarisce da una Fobia (cioè si scarta) quando si è raggiunto il numero di sedute psicoanalitiche richiesto.

La maggior parte delle fobie non ha questa dicitura, e sono considerate "a seduta singola". Altre però ne richiedono due, o persino tre. In questi casi, contrassegnate la fobia in qualche maniera che non preveda la distruzione della carta (per esempio mettendo la carta Psicoanalista che avete pescato sopra la fobia), finché non riuscite a curarvi.

B. Scegliere la casella "La notte porta consiglio" (fase di Fine Giornata; solo per fobie a "seduta singola")

L'ultima casella dell'ultima fase (Fine Giornata) permette di scartare solamente fobie a seduta singola. Fobie da più sedute a cui sia rimasta una sola seduta, sono considerate "a seduta singola". **NB: la casella non elargisce sedute! Questo significa che non potete andarci sopra tre volte e scartare una fobia da tre sedute!**

C. Pagare lo psichiatra (mazzo Fine Giornata).

C'è una sola carta "psichiatra" nel mazzo Fine Giornata! Lo psichiatra cura Fobie e Tratti, ed è l'unico che può curare anche le Psicosi... ma per godere dei suoi servizi, dovrete pagarlo (vedi paragrafo "Lo psichiatra")!

Metodi per guarire dalle psicosi: solo punto C.

Prevenire è meglio che curare

La strategia vincente consiste nell'evitare di innescare reazioni a catena e pescare una Fobia dietro l'altra! Non importa che finiate la giornata con un solo Punto Pazienza o che prendiate un segnalino Misanthropia: l'importante è pescare meno Fobie possibile!

TSO – Trattamento Sanitario Obbligatorio

Come noterete presto, una fobia chiama l'altra. Sono un po' come le ciliege, solo che vi fanno diventare matti. Se prendete 5 fobie nella stessa fase, attivate il TSO. In pratica vi vengono a prendere e vi portano all'ospedale.

1. Smettete di pescare ulteriori carte Psicosi&Fobie, anche se dovreste prenderne altre.
2. Curatevi una fobia a seduta singola a caso. Rientrano nell'estrazione anche fobie a sedute multiple curate fino a essere a singola seduta.
3. Riducete di 1 seduta tutte le eventuali altre fobie a sedute multiple;
4. Saltate la fase successiva e siete immuni da tutti gli effetti. Questo significa che non farete né il planning, né pescherete carte, e sarete immuni da qualsiasi effetto, positivo o negativo che sia, da qualunque fonte provenga.
Potete anche smettere di interpretare le vostre fobie.
5. Nella fase ancora successiva, prendete il relativo bonus alla Pazienza e tornate a giocare normalmente.



CARTE AVVENIMENTO SPECIALI

LO PSICHIATRA

Pescare lo psichiatra permette di fare diverse cose.

CASO A: Se hai Fobie, Psicosi e/o carte Tratto che non ti piacciono, puoi liberarti di tutte quelle che vuoi. Basta pagare.

Puoi curare una **Fobia** o una **carta Tratto** pagando con un bene materiale almeno **modesto**.

Puoi curare una **Psicosi** con un bene materiale almeno buono.

E tutto in una sola seduta!

Se ti fai curare, scarta tutto ciò che ti sei curato nelle rispettive pile degli scarti, ma rimescola lo Psichiatra nel mazzo "Fine Giornata".

CASO B: Se quando peschi lo Psichiatra non hai psicosi e hai non più di 3 fobie e non più di 5 segnalini Misanthropia, puoi considerarla una carta posto di lavoro (controlla il paragrafo "cambiare lavoro" per regole più precise).

Lo Psichiatra non ha fobie o psicosi critiche (vedi paragrafo "lavori critici per le fobie"), ma non puoi averlo come "Passaparola" (vedi relativo paragrafo), né scambiarlo nelle Trattative (vedi relativo paragrafo) come gli altri lavori.

Se diventi Psichiatra, puoi curare le fobie, le psicosi e le carte tratto dei tuoi amici semplicemente accettando di farlo. Questi scambi devono essere fatti nella fase delle Trattative e seguono le stesse regole, con un'unica eccezione: non puoi rifiutarti di curare qualcosa quando vieni pagato con un bene di valore ingente.

Tutto bello fin qui? Ok, sappi però che lo Psichiatra non può auto-curarsi fobie, psicosi o tratti! Se ti capita di scartare lo Psichiatra, invece rimescolalo nel mazzo "fine giornata".

CASO C: In ogni altro caso in cui peschi lo Psichiatra, rimescolalo nel mazzo "fine giornata", poi pesca un'altra carta dallo stesso mazzo.

CARTE AVVENIMENTO SPECIALI

CARTE TRATTO

Una carta Tratto si pesca dal mazzo "metà giornata" e indica che il logorò della vita vi ha portato a vedere il mondo da un punto di vista diverso.

Quando pescate una carta Tratto, mettetela sul tavolo davanti a voi insieme alle altre carte che vi caratterizzano. Dovete seguire le regole delle carte Tratto finché non finisce la partita o non ve ne liberate.

Si può avere solo una carta Tratto alla volta.

Ci sono tre modi per liberarvi di una carta Tratto: i punti di vista sul mondo si cambiano con altri punti di vista sul mondo, perciò se pescate una nuova carta Tratto, sostituirla a quella precedente, che va scartata. Non potete scegliere quale carta Tratto tenere: dovete accettare sempre l'ultima che avete pescato.

Psicoanalisti e Psichiatri rappresentano il secondo modo, dato che possono "curare" la vostra visione del mondo, come fosse una fobia.

La casella "La notte porta consiglio" (l'ultima di Fine Giornata) è il terzo modo.

Le carte Tratto non si possono scambiare nelle Trattative (vedi relativo paragrafo).

BENI MATERIALI

I beni materiali indicano il vostro grado di ricchezza. All'inizio del gioco si dà per scontato che tutti viviate in tuguri, capanne di fango o scatole di cartone rinforzato e abbiate una Fiat Duna dell'87 o usiate i mezzi pubblici per andare a lavoro.

Quando pescate una carta "beni materiali", mettetela sul tavolo davanti a voi.

Alcune di queste carte migliorano il vostro conteggio di insanità mentale a fine partita: un bene di valore modesto vale - 1, buono - 2, ingente - 3.

Se il valore non è specificato, non vi abbassa un bel niente.

Oltre a essere utili in alcuni casi specifici riportati sulle relative carte, questi beni possono servire per pagare lo Psichiatra, come merce di scambio nelle Trattative (vedi prossimo paragrafo) e per una terza cosa che non ricordo ma sicuramente ci sarà.

LE TRATTATIVE

Alla fine della giornata, dopo che l'ultimo giocatore del planning ha finito quello che doveva fare, e prima che cominci una nuova giornata, c'è un'interfase chiamata "Trattative". In questa fase potete scambiare – in maniera assolutamente libera – elementi del gioco (beni materiali, lavori, passaparola e favori, **NON** psicosi e fobie, **né** lo Psichiatra, **né** carte tratto, **né** i segnalini Misanthropia!)

Potete scambiarvi queste cose anche in cambio di prestazioni e servizi nel mondo reale. Per esempio potreste curare una psicosi in cambio di una birra, o cedere il vostro lavoro in cambio di un bacio (per i più romantici) o di una tastata di chiappe (per i più rozzi).

COŚA SI PUÒ SCAMBIARE

- lavori;
- favori;
- passaparola
- beni materiali;
- favori nella vita reale.

COŚA NON SI PUÒ SCAMBIARE

- segnalini Misanthropia;
- carte tratto;
- fobie;
- psicosi;
- Psichiatra (come lavoro).

Potreste promettere e poi non mantenere, oppure aumentare la posta in gioco usando ulteriori ricatti... Giocate insomma come vi dice la coscienza!

Diverbi violenti e risse collettive sono approvate e incoraggiate dal presente regolamento.

FAVORI

Alcuni lavori sono meglio di altri, si sa; quasi tutti permettono di ricattare gli altri giocatori tramite i Favori. I Favori, se ci sono, sono indicati alla fine della carta Lavoro.

Quando non meglio specificato, il Favore consiste nell'aiutare il giocatore che subisce l'avvenimento, permettendogli di non ricevere gli effetti negativi di quella carta.

Per esempio: se Nannipieri pesca la carta "Coda al supermercato",

Ermenegilda - che è Cassiera - può fargli un Favore e fargli saltare la fila, in modo che non perda 6 Pazienza. Naturalmente, il prezzo per questo favore va trattato.

Le regole da seguire sono quelle del paragrafo "Trattative" con l'eccezione che vanno risolte al volo e non a fine giornata (ma a fine giornata potete mettervi d'accordo in anticipo).

Non si possono fare Favori a sé stessi!

LAVORI CRITICI PER LE FOBIE

Qualcuno una volta disse che avere un posto di lavoro fisso è monotono. Allora qui in Misanthropia non vi annoierete, perché sarete costretti a cambiare lavoro continuamente!

Perché? Perché alcune fobie sono critiche per il lavoro che fate.

Sarebbe un problema per un Barbiere, avere paura delle persone barbute, no?

Molte fobie hanno un segnalino riportato sulla carta: è il "gruppo di fobie" al quale appartiene.



Se uno stesso simbolo è riportato sia sulla vostra Fobia che sulla vostra carta Lavoro attuale, significa che quella fobia è critica per il lavoro che fate.

Quando pescate una fobia incompatibile con il vostro lavoro sono cazzi, perché vi sveglierete ogni mattina (all'inizio di un nuovo turno) con un punto Misanthropia extra per ogni fobia critica.

Prendete questi segnalini prima ancora di fare il planning di inizio giornata!

Ecco quindi che cambiare lavoro potrebbe essere una buona idea per rallentare la vostra marcia verso la follia.

CAMBIARE LAVORO

Come si fa? Tanto per cominciare, il lavoro è scambiabile nelle Trattative (vedi relativo paragrafo). Ci sono anche altri tre modi:

A. Nel mazzo “inizio giornata” ci sono diverse carte che hanno questa funzione, con certe varianti. Il lavoro va preso quando c'è, non è che potete fare gli schizzinosi (cit.)

B. La terza casella di inizio giornata, “Lavori forzati”, al modico costo di 3 Pazienza, vi fa pescare una carta posto di lavoro a caso e vi obbliga a sostituirla al vostro lavoro attuale (che va scartato). Non potete sostituire questo lavoro in nessun modo fino al planning del giorno successivo (nemmeno tramite le Trattative!) Non vi sembrerà un grande sacrificio finché non comincerete ad avere qualche fobia critica...

C. Il Passaparola, di cui disquisiremo nel prossimo paragrafo.

Quando cambiate lavoro, prima pescate un nuovo lavoro a caso, poi rimettete il vostro vecchio lavoro nel mazzo, e mescolatelo.

Il lavoro nobilita l'uomo.

Ogni giocatore deve sempre avere almeno un lavoro.

IL PASSAPAROLA

Ovvero un “secondo lavoro” di cui “avete sentito parlare” e che potete sostituire al vostro lavoro attuale, solo al termine della fase di “fine giornata”.

Se lo fate, potete decidere se tenere il vostro vecchio lavoro come Passaparola oppure scartarlo.

Ottenete il Passaparola quando per un qualche motivo vi ritrovate ad avere due lavori — per esempio se avete pescato una delle carte citate nel paragrafo “cambiare lavoro” o se fate una Trattativa (in questo caso ottenete il lavoro senza pescare dal mazzo “Posti di lavoro”, ovviamente) — e non volete cambiare il vostro lavoro attuale.

Il secondo lavoro prende appunto il nome di Passaparola, e la relativa carta deve essere messa sotto il lavoro attuale.

Potete avere un solo Passaparola alla volta, ma se si ottengono altri lavori si può sostituire come se fosse una normale carta Lavoro (rimescolando quindi il vecchio Passaparola nel mazzo Posti di lavoro).

Se tutte le carte Lavoro sono esaurite, non potete avere un Passaparola (ricordate che ci deve sempre essere una carta Posto di lavoro a disposizione!)



Copyright © Cosplayou
Via Aldo Palazzeschi, 2
06132 Perugia (PG), Italy
www.cosplayou.com