

## PREPARAZIONE

1. **Quadro generale:** Scegli un concetto per la tua storia, non più di una singola frase.
2. **Estremi della storia:** Crea i Periodi **iniziale** e **finale**.
3. **Tavolozza - aggiungere o vietare elementi:** Ogni giocatore può aggiungere o vietare un elemento nella **Tavolozza**. Ripetete finché un giocatore non desidera inserire altro. Sentitevi liberi di discutere - tutti dovrebbero essere contenti della Tavolozza.  
Le decisioni di gruppo sono finite.
4. **Primo giro:** Ogni giocatore crea un Periodo o un Evento, in qualsiasi ordine.

## PANORAMICA

Decidete chi comincia. Quel giocatore diventa la prima **Lente**.

1. **Dichiarare il Focus:** La Lente decide l'attuale **Focus**.
2. **Creare la storia:** Ogni giocatore a turno crea un Periodo, un Evento o una Scena. Iniziate con la Lente e procedete in senso orario. La Lente può creare due elementi annidati (un Periodo con un Evento al suo interno, o un Evento con una Scena).
3. **La Lente chiude il Focus:** Quando tutti i giocatori hanno eseguito un turno, tocca di nuovo alla Lente, che può creare anche due elementi se lo desidera (purché nidificati, come sopra).  
Quando il Focus è concluso, esaminate i **Lasciti**:
4. **Scegliere un nuovo Lascito:** Il giocatore alla destra dell'attuale Lente sceglie qualcosa che sia emerso durante quest'ultimo Focus e lo definisce come Lascito.
5. **Esplorare un Lascito:** Lo stesso giocatore crea un Evento o una Scena Dettata che si riferisce ad uno dei Lasciti.
6. **Nuova Lente:** Il giocatore alla sinistra della Lente diventa la nuova Lente e sceglie un nuovo Focus (ricomincia dal passo 1).

Prima che inizi la nuova Lente, fate una piccola pausa. Parlate di come sta andando la partita ma non pianificate ciò che volete far accadere in seguito. Tenete le vostre idee per voi.

## CREARE LA STORIA

Nel tuo turno, crea un Periodo, un Evento o una Scena:

**Periodo:** Posizionale in mezzo a due Periodi. Descrivi il Periodo e definisci se si tratta di Luce o Ombra.

**Evento:** Posizionale all'interno di un Periodo. Descrivi l'Evento e definisci se si tratta di Luce o Ombra.

**Scena:** Posizionale all'interno di un Evento. Scegli se giocare o dettare la Scena.

Quello che crei deve riguardare il Focus impostato dalla Lente. Non contraddire ciò che è già stato detto. Non utilizzare nulla dalla colonna No della Tavolozza.

Alla Lente è permesso creare due elementi in ciascuno dei suoi turni, fintanto che uno è dentro l'altro (un Evento e la Scena dentro di esso, o un Periodo e un Evento al suo interno).



## STILE DI GIOCO

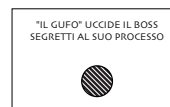
Dopo la preparazione iniziale, non negoziate o discutete come gruppo (eccetto per decidere il Tono al termine di una Scena). Non chiedere suggerimenti e non darne. Tieni le tue idee per te.

Crea in modo plateale e audace. Quando crei la storia, hai il compito di plasmare la realtà. Dai forma alla tua idea. Nessuno possiede nulla nella storia. Crea e distruggi quello che vuoi.

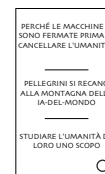
Abbandona i preconcetti. La storia non andrà come ti aspetti. Ragiona con la tua testa e costruisci su quello che gli altri giocatori hanno introducono.



CARTA PERIODO



CARTA EVENTO



CARTA SCENA

## CREARE UNA SCENA GIOCATA

1. **Enuncia la Domanda**
2. **Imposta il Palcoscenico:** Cosa sappiamo già dalla storia? Dove si sta svolgendo la Scena? Cosa sta succedendo?
3. **Scegli i Personaggi:** Elenca i personaggi richiesti e vietati (massimo 2 per ciascuna categoria). I giocatori scelgono i personaggi (U). Scegli un personaggio che ti aiuti a rispondere alla Domanda.
4. **Rivela i Pensieri:** (U)

I passaggi indicati con U si eseguono in senso antiorario, cioè il contrario del normale svolgimento del gioco, partendo dal giocatore alla destra di quello che sta creando la Scena.

## GIOCARE UNA SCENA

Muoviti sempre nell'ottica di rispondere alla **Domanda** della Scena.

- ♦ Interpreta ciò che il tuo personaggio fa e pensa. Se qualcuno cerca di fare qualcosa al tuo personaggio, tu ne descrivi l'esito.
- ♦ Plasma il mondo descrivendo ciò che il tuo personaggio percepisce e come reagisce.
- ♦ Introduci e interpreta personaggi secondari, secondo necessità. Non dire cosa fanno o pensano i personaggi degli altri giocatori.

## SPINTA: CONFLITTO CREATIVO

Se, mentre giocate una Scena, qualcuno descrive qualcosa del mondo al di fuori del suo personaggio e hai un'idea diversa che ti piace di più, puoi Spingere per sostituire la tua idea alla sua.

Non puoi Spingere per cambiare il personaggio principale di un giocatore, ma puoi cambiare ciò che percepisce o che gli accade.

1. Proposta
2. Proposte aggiuntive
3. Vota
4. Determinare il vincitore
5. Applica il risultato

## CONCLUDERE UNA SCENA

Quando i giocatori conoscono la risposta alla Domanda, la Scena termina. Discutete ciò che è accaduto durante la Scena per decidere se si tratti di Luce o Ombra.