

NATSUMEMO

diario di un'estate

cosaic

Fever
GAMES



REGOLAMENTO

Panoramica di gioco

L'estate è alle porte, prendi la tua agenda e programma al meglio le vacanze. Nel tuo turno rivela una carta Evento e decidi il giorno in cui organizzarlo, qualcosa del tipo "Sto pensando di andare in piscina e mi piacerebbe andare Martedì. Chi viene? 1,2,3!" Al tre, tutti quanti contemporaneamente scelgono se partecipare all'Evento, alzando la mano. Il giocatore che propone l'Evento può anche decidere alla fine di non andare! I giocatori che decidono di partecipare, scrivono il nome dell'Evento sulla propria Agenda.

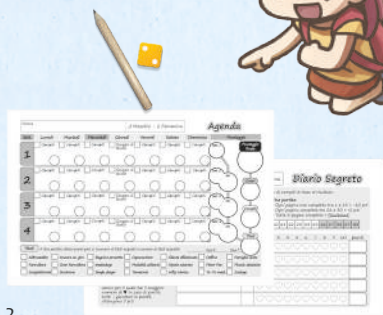
Ogni settimana si conclude dopo che sono stati giocati 6 Eventi. La partita termina alla fine della quarta Settimana.

Ricorda che non potrai prendere parte a tutti gli Eventi proposti, dunque, prima di alzare la mano, pensa bene se stare insieme ad una persona specifica o goderti l'Evento da solo. Puoi anche programmare di proposito Eventi in giorni in cui gli altri sono già impegnati.

Al termine del gioco, la persona con il maggior numero di punti vince la partita.

Componenti

- 100 fogli Agenda
- 100 fogli Diario Segreto
- (puoi scaricare i fogli in formato pdf sul sito www.fever-games.com)
- 6 matite
- 6 dadi a 6 facce
- 1 Regolamento (quello che stai leggendo ora)
- 39 carte
 - 1 carta "Primo Giocatore"
 - 1 carta "Gruppo di studio"
 - 1 carta "Compiti a casa"
 - 36 carte Evento



Preparazione

a. Ogni giocatore prende:

1 foglio Agenda

1 matita

1 foglio Diario Segreto

1 dado

Nel corso della partita ogni giocatore deve mantenere il proprio Diario Segreto sotto il foglio Agenda, in modo che gli altri giocatori non possano leggerlo.

b. Collocate le carte **Gruppo di studio** e **Compiti a casa** al centro del tavolo, con il lato **Sett.1-2-3** visibile.

c. Separate le carte Evento per settimana e mischiatele separatamente in modo da formare 4 mazzi da 9 carte ognuno.

d. Ogni giocatore riporta sulla propria Agenda e sul proprio Diario Segreto nome e sesso. I giocatori possono scegliere un qualsiasi nome. Durante la partita cercate di usare sempre il nome che avete scelto, al fine di aumentare l'immedesimazione. I giocatori possono scegliere il sesso che preferiscono ma fate in modo di avere un numero più o meno uguale di maschi e femmine.

e. Nella sezione **Cuori** del Diario Segreto, ogni giocatore scrive il nome e il sesso di tutti gli altri giocatori.

f. Lanciate tutti il dado. Il giocatore con il risultato più alto prende la carta **Primo Giocatore**. In caso di parità vince il giocatore più seccione.

Ci siamo. È ora di iniziare a giocare!

Svolgimento della partita

Il gioco termina alla conclusione della settimana 4.

Ogni settimana è composta di 3 fasi:

fase Proposta, fase Compiti, fase Punteggio.

Solo la settimana 4 prevede anche la

fase Fine dell'Estate.



Fase Proposta

- a. Il Primo Giocatore prende il mazzo corrispondente alla settimana in corso. Il giocatore con il mazzo viene detto **Organizzatore**, gli altri giocatori sono gli **Amici**.
- b. L'Organizzatore rivela la prima carta Evento dal mazzo, la pone al centro del tavolo in modo che sia evidente il numero di fasi Proposta completate e propone l'Evento agli Amici:



I. L'Organizzatore mostra la carta e presenta l'Evento agli Amici. Ciascun giocatore che deciderà di partecipare all'Evento otterrà i **Punti** e i **Cuori** ♥ indicati sulla carta.

Il numero di **Punti** può variare in base a numero e sesso dei partecipanti.

I **Cuori** ♥ possono essere assegnati solamente agli Amici con cui si condivide l'Evento.

La sezione (1 persona) descrive gli effetti dell'Evento nel caso in cui partecipi solamente 1 giocatore.

Il testo tra parentesi quadre [xxxxxxx] è il Titolo che si ottiene. Alcuni Eventi permettono ai giocatori che partecipano di completare un numero di **Pagine di compiti**.

In alto è indicata la durata in giorni dell'Evento (1g/2gg/3gg).

Cuori, Pagine di compiti e Titoli influenzano il punteggio di fine partita.

II. L'Organizzatore decide in quale/i giorno/i della settimana l'Evento verrà svolto e lo comunica agli Amici:

“Campeggio! Voglio andare Giovedì e Venerdì!”

L'Organizzatore non può proporre giorni in cui egli stesso è già impegnato. Eventi che durano più giorni devono essere organizzati in giorni consecutivi. Un Evento non può essere proposto a cavallo di due settimane.

III. Tutti i giocatori riflettono se partecipare o meno e possono parlare e discutere liberamente (anzi, è consigliato!).

IV. L'Organizzatore chiede: "Chi vuole venire?" e quindi conta: "1-2-3!". Al tre, i giocatori che intendono partecipare alzano la mano. L'Organizzatore può scegliere di non partecipare.

V. Tutti i partecipanti riportano i dettagli dell'Evento sulla propria Agenda e sul proprio Diario Segreto come mostrato nell'esempio.

Nome Paola-chan ♂ Maschio - ♀ Femmina

Agenda

Sett.	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica	Punteggio
1	Compiti	Compiti	Gruppo di Studio	Compiti	Compiti	Compiti	Compiti	Sett. 1
2	Compiti	Compiti	Gruppo di Studio	Compiti	Compiti	Compiti	Compiti	Sett. 2
3	Compiti	Compiti	Gruppo di Studio	Compiti	Compiti	Compiti	Compiti	Sett. 3
4	Compiti	Compiti	Gruppo di Studio	Compiti	Compiti	Compiti	Compiti	Sett. 4

Nota: In Agenda, Martedì e Mercoledì della prima settimana, è scritto "Nuotata nell'oceano" e "10" è registrato nello spazio punti in basso a destra del Mercoledì.

Paola-chan, Giulio e Arianna decidono di partecipare all'Evento **Nuotata nell'oceano** da Martedì a Mercoledì della prima settimana.

- Paola-chan scrive **Nuotata nell'oceano** nella propria Agenda negli spazi corrispondenti ai giorni Martedì e Mercoledì. Inoltre registra **10** nello spazio punti in basso a destra del Mercoledì.

Nome Paola-chan ♂ Maschio - ♀ Femmina

Diario Segreto

Compiti Tira un dado per ogni evento "Compiti a casa" e ottieni punti e completi pagine di compiti in base al risultato:

(Sett. 1-3) 1-3: 3 pti + [Fiannullone] 4-6: 2 pagine 7-9: 3 pagine

(Sett. 4) 1-3: 5 pti + [Gran Fiannullone] 4-6: 3 pagine 7-9: 4 pagine

Fine partita:

- Ogni pagina non completa tra 1 e 25 = -10 pti
- Ogni pagina completa tra 26 e 30 = +2 pti
- Tutte le pagine complete = [Secchiame]

pagine 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Cuori

Quando ottieni ♥ in un evento assegnali agli amici che hanno partecipato. Puoi assegnarli tutti ad una persona o dividerli tra più persone.

A fine partita confrontate il numero di ♥ assegnati da tutti.

Nome	♂	♀	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	punti
Giulio	♂		♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	
Arianna	♀		♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	
			♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	

Nota: In Cuori, Paola-chan ha assegnato 2 cuori a Giulio.

- Paola-chan segna 2 ♥ nella sezione Cuori del proprio Diario Segreto, in corrispondenza dei nomi degli altri partecipanti. Può assegnare i 2 ♥ allo stesso Amico o 1 ♥ ad ognuno dei due Amici (in questo caso Paola-chan decide di assegnare entrambi i cuori a Giulio).

Paola-chan e Giulio decidono di andare **A casa dei nonni** da Venerdì a Domenica nella Settimana 1.

Gli Eventi A casa dei nonni e Vacanza in famiglia sono svolti individualmente da ogni giocatore che partecipa, quindi il loro effetto non dipende da numero e sesso dei partecipanti.

- Paola-chan scrive **A casa dei nonni** nella propria Agenda negli spazi corrispondenti ai giorni Venerdì, Sabato e Domenica. Inoltre registra **12** nello spazio punti in basso a destra della Domenica.
- Paola-chan segna la casella **Nipote adorato** nella sezione Titoli della propria Agenda.

Nome: Paola-chan ♂ Maschio - ♀ Femmina

Agenda

Sett.	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica	Punteggio
1	Compiti	Compiti	Gruppo di studio	Compiti	Compiti	Compiti	Compiti	Sett. 1 12
2	Compiti	Compiti	Gruppo di studio	Compiti	Compiti	Compiti	Compiti	Sett. 2 tot.
3	Compiti	Compiti	Gruppo di studio	Compiti	Compiti	Compiti	Compiti	Sett. 3 tot.
4	Compiti	Compiti	Gruppo di studio	Compiti	Compiti	Compiti	Compiti	Sett. 4 tot.

Titoli A fine partita ottieni punti pari a: (numero di titoli acquisiti x numero di titoli acquisiti)

☐ Abbrustolito	☐ Ancora un giro	☐ Bagno provetto	☐ Capocandiere	☒ Come effezionato	☐ Delfino	☐ Famiglia unita
☐ Fannullone	☐ Gran fannullone	☐ Insettolago	☐ Modalità solitaria	☒ Nipote adorato	☐ Peter Pan	☐ Piccolo detective
☐ Scoppettante	☐ Secchione	☐ Single player	☐ Tamerlano	☐ Willy Wonka	☐ Yo-Yo mask	☐ Zoologo

Titoli X = Titoli =

- Paola-chan segna inoltre 3 **pagine di Compiti** nella sezione Compiti del Diario Segreto (poiché è la prima volta che fa i Compiti, inizia dalla pagina 1).

Nome: Paola-chan ♂ Maschio - ♀ Femmina

Diario Segreto

Compiti Tira un dado per ogni evento "Compiti a casa" e ottieni punti e completi pagine di compiti in base al risultato:

(Sett. 3-5) 1-3: 3 pti + [Fannullone] 4-5: 2 pagine 6-7: 3 pagine

(Sett. 4) 1-3: 5 pti + [Gran Fannullone] 4-5: 3 pagine 6-7: 4 pagine

Fine partita:
 • Ogni pagina non completa tra 1 e 25 = -10 pti
 • Ogni pagina completa tra 26 e 30 = +2 pti
 • Tutte le pagine complete = [Secchione]

Cuori Quando ottieni ♥ in un evento assegnali agli amici che hanno partecipato. Puoi assegnarli tutti ad una persona o dividerli tra più persone.

A fine partita confrontate il numero di ♥ assegnato ad ogni amico. Ottieni 10 pti per ogni amico per il quale hai il maggior numero di ♥. In caso di parità, tutti i giocatori in parità ottengono 5 pti.

Nome	♂	♀	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	punti
Giulio	♂		♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	
Arianna		♀	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	
			♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	
			♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	
			♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	

c. L'Organizzatore passa il mazzo al giocatore alla sua sinistra, il quale rivela una carta e propone un Evento come descritto nei punti precedenti.

Dopo che sono stati proposti 6 Eventi (indipendentemente dal numero di giocatori) o se le Agende di tutti i giocatori sono complete, procedete con la **fase Compiti**.

Fase Compiti

Nella fase Compiti, ogni giocatore svolge le seguenti azioni:

a. Controlla l'Agenda. Se il Mercoledì della settimana in corso non ha nessun Evento, segna la casella **Gruppo di studio**. Ottiene i Punti e completa le pagine di Compiti indicati sulla carta **Gruppo di studio**, riportandoli sull'Agenda e sul Diario Segreto.



b. Controlla l'Agenda e segna la casella Compiti dei giorni della settimana in corso per i quali non ha Eventi. Ottiene i Punti e completa le pagine di Compiti indicati sulla carta **Compiti a casa**, riportandoli sull'Agenda e sul Diario Segreto.

Fase Punteggio

a. Tutti i giocatori sommano i Punti dei propri Eventi della settimana in corso e li riportano nel relativo spazio a destra.

Sett.	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica	Punteggio
1	☒ Compiti	☐ Compiti	☐ Gruppo di studio	☒ Compiti	☐ Compiti	☐ Compiti	☐ Compiti	Sett. 1 25
		nuotata nell'oceano	10	3	a casa dei nonni		12	
	☐ Compiti	☐ Compiti	☐ Gruppo di	☐ Compiti	☐ Compiti	☐ Compiti	☐ Compiti	

Nelle settimane 2, 3 e 4 riportano nello spazio **tot.** la somma dei Punti di tutte le settimane finora conteggiate.

b. Se questa è la settimana 4 passate alla **fase Fine dell'estate** ignorando i punti c e d di seguito indicati.

c. Il giocatore con la carta **Primo Giocatore** passa quest'ultima al giocatore alla sua sinistra.

d. Riponete nella scatola le carte Evento della settimana appena conclusa e iniziate una nuova settimana con la **fase Proposta**.

Fase Fine dell'estate

Ogni giocatore calcola i seguenti bonus e penalità riportandoli negli appositi spazi nella sezione destra della propria Agenda:

Bonus e penalità per i Compiti

Verificate la sezione Compiti del vostro Diario Segreto:

- ogni pagina di **Compiti non completa** tra 1 e 25 = **-10 Punti**;
- ogni pagina di **Compiti completa** tra 26 e 30 = **+2 Punti**;
- se hai **completato tutti i Compiti** ottieni il titolo [Secchione].

Bonus per i Titoli

Verificate la sezione Titoli della vostra Agenda:

- **ottieni Punti pari a**
(numero di titoli acquisiti x numero di titoli acquisiti)

Bonus per i Cuori

A partire dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore:

- a. Chiede a tutti: *“Quanti Cuori mi avete assegnato?”*
- b. Gli altri giocatori dichiarano il numero di Cuori assegnati.
- c. Il giocatore che ha assegnato più Cuori ottiene **10 Punti**. In caso di parità, i giocatori in pareggio ottengono **5 Punti** ognuno.



Tutti i giocatori sommano i Punti delle 4 settimane, con i bonus e le penalità sopra descritti. Il giocatore con il punteggio totale più alto è il vincitore!

In caso di parità la vittoria è condivisa.

FAQ

1. Cosa succede se ho tutti i giorni della settimana impegnati quando è il mio turno come Organizzatore?

Salta il turno e passa il mazzo Eventi al prossimo giocatore.



2. Cosa succede se l'Evento rivelato richiede più giorni di quelli che ho disponibili nella mia Agenda?

Riponi la carta in fondo al mazzo e rivela una nuova carta Evento.

Se nessuno degli Eventi nel mazzo è compatibile con la tua Agenda, salta il turno e passa il mazzo Eventi al prossimo giocatore.

3. Cosa succede se nessuno, compreso l'Organizzatore, partecipa ad un Evento?

Nessun giocatore, compreso l'Organizzatore, ottiene Punti, Titoli e/o Compiti indicati sulla carta. L'Evento conta ai fini del numero di Eventi proposti durante la settimana (6 in totale).

4. E' possibile parlare e consultare gli altri giocatori prima di decidere se partecipare ad un Evento?

Certo, potete discutere liberamente. Tutto ciò che viene detto non vincola in nessun modo la scelta di partecipare o meno all'Evento.

5. E' possibile chiedere informazioni sul Diario Segreto degli altri giocatori?

No, non è possibile mostrare il proprio Diario Segreto o condividerne informazioni, ma sei libero di dire agli altri che non stai studiando.

6. Cosa succede se ottengo lo stesso titolo due volte?

Niente.



Crediti

cosaic

www.cosaic.co.jp

Autore **Kaya Miyano**

Illustrazioni **Riyo, Shingetsuryu**

Grafica **TANSAN**

Edizione Italiana



www.fever-games.com

Traduzione **Emanuele Pierangelo**

Layout **Elena Giannetti**

Revisione **Dario Completa, Federico Cinque, Giulio Pugliese**



@fevergames



@fever_games

