

# FRIENDSHIP SONG

Zeus Longhi

Gioco per Game Chef 2019

Estate. Dopo un anno passato a lavorare duramente tu e il tuo gruppo avete deciso di prendere le ferie nello stesso periodo per andare tutti insieme al fantastico villaggio vacanze F<sup>3</sup>, che, se nella realtà sta per "Floating Fun Fair", nello slogan viene esplicitato come "Freedom, Fun & Friendship".

Un arcipelago di isole artificiali fluttuanti che si sposta continuamente, con tanti giochi ed eventi incredibili, dove qualunque cosa accada la gente riesce sempre a fare nuove amicizie o a rafforzare quelle esistenti.

Nella ricerca di relax e divertimento, tra sfide emozionanti e momenti passati insieme, troverete il tempo per conoscervi meglio e capire qualcosa in più di quelle persone con cui avete deciso di passare del tempo insieme.

## Preparazione del materiale

- Da tre a sei giocatori
- Un blocco di fogli A4 bianchi fronte/retro
- Due dadi di colore diverso o una moneta testa/croce per ciascuno.
- matita e gomma per ciascuno.
- Una pila di segnalini.
- Un contenitore abbastanza grande per inserirvi ed estrarvi comodamente da venti a quaranta fogli A5 piegati: un sacchetto, uno zaino...

Preparate:

- 20 fogli A5: un A5 si ottiene dividendo un A4 in due parti uguali
- 10 fogli A6: un A6 si ottiene dividendo un A4 in quattro
- Un numero di **Index Card** per ogni giocatore pari al numero dei giocatori (sedici se sono quattro giocatori): un Index Card si ottiene dividendo un A4 in otto

## Il posto delle occasioni

In Friendship Song i giocatori interpretano un gruppo di amici che hanno deciso di passare un periodo di vacanza in questo enorme parco divertimenti. All'interno di questo parco ci sono una serie di giochi e sfide in cui i personaggi possono competere per guadagnare dei gettoni chiamati **Punti Evento**, rappresentati dal mucchio di segnalini, che costituiscono la moneta all'interno del parco divertimenti. Questi Punti Evento potranno essere usati per comperare dei biglietti per attrazioni o eventi speciali che si tengono nel parco.

In realtà ogni personaggio ha un motivo per essere qui: un tentativo di riappacificarsi con un amico distante o con cui si ha litigato, trovare un'occasione per dire a qualcuno di speciale i propri sentimenti, trovare qualcuno cui confidare le proprie preoccupazioni, trovare il momento giusto per dare a qualcuno una notizia importante che lo riguarda, ecc.

Questo parco divertimenti sembra essere l'occasione ideale per risolvere questi problemi ma per poter rivelare un segreto a qualcuno bisogna prima conquistarsi la sua fiducia.

In questo gioco si giocherà a **Scene**, come quelle di un film.

In ogni scena i giocatori presenti interpreteranno il proprio personaggio, cercando di parlare, pensare ed agire come farebbe lui.

## Le Sfide

I fogli A5 saranno le **Carte Sfida**: preparate anticipatamente o compilate dai giocatori al tavolo.

Le Carte Sfida, dette **Sfide**, costituiscono sia i giochi e le sfide in cui i vostri personaggi competeranno all'interno del parco divertimenti, sia dei minigiochi che i **giocatori (attenzione, non i personaggi)** dovranno fare.

Infatti, quando due o più personaggi vorranno competere in una Sfida, i rispettivi giocatori si sfideranno in un minigioco a parte, il cui risultato rifletterà la posizione del personaggio nella sua Sfida.

Questo significa che se un giocatore arriva secondo in un minigioco, anche il suo personaggio arriverà secondo nella sua Sfida.

## Creare le Carte Sfida

Dal lato corto, in colonna scrivete:

- nome della Sfida
- breve descrizione di cosa si tratta.
- una riga di separazione
- un minigioco correlato alla Sfida

Quando pensate alle Sfide pensate ai giochi competitivi di un parco divertimenti enorme (tiro a segno, gare di kart, partite di pallone, sfide in realtà virtuale, ecc.), oppure sbizzarritevi con le sfide più assurde (una corsa con i jetpack, una sfida di cucina sperimentale, una gara di rane aliene, ecc).

Non preoccupatevi, nessuno si farà male in queste attrazioni, sono pensate apposta.

Del minigioco dovranno essere scritti gli aspetti importanti: cosa si deve fare ed un rapido regolamento.

Fate in modo che il minigioco sia rapido da preparare e semplice da gestire ma, a parte questo sbizzarritevi.

Non è indispensabile che la Sfida e il minigioco corrispondano, tuttavia farlo aumenta l'immersività nell'atmosfera.

Ad esempio, se la vostra Sfida è costruire una casa con dei mattoncini giganti, usando un raggio levitatore in tot tempo, potete fare un minigioco in cui i giocatori costruiscono un castello di carte in un minuto. Chi fa il castello più alto vince.

Sul retro della carta scrivete il numero di Punti Evento ottenibili nella Sfida da ciascun personaggio.

Il massimo di Punti Evento ottenibili da un personaggio è uguale al numero dei giocatori.

I Punti Evento vengono ottenuti da tutti i partecipanti a scalare a seconda della posizione: ad esempio in una partita da quattro giocatori il vincitore prende quattro punti, il secondo tre e così via.

L'ultimo giocatore prende sempre un punto.

Piegate quindi ciascuna Sfida in quattro in modo che Sfida e minigioco restino all'interno e mettetela nel contenitore.

## **Gli Eventi**

I fogli A6 sono le **Carte Evento** preparate anticipatamente o compilate al tavolo: sono eventi speciali che i personaggi potranno comprare con i Punti Evento per ottenere maggiore **Affinità** (vedi paragrafo "l'Affinità", più avanti).

Ogni Evento deve avere:

- descrizione
- Tipologia
- costo in Punti Evento
- quantità di punti Affinità ottenibili da quell'evento
- numero di personaggi a cui l'evento dà accesso

Considerate le Carte Evento come se compraste i biglietti per il cinema, per la serata dei fuochi artificiali, per una cena nel miglior ristorante disponibile o magari per partecipare in una partita di un torneo a squadre in cui tutti siete nella stessa squadra.

Questi eventi sono cose speciali che permettono di avvicinarsi ad una o più persone del gruppo, ma attenzione, non tutti hanno gli stessi gusti e quello che potrebbe andare bene per una persona potrebbe risultare fastidioso per un'altra.

## **Creazione delle Carte Evento: descrizione e proporzioni**

Dal lato corto, in colonna, scrivete:

- nome dell'evento
- descrizione di cosa si tratta
- punteggio di Affinità dato dall'evento: da tre a sei.
- **Tipologia dell'Evento**

Un esempio è la carta "serata fuochi d'artificio", la cui descrizione è "una serata spettacolare in cui assisterete all'esibizione di fantastiche coreografie fatte con i fuochi artificiali, in un turbinio di luci e colori che lascerà senza fiato".

Le carte con punteggio di Affinità più alto saranno le carte più costose e, di conseguenza, le più rare, pertanto date il punteggio più alto a quegli eventi che ritenete speciali, spettacolari o che credete abbiano più impatto per il gruppo.

Come linea guida per le proporzioni, valutate che in una partita con dieci Carte Evento (pensata per quattro giocatori), vi sono

- Una carta da sei punti
- Due carte da cinque punti
- Tre carte da quattro punti

- Quattro carte da tre punti

Regolate il numero di Carte Evento, in base al numero di giocatori, prendendo ad esempio questa proporzione.

### Tipologie dell'Evento

La Tipologia dell'Evento rappresenta le caratteristiche principali di un evento e danno un'idea di cosa aspettarsi.

Gli eventi hanno sempre una **Tipologia Principale**, che li definisce ed una **Tipologia Secondaria**, che li caratterizza ulteriormente:

- **Fisico**: eventi in cui il muoversi fisicamente è importante, come partite di pallone o serate di ballo.
- **Intellettivo**: eventi con attività della mente, come quiz o escape room.
- **Contemplativo**: eventi in cui si contempla, come una serata al cinema o l'osservare un evento astronomico.
- **Interattivo**: eventi in cui i partecipanti vengono coinvolti direttamente nello svolgimento dell'evento, come un corso di cucina o il karaoke.
- **Riservato**: eventi accessibili solo a determinate persone.
- **Pubblico**: eventi accessibili a tutti.

Per fare degli esempi: una giornata in bicicletta sul percorso panoramico può avere come Tipologia Primaria Contemplativo e come Secondaria Fisico, mentre una cena romantica sarà Riservato e Interattivo.

Come regola generale scegliete le Tipologie di Evento a seconda di come avete descritto l'evento stesso.

### Costo e accessibilità dell'Evento

Completate le Tipologie, piegate la carta in due in modo che la parte scritta resti all'interno e scrivete su uno dei lati esterni:

- il titolo, in grande e scritto dal lato lungo
- il costo in Punti Evento
- il numero di personaggi cui l'evento dà accesso: più alto è il punteggio, meno persone potranno accedervi.

Per calcolare il costo in Punti Evento guardate il valore di Affinità che avete dato all'evento e moltiplicatelo per il numero dei giocatori.

Esempio: l'evento "serata fuochi d'artificio", che ha un valore Affinità di tre, costerà, in una partita da quattro giocatori, dodici Punti Evento.

Considerate gli eventi più costosi come eventi riservati, in cui poche persone passano un po' di tempo insieme, magari parlando di cose che in un gruppo non sempre si dicono.

Come linea guida seguiamo la proporzione sopracitata. Gli eventi avranno quindi il seguente numero massimo di partecipanti (incluso chi compra l'evento):

- Evento da sei punti Affinità = massimo due posti
- Evento da cinque punti Affinità = metà da due posti e metà da tre posti
- Evento da quattro punti Affinità = massimo tre posti
- Evento da tre punti Affinità = massimo quattro posti

Gestite le proporzioni in base al numero dei partecipanti ma sempre seguendo questo schema.

Infine posizionate le carte da una parte del tavolo a mo di segnaposto, in modo che la scritta esterna sia visibile ai giocatori. Quella parte del tavolo formerà il **Botteghino**, ovvero il negozio dove comprare i biglietti per gli eventi.

## Il Personaggio

In questo paragrafo creerete il personaggio che interpreterete in questo gioco. Prendete le Index Card: ogni giocatore deve avere un numero di Index Card pari al numero dei giocatori.

## Il Background del Personaggio

La prima Index Card costituirà il **Background del Personaggio** con tutte le informazioni che lo riguardano.

In una sola facciata scrivete:

- nome del vostro personaggio
- una piccola storia della sua vita, chiamata background: descrivete professione e comportamento abituale in pochi punti che facciano capire chi sia e come si comporti.

Lasciate a casa i personaggi ultra drammatici o gli sventurati cronici e provate a puntare su personaggi più allegri: è un momento di festa, dopotutto.

**Questa facciata della Index Card deve essere visibile a tutti.**

## I Gusti del Personaggio

Sul retro della scheda, scrivete:

- i **Gusti del Personaggio**, cioè le Tipologie di Evento che preferisce e quelle che detesta.
- i nomi degli altri personaggi (con tra parentesi i nomi dei rispettivi giocatori, per chiarezza) affiancati ciascuno dalla formula **0/10**.

Ogni personaggio avrà:

- due preferenze positive o una molto positiva.
- due preferenze negative o una molto negativa.

La formula 0/10 rappresenta la vostra **Affinità** con gli altri personaggi, dove 0 è il valore di **Affinità attuale** e 10 è il valore di **Affinità massima**.

**Questa facciata della Index Card deve restare segreta.**

## L'Affinità, cos'è e come funziona

L'Affinità è la vostra vicinanza agli altri personaggi. Più è alta più in confidenza siete con quel personaggio.

Il valore parte da zero non perché siete sconosciuti tra di voi, ma solo perché non siete così in confidenza con quella persona.

L'Affinità può salire o scendere: delle scelte sbagliate possono essere deleterie per l'Affinità di gruppo.

Quando modificate la vostra Affinità cancellate il valore di Affinità attuale e sostituitelo con il nuovo valore, quindi, la prima volta che guadagnerete punti Affinità, cancellate lo zero da 0/10 e scrivete il nuovo punteggio che avete ottenuto. In caso di perdita sottraete invece di aggiungere.

L'Affinità non può mai andare sotto lo zero o sopra il dieci.

L'Affinità cambia sempre in maniera reciproca, quindi, ogni volta che alzate, o abbassate, la vostra Affinità con un personaggio, anche lui la modificherà con voi di conseguenza.

Portare questo valore al massimo con il maggior numero di personaggi prima della fine della vacanza è fondamentale, poiché ognuno dei personaggi è qui per una serie di propri motivi, rappresentate dai **Segreti del Personaggio**, che riguardano ciascuno dei componenti del gruppo.

Lo scopo del gioco è riuscire a raggiungere il valore massimo di Affinità con quanti più membri del gruppo possibile, in modo da poter rivelare quei segreti che attanagliano il vostro personaggio.

## **I Segreti del Personaggio**

Compilate le altre Index Card con i Segreti del Personaggio, o **Segreti**: ogni card conterrà un Segreto diverso tra voi e un personaggio sempre diverso.

I Segreti sono cose riservate che riguardano voi e uno degli altri membri del gruppo che non avete mai rivelato a nessuno, tantomeno al diretto interessato.

Potrebbe essere un sentimento di amore inespresso, una cosa che siete venuti a sapere sull'altra persona che volete comunicare di persona, o magari una cosa che riguarda principalmente voi ma che tocca in qualche modo l'altra persona.

L'importante è che un Segreto riguardi in qualche misura voi e uno solo degli altri personaggi del gruppo.

Questi Segreti non sono necessariamente qualcosa di brutto, solo di riservato.

Fatto questo piegate ciascuna card in due, scrivete il nome del vostro personaggio sulla parte esterna, dopodiché distribuite a ciascun giocatore il Segreto che lo riguarda.

Ciascuno dovrà rimanere solo con carte Segreto non proprie.

**I Segreti non dovranno mai essere letti o aperti**, tranne in momenti specifici che vedremo più avanti.

## **Inizia la Festa**

Dopo aver sbrigato tutte le faccende e lasciato i bagagli in camera, siete ora oltre l'entrata del parco divertimenti, pronti ad immergervi in quello che questo luogo ha da offrire.

Questa fase si gioca a turni e si procede in senso orario. Tirate ciascuno un dado e chi fa il punteggio più alto inizia.

Nel proprio turno ogni giocatore inizia una scena in cui il proprio personaggio proporrà al gruppo di fare una sola tra le seguenti possibilità:

- Partecipare ad una Sfida
- Andare al Botteghino
- Andare ad un Evento
- Andare ai **Chioschi**
- Tornare in **Albergo**

Fatta la proposta gli altri personaggi discuteranno se seguire quella proposta o sceglierne un'altra dall'elenco.

La scena si chiude quando il gruppo ha preso una decisione.

Le Carte Sfida e le Carte Evento sono in numero finito e non sono rimpiazzabili.

### **Partecipare ad una Sfida**

Il giocatore di turno pescherà, senza guardare, una Sfida dal contenitore, quindi leggerà ad alta voce la Sfida e il minigioco rispettivo.

Ogni giocatore possiede due oggetti: quello più chiaro (testa se usate una moneta) decreta che il personaggio **Gioca per Vincere (o Competitore)**, quello più scuro (croce per la moneta) decreta che il personaggio **Gioca per Fallire (o Amico)**.

### **Giocare per Vincere**

Giocare per Vincere significa che il vostro personaggio vuole darsi da fare per vincere quella Sfida e i Punti Evento che può dare.

I Competitori partecipano come concorrenti nel minigioco cercando di vincere il premio.

In caso di pareggio tra due giocatori entrambi saranno considerati aventi la posizione più alta: se c'è pareggio tra il secondo e il terzo entrambi saranno considerati secondi.

Alla fine del minigioco ogni Competitore prenderà tanti Punti Evento quanti scritti sul retro della Carta Sfida a seconda della posizione raggiunta.

Il vincitore terrà come trofeo la carta del minigioco appena giocato.

### **Giocare per Fallire**

Giocare per Fallire decreta che il vostro personaggio non è particolarmente interessato a vincere, quanto a giocare per fare amicizia.

Tutti gli Amici ottengono automaticamente un Punto Evento e scelgono il giocatore con cui aumentare di uno la propria Affinità.

A seconda di cosa sceglierà il giocatore selezionato per l'aumento di Affinità, ci sarà un esito diverso:

- Se quel giocatore è un Amico, indipendentemente dalla sua scelta di Affinità, saltate il minigioco e andate alla **Risoluzione**.

Nel caso vi scegliate reciprocamente il punteggio di Affinità sarà cumulativo.

- Se quel giocatore è un Competitore voi parteciperete con lui al minigioco, cercando di aiutare il vostro amico a vincere.

Ricordate che non potete vincere per lui ma solo supportarlo.

Inoltre non è possibile causare disturbo agli altri concorrenti ma solo aiutare il proprio amico (potete fare il tifo per lui, dargli dei consigli, tenerlo aggiornato su cosa fanno gli altri concorrenti, ecc.).

Sarà il tavolo a decidere cosa può essere autorizzato come supporto e cosa no.

In questo caso tutti i Competitori svantaggiati guadagneranno, indipendentemente dalla posizione raggiunta in gioco, Punti Evento extra pari alla differenza di aiutanti con il giocatore più aiutato.

Ad esempio, se in una partita da sei giocatori, durante un minigioco, uno gioca da solo, uno gioca con un aiutante e un altro con due aiutanti, chi gioca da solo prenderà due Punti Evento extra, chi gioca con un aiutante prenderà un Punto Evento extra, mentre chi gioca con due aiutanti non avrà punti extra.

Nel caso in cui ci sia un solo Competitore quel giocatore avrà una **Vittoria Automatica**, diventando automaticamente vincitore della Sfida e prendendo i Punti Evento corrispondenti.

## La Risoluzione

Completato il minigioco il gruppo inizierà la Risoluzione: una scena in cui verrà descritta la Sfida giocata dai personaggi e la posizione da loro raggiunta.

In questa scena ogni giocatore, a partire dall'ultimo in classifica, racconterà di come il proprio personaggio ha raggiunto quella posizione nella propria Sfida.

Quegli Amici che hanno aiutato un Amico, indipendentemente dalla scelta di quest'ultimo di chi aiutare, saranno automaticamente ultimi in classifica e descriveranno come hanno aumentato l'Affinità con l'altro Amico.

In caso di più personaggi all'ultimo posto decidete chi inizia.

Quegli Amici che hanno aiutato un Competitore condivideranno la posizione di quest'ultimo e descriveranno con lui come hanno raggiunto quella posizione.

Anche qualora ci sia una Vittoria Automatica la Risoluzione segue la regola normale.

Ogni volta che un giocatore guadagna uno o più Punti Evento, prende il corrispettivo numero di segnalini e li tiene davanti a sé.

Una volta compiuta la Risoluzione il turno passa al giocatore successivo.

## Andare al Botteghino

Al Botteghino il gruppo potrà vedere quali Eventi sono a disposizione.

I giocatori, a turno, in senso orario, partendo da chi ha il turno in quel momento, potranno comperare una sola Carta Evento a loro scelta pagando il rispettivo ammontare di Punti Evento.



Quel giocatore rimetterà così i Punti Evento usati per pagare nella pila, dopodiché prenderà la Carta Evento scelta e la terrà di fronte a sé.

Il giocatore di turno può, a questo punto, decidere se conservare l'evento per dopo, terminando qui il proprio turno, o usarlo immediatamente.

Una Carta Evento può essere attivata solo nel proprio turno.

### **Andare ad un Evento: invitare i personaggi**

Attivando una Carta Evento il giocatore apre una scena in cui il suo personaggio porterà al gruppo i biglietti per l'evento, descrivendo o leggendo di cosa si tratta e scegliendo chi invitare a partecipare.

Chi rifiuterà o non sarà invitato andrà ai Chioschi (vedi più avanti).

Ricordate che essere esclusi senza venire consultati non piace a nessuno: i personaggi non invitati all'Evento diminuiranno di uno il proprio punteggio di Affinità col portatore della Carta Evento.

Coloro invece che pur invitati decidono di rifiutare, non subiranno variazioni nella propria Affinità.

Tenete inoltre conto dei Gusti del personaggio che volete invitare: non a tutti piace tutto e qualcuno potrebbe non apprezzare determinati eventi.

Invitare qualcuno ad un Evento che quel personaggio adora aumenterà l'Affinità tra i due personaggi (e solo tra loro):

- di un punto in caso di preferenza positiva
- di tre punti in caso di preferenza molto positiva

Nel caso uno degli invitati non sopporti quell'Evento ma voglia partecipare comunque, l'Affinità tra chi detesta l'evento e chi lo ha invitato (e solo tra loro) si ridurrà:

- di un punto in caso di preferenza negativa
- di tre punti in caso di preferenza molto negativa

Aumenti e diminuzioni sono oltre al punteggio dato dall'evento.

Chi ha attivato l'Evento potrà decidere, a sua esclusiva scelta, di regalare i biglietti ad un altro personaggio del gruppo, dando al rispettivo giocatore la propria Carta Evento, autoescludendosi dall'Evento.

Per questo gesto di generosità, tutto il gruppo aumenterà automaticamente di uno la propria Affinità con quel personaggio.

Scelti i partecipanti si chiude la scena.

### **Andare ad un Evento: risolvere l'Evento**

A turno ogni giocatore il cui personaggio partecipa all'evento, descriverà parte dell'evento e delle sue fasi.

Si parte da colui che possiede la Carta Evento e si va in senso orario.

Ogni giocatore dovrà descrivere uno degli aspetti dell'Evento:

- luogo
- atmosfera creata
- tempo
- fasi che lo compongono
- gente che vi partecipa
- particolarità dell'Evento (se presenti)

Segnate questi particolari su un foglio a parte, così da ricordarvene.

Definito l'evento si apre una scena in cui i personaggi vivono l'evento come è stato descritto, interpretando come vivono questo momento speciale.

Chiudete questa scena quando lo ritenete opportuno.

Conclusa la scena tutti i partecipanti aumenteranno il proprio punteggio di Affinità con tutti i partecipanti del valore stabilito dalla carta, tenendo conto di eventuali modificatori dei Gusti.

Dopodichè fate un singolo strappo sulla Carta Evento appena usata, come fosse un biglietto oblitterato, per indicare che non è più utilizzabile.

Risolto l'Evento il turno passa al giocatore successivo.

### **Andare ai Chioschi**

Come nella realtà, passare da una sfida ad un'altra può essere stancante e a volte si sente il bisogno di mangiare o bere qualcosa, di andare in bagno o anche solo di riposarsi per qualche minuto.

Scegliendo questa opzione il gruppo andrà ai Chioschi, ovvero un'area ristoro pensata proprio per questi scopi.

Considerate questo momento come una gigantesca scena in cui giocatori e personaggi possono prendersi una pausa dai giochi.

Durante la permanenza ai Chioschi i **giocatori (attenzione, non i personaggi)** potranno liberamente fare una pausa, andare in bagno, mangiare o bere qualcosa, il tutto come se i loro personaggi lo facessero anche in scena.

In alternativa con le pause degli altri del gruppo, i personaggi potranno iniziare conversazioni tra loro, degli intermezzi in cui possono discutere di quello che vogliono, come i propri Segreti.

Inoltre, una sola volta per turno, potete spendere due punti evento per aumentare di uno la vostra affinità con un solo personaggio, rinvigorendo la vostra amicizia.

La scena finisce quando tutti sono soddisfatti e vogliono riprendere a giocare.

Prima di poter andare di nuovo ai Chioschi deve essere trascorso almeno un turno.

### **Rivelare un Segreto**

Quando due membri del gruppo raggiungono la massima affinità tra loro significa che è il momento per rivelare un Segreto.

Generalmente lo scambio di Segreti è un colpo emotivo devastante, pertanto i personaggi potranno rivelare solo un segreto per turno.

Ogni momento per confidare un Segreto avrà un impatto diverso sul personaggio:

- **Durante un Evento per due persone.** Forse il momento migliore. Rivelate i vostri Segreti. Quando ciò accade i giocatori coinvolti aprono le rispettive card dei Segreti e i personaggi iniziano una scena in cui rivelano il proprio Segreto all'altro.
- **Ai Chioschi.** Altro momento valido. Seguite la regola standard per i Segreti.
- **Durante un Evento per più di due persone.** Il momento peggiore per farlo. Il personaggio non riuscirà a godersi l'Evento per colpa vostra, pertanto voi rivelerete il vostro Segreto ma l'altra persona non si sentirà di raccontarvi il suo e perderete quattro punti Affinità con lui.
- **Durante una Sfida.** Non è possibile confidare un Segreto durante una Sfida. Il caos e la concentrazione non permettono discussioni.

Queste discussioni e il loro contenuto non saranno mai a conoscenza degli altri personaggi.

### **Tornare in Albergo**

Divertirsi e giocare tutto il giorno è bello, ma dopo un po' si sente il bisogno di andare a dormire per poter riprendere il giorno dopo.

Un giocatore nel suo turno può decidere che è il momento di tornare in Albergo.

Fare ciò vi permetterà di interrompere la sessione senza interruzioni narrative, come i personaggi che vanno a dormire dopo una giornata di divertimenti.

Che sia per riprendere il giorno dopo o per terminare la vacanza definitivamente, questa opzione è quella che vi permette di terminare la partita in qualunque momento voi vogliate.

### **Ritorno a casa**

Una volta deciso di terminare la vacanza i personaggi torneranno al loro ritmo di vita solito.

In questa fase i giocatori descriveranno ciascuno una scena in cui il loro personaggio risponderà a queste domande:

- Com'è cambiata la tua vita dopo aver appreso ciò che hai appreso?
- Com'è cambiato il tuo rapporto con i tuoi amici in conseguenza di ciò?
- Hai dei rimpianti o delle cose che avresti voluto fare?
- Quali sono i ricordi più belli che hai avuto da questa esperienza?
- Ritieni sia valsa la pena di rivelare i tuoi segreti?

Chiudete la discussione quando ritenete di non avere più niente da dire.

Spero vi siate divertiti! Ci troviamo alla prossima vacanza!