

The Lovers

Ekskluzywna Gra Erotyczna

Zasady gry

UWAGA: Gra zawiera materiały erotyczne oraz pornograficzne i przeznaczona jest wyłącznie dla osób pełnoletnich! Niektóre zadania w grze zawierają elementy consensual non-consent!

UWAGA: Koniecznie należy przeczytać reguły gry przed rozpakowaniem kart. Karty nie mogą być podglądane!

■ WSTĘP

Gra *The Lovers* jest wyjątkową grą erotyczną, przeznaczoną tylko dla osób dorosłych. Gra ta jest unikatowa, gdyż rozgrywka, w przeciwieństwie do innych gier, nie jest liczona w minutach lub godzinach, lecz w tygodniach, a nawet miesiącach. *The Lovers* w śmiały sposób ingeruje w wasze życie erotyczne, dodając do niego bardzo dużą dawkę pikanterii. *The Lovers* dostępna będzie w kilku poziomach zaawansowania. Reguły dla każdego poziomu są takie same, natomiast zmieniają się zadania, które macie do wykonania. Dostępne i przyszłe poziomy to:

- **Romantic** - poziom początkowy, nastawiony bardziej na romantyczne chwile, delikatne erotyczne igraszki, również troszkę pikantniejsze momenty. Na tym poziomie nie zdarzy się nic, co wybiega poza ogólnie przyjęte standardy, aczkolwiek czasami możecie być zaskoczeni. Ten poziom nadaje się znakomicie do „Przełamania pierwszych lodów” lub przypomnienia sobie pierwszych wspólnych randek.
- **Hardcore** - ten poziom polecany jest dla tych, którzy na pewno chcą więcej. Zacznie się tu pojawiać dużo zadań, których możliwe, że nigdy nie usłyszycie w gronie swoich znajomych. Jest to już szybka jazda bez trzymanki, która w głównej mierze zawiera elementy związane z dominacją. Ten i następny poziom ma dwie wersje: Master & Slave oraz *Switch*, różnią się one od siebie jedynie specjalnym ułożeniem kart. Karty w opcji Master & Slave ułożone są z podziałem na role, karty *Switch* są wymieszane.
- **Pervert** - nazwa poziomu mówi sama za siebie. Poziom Pervert przeznaczony jest jedynie dla małej grupy osób, których zahamowania seksualne są na poziomie minimalnym lub w ogóle one nie istnieją. Na tym poziomie większość kart angażuje osoby trzecie do gry

■ CEL GRY

Właściwie *The Lovers* ma wiele celów, ale przede wszystkim jest nim dobra zabawa przepełniona erotyzmem, namiętnością i perwersją. Podczas gry będziecie wykonywać misje bądź używać dodatkowych akcji, zdobywając i tracąc w ten sposób punkty. Osoba, która zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa całą grę, a na końcu czeka ją niespodzianka.

■ PIERWSZA I NASTĘPNA GRA

Karty *The Lovers* w pudełku przygotowane są w specjalnie ułożony sposób – nie należy podczas pierwszej gry odkrywać żadnych kart ani mieszać talii.

Gra składa się z 8 tur. Czas jednej tury możecie ustalić w sposób dowolny, polecamy jednak, aby tura trwała 1-2 tygodnie. Po skończeniu gry karty mogą zostać na nowo potasowane i grę można rozegrać na nowo.

Karty rozdzielone są na dwie talie, po jednej dla każdego z partnerów. Na spodzie talii, na karcie do liczenia punktów, znajduje się informacja, dla kogo talia jest przeznaczona (F - Kobieta, M - Mężczyzna, Master, Slave). Kartę do liczenia punktów należy oddzielić bez podglądania spodu talii. Zalecane jest, aby poza etapem dociągania kart obydwie talie były przechowywane w miejscu niedostępnym dla graczy. Przed pociągnięciem pierwszych kart należy również ustalić, ile będzie trwała jedna tura. Zaleca się, aby był to tydzień, ewentualnie dwa. Podczas jednej tury każda z osób będzie miała do wykonania jedną misję.

Karty podzielone są na dwa typy:

- karty misji,
- karty dodatkowe.

Podczas każdej tury partnerzy ciągną 3 górne karty ze swojej talii – w ten sposób dobiorą oni jedną kartę misji i dwie karty dodatkowe.

ROZGRYWKA

Przebieg poszczególnej tury wygląda następująco:

1. Każdy z partnerów losuje ze swojego stosu 3 karty (jedną kartę misji i dwie karty dodatkowe). Partnerzy nie pokazują sobie nawzajem swoich kart.
2. Podczas tury każdy z partnerów ma w obowiązku wykonać swoją misję. W momencie, kiedy to nastąpi, pokazuje on drugiemu partnerowi kartę. Jeśli partnerowi nie uda się wykonać misji podczas jednej tury, to traci on liczbę punktów wskazaną na karcie, a jeśli uda to zyskuje on punkty.
3. Podczas tury każdy z partnerów może zagrać karty dodatkowe (Akcji lub Joker) w sposób oznaczony przez typ oraz rodzaj karty. Kart dodatkowych nie można użyć, jeśli koszt zagrania karty jest wyższy od liczby punktów posiadanej przez osobę zagrywającą. Aby zagrać kartę dodatkową, osoba musi mieć tę kartę przy sobie i pokazać ją partnerowi.
4. Po skończeniu tury (minięciu ustalonego czasu), partnerzy rozpoczynają kolejną turę. Jeśli podczas ustalonego czasu żaden z partnerów nie wykonał misji, tura kończy się dopiero w momencie, kiedy jeden z partnerów jako pierwszy wykona misję – chyba, że oboje zgadzają się na przejście do następnej tury. Nie musicie się ograniczać z misjami i akcjami do zacisza waszego domu – wszystkie karty mogą być zagrane w dowolnym momencie, a ich wykonanie bądź odmowa odpowiednio zmienia liczbę punktów graczy.

ZAKOŃCZENIE

Gra kończy się po minięciu 8 tur, wtedy partnerzy porównują swoje punkty. Wygrywa osoba, która ma najwięcej punktów. Jeśli liczba punktów jest równa, zwycięzca wyłaniany jest przez losowanie. Wygrana osoba czyta na głos ostatnią kartę ze swojego stosu, która jest kartą nagrody. Drugi partner wykonuje instrukcje podane na karcie.

BUDOWA KARTY

Description - Opis działania karty. Działanie niektórych kart różni się w zależności od tego, czy zagrywa je kobieta, czy mężczyzna (oznaczenie F – Kobieta, M – Mężczyzna).

Type - Rodzaj karty:

- Misja: oznacza zadanie, jakie osoba ma do wykonania. Niewykonanie misji podczas tury skutkuje utratą punktów, zgodnie z wartością wskazaną na karcie. Osoba, której uda się wykonać misję, zdobywa punkty.
 - Joker: pozwala na odwrócenie roli. Kartę można wykorzystać zarówno podczas wykonywania kart akcji lub misji, jak również podczas innych czynności nie związanych z grą.
 - Akcja: pozwala na wykonanie akcji w dowolnym momencie. Osoba zagrywająca wybiera miejsce i czas użycia karty.
- Nagroda: karta zagrywana na koniec gry przez osobę, która wygrała grę. Jest to jej nagroda.

Aby zagrać kartę Jokera lub karty Akcji, osoba musi posiadać odpowiednią liczbę punktów. Jeśli partner odmówi rozpatrzenia karty, traci punkty w liczbie wskazanej na karcie (nawet jeśli przez to liczba punktów gracza spadła poniżej zera), natomiast zagrywający nie traci w takim przypadku nic. Daną kartę można zagrać tylko raz.

Level/Card No. - Poziom karty:

- 1 – Romantic
- 2 – Hardcore
- 3 – Pervert

Nr karty - numer porządkowy karty w danym poziomie.

Points – Punkty, jakie można zdobyć lub stracić w wyniku działania karty:

- Karty misji – gracz zdobywa punkty zgodnie z liczbą wskazaną na karcie. jeśli wykona misję. Jeśli mu się nie uda, wówczas traci je.
- Karty akcji/Joker – gracz traci wskazaną liczbę punktów za zagranie karty. Jeżeli partner odmówi rozpatrzenia karty, wówczas traci on punkty zamiast osoby zagrywającej.

M&S – Oznaczenie dla poziomu Hardcore i Pervert, dla kogo przeznaczona jest karta (M – Master, S – Slave).

UWAGA: Wszystkie polecenia zawarte w grze są jedynie sugestią, a ich realizacja zależy tylko i wyłącznie od decyzji graczy i odbywa się na ich wyłączną odpowiedzialność. Proszę upewnić się, że wszystkie uczestniczące osoby wyrażają zgodę na działania i dynamikę relacji przedstawione w grze. Producent nie bierze odpowiedzialności za konsekwencje zachowań i czynności graczy wynikających z treści gry!

■ PRZYKŁADOWA GRA

Para kochanków, Romeo i Julia kupują grę *The Lovers* i postanawiają w nią zagrać. Po otwarciu pudełka czytają reguły. Jako pierwszy krok ustalają, że jedna tura będzie trwać dwa tygodnie. Po przeczytaniu reguł wiedzą już, że nie należy podglądać ani tasować kart. Odpakowawszy karty z folii, odkładają one karty do liczenia punktów na bok, nie podglądając ostatniej karty. Stos kart Romeo (oznaczony jako Points-Male na karcie punktacji) znajduje się w pudełku po prawej stronie, a stos kart Julii (oznaczony jako Points-Female na karcie punktacji) znajduje się po lewej stronie pudełka.

Tura 1 (trwa od poniedziałku 14 lutego do niedzieli 27 lutego):

Romeo ze swojego stosu ciągnie trzy kolejne karty, nie pokazując ich Julii. Julia ciągnie trzy kolejne karty ze swojego stosu, nie pokazując ich Romeo. Oboje dobrali po jednej karcie misji oraz dwie karty akcji.

Romeo swoją misję wykonuje w piątek 18 lutego, po jej wykonaniu pokazuje on kartę Julii i otrzymuje należne 8 punktów za misję. Romeo ma teraz 8 punktów i w środę 23 lutego, podczas wspólnego spaceru z Julią, wykorzystuje on kartę akcji, którą Julia wykonuje. Karta akcji była warta 2 punkty i tyle punktów traci Romeo.

Julia podczas tej tury nie wykonuje swojej misji, zatem w niedzielę 27 lutego pokazuje ona swoją kartę Romeo i traci 4 punkty (tyle była warta karta misji). Julia również nie może podczas tej tury wykorzystać żadnej karty akcji, gdyż liczba punktów jej na to nie pozwala.

Stan punktów po pierwszej turze wygląda następująco:

Romeo: 6 (+8 punktów za misję oraz -2 za wykorzystanie karty akcji)

Julia: -4 (-4 punkty za nie wykonaną misję).

Tura 2 (trwa od poniedziałku 28 lutego do niedzieli 13 marca):

Romeo ze swojego stosu ciągnie trzy kolejne karty nie pokazując ich Julii. Julia ciągnie trzy kolejne karty ze swojego stosu nie pokazując ich Romeo. Oboje dobrali po jednej karcie misji, Romeo dodatkowo zdobył dwie karty akcji, a Julia jedną kartę akcji oraz Jokera. Romeo w tym momencie posiada 3 karty akcji oraz jedną kartę misji, natomiast Julia 3 karty akcji, jednego Jokera oraz jedną kartę misji.

Jeszcze przed wykonaniem jakiegokolwiek misji, Romeo w zaciszu wspólnego domu rzuca kartę akcji. Julia chciałaby zagrać kartę Jokera, ale nie posiada wystarczającej liczby punktów. Julia nie zgadza się wykonać tej akcji i traci 2 punkty, a Romeo nie traci nic.

Misję w tej turze jako pierwsza wykonuje Julia i po pokazaniu karty Romeo, dostaje ona 10 punktów (wartość misji). W tej turze, podczas sprząwania mieszkania wykorzystuje ona kartę Jokera (o wartości 2 punktów), którą Romeo wykonuje i sprząta mieszkanie za Julię.

Romeo w tej turze nie wykonuje misji, której wartość wynosi 6 punktów.

Stan punktów po dwóch turach wygląda następująco:

Romeo: 0 (6 punktów z poprzedniej tury, -6 punktów za niewykonaną misję) Julia: 2 (-4 punkty z poprzedniej tury, -2 punkty za niewykonaną akcję, +10 punktów za wykonaną misję, -2 punkty za użycie Jokera).

Koniec gry:

Stan punktów po osmiu turach wygląda następująco: Romeo: 10 Julia: 12 Julia wygrywa grę, gdyż posiada więcej punktów, ciągnie ona zatem ostatnią kartę ze swojego stosu (jest to karta nagrody). Na karcie nagrody są dwie rzeczy, wybiera ona jedną z nich. Nagrodą jest coś, co Romeo mus zrobić dla Julii.