

2. Wariant klasyczny

Gra nie ma etapów. Macie do dyspozycji 1 wspólną talię albo każde z Was ma swoją (zdecydujcie). Dobierane przez Was karty mogą różnić się poziomem intensywności (oznaczonym liczbą gwiazdek pod nazwą karty). Ten wariant daje więcej swobody grającym i stanie się jeszcze lepszy, jeśli sami przygotowujecie przed grą swoje talie, korzystając ze wszystkich dostępnych kart.

Zasady

1. Przed rozpoczęciem gry należy potasować talię, której będziecie używać (albo talie, jeśli używacie osobnych), i położyć przed sobą tak, aby nie było widać treści kart.
2. Każdy z graczy, zgodnie z ustaloną kolejnością, bierze na rękę 5 kart z wierzchu swojej albo wspólnej talii. Karty zarówno na ręce, jak i w talii powinny pozostać niewidoczne dla pozostałych graczy.
3. Rozgrywacie tury po kolei. Najpierw swoją kolejkę w całości wykonuje pierwsza osoba, a potem następna.
4. Jeśli chcecie przyspieszyć grę, każda osoba, rozpoczynając swoją kolejkę, może zdejmować z siebie 1 element garderoby, jeśli ma co zdejmować...
5. W swojej kolejce gracz:
 - a) Może użyć od 1 do 3 kart ze swojej ręki, przy czym karty ARKAN można użyć raz na kolejkę. Każdą zagrą kartę wyklada przed siebie i czyta zawarte na niej polecenie. Należy je wykonać. Jeśli karta wymaga wybrania osoby – wybiera ją ten, kto zagrał kartę (może wybrać siebie).
 - b) Wykorzystane karty kładzie na osobny stos (nazwijmy go stosem kart odrzuconych). Jeśli korzystacie ze wspólnej talii, stwórzcie wspólny stos, a jeśli macie osobne talie, stwórzcie oddzielne stosy.
 - c) Może odrzucić ze swojej ręki dowolną liczbę kart.
 - d) Na koniec musi dobrać z talii tyle kart, by mieć ich na ręce dokładnie 5 (ze stosu z ★★ może zacząć dobierać wtedy, gdy skończą się karty z pierwszego stosu, a ze stosu z ★★★, gdy skończą się karty z drugiego). Jeśli gracz ma więcej niż 5 kart na ręce, nie dobiera kolejnych.
6. Teraz swoją kolejkę rozpoczyna kolejna osoba.




Budowanie własnej talii

W tej grze możecie wybrać najbardziej trafiające w Wasz gust karty i grać właśnie nimi. Swoje talie możecie przygotować wspólnie, jak i w tajemnicy.

1. W talii musi znaleźć się karta typu AKCJA SPECJALNA, która kończy grę, np. *Arkana miłości*, *Arkana miłości: kochankowie* i *Arkana miłości: dominacja*.
2. W talii muszą być karty typu ARKANA:
 - najlepiej przenieść je w całości z wybranej części,
 - najlepiej od nich zacząć budowę talii, a potem dodawać inne karty.
3. Wasza talia powinna zawierać łącznie z powyższymi kartami 45–55 kart:
 - Dla wariantu scenariuszowego polecamy:
 - › 15–18 kart z ★,
 - › 15–19 kart z ★★,
 - › 15–18 kart z ★★★.
 - Dla wariantu klasycznego polecamy:
 - › 10–15 kart z ★,
 - › 15–20 kart z ★★,
 - › 15–20 kart z ★★★.

Uwaga! Niektóre karty w taliach powtarzają się. Nie jest to błąd i ma wpływ na lepsze działanie gry.

Przywracanie talii oryginalnych

Każda część gry *Arkana miłości* ma swój symbol w lewym dolnym rogu karty. Pomoże Wam posegregować karty z różnych części, jeśli zostały ze sobą zmieszane. Dla kart TALII ROMANTYCZNEJ jest to , dla TALII PIKANTNEJ jest to , dla TALII NAMIĘTNEJ jest to .

Kontakt

W razie jakichkolwiek pytań oraz problemów związanych z grą prosimy o kontakt:
sklep@rebel.pl

Let's Play i Rebel
życzą świetnej zabawy!

www.letsplay.pl www.wydawnictworebel.pl



rebel

ARKANA MIŁOŚCI



ZASADY
GRY

Stowo wstępu

Arkana miłości to seria erotycznych gier karcianych. Składa się z następujących części:

1. *Talii romantycznej* – delikatnej i zmysłowej, idealnej by się poznać, przełamać nieśmiałość i spędzić romantyczny wieczór zwieńczony wspólną przyjemnością.
2. *Talii namiętnej* – intensywnej i pełnej pasji, pozwalającej skupić się na różnorodnych bodźcach, aby zwiększyć doznania gry wstępnej.
3. *Talii pikantnej* – dynamicznej, ostrzejszej, oferującej zabawę w klimacie dominacji i posłuszeństwa – doskonałej dla tych osób, które chcą w wyszukany sposób doświadczyć czegoś więcej.

Na czym polega gra?

Gra polega na wzajemnych pieśczętach poprzez wykonywanie poleceń zawartych na różnego typu kartach. Polecenia należy wykonywać sumiennie i namiętnie.

Gra błyskawiczna

Jeśli chcecie grać natychmiast, to:

1. Potasujcie talię kart, którą chcecie grać, i dobierzcie z niej na rękę po 5 kart.
2. Każde z Was musi mieć zawsze na ręce minimum 5 kart (jeśli ma mniej, to dobiera do 5, o ile to możliwe).
3. Gracie po kolei – jedna osoba rozgrywa swoją kolejkę, po czym następny gracz rozgrywa swoją. Ustalcie, kto zaczyna, i do dzieła!
4. Podczas swojej kolejki należy użyć od 1 do 3 kart z ręki. Użyte karty należy odkładać na bok.

Kiedy gra się kończy?

Gra może się skończyć na 2 sposoby:

- » gdy przynajmniej 1 osoba jest naga i zostanie zagrana karta, która kończy grę, np. *Arkana miłości: kochankowie* albo *Arkana miłości: dominacja*,
- » w dowolnym momencie, gdy gracze mają na to ochotę.

Po zakończonej grze każde z Was wygrywa na swój sposób... zobaczcie sami.

Typy kart w grze

- **ARKANA** – rozbierają drugą osobę albo nas samych.
- **AKCJE** – pozwalają oddać się pieśczętom.
- **WYZWANIA** – stawiają przed drugą osobą wyzwanie. Takiej karty można także użyć podczas kolejki drugiej osoby – jednej na jedną wyłożoną kartę AKCJI. W takim przypadku przed jej wykonaniem najpierw należy wykonać WYZWANIE.
- **PODSTĘPY** – urozmaicają przebieg rozgrywki, można używać ich jak kart AKCJI albo dołożyć je do nich dla wzmocnienia efektu.
- **AKCJE SPECJALNE** – pozwalają wykonywać czynności związane z talią, kartami na ręce i zakończyć grę.
- **ATUTY** – należy je wyłożyć przed siebie. Pozostają w grze do końca i wywołują stały efekt.
- **KONTRAKCJE** – Można ich użyć w trakcie kolejki drugiego gracza w reakcji na użytą przez niego kartę.

Uwaga!

Słowa „rzecz/rzeczy” oznaczają ubrania i inne elementy garderoby, np. biżuterię.

Słowa „okolice/miejsca intymne” oznaczają części ciała najbardziej wrażliwe na bodźce erotyczne, np. łechtaczkę, penis.

Przygotowanie do gry

1. Do gry możecie użyć wspólnej talii albo każde z Was może korzystać ze swojej własnej. Zdecydujcie się na 1 z opcji.
2. Aby gra była sprawiedliwa, powinniście mieć na sobie po tyle samo części garderoby. Sugerujemy mieć na sobie od 6 do 7 rzeczy.
3. Przejrzyjcie talię lub talie kart, których będziecie używać, i sprawdźcie, czy nie wymagają dodatkowych akcesoriów. Jeśli tak, to warto przygotować je przed grą i mieć je w pobliżu.
4. Wylosujcie osobę, która rozpocznie grę.
5. Wybierzcie wariant gry – scenariuszowy albo klasyczny.

Warianty gry i ich zasady

1. Wariant scenariuszowy

Gra przebiega w 3 etapach, podczas których gramy kartami po kolei. Zaczynamy od tych delikatnych i z czasem przechodzimy do tych najbardziej intensywnych. Na każdej karcie, tuż pod jej nazwą, znajduje się od 1 do 3 gwiazdek, które mówią nam, na którym etapie gry dana karta będzie używana.

Zasady

1. Rozdzielcie karty na 3 stopy (każdy swoją talię albo razem Waszą wspólną talię) tak, aby na każdym znalazły się karty o tej samej liczbie gwiazdek. Każdy z nich potasujcie oddzielnie i połóżcie zakryty – tak, aby nie było widać treści kart.
2. Dobierzcie po 5 kart ze wspólnego albo każdy ze swojego stosu z ★ (a nie z ★★ czy z ★★★). Nie pokazujcie sobie dobranych kart.
3. Rozgrywajcie tury po kolei. Najpierw swoją kolejkę wykonuje w całości pierwsza osoba, a potem następna.
4. W swojej kolejce gracz:
 - a) Może użyć od 1 do 3 kart ze swojej ręki, przy czym karty ARKAN można użyć tylko raz na kolejkę. Każdą zagrana kartę wyklada przed siebie i czyta zawarte na niej polecenie. Należy je wykonać. Jeśli karta wymaga wybrania osoby – wybiera ją ten, kto zagrał kartę (może wybrać siebie).
 - b) Wykorzystane karty kładzie na osobny stos (nazwijmy go stosem kart odrzuconych). Jeśli korzystacie ze wspólnej talii, stwórzcie wspólny stos, a jeśli macie osobne talie, stwórzcie oddzielne stopy.
 - c) Może odrzucić ze swojej ręki dowolną liczbę kart.
 - d) Na koniec musi dobrać z talii tyle kart, by mieć ich na ręce dokładnie 5 (ze stosu z ★★ może zacząć dobierać wtedy, gdy skończą się karty z pierwszego stosu, a ze stosu z ★★★, gdy skończą się karty z drugiego). Jeśli gracz ma więcej niż 5 kart na ręce, nie dobiera kolejnych.
5. Teraz swoją kolejkę rozpoczyna kolejna osoba.