



14+



3-6



15'



CARD



P.2 P.12 P.22

REGOLAMENTO
RULEBOOK
RÈGLEMENT

L'Agenzia Agape

*garantisce a tutti i cuori infranti
risultati impeccabili: sarai all'altezza?*

*Come nuova leva dell'Agenzia dell'Amore dovrai
guidare le anime gemelle di Agape rispettando
i loro interessi e seguendo il tuo istinto.*

*Fai attenzione però: la competizione ad Agape
è accanita e una distrazione potrebbe farti perdere
ben più d'una cliente. Vesti i panni di un moderno
Cupido e scocca dardi di passione dimostrando
al mondo intero che l'amore non ha né limiti né età.*

SCOPO DEL GIOCO

Avere più Punti Vittoria (PV) degli avversari al termine della partita. Come? Accrescendo il tuo Mazzo Personale e raccogliendo i Testimonial del tuo buon operato, meglio se i Testimonial avranno peli o tatuaggi (scopri il perché alla Sezione CONTEGGIO DEI PUNTI VITTORIA).

COMPONENTI

72 Carte Amante

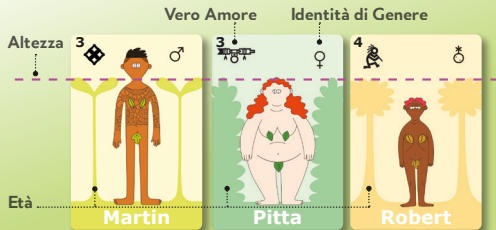
8 Carte Interesse Bifacciali (3 Base e 5 Avanzate)

CARTE AMANTE

Ogni Carta Amante possiede alcune caratteristiche:

1 - Età: Persona Giovane / Adulta / Anziana.

E' facile individuare l'età: Osserva il colore della carta oppure l'immagine della pianta posta ai lati. Il germoglio indica una persona giovane, la siepe una adulta e l'albero una anziana;



2 - Altezza: Persona Alta / Media / Bassa.

Osserva la pianta posta ai due lati della carta. La posizione della testa rispetto alla pianta ne definisce l'altezza: più alta della pianta, alla stessa altezza oppure più bassa;

3 - Identità di Genere: Maschile / Femminile / Non Binaria.

Il Simbolo posto in alto a destra rappresenta l'identità di genere.

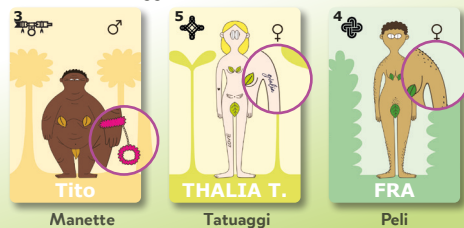


Nota: I puntini all'interno dell'icona NON BINARIO non sono una differenza in termini di gioco, ma indicano la molteplicità degli orientamenti all'interno di questa categoria;

4 - Icona Vero Amore:

simbolo riportato nell'angolo in alto a sinistra: il Vero Amore si manifesta tra persone aventi lo stesso Simbolo. Il numero indicato a lato comunica quante carte posseggono lo stesso simbolo;

Le Carte Amante possono poi riportare le seguenti caratteristiche aggiuntive:



5 - Manette al polso:

indicano che quella Carta Amante è una Super-Lover. Aguzza la vista per trovare le manette! Questa è una capacità speciale che verrà illustrata di seguito (Vedi "Speciale Super-Lover");

6 - Tatuaggi e/o Peli:

forniscono punti aggiuntivi a fine partita (vedi Sezione "Fine del Gioco").

Nota di posizionamento: durante la partita creerà coppie e quindi accumulerai Carte Amante nel tuo Mazzo Personale. Questo Mazzo Personale è semplicemente un mazzo di carte coperte che raccoglie le carte acquisite con lo svolgersi dei turni. Questo mazzo fornirà Punti Vittoria aggiuntivi a fine partita (vedi Sezione "Fine del Gioco"). Davanti e dietro al mazzo personale si raccolgono i Testimonial ovvero i PV. Per chiarimenti vedi le sezioni FINE DEL GIOCO e CONTEGGIO DEI PUNTI VITTORIA.



CARTE INTERESSE

Nella Confezione trovate 3 Carte Interesse Base e 5 Carte Interesse Avanzate. Le Carte Interesse Base sono identificate con un Bordo colorato e presentano un solo Effetto. Sono Carte Bifacciali: su un lato trovate l'indicazione UGUALE e sull'altro DIVERSO.

Nota: Per le prime partite consigliamo di utilizzare le carte Interesse Base in modo da impraticarvi con l'uso degli effetti. Oltre potrete utilizzare le Carte Avanzate e personalizzare il Gameplay creando la combinazione di Effetti che più vi soddisfi.

Ogni Carta Interesse possiede le 2 seguenti caratteristiche:

1 - Condizione di Interesse:

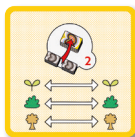
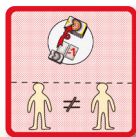
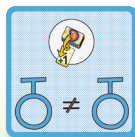
la condizione che il giocatore deve soddisfare per poter creare una coppia. Sono condizioni che richiedono **un abbinamento UGUALE o DIVERSO in accordo con la le carte in gioco.**

Genere (Stesso o diverso) (= o ≠)

Altezza (Stessa o diversa) (= o ≠)

Età (Stessa o diversa) (= o ≠)

Base (3)

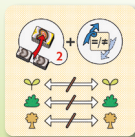
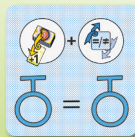


Identità di
Genere

Altezza

Età

Avanzate (5)



2 - Effetto:

ogni Carta Interesse possiede 1 Effetto. Questo Effetto può essere singolo o multiplo e puoi attivarlo solo se hai creato una Coppia che soddisfa la condizione di interesse presente su quella carta Interesse.

Gli Effetti avanzati che riportato **+** hanno una attivazione multipla quelli che riportato **/** hanno 1 attivazione a scelta tra le 2.



Quali Effetti trovi sulle Carte?

Ribalta l'Interesse:

gira sottosopra la carta interesse (dopo aver eventualmente attivato l'altro effetto presente);



Ottieni 1 Testimonial:

Scopri la prima Carta Amante dal tuo Mazza Personale e ponila davanti ad esso. Questa è nota come Testimonial e varrà 1 Punto Vittoria a fine partita;



Rimuovi 1 Testimonial:

Prendi uno dei Testimonial davanti al Mazza Personale di una qualsiasi persona al tavolo e ponilo sopra al tuo Mazza Personale;



Ruba 2 carte:

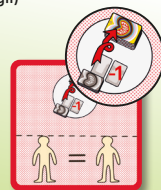
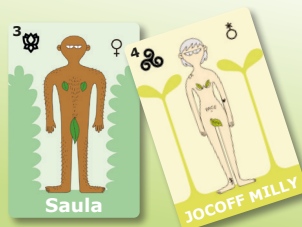
prendi un totale di 2 carte dai Mazzi Personali altrui e aggiungile al tuo Mazza Personale;



Difendi 1 Testimonial:

poni uno dei tuoi Testimonial dietro al tuo Mazza Personale. Questo lo protegge, garantendo il suo Punto Vittoria a fine partita.

Esempio: Se abbiamo JOCOFF MILLY a Saula esse soddisfano "Stessa Altezza". L'effetto in questo caso è: Rimuovi 1 Testimonial. Dopo aver messo la coppia sopra al mio Mazza Personale potrò Rimuovere uno dei Testimonial di una persona avversaria e porla sopra al mio Mazza Personale. (Vedere svolgimento del gioco per maggiori dettagli)



(= Altezza)



PREPARAZIONE

Mescola il mazzo di Carte Amante

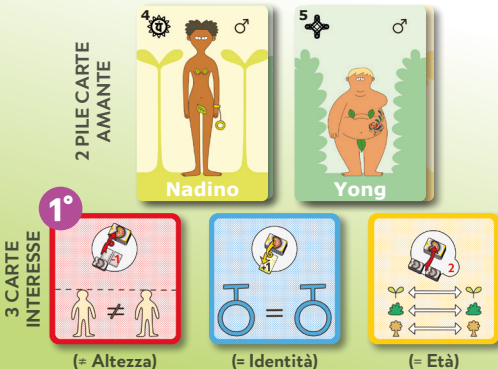
A seconda del numeri di persone giocanti, **rimuovi casualmente e senza guardare**:

- 12 Carte se giocate in 3 / 6 Carte se giocate in 4
- 3 Carte se giocate in 5 / Nessuna Carta se giocate in 6

Distribuisi 3 Carte Amante ad ogni persona al tavolo.

Poni le rimanenti Carte Amante al centro del tavolo di gioco, **scoperte e divise in 2 pile uguali**. Questi sono i Mazzi delle Carte Amante.

Prendi le 3 Carte Interesse Base mischiale e pescane una casualmente: in questo caso abbiamo pescato la carta **ALTEZZA** (Rossa). Ponila sul tavolo dal lato che indica **DIVERSA** (=) disponi le restanti posizionandole con segno opposto ovvero che indichino il segno **UGUALE** (=).



USARE LE CARTE INTERESSE AVANZATE:

Se sei pronta ad usare le Carte Interesse Avanzate, semplicemente sostituisci le Carte Interesse Base che desideri con le Carte Interesse Avanzate. Ricordati che puoi avere un solo colore per tipo e di mantenere la relazione tra UGUALE e DIVERSO indicata qui sopra. (Esempio: non potrai avere 2 carte Genere nè due carte che indichino la condizione DIVERSO: ≠)

Determina chi inizi a giocare come segue:

- “L’ultima persona al tavolo ad innamorarsi” oppure
- “L’ultima persona ad aver baciato il proprio amore” oppure
- “L’ultima persona che...” (sapete voi cosa abbia fatto)

SVOLGIMENTO

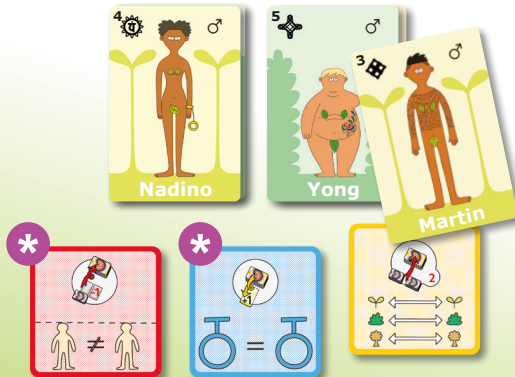
Il gioco si svolge a turni a partire dalla prima persona e procedendo in senso orario.

Durante il tuo turno esegui e risolvi 1 delle seguenti azioni (A o B) quindi cedi il turno.

A - Crea una coppia: gioca una carta dalla tua mano e abbinala ad una delle 2 carte mostrate nelle pile delle Carte Amante. Rispetta 1 o PIU' delle condizioni INTERESSE presenti e mostra ciò alle altre persone al tavolo (*). Se l'abbinamento è confermato, poni le 2 Carte Amante abbinate sul tuo Mazzo Personale (ad inizio partita sarà ovviamente vuoto).

A questo punto puoi scegliere UNA delle Carte Interesse di cui hai rispettato la condizione ed attivarne l'effetto indicato. Inoltre puoi pescare 1 Carta Amante per ogni Interesse rispettato ma non attivato prelevandola a scelta dalle pile.

Nota: Non vi è limite alle carte che puoi avere in mano



Esempio: Gioco Martin e lo abbinò a Yong. Questa coppia soddisfa (*) sia Diversa Altezza che Uguale Identità.

Bene, per prima cosa prendo entrambe le persone e le posiziono sopra al mio Mazzo Personale.

Ora posso: attivare 1 dei due Effetti soddisfatti e pescare 1 carta (in quanto ho un secondo Effetto soddisfatto ma non attivato) OPPURE posso decidere di non attivare gli effetti e quindi di pescare 2 carte, una per ogni effetto NON ATTIVATO

B - Cambia mano: poni le carte che hai in mano nel tuo mazzo personale.

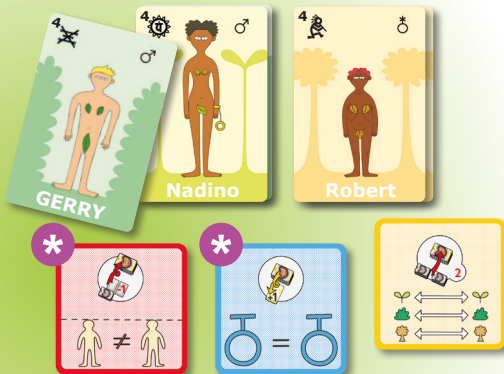


Eseguita una delle 2 azioni precedenti, se ti trovi con 0 carte in mano, pesca 3 Carte Amante scegliendole da qualsivoglia pila delle Carte Amante, quindi il turno passa alla persona successiva. Diversamente non pescare alcuna carta e passa semplicemente il turno.

ELEMENTI SPECIALI:

Super-Lover

Attenzione alla manette! Nessuno te le farà notare! Durante il tuo turno se crei una coppia, e ti accorgi che una delle due carte possiede la caratteristica Super-Lover (ovvero le Manette al polso), **it's Combo Time!** Ovvero: ti è possibile attivare anche tutti gli Effetti delle carte INTERESSE di cui hai rispettato i requisiti. Procedi come al solito: poni le due carte Amante abbinate sopra al Mazzo Personale. A questo punto puoi attivare a tua scelta anche tutti gli effetti delle Carte Interesse di cui hai rispettato le condizioni.

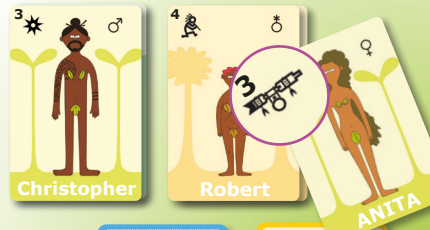


Esempio: Nel mio turno gioco GERRY e lo abbinò a Nadino. Questa coppia soddisfa 2 Interessi (*): Diversa Altezza e Stessa Identità. Bene, per prima cosa prendo entrambe le persone e le posiziono sopra al mio Mazzo personale. SE MI ACCORGO CHE NADINO HA LE MANETTE potrò decidere di attivare tutti e 2 gli effetti soddisfatti, OPPURE decidere di attivarne un numero inferiore per poter pescare alcune carte. Se attivo 1 solo effetto potrò pescare fino a 1 carta, Se ne attivo 2 non potrò pescare carte perché non avrò effetti NON ATTIVATI che me lo permettano.

Vero Amore

Il Vero Amore si sa, vince su ogni cosa. Anche ad Agape. Puoi utilizzare i Simboli del Vero Amore durante un turno avversario. Mentre la persona di turno sta mostrando quali Interessi siano rispettati (*) nella coppia appena creata, **AFFRETTATI!** Gioca sul tavolo una carta che riporti uno dei due simboli Vero Amore presenti nella coppia appena creata.

Fatto ciò, sogghignando, poni queste tre carte sopra al tuo Mazzo Personale.



Esempio: Gioco ANITA e la abbinò a Robert. Mentre illustro quali Interessi soddisfi la coppia (*), tu, con l'ultima Carta Amante che ti resta in mano giochi Pitta che ha lo stesso simbolo Amore Vero di ANITA. Hai creato l'Amore Vero. Ritiri la coppia appena creata e anche Robert. Poni quindi le 3 carte sopra al tuo Mazzo Personale.

Io non avendo creato alcuna coppia non attiverò Effetti. Se rimango senza carte in mano ne pescò 3 dalle pile delle Carte Amante, quindi passo il turno.

Tu, avendo agito durante il turno avversario, non peschi alcuna carta né rimpingui la tua mano nonostante tu sia a zero carte. Lo potrai fare al termine del tuo prossimo turno (di fatto salterai il prossimo turno perché non avrai carte da giocare).



Se più persone giocano sul tavolo una carta Vero Amore corretta, si aggiudicherà la presa colei che sarà stata più veloce a farlo. Le altre persone, semplicemente riprendono in mano la carta come se non avessero agito.

FINE DEL GIOCO

Quando una delle Pile delle Carte Amante termina, il gioco termina immediatamente.

Ogni Nuova Leva di Agape pone la carte che tiene in mano in cima al proprio Mazzo Personale e si contano i punti (PV).

La persona con il maggior numero di Punti Vittoria viene dichiarata vincitrice. In caso di parità tra 2 verranno dichiarate Coppia di Fatto. In caso di Parità a 3 o più...eh sapete voi bene cosa siete.

CONTEGGIO DEI PUNTI VITTORIA (PV)

Testimonial: 1PV per ogni Testimonial che si trovi davanti o dietro il proprio Mazzo Personale;

Mazzo Personale: 2 PV aggiuntivi al Mazzo Personale con il maggior numero di carte. **1PV al secondo. Nulla ai restanti;**
Tatuaggi e Peli: 2 PV aggiuntivi a chi avrà raccolto nel Mazzo Personale più persone aventi Tatuaggi e/o Peli, **1PV al secondo. Nulla ai restanti.**

Per quanto concerne i Punti Vittoria Aggiuntivi, in caso di parità, i punti specifici non vengono assegnati.

Esempio:

Mario ha 16 Carte Mazzo Personale di cui 4 Con Peli/Tatuaggi.
 Inoltre ha 4 Testimonial
 Andrea ha 8 Carte Mazzo Personale di cui 4 Con Peli/Tatuaggi.
 Inoltre ha 3 Testimonial
 Marta ha 16 Carte Mazzo Personale di cui 5 Con Peli/Tatuaggi.
 Inoltre ha 4 Testimonial

Punti Vittoria Aggiuntivi:

Mazzo Personale (Vedi Cerchio ROSA):
 Poiché Mario e Marta hanno lo stesso numero di Carte nel Mazzo Personale non vengono assegnati i 2 Punti.
 Andrea Guadagna 1 PV essendo il secondo Classificato.

Peli/Tatuaggi (Vedi Quadrato GIALLO):

Marta Riceve 2PV poiché ha il maggior Numero di Carte con Peli/Tatuaggi nel proprio mazzo mentre Mario e Andrea avendo lo stesso numero non ricevono punti aggiuntivi.

TOTALE:

Mario: OPV (Mazzo) + OPV (Peli/Tatuaggi) + 4PV (Testimonial) =4
 Andrea: 1PV (Mazzo) + OPV (Peli/Tatuaggi) +3PV (Testimonial) =4
 Marta: OPV (Mazzo) + 2PV (Peli/Tatuaggi) + 4PV (Testimonial) =6

In questo esempio MARTA Vince!

Mario ed Andrea sono entrambi secondi e...Coppia di Fatto!;





*The Agape Agency
guarantees impeccable results
to all broken hearts: will you rise to the challenge?
As a new recruit at the Love Agency, you will need
to guide Agape's soulmates by respecting their
interests and following your instinct.
Be careful: the competition at Agape is fierce, and
one distraction could cost you more than just one
client. Step into the shoes of a modern Cupid and
fire arrows of passion, proving to the world that
love knows no limits and no age.*

OBJECTIVE OF THE GAME

To have more Victory Points (VP) than your opponents at the end of the game. How? By growing your Personal Deck and gathering Testimonials of your good work, especially if the Testimonials have body hair or tattoos (find out why in the section VICTORY POINTS CALCULATION).

COMPONENTS

72 Lover Cards

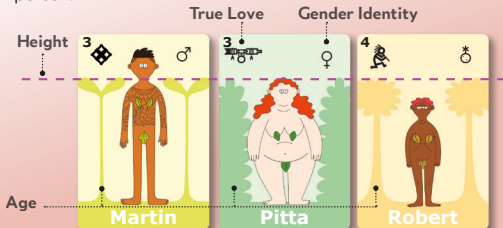
8 Double-sided Interest Cards (3 Basic and 5 Advanced)

LOVER CARDS

Each Lover Card has certain characteristics:

1 - Age: Young / Adult / Elderly Person.

It is easy to identify the age: Look at the color of the card or the image of the plant on the sides. The sprout indicates a young person, the hedge an adult, and the tree an elderly person.



2 - Height: Tall / Medium / Short Person.

Look at the plant on both sides of the card. The position of the head relative to the plant determines the height: taller than the plant, the same height, or shorter.



3 - Gender Identity: Male / Female / Non-binary.

The symbol in the top right corner represents gender identity.

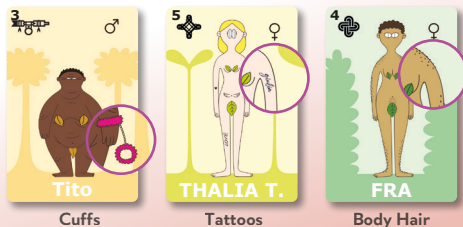


Note: The dots inside the NON-BINARY icon are not a difference in game terms but indicate the multiplicity of orientations within this category.

4 - True Love Icon:

Symbol shown in the top left corner: True Love occurs between people with the same Symbol. The number next to it indicates how many cards have the same symbol.

The Lover Cards may also have the following additional characteristics:



5 - Cuffs on the Wrist:

indicate that the Lover Card is a Super-Lover. Sharpen your vision to find the cuffs! This is a special ability that will be explained below (See "Super-Lover Special").

6 - Tattoos and/or Body Hair:

Provide additional points at the end of the game (see Section "End of the Game").





INTEREST CARDS

In the Package, you will find 3 Basic Interest Cards and 5 Advanced Interest Cards. The Basic Interest Cards are identified by a colored Border and feature a single Effect. They are Double-sided Cards: on one side, you will find the indication **SAME** and on the other **DIFFERENT**.

Note: For the first games, we recommend using the Basic Interest Cards to familiarize yourself with the use of the effects. Afterwards, you can use the Advanced Cards and customize the gameplay by creating the combination of Effects that suits you best.

Each Interest Card has the following 2 characteristics:

1 - Interest Condition:

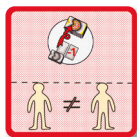
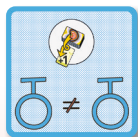
The condition that the player must meet in order to create a pair. These are conditions that require a **SAME** or **DIFFERENT** match in accordance with the cards in play.

Gender Identity (Same or Different) (= o ≠)

Height (Same or Different) (= o ≠)

Age (Same or Different) (= o ≠)

Basic (3)

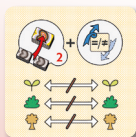
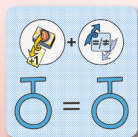


Gender Identity

Height

Age

Advanced (5)



2 - Effect:

Each Interest Card has 1 Effect.

This Effect can be single or multiple, and you can activate it only if you have created a Pair that meets the interest condition present on that Interest Card.

The advanced Effects marked with **+** have multiple activations, while those marked with **/** have 1 activation choice between the 2.



What Effects can you find on the Cards?

Flip the Interest:

Flip the Interest card face down (after activating the other effect present, if you want);



Gain 1 Testimonial:

reveal the top Lower Card from your Personal Deck and place it in front of it. This is known as a Testimonial and will be worth 1 Victory Point at the end of the game;



Remove 1 Testimonial:

take one of the Testimonials in front of any player's Personal Deck at the table and place it on top of your Personal Deck;



Steal 2 cards:

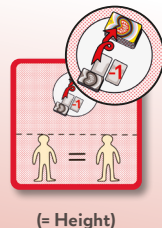
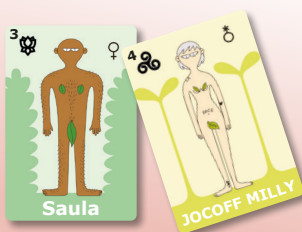
take a total of 2 cards from other players' Personal Decks and add them to your Personal Deck;



Defend 1 Testimonial:

Place one of your Testimonials behind your Personal Deck. This protects it, ensuring its Victory Point at the end of the game.

Example: If I pair JOCOFF MILLY with Saula, they satisfy "Same Height." The effect in this case is: Remove 1 Testimonial. After placing the pair on top of my Personal Deck, I can remove one of an opponent's Testimonials and place it on top of my Personal Deck. (See gameplay for more details)



(= Height)



SET-UP

Shuffle the Lover Card deck.

Depending on the number of players, **randomly and without looking, remove:**

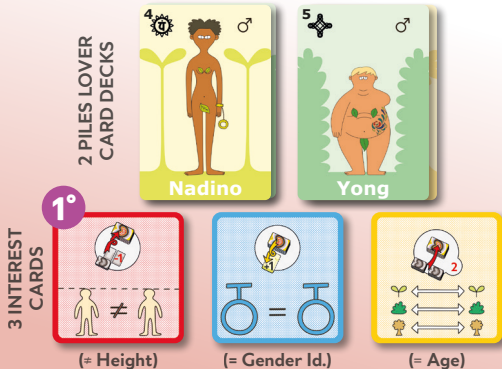
12 Cards if playing with 3 / 6 Cards if playing with 4

3 Cards if playing with 5 / No Cards if playing with 6.

Deal 3 Lover Cards to each person at the table.

Place the remaining Lover Cards face up in the center of the game table, **divided into 2 equal piles**. These are the Lover Card Decks.

Take the 3 Basic Interest Cards, Shuffle them and draw one at random: in this case, we have drawn the HEIGHT card (Red). Place it on the table with the side indicating DIFFERENT (=), and position the remaining cards showing the opposite sign, indicating SAME (=).



USING THE ADVANCED INTEREST CARDS

If you are ready to use the Advanced Interest Cards, simply replace the Basic Interest Cards you wish with the Advanced Interest Cards. Remember that you can have only one color per type and maintain the relationship between SAME and DIFFERENT indicated above. (Example: you cannot have 2 Gender cards or two cards indicating the condition DIFFERENT: ≠)

Determine who starts playing as follows:

"The last person at the table to fall in love" or

"The last person to kiss their love" or

"The last person who..." (you know what they did).

GAMEPLAY

The game is played in turns, starting with the first player and proceeding clockwise.

During your turn, perform and resolve 1 of the following actions (A or B), then pass the turn.

A - Create a pair: play a card from your hand and match it with one of the 2 cards shown in the Lover Card Decks.

Meet 1 or MORE of the INTEREST conditions present and show this to the other players at the table (*).

If the pairing is confirmed, place the 2 matched Lover Cards on your Personal Deck (which will obviously be empty at the start of the game). At this point, you can choose ONE of the Interest Cards for which you have met the condition and activate the indicated effect.

Additionally, you can draw 1 Lover Card for each met but not activated Interest, taking it from the decks of your choice.

Note: There is no limit to the number of cards you can hold in your hand.



Example: I play Martin and pair him with Yong. This pair satisfies (*) both Different Height and Same Gender Identity. First, I take both people and place them on top of my Personal Deck.

Now I can: activate 1 of the two satisfied Effects and draw 1 card (since I have a second satisfied but not activated Effect) OR I can choose not to activate the effects and therefore draw 2 cards, one for each NON-ACTIVATED effect.

B - Change Hand: Place the cards you have in your hand into your Personal Deck.



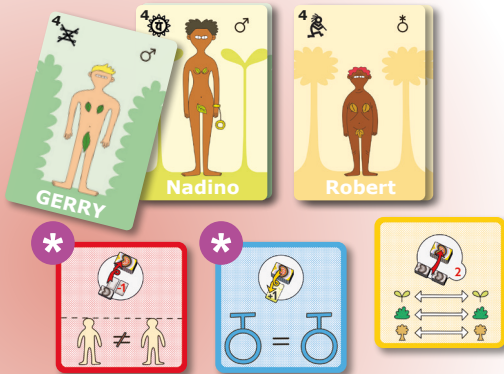
After performing one of the 2 previous actions, if you have 0 cards in hand, draw 3 Lover Cards from any of the Lover Card Decks, then the turn passes to the next person. Otherwise, do not draw any cards and simply pass the turn.

SPECIAL ELEMENTS:

Super-Lover

Watch out for the cuffs! No one will point them out to you! During your turn, **if you create a pair and notice that one of the two cards has the Super-Lover characteristic (the Cuffs on the Wrist), it's Combo Time!**

That is: you can also activate all the Effects of the INTEREST CARDS for which you have met the requirements. Proceed as usual: place the two matched Lover Cards on top of your Personal Deck. At this point, you can also choose to activate all the effects of the Interest Cards for which you have met the conditions.



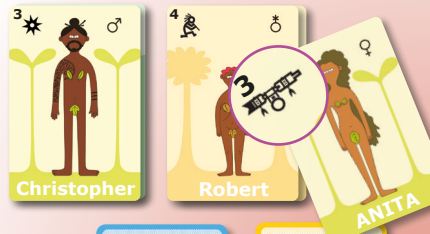
Example: On my turn, I play GERRY and pair him with Nadino. This pair satisfies 2 Interests (*): Different Height and Same Gender Identity. First, I take both people and place them on top of my Personal Deck. IF I NOTICE THAT NADINO HAS THE CUFFS, I can choose to activate both satisfied effects, OR decide to activate fewer effects in order to draw some cards. If I activate only 1 effect, I can draw up to 1 card. If I activate 2, I cannot draw any cards because I will not have any NON-ACTIVATED effects that allow me to do so.

True Love

True Love, as we know, triumphs over everything. Even at Agape.

You can use the True Love Symbols during an opponent's turn. While the active player is showing which Interests are satisfied (*) in the newly created pair, HURRY! Play a card showing one of the two True Love symbols present in the newly created pair on the table.

Once done, grinning, place these three cards on top of your Personal Deck.



Example: I play ANITA and pair her with Robert. While I illustrate which Interests the pair satisfies (*), you, with the last Lover Card left in your hand, play Pitta, who has the same True Love symbol as ANITA. You have created True Love. You take the newly created pair and also Robert. Then place the 3 cards on top of your Personal Deck. Since I haven't created any pairs, I will not activate any Effects. If I run out of cards in hand, I draw 3 from the Lover Card Decks, then I pass the turn.

You, having acted during the opponent's turn, do not draw any cards or replenish your hand, even though you are at zero cards. You will be able to do this at the end of your next turn (effectively skipping your next turn because you will have no cards to play)



If multiple players play a correct True Love card at the table, the one who is fastest to do so wins the round. The other players simply take back their card as if they had not acted.

END OF THE GAME

When one of the Lover Card Decks runs out, the game ends immediately. Each New Recruit of Agape places the cards they hold in hand on top of their Personal Deck and counts the points (VP).

The player with the highest number of Victory Points is declared the winner. In case of a tie between 2 players, they will be declared a Common-Law couple. In case of a tie with 3 or more... well, you know what you are.

VICTORY POINTS (VP) CALCULATION

Testimonial: 1 VP for each Testimonial in front of or behind your Personal Deck;

Personal Deck: 2 VP additional to the Personal Deck with the highest number of cards. **1 VP for the second. Nothing for the others;**

Tattoos and Body Hair: 2 additional VP to the player who has collected the most people with Tattoos and/or Body Hair in their Personal Deck, **1 VP to the second. Nothing for the others.**

Regarding Additional Victory Points, in case of a tie, the specific points are not awarded.

Example:

Mario has 16 cards in his Personal Deck, of which 4 have Body Hair/Tattoos. He also has 4 Testimonials.

Andrea has 8 cards in his Personal Deck, of which 4 have Body Hair/Tattoos. He also has 3 Testimonials.

Marta has 16 cards in her Personal Deck, of which 5 have Body Hair/Tattoos. She also has 4 Testimonials.

Additional Victory Points:

Personal Deck (See PINK Circle):

Since Mario and Marta have the same number of cards in their Personal Deck, the 2 Points are not awarded.

Andrea earns 1 VP as the second place.

Body Hair/Tattoos (See YELLOW Square):

Marta receives 2 VP as she has the highest number of cards with Body Hair/Tattoos in her deck, while Mario and Andrea do not receive additional points as they have the same number.

TOTAL:

Mario: 0 VP (Deck) + 0 VP (B. Hair/Tattoos) + 4 VP (Testimonials) = 4

Andrea: 1 VP (Deck) + 0 VP (B. Hair/Tattoos) + 3 VP (Testimonials) = 4

Marta: 0 VP (Deck) + 2 VP (B. Hair/Tattoos) + 4 VP (Testimonials) = 6

In this example, MARTA wins!

Mario and Andrea are both second and... Common-law couple! :)



MARIO



ANDREA



MARTA

L'Agence Agape

garanti à tous les cœurs brisés des résultats impeccables : serez-vous à la hauteur ?

En tant que nouvelle recrue de l'Agence de l'Amour, vous devrez guider les âmes sœurs d'Agape en respectant leurs intérêts et en suivant votre instinct.

Mais attention : la concurrence chez Agape est féroce et une distraction pourrait vous faire perdre bien plus d'un client. Mettez-vous dans la peau d'un Cupidon moderne et tirez des flèches de passion, prouvant au monde entier que l'amour n'a ni limites ni âge.

OBJECTIF DU JEU

Avoir plus de Points de Victoire (PV) que vos adversaires à la fin de la partie. Comment ? En augmentant votre Deck Personnel et en collectant les Témoignages de votre bon travail, de préférence si les Témoignages ont des poils ou des tatouages (découvrez pourquoi à la section CALCUL DES POINTS DE VICTOIRE).

COMPOSANTS

72 Cartes Amante

8 Cartes Intérêt Recto Verso (3 de Base et 5 Avancées)

CARDS AMANTE

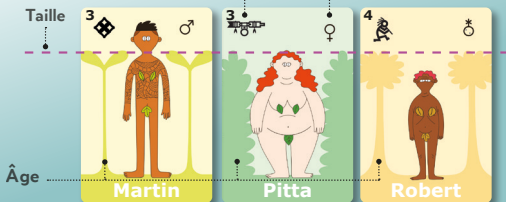
Chaque Carte Amante possède certaines caractéristiques:

1 - Âge: Personne Jeune / Adulte / Ancien.

Il est facile de déterminer l'âge : Regardez la couleur de la carte ou l'image de la plante située sur les côtés. Le bourgeon indique une personne jeune, la haie un adulte et l'arbre un ancien.

Vrai Amour

Identité de Genre



2 - Taille: Personne Grande / Moyenne / Petite

Regardez la plante située des deux côtés de la carte. La position de la tête par rapport à la plante détermine la taille : plus haute que la plante, à la même hauteur ou plus basse.

3 - Identité de Genre: Masculin / Féminin / Non Binaire.

Le symbole dans le coin personnel droit représente l'identité de genre.

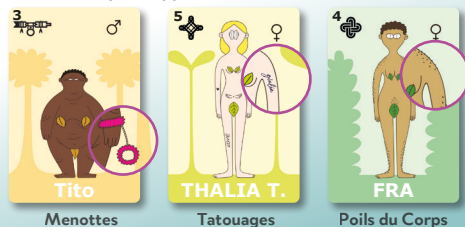


Note: Les points à l'intérieur de l'icône NON BINAIRE ne sont pas une différence en termes de jeu, mais indiquent la multiplicité des orientations au sein de cette catégorie ;

4 - Icône Vrai Amour:

Symbole figurant dans le coin supérieur gauche : Le Vrai Amour se manifeste entre des personnes ayant le même Symbole. Le nombre indiqué à côté communie combien de cartes possèdent le même symbole ;

Les Cartes Amante peuvent également avoir les caractéristiques supplémentaires suivantes :



5 - Menottes au poignet:

Indiquent que cette Carte Amante est un Super-Amant. Affûtez votre vue pour trouver les menottes ! C'est une capacité spéciale qui sera expliquée ci-dessous (voir "Spécial Super-Amant") ;

6 - Tatouages et Poils du Corps:

Fournissent des points supplémentaires à la fin du jeu (voir la section "Fin du Jeu").

Note de positionnement: Pendant la partie, vous créez des paires et accumulez donc des Cartes Amante dans votre Deck Personnel. Ce Deck Personnel est simplement un tas de cartes face cachée qui collecte les cartes acquises au fil des tours. Ce tas fournira des Points de Victoire supplémentaires à la fin de la partie. Devant et derrière le deck personnel, on collecte les Témoignages, c'est-à-dire les PV. Pour plus de précisions, voir les sections FIN DU JEU et CALCUL DES POINTS DE VICTOIRE.

Témoignages



Deck Personnel

CARTES INTERET

Dans l'emballage, vous trouverez 3 Cartes Intérêt de Base et 5 Cartes Intérêt Avancées. Les Cartes Intérêt de Base sont identifiées par un Bord Coloré et présentent un seul Effet. Ce sont des Cartes Recto Verso : d'un côté, vous trouverez l'indication **EGAL** et de l'autre **DIFFÉRENT**.

Note: Pour les premières parties, nous vous conseillons d'utiliser les cartes Intérêt de Base afin de vous familiariser avec l'utilisation des effets. Ensuite, vous pourrez utiliser les Cartes Avancées et personnaliser le Gameplay en créant la combinaison d'Effets qui vous satisfait le plus.

Chaque Carte Intérêt possède les 2 caractéristiques suivantes.

1 - Condition d'Intérêt:

La condition que le joueur doit satisfaire pour pouvoir créer une paire. Ce sont des conditions qui exigent un appariement **EGAL** ou **DIFFÉRENT** conformément aux cartes en jeu.

Identité de Genre (Même ou Différent) (= o ≠)

Taille (Même ou Différent) (= o ≠)

Âge (Même ou Différent) (= o ≠)

Base (3)			
	Genre	Taille	Âge
Avancées (5)			

2 - Effet:

Chaque Carte Intérêt possède 1 Effet. Cet Effet peut être simple ou multiple, et vous ne pouvez l'activer que si vous avez créé une Paire qui respecte la condition d'intérêt présente sur cette Carte Intérêt. Les Effets avancés marqués d'un + ont une activation multiple, tandis que ceux marqués d'un / ont 1 activation au choix parmi les 2.

Quels Effets pouvez-vous trouver sur les Cartes?

Retournez l'Intérêt:

Retournez la carte d'Intérêt face cachée (après avoir activé l'autre effet présent, si vous le souhaitez);

Obtenez 1 Témoignage:

Révélez la carte Amant du haut de votre Deck Personnel et placez-la devant vous. Cela s'appelle un Témoignage et comptera pour 1 Point de Victoire à la fin de la partie;

Retirez 1 Témoignage:

Prenez un des Témoignages devant le Deck Personnel de n'importe quel joueur à la table et placez-le sur le dessus de votre Deck Personnel;

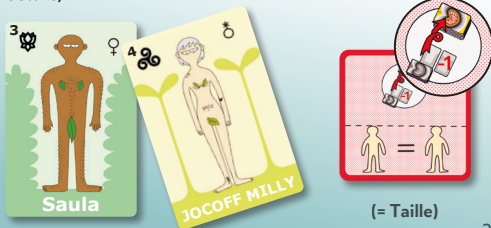
Volez 2 cartes:

Prenez un total de 2 cartes des Decks Personnels des autres joueurs et ajoutez-les à votre Deck Personnel;

Défendez 1 Témoignage:

Placez un de vos Témoignages derrière votre Deck Personnel. Cela le protège, garantissant son Point de Victoire à la fin du jeu.

Exemple: Si j'apparie JOCOFF MILLY à Saula, cela satisfait "Même Taille". L'effet dans ce cas est : Retirer 1 Témoignage. Après avoir mis la paire sur mon Deck Personnel, je pourrai retirer un des Témoignages d'un adversaire et le placer sur mon Deck Personnel. (Voir le déroulement du jeu pour plus de détails)



MISE EN PLACE

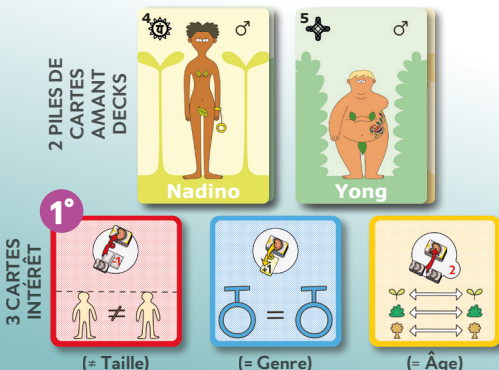
Mélangez le tas de Cartes Amante..

En fonction du nombre de joueurs, retirez au hasard et sans regarder: 12 Cartes si vous jouez à 3 / 6 Cartes si vous jouez à 4 / 3 Cartes si vous jouez à 5 / Aucune Carte si vous jouez à 6.

Distribuez 3 Cartes Amante à chaque personne autour de la table.

Placez les Cartes Amante restantes face visible au centre de la table de jeu, divisées en 2 tas égaux. Ce sont les tas de Cartes Amante.

Prenez les 3 Cartes Intérêt de Base, mélangez-les et tirez-en une au hasard : dans ce cas, nous avons tiré la carte HAUTEUR (Rouge). Placez-la sur la table avec le côté indiquant DIFFÉRENT (≠), et placez les autres cartes montrant le signe opposé, indiquant ÉGAL (=).



UTILISATION DES CARTES D'INTÉRÊT AVANCÉ

Si vous êtes prêt à utiliser les Cartes d'Intérêt Avancées, remplacez simplement les Cartes d'Intérêt de Base que vous souhaitez par les Cartes d'Intérêt Avancées. N'oubliez pas que vous ne pouvez avoir qu'une seule couleur par type et maintenir la relation entre ÉGAL et DIFFÉRENT indiquée ci-dessus. (Exemple : vous ne pouvez pas avoir 2 cartes Genre ni deux cartes indiquant la condition DIFFÉRENT : ≠)

Déterminez qui commence à jouer comme suit :

"La dernière personne à la table à tomber amoureux" ou

"La dernière personne à avoir embrassé son amour" ou

"La dernière personne qui..." (vous savez ce que vous avez fait).

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue à tour de rôle, en commençant par le premier joueur et en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pendant votre tour, effectuez et résolvez 1 des actions suivantes (A ou B), puis passez le tour.

A - Créer une paire: Jouez une carte de votre main et associez-la à l'une des 2 cartes montrées dans les Tas de Cartes Amante. Respectez 1 ou PLUS des conditions d'INTÉRÊT présentes et montrez cela aux autres joueurs à la table (*). Si l'appariement est confirmé, placez les 2 Cartes Amante appariées sur votre Deck Personnel (qui sera évidemment vide au début du jeu). À ce stade, vous pouvez choisir UNE des Cartes d'Intérêt pour laquelle vous avez respecté la condition et activer l'effet indiqué. De plus, vous pouvez piocher 1 Carte Amante pour chaque Intérêt respecté mais non activé, en la prenant dans les tas de votre choix.



Note: Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir en main. Exemple: Je joue Martin et je l'apparie avec Yong. Cette paire satisfait (*) à la fois à la Différence Hauteur et à la Même Identité. D'abord, je prends les deux personnes et les place sur le dessus de mon Deck Personnel. Maintenant, je peux : activer 1 des deux Effets satisfaits et piocher 1 carte (puisque j'ai un deuxième Effet satisfait mais non activé) OU je peux choisir de ne pas activer les effets et donc piocher 2 cartes, une pour chaque effet NON ACTIVE.

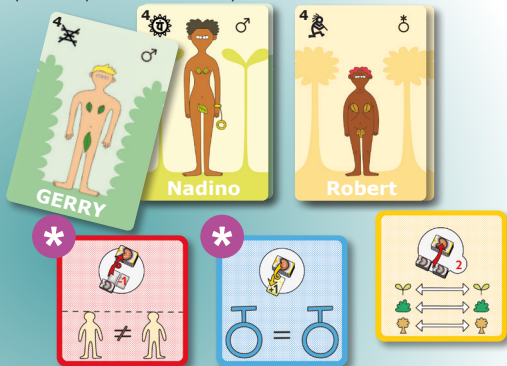
B - Changer de main : Placez les cartes que vous avez en main dans votre Deck Personnel.

Après avoir effectué l'une des 2 actions précédentes, si vous avez 0 cartes en main, piochez 3 Cartes Amante choisies dans n'importe quel tas de Cartes Amante, puis passez le tour à la personne suivante. Sinon, ne piochez aucune carte et passez simplement le tour.

ÉLÉMENTS SPÉCIAUX:

Super-Amant

Attention aux menottes! Personne ne vous les fera remarquer! Pendant votre tour, **si vous créez une paire et remarquez que l'une des deux cartes a la caractéristique Super-Amant (c'est-à-dire les Menottes au Poignet), c'est le moment du Combo!** C'est-à-dire: vous pouvez également activer tous les Effets des cartes d'INTÉRÊT pour lesquelles vous avez respecté les exigences. Procédez comme d'habitude : placez les deux Cartes Amante appariées sur le dessus de votre Deck Personnel. À ce stade, vous pouvez aussi choisir d'activer tous les effets des Cartes d'Intérêt pour lesquels vous avez respecté les conditions.



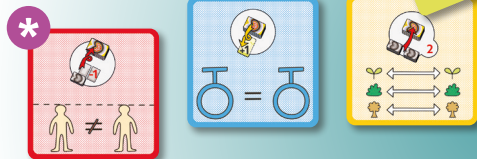
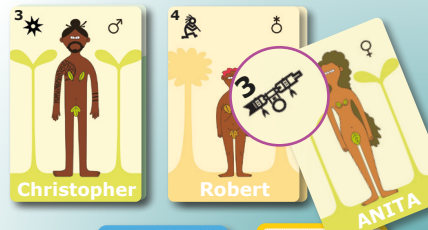
Exemple : Pendant mon tour, je joue GERRY et je l'apparie avec Nadino. Cette paire satisfait 2 Intérêts (*): Différente Hauteur et Même Identité. D'abord, je prends les deux personnes et les place sur le dessus de mon Deck Personnel. SI JE REMARQUE QUE NADINO A LES MENOTTES, je peux choisir d'activer les deux effets satisfaisants, OU décider d'activer moins d'effets afin de piocher quelques cartes. Si j'active 1 seul effet, je peux piocher jusqu'à 1 carte. Si j'active 2, je ne peux pas piocher de cartes car je n'aurai pas d'effets NON ACTIVÉS qui me permettent de le faire.

Vrai Amour

Le Vrai Amour, comme nous le savons, l'emporte sur tout. Même à Agape.

Vous pouvez utiliser les Symboles du Vrai Amour pendant le tour d'un adversaire. Pendant que le joueur actif montre quels Intérêts sont satisfaits (*) dans la nouvelle paire créée, DÉPÊCHEZ-VOUS ! Jouez une carte montrant l'un des deux symboles de Vrai Amour présents dans la nouvelle paire créée sur la table.

Une fois cela fait, en souriant, placez ces trois cartes sur le dessus de votre Deck Personnel.



Exemple : Je joue ANITA et je l'apparie avec Robert. Pendant que j'illustre quels Intérêts la paire satisfait (*), vous, avec la dernière Carte Amante qui vous reste en main, jouez Pitta, qui a le même symbole de Vrai Amour qu'ANITA. Vous avez créé le Vrai Amour. Vous retirez la paire récemment créée ainsi que Robert. Ensuite, placez les 3 cartes sur le dessus de votre Deck Personnel.

Comme je n'ai pas créé de paires, je n'activerai aucun Effet. Si je reste sans cartes en main, je pioche 3 dans les Tas de Cartes Amante, puis je passe le tour. Vous, ayant agi pendant le tour de l'adversaire, ne piochez aucune carte et ne remplissez pas votre main, même si vous êtes à zéro cartes. Vous pourrez le faire à la fin de votre prochain tour (vous sauterez effectivement le prochain tour car vous n'aurez pas de cartes à jouer).





Si plusieurs joueurs jouent une carte de Vrai Amour correcte à la table, celui qui le fait le plus rapidement remporte le tour. Les autres joueurs reprennent simplement leur carte comme s'ils n'avaient pas agi.

FIN DU JEU

Lorsque l'un des Tas de Cartes Amante est épuisé, le jeu se termine immédiatement. Chaque Nouvelle Recrue d'Agape place les cartes qu'elle a en main sur le dessus de son Deck Personnel et compte les points (PV).

Le joueur avec le plus grand nombre de Points de Victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité entre 2 joueurs, ils seront déclarés un Pair de Fait. En cas d'égalité avec 3 joueurs ou plus... eh bien, vous savez ce que vous êtes.

CALCUL DES POINTS DE VICTOIRE (PV)

Témoignage : 1 PV Pour chaque Témoignage devant ou derrière votre Deck Personnel;

Deck Personnel : 2 PV Supplémentaires au Deck Personnel ayant le plus grand nombre de cartes. **1 PV pour le second**

Rien pour les autres ;

Tatouages et Poils du Corps : 2 PV supplémentaires
Au joueur qui a collecté le plus de personnes ayant des Tatouages et/ou des Poils du Corps dans son Deck Personnel, 1 PV pour le second. Rien pour les autres.

En ce qui concerne les Points de Victoire Supplémentaires, en cas d'égalité, les points spécifiques ne sont pas attribués.

Exemple:

Mario a 16 cartes dans son Deck Personnel, dont 4 ont des Poils du Corps/Tatouages. Il a également 4 Témoignages. Andrea a 8 cartes dans son Deck Personnel, dont 4 ont des Poils du Corps/Tatouages. Il a aussi 3 Témoignages. Marta a 16 cartes dans son Deck Personnel, dont 5 ont des Poils du Corps/Tatouages. Elle a aussi 4 Témoignages.

Points de Victoire Supplémentaires:

Deck Personnel (voir le Cercle ROSE): Comme Mario et Marta ont le même nombre de cartes dans leur Deck Personnel, les 2 Points ne sont pas attribués. Andrea gagne 1 PV en étant le second.

Poils du Corps/Tatouages (voir le Carré JAUNE): Marta reçoit 2 PV car elle a le plus grand nombre de cartes avec des Poils du Corps/Tatouages dans son deck, tandis que Mario et Andrea ne reçoivent aucun point supplémentaire car ils ont le même nombre.

TOTAL:

Mario : 0PV (Deck) + 0PV (Poils du C/Tatou.) + 4PV(Témoignages) = 4

Andrea : 1PV (Deck) + 0PV (Poils du C/Tatou.) + 3PV(Témoignages) = 4

Marta : 0PV (Deck) + 2PV (Poils du C/Tatou.) + 4PV(Témoignages) = 6

Dans cet exemple, MARTA gagne!

Mario et Andrea sont tous les deux seconds et... Couple de fait ! :)



CREDITS

Impossible to thank everyone, but let's try:

Thanks to all those who participated in this project, helping it grow and finally come to light. First of all, our godmother Thalia Taioli, who has followed AGAPE since its inception. **THANK YOU! YOU WERE PRECIOUS AND AN IMPORTANT ENCOUNTER.**

A huge thank you to all the playtesters who have tried the game repeatedly, improving it.

Another huge thank you to the associations that supported the project: GILDA DEL CASSERO, BOA BRIANZA, ARCIGAY ORLANDO BRESCIA, ARCIGAY GIOCONDA REGGIO EMILIA, ARCIGAY GLI OCCHIALI D'ORO FERRARA, ARCIGAY AGORA' PESARO URBINO, QUEERS AND DRAGONS ARCIGAY RIMINI, ARCIGAY ODISSEA ROVIGO, QUEER BOX VENETO, QUEER QUEST ARCIGAY LIVORNO, ARCIGAY PEGASO CATANIA, CRISTIAN3 LGBT+ YOUNG AND ADULT PROJECT, and ALL THE ASSOCIATIONS JOINING AS SUPPORTERS, HOUR AFTER HOUR.

We also thank all the associations who were unable to support us but who followed and tried our game. Thank you for your time and interest.

Special thanks to Ployjaploen for her beautiful illustrations, to Luca and the Discromie Agency for their splendid graphic and animation work. Another special mention goes to Dr. Luca Daminato for the great research work featured in the Gender Glossary (PDF or printed version, if you supported the Crowdfunding Campaign).

This campaign would not have been so beautiful without the enormous effort put in by everyone involved.

Last but not least, a huge thank you to our families and the Creardo family, who were the first to believe in a project about social inclusion and human relationships. We are very proud of what we've achieved together!



UPDATES &

DISPOSAL



ITA "Non adatto a Bambini di età inferiore a 36 mesi" - **PERICOLO SOFFOCAMENTO**

ENG "Not suitable for children under 36 months" - **CHOKING HAZARD**

FRA "Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois" - **RISQUE D'ÉTOUFFEMENT**

