



Gabriele Mari

# Raccontami una Storia™

**C'era una volta un luogo lontano dove fantastici eroi affrontavano emozionanti avventure, per poi vivere per sempre... felici e contenti!**

Questa sorprendente Storia sei tu a raccontarla: contribuendo alla Fiaba con le tue carte potrai raccogliere preziose Monete e vincere!

*Raccontami una Storia™* è un gioco creativo per 3-8 narratori ricchi di fantasia dai 6 anni in su, divertente da giocare in famiglia e con gli amici in partite di circa 20 minuti. Il gioco offre anche varianti per giocare da soli e in due.

Scopri la magia delle Fiabe classiche in ciascun Personaggio, Azione, Oggetto, Luogo e Qualità di questa nuova edizione e trova l'ispirazione per dare il lieto fine alla storia. Chi trionferà in questa divertente **esperienza di narrazione condivisa *Inventa&Gioca?***

## IDEA E SCOPO DEL GIOCO

Ogni partita racconta una fiaba diversa, divisa in **Capitoli**, ognuno corrispondente a una carta del **mazzo Narratore**.

A ogni Capitolo un giocatore è il **Narratore** e deve scegliere come completarlo, sulla base delle carte (**Personaggio, Azione, Oggetto, Luogo o Qualità**) proposte in segreto dagli altri giocatori.

Ogni volta che una tua carta si aggiunge alla Storia ricevi una **Moneta** e, giunti alla «FINE», chi totalizza il punteggio più alto è il vincitore.

Giocando però ti accorgerai ben presto che il vero divertimento di *Raccontami una Storia™* non è vincere, ma partecipare alla magia di creare insieme agli altri incredibili storie sempre nuove!

## COMPONENTI

La confezione contiene questo **regolamento**, un foglio di cartone fustellato da cui ricavare 25 **gettoni** e 144 **carte**: 100 suddivise equamente in cinque categorie (Personaggi blu, Luoghi verdi, Qualità gialle, Azioni rosse e Oggetti viola) e 44 suddivise in quattro diversi mazzi del Narratore, per creare Storie di lunghezza e impegno differenti.

**NOTA:** il testo delle carte usa il maschile, ma naturalmente si riferisce sia a giocatori che giocatrici. Quando fate il Narratore sentitevi liberi di declinare e adattare il testo come meglio credete, smussando gli spigoli narrativi che possono generarsi. Ricordatevi che il testo delle carte è soltanto una traccia: il vostro scopo principale è creare una bella Storia, avvincente e, per quanto possibile, con un minimo di senso.



## PREPARAZIONE



**1 CATEGORIE:** forma **cinque pile coperte**, una per ogni categoria (riconoscibile dal **simbolo colorato** sul dorso), in modo che siano a portata di mano; ognuna deve essere mescolata separatamente. Ogni giocatore **pesca 1 carta** dalla cima di ciascuna pila per creare la propria mano iniziale di gioco.



Azioni

Qualità

Luoghi

Oggetti

Personaggi

**2 TESORO:** mescola coperti i **gettoni** Moneta per creare il Tesoro da tenere a portata di mano. **Attenzione:** i valori delle Monete sono diversi e nel Tesoro si possono nascondere anche Tranelli e Artefatti; quando prendi una Moneta potrai essere più o meno fortunato! Metti da parte i gettoni  e  (servono per giocare in due).



Retri

Fronti

**3 NARRATORE:** colui che più recentemente ha **letto un libro** (o un giocatore scelto a caso) è il Narratore: sceglie il **mazzo del Narratore** con cui giocare, verifica che sia ordinato (dall'1 a crescere) e lo pone davanti a sé. Se la partita è condotta da un genitore o un adulto, è lui a scegliere il mazzo con cui giocare.



A: 6 Capitoli

B: 9 Capitoli

C: 14 Capitoli

D: 15 Capitoli

Siete pronti a... raccontare!

## COME SI GIOCA

Una Storia si divide in una serie di **Capitoli**, ognuno corrispondente a una carta del mazzo Narratore. Ogni Capitolo segue una precisa procedura:

**1** Il Narratore rivela sul piano di gioco la **carta** in cima al mazzo del Narratore e racconta quel Capitolo leggendo il testo ad alta voce: il **simbolo colorato** che compare indica la categoria delle carte con cui gli altri giocatori dovranno contribuire alla Storia.

**2** Ogni altro giocatore pesca **1 carta della categoria indicata dal simbolo colorato**, in modo da averne 2 di quel tipo; tra queste ne sceglie 1, quella che ritiene più adatta per completare il Capitolo che si sta raccontando, e la gioca, senza mostrarla agli altri, formando un mazzetto con quelle degli altri giocatori.

**3** Quando tutti hanno giocato la carta, tranne il Narratore, un giocatore **mescola il mazzetto e rivela tutte le carte**, una accanto all'altra.

**4** Il **Narratore** ora **deve scegliere 1** tra le carte proposte per completare il racconto del Capitolo. Prende la carta scelta, ne legge il nome ad alta voce e la inserisce nella Storia ponendola a fianco della carta del Capitolo in corso. Se vuole, può aggiungere particolari di sua fantasia, per spiegare meglio e arricchire la Storia, aiutandosi con i suggerimenti e le domande che compaiono in fondo ad alcune carte.

**5** Il giocatore che ha giocato la carta scelta dal Narratore riceve in premio **1 Moneta**, che prende casualmente dal Tesoro per conservarla coperta fino alla fine della partita: nessuno deve sapere cosa c'è sotto, nemmeno lui!

**6** Le carte che **NON** sono state scelte dal Narratore vengono impilate sotto alla pila della categoria corrispondente.

**7** Il Narratore cede ora il ruolo al **giocatore alla sua sinistra** passandogli il mazzo Narratore. Ponete la carta del Capitolo terminato e le carte abbinare vicino a quelle già in gioco, in modo che la Storia prosegua. Comincia un nuovo turno, ripartendo dal punto 1.

**DOPPIO SIMBOLO COLORATO:** in alcuni Capitoli possono apparire 2 simboli colorati separati da un «+» grigio. Queste carte vengono giocate come le altre, con la sola differenza che per completare il Capitolo si pescano 2 carte, 1 per ciascun colore corrispondente, e ogni giocatore propone al Narratore 2 carte, dividendole in due mazzetti diversi. Le proposte vengono rivelate tutte insieme e il Narratore sceglie 1 carta da una categoria e 1 dall'altra.

**SIMBOLI ALTERNATIVI:** in alcuni Capitoli possono apparire 2 simboli di colori diversi separati da un «oppure» grigio: in questi casi è il Narratore a scegliere liberamente quale dei due utilizzare, comunicandolo agli altri giocatori.

**SCELTE OPZIONALI:** in alcuni Capitoli possono apparire due parole in grigio separate da una barra. In questi casi il Narratore deve fare una scelta tra le opzioni e inserire nella sua narrazione solo quella.

## FINE DELLA PARTITA

Quando il Narratore, all'ultimo Capitolo, pronuncia la parola «FINE» il racconto della Storia si conclude e così anche la partita. Ogni giocatore rivela le proprie Monete e si procede al conteggio per eleggere il vincitore. Alcune Monete, al posto del valore, hanno un simbolo che genera degli effetti speciali:



**VECCHIA CIABATTA:** NON vale nulla, che sfortuna!



**BILANCIA:** NON vale nulla, ma nei casi di parità decidi tu chi ha la meglio.



**TRAPPOLA PER ORSI:** devi scegliere 1 tua Moneta e restituirla al Tesoro.



**CORONA:** puoi restituirla al Tesoro per prendere altre 2 Monete coperte da rivelare subito.

Il giocatore che totalizza il **punteggio più alto** è il vincitore di questa Storia. Se nessuno possiede la Bilancia, una parità è risolta a vantaggio di chi ha meno Monete; se questo non risolve lo spareggio si condivide la vittoria.

Festeggiate il vincitore, ma soprattutto rileggete tutti insieme la fantastica Storia che avete appena creato giocando.

## VARIANTI

**PICCOLI NARRATORI CRESCONO:** se giocate con bambini piccoli adottate questa variante per **semplificare** il gioco: alla fine della partita ignorate il valore e gli effetti dei gettoni ed eleggete vincitore colui (o coloro) che ha raccolto il maggior numero di Monete (come se ognuna valesse 1). Mettete le Monete di ciascun giocatore in fila e guardate chi ha quella più lunga, così non ci sarà bisogno di contare.

**GENITORI ALL'IMPROVVISO:** se volete semplicemente raccontare una Storia ai bambini più piccoli usate le carte come spunto di fantasia, giocando una sorta di solitario **improvvisando il racconto** in base alle carte che pescherete casualmente. Non c'è nessun vincitore (i gettoni NON si usano) ma potete coinvolgere i bambini chiedendo loro di pescare le carte, di suggerirvi degli spunti narrativi per far quadrare la Storia e ponendo loro domande sui particolari («Perché il maialino viveva in una sala da ballo?»). Il divertimento è sempre garantito, con Storie nuove e coinvolgenti da raccontare. Quando i bambini cresceranno spronatevi ad assumere il ruolo di Narratori, per alimentare la fantasia e le capacità creative ed espressive.

**GIOCARE DA SOLI:** molti bambini si divertono a giocare anche da soli. Quando si incontra un simbolo colorato, si rivelano le prime 3 carte della pila corrispondente e se ne sceglie 1 (senza assegnare Monete). Finita la partita, la Storia può essere trascritta per essere condivisa con altri. Il gioco diventa così un utile e divertente strumento di *storytelling* e di affabulazione che stimola la fantasia e la creatività letteraria.

**GIOCARE IN DUE:** utilizzando i gettoni **×** e **○** è possibile giocare in due. Quando il Narratore nomina la categoria, l'altro giocatore pesca normalmente 1 carta corrispondente per sé, ma ne pesca anche un'altra dalla stessa pila: la guarda in segreto e la appoggia sul piano di gioco, coperta. Sceglie poi la sua carta, la mescola coperta con l'altra e le rivela. Prende in segreto i gettoni **○** e **×** per metterli coperti sulle carte: **○** sulla carta giocata da lui, **×** sull'altra. Il Narratore sceglie 1 delle due carte e rivela il gettone: se il Narratore ha scelto la carta **○** l'altro giocatore riceve in premio 1 Moneta dal Tesoro, se ha scelto **×** è il Narratore a ricevere 1 Moneta.

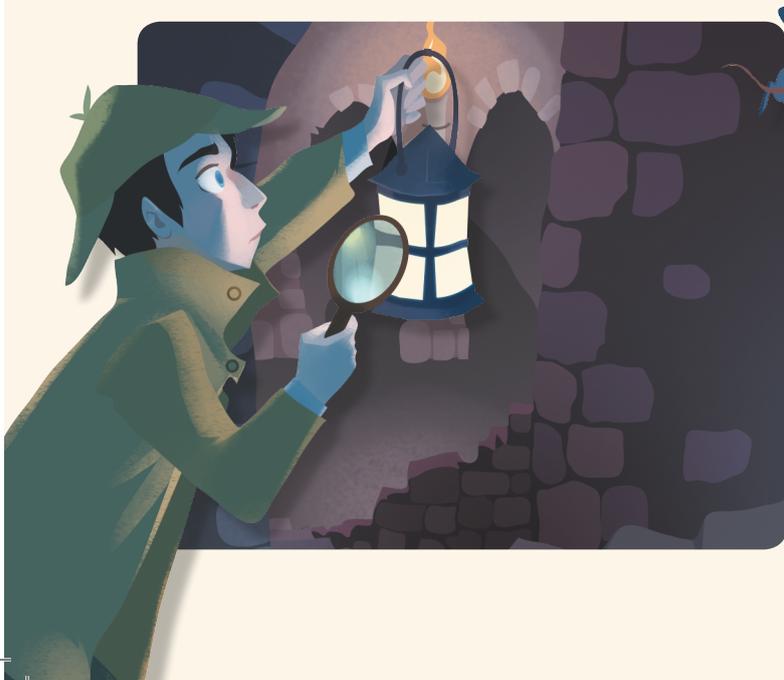




**Gabriele Mari** è un noto *game designer* e sviluppatore per Cobblepot Games, e ha pubblicato diversi giochi da tavolo tra cui alcuni best sellers internazionali: nel 2009 *Mister X: Flucht durch Europa*, nel 2012 *Lettere da Whitechapel*, nel 2016 *Whitehall Mystery* e nel 2021 *La Casa de Papel: Behind the Mask™*, il gioco sull'omonima e famosissima serie TV Netflix.

Esperto formatore e divulgatore ludico, è tra gli ideatori del progetto Educatori Ludici, dei corsi da Operatore Ludico per il CSI Centro Sportivo Italiano ed è uno dei docenti del corso Erickson Game Trainer. È un educatore per la cooperativa sociale La Pieve di Ravenna e da più di vent'anni opera nel campo della disabilità giovanile e dell'autismo.

È nato a Ravenna nel 1973, dove vive tuttora con la moglie, i quattro figli e i due gatti.



# Raccontami una Storia

## CREDITI

**Autore:** Gabriele Mari. **Sviluppo:** eNigma.it. **Art Director:** Gianluca Santopietro. **Illustrazioni:** Sumi Illustrator. **Grafica e impaginazione:** Demis Savini. **Produzione:** Giacomo Santopietro per Young Cobblepot e Silvio Negri-Clementi per Pendragon Game Studio. **Contributi:** Riccardo Crosa, Alessandro Curioni, Alex Grisafi, Kelly Stocco e Andrea Vigiak. **Playtesting:** Livio Valentini (responsabile), Andrea Alessi, Rosalia Alvisi, Matteo Pironi, Charles Baker, Chiara Bertulesi, Simone Biga, Craig Bishell, Daniela Brasini, Frank Brooks, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Jamas Enright, Silvia Faeta, Julia Faeta, Curtis Hill, Dave Irving, Jeffrey Klein, Trevor Kupfer, Mackenzie Dalla Lana, Silvia Manganelli, Andrea Marmorizzi, Todd Michlitsch, Christian Rivalta, Andrea Russo, Daniel Schaefer, Andrew Schumacher, Tyler Soberanis, Monica Socci, Giorgia Gnani, Anton Torres, Nikki Valens, i ragazzi dei centri La Coccinella e Santa Rita. **Speciali ringraziamenti:** Maria Vittoria Pieri e Marco, Giulio, Giovanni e Lorenzo Mari.



[PendragonGameStudio.com](http://PendragonGameStudio.com)



[YoungCobblepot.com](http://YoungCobblepot.com)

©2023 Tiopi srl. Tutti i diritti sono riservati. Raccontami una Storia e Young Cobblepot sono marchi di proprietà di Tiopi srl. Il gioco è pubblicato in Italia da Pendragon Game Studio srl, via Curtatone 6, 20122 Milano, [info@pendragongamestudio.com](mailto:info@pendragongamestudio.com), [PendragonGameStudio.com/it](http://PendragonGameStudio.com/it). Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza specifica autorizzazione.

**Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi: contiene parti che se ingerite potrebbero provocare soffocamento. Conservate queste informazioni per riferimenti futuri. Fabbricato in Turchia.

#playbetter