



Questo manuale d'istruzione è fornito da trovaprezzi.it. Scopri tutte le offerte per [Ludic Narratore](#) o cerca il tuo prodotto tra le migliori offerte di Giochi da tavolo e di società



Questo manuale d'istruzione è fornito da trovaprezzi.it. Scopri tutte le offerte per [Ludic Narratore](#) o cerca il tuo prodotto tra le migliori offerte di Giochi da tavolo e di società

NARRATORE!

Età: 6-99

Giocatori: 2-6

Durata: 20 minuti

**Un gioco di: *Andrea Binasco,*
*Matteo di Pascale***

Contenuto:

40 cartine-ispirazione;

5 carte-struttura;

Regolamento

Questo è un gioco per grandi e piccoli utile e divertente per familiarizzare con la struttura di base delle storie e con le capacità di narrazione. I giocatori devono creare una storia seguendo una precisa struttura: ***C'era una volta, Chiamata all'azione, Ostacolo in corso, Prova centrale e Fine della storia.*** Le carte-ispirazione hanno una linguetta colorata con un numero da 1 a 5 che indica la fase a cui appartiene il soggetto illustrato.



Preparazione

Vengono posizionate le carte struttura al centro del tavolo in ordine da 1 a 5: queste forniranno ai giocatori la guida per la costruzione delle storie. Il mazziere mischia le cartine ispirazione e le dispone coperte e sparpagliate sul tavolo.

Svolgimento

Lo scopo del gioco è conquistare una successione di cartine da 1 a 5. A turno, cominciando dal giocatore alla destra del mazziere, ognuno pesca una cartina dal tavolo fino ad averne 5 a testa (scoperte davanti a sé). Se nessuno possiede una successione da 1 a 5, il gioco prosegue: ciascun giocatore, a turno, pesca una nuova cartina e ne scarta una in suo possesso, riponendola coperta sul tavolo. Se un giocatore ottiene una serie da 1 a 5, stoppa il gioco e prova a raccontare una storia collegando le 4 immagini con la cartina finale e usando le carte struttura come modello (sul retro di ognuna c'è una breve descrizione per ciascuna fase della storia che aiuta il giocatore a creare il racconto). Dopo aver raccontato la storia, gli altri giocatori danno un voto da 1 a 10 al narratore (i voti si sommano e formano il punteggio di ciascun narratore; i punteggi possono essere riportati su un foglio di carta). Il narratore rimette quindi le carte che ha utilizzato coperte sul banco in modo casuale e ne pesca altre cinque.

Il gioco prosegue allo stesso modo con il giocatore alla destra dell'ultimo narratore. Vince chi arriva per primo a 100 punti (o più o meno a scelta dei giocatori).

Inventa storie

Un bambino o un adulto possono giocare da soli esercitandosi ad inventare storie.