

RACCONTABILE

Età: 12-99

Giocatori: 2-6

Durata: 30 minuti

Un gioco di: *Ben Garcia*

Contenuto: 60 tessere

frase; 18 tessere obiettivo

Raccontabile è il gioco per inventare storie originali. Nella scatola trovate 60 *tessere frase*, che presentano da entrambi i lati elementi di una frase come: soggetto, aggettivo, verbo, complemento e avverbio...

Ogni tessera ha a sinistra e a destra dei codici colore che suggeriscono quali tessere si possono collegare tra loro. Tra esse ci sono anche 5 *tessere* con tutti i colori da poter unire a piacimento. Trovate anche 18 *tessere obiettivo*, che indicano il genere di storia che ogni giocatore deve inventare (per esempio, *western*, *fantasy*, *giallo*...).

Preparazione

Sparpagliate sul tavolo le 60 tessere frasi. Distribuite due tessere obiettivo a ciascun giocatore, da tenere coperte. Ogni giocatore prende una tessera frase dal tavolo e la tiene davanti sé.

Svolgimento

A turno, ciascun giocatore pesca una tessera dal centro del tavolo e prova ad agganciarla ad una in suo possesso, facendo in modo che un lato combaci per colore. L'obiettivo è creare una frase utile per inventare una storia. Potete sempre scegliere di tenere la tessera pescata senza agganciarla e usare tessere già pescate per agganciarle alla frase che state componendo, in qualsiasi punto. Quando un giocatore ritiene di aver composto una frase utile, lo dichiara e scarta (se ne possiede) tutte le tessere non utilizzate, che rimette al centro del tavolo a disposizione di tutti. Da questo momento, tutti gli altri giocatori possono continuare il gioco fino a un massimo di altri due giri

di prese, per concludere la loro frase.

Il giro di prese termina e tutti scartano le tessere non utilizzate anche qualora nessun giocatore dichiara di aver formato una frase utile e nel frattempo non ci sono più tessere da pescare. A questo punto, tutti i giocatori mettono un obiettivo a scelta, coperto, sulla frase che hanno composto. Quindi, a turno, inventano un racconto in cui compaia la storia formata da tutte le tessere della propria frase (anche modificandole), inserendo la punteggiatura che vogliono e che rispetti il proprio obiettivo. Al termine di ogni racconto, si scopre l'obiettivo e gli altri giocatori votano a maggioranza se l'obiettivo è stato soddisfatto. Se la maggioranza vota a favore, si prende il totale delle tessere della propria frase moltiplicato per il valore dell'obiettivo. Se la maggioranza si divide o vota contro, l'obiettivo non è soddisfatto e il giocatore non guadagna punti. Ad esempio:



Il giocatore A racconta la storia di *uno zombie che entra in una cantina cadendo prima nel miele e poi stappando una bottiglia*. Gli altri giocatori decidono che va bene facendogli guadagnare 3 punti. Il giocatore B inventa la storia *del pubblicitario che per una campagna di un gestore telefonico aveva dipinto una tigre di bianco e nero, con l'aiuto di uno scienziato pazzo, per poi farla diventare dipendente dal succo all'ananas*, sperando di prendere 18 punti (6 tessere moltiplicato per il valore 3), ma gli altri gli bocciarono la storia e non guadagna punti. I punti vengono segnati su un foglio di carta. Vince chi, al termine della partita, ne ha totalizzati di più.