

Naenia Cantor

Per intrepidi narratori

CONTENUTO

120 Carte Narrazione finemente illustrate
40 Carte Missione
6 Pedine
1 Dado
1 Clessidra segnatempo
1 Plancia segnapunti
1 Manuale delle regole



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mescolate il mazzo narrazione e distribuite 6 carte a ciascun giocatore, mettete le restanti carte a faccia in giù al centro del tavolo. Se non gradite le carte che avete ricevuto potete fare mulligan una sola volta mettendo le carte scartate in fondo al mazzo e pescando altre sei carte dalla cima.

Successivamente mescolate il mazzo missioni e distribuite tre carte a ciascun giocatore, ogni giocatore guarda le carte che gli sono state assegnate e decide quante tenerne, è obbligatorio tenerne almeno una, le carte scartate finiscono in fondo al mazzo missioni che verrà messo a testa in giù al centro del tavolo.

Ogni giocatore sceglie la pedina in base all'animale che più gli si addice.

Il giocatore più giovane inizia il gioco e si procede in senso orario.

TURNO DI GIOCO

Durante il proprio turno di gioco ogni giocatore può eseguire un'azione tra:

Pescare una carta dal mazzo narrazione e metterla nella proprio mano (non fate vedere le carte ai vostri avversari) ogni giocatore può avere in mano un massimo di 10 carte, se un giocatore ha già in mano 10 carte, può prendere una nuova carta e scartarne una già in possesso mettendola a faccia in su in cima alla pila degli scarti. I giocatori successivi possono, durante il proprio turno, decidere se pescare una nuova carta dal mazzo narrazione o se prendere la carta scoperta in cima alla pila degli scarti.

Pescare tre carte dal mazzo missioni (non fate vedere le carte ai vostri avversari) leggerle e decidere quante tenerne, bisogna mantenere obbligatoriamente almeno una carta delle tre pescate, mettere quelle scartate in fondo al mazzo missioni.

Narrare una storia, se le carte che si hanno in mano lo consentono, in questo caso bisogna, prima di iniziare il racconto, dichiarare di quante carte è composta la storia e se si vuole utilizzare una carta missione (può essere utilizzata una sola carta missione per storia). Procedete lanciando il dado, il numero che appare ci dirà quante clessidre avrete a disposizione come tempo limite, ogni clessidra dura 20 secondi, quindi:

col numero 1 avrete a disposizione 20 secondi

col numero 2 avrete 40 secondi

col numero 3 avrete 60 secondi

Una volta narrato, contate quanti punti avete fatto seguendo la tabella base del punteggio, aggiungete eventuali punti delle carte bonus e della carta missione e muovetevi sul tabellone di tante caselle quanti sono i punti fatti, scartate poi tutte le carte che avete utilizzato, tali carte non potranno più essere utilizzate. Nel caso in cui non siate riusciti a raccontare entro il tempo limite oppure la vostra storia non sia stata ben strutturata, così giudicata dagli altri partecipanti, non avrete nessun punto e se avete utilizzato una carta missione avrete dei punti MALUS, tanti quanti segnati sulla carta stessa che vi porteranno indietro sul tabellone segnapunti.

VINCERE LA PARTITA

Vince la partita chi per primo arriva alla fine del tabellone (casella numero 50), in questo caso la partita si conclude immediatamente, decretando il vincitore, anche se gli altri giocatori avrebbero ancora in mano carte da giocare o se il vincitore ha ancora carte missioni inutilizzate.

Oppure, la partita si conclude se non ci sono più carte da pescare dal mazzo narrazione e se i giocatori non hanno in mano, con le carte a disposizione, la possibilità di creare storie, in questo caso vincerà chi si troverà più avanti sul tabellone ma fate attenzione, se vi sono rimaste in mano carte missioni inutilizzate quest'ultime varranno tutte come MALUS!

DESCRIZIONE DEL MAZZO NARRAZIONE

120 carte narrazione così suddivise:

30 carte personaggio contraddistinte dal colore rosso suddivise in tre filoni narrativi: albero, stella, lampadina

30 carte luogo contraddistinte dal colore verde suddivise in tre filoni narrativi: albero, stella, lampadina

30 carte evento contraddistinte dal colore blu suddivise in tre filoni narrativi: albero, stella, lampadina

20 carte epilogo contraddistinte dal colore marrone (valgono qualsiasi filone narrativo)

10 carte bonus contraddistinte dal colore giallo di punteggio variabile

IMPORTANTE! I filoni narrativi saranno utili solamente per completare le missioni, qualora queste lo richiedano



DESCRIZIONE DEL MAZZO MISSIONI

Il mazzo missioni è composto da 40 carte, queste richiederanno particolari specifiche nella costruzione di una storia come ad esempio: utilizzare un determinato numero di filoni narrativi o creare una storia con un determinato numero di carte personaggio o altro. Non sarà obbligatorio utilizzare queste carte quando vorrete narrare una storia ma facendolo avrete punti **BONUS** aggiuntivi, quantificati sulla carta stessa, che vi porteranno più vicini alla vittoria. **ATTENZIONE!** Se non riuscirete ad utilizzare queste carte nel modo corretto o se al termine della partita le avrete ancora in mano, riceverete punti **MALUS**, quantificati sulla carta stessa, che vi porteranno indietro sul tabellone segnapunti.

esempio carta Missione

i punti **BONUS** fanno avanzare la pedina del giocatore sul tabellone

Crea una storia con almeno 2 carte LUOGO e 2 carte EVENTO

i punti **MALUS** fanno retrocedere la pedina del giocatore sul tabellone

BONUS +6 MALUS -5

COSTRUZIONE DI UNA STORIA E UTILIZZO DELLE CARTE

Ogni storia deve essere composta obbligatoriamente da almeno 1 carta personaggio, 1 carta evento, 1 carta luogo e solamente da 1 carta epilogo, indipendentemente dalla lunghezza della storia.

Le storie possono essere composte da un minimo di 4 a un massimo di 10 carte.

Le carte possono essere utilizzate in senso letterale o metaforico; non è importante che le storie siano concrete o del tutto immaginarie, l'importante è che siano ben strutturate, i vostri avversari saranno anche i giudici che giudicheranno questo aspetto in modo **ONESTO!**

Potete utilizzare componenti aggiuntivi non presenti sulle vostre carte per completare le storie, queste però non porteranno nessun punteggio aggiuntivo e vi faranno perdere tempo prezioso.

Le carte bonus non possono sostituire in alcun caso le carte personaggio, evento, luogo o epilogo; aggiungono solamente elementi alla storia che portano punti aggiuntivi.

PUNTEGGIO DI BASE DELLE STORIE

Numero di carte utilizzate per la costruzione di una storia e relativo punteggio

4 carte =	4 punti
5 carte =	6 punti
6 carte =	7 punti
7 carte =	8 punti
8 carte =	9 punti
9 carte =	12 punti
10 carte =	15 punti

Nel conteggio del numero delle carte sono incluse quelle: personaggio, luogo, evento, epilogo e bonus, quest'ultime apporteranno ulteriori punti tanti quanti segnati sulla carta stessa.

Gioco e illustrazioni di Giampaolo Razzino

Impaginazione grafica: Ilaria Bernardini

Prodotto e Distribuito da CENTRO HI-FI SRL Via A. Fausti 38/40 00062 Bracciano (RM)



ATTENZIONE! Non adatto per bambini sotto 3 anni di età poiché sono presenti pezzi piccoli che potrebbero essere ingeriti. Conservare queste informazioni ad uso futuro.

