

Istruzioni di gioco

Ritaglia le carte lungo il bordo circolare, meglio con una forbicina curva. È possibile giocare con le carte cantastorie in molti modi diversi, noi te ne consigliamo cinque, ma se lo desideri puoi inventarne di nuovi. Il gioco è indicato dai 6 anni di età in su, da 2 a 8 giocatori.

Gioco base: Continua la storia

Un giocatore mescola le carte e le distribuisce coperte, in senso orario e una per volta, a tutti i giocatori, lui incluso, fino a quando ognuno ha in mano **cinque carte**.

Il primo giocatore alla sinistra del mazziere sceglie una carta fra le proprie e la mette scoperta al centro del tavolo, poi **inizia una storia ispirandosi all'immagine rappresentata**. Per esempio dice: "C'era una volta un bambino di nome Gigino che aveva un palloncino rosso..."



Il giocatore successivo sceglie una delle proprie carte e la mette scoperta al centro del tavolo, accanto a quella già presente.

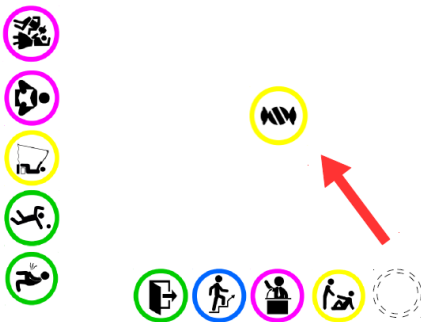


Poi **continua la storia già iniziata dal compagno**. Per esempio dice: "Un giorno, mentre Gigino passeggiava con il suo palloncino, arrivò un gabbiano e glielò rubò con il becco. Gigino cominciò a corrergli dietro per recuperarlo."

Il gioco continua con il giocatore successivo finché non sono finite tutte le carte. L'ultimo giocatore con una carta in mano deve terminare la storia.

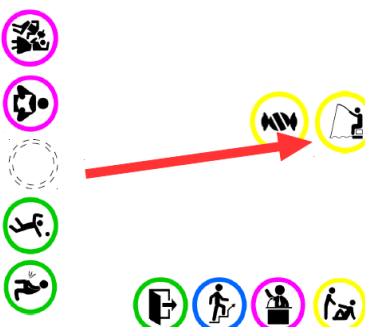
Poker

Un giocatore mescola il mazzo e distribuisce in senso orario **5 carte ciascuno**, che tutti tengono in mano senza farle vedere ai compagni.



In senso orario, **il primo giocatore dopo il mazziere sceglie una delle proprie carte e la mette al centro del tavolo**. Poi inizia a raccontare una storia ispirandosi all'immagine rappresentata.

Per esempio racconta: "C'è una caramella magica."



Il giocatore successivo in possesso di una carta con il bordo dello stesso colore, la mette accanto alla prima e continua la storia precedente, ispirandosi all'immagine di questa seconda carta.

Per esempio il secondo giocatore racconta: "Il potere della caramella è quello di trasformare in un pescatore eccezionale chiunque la mangi."

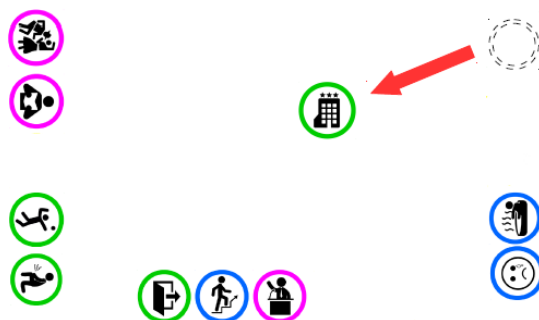
E così via il turno di continuare la storia passa al giocatore seguente in possesso di una carta con il bordo dello stesso colore.

Ad ogni turno è possibile mettere giù una sola carta alla volta. Se accade che un unico giocatore possieda due o più carte dello stesso colore (e gli altri partecipanti nessuna di quel colore), questo giocatore le mette sul tavolo una alla volta, continuando a raccontare la storia.

La stessa storia continua fino a quando tutte le carte di uno stesso colore sono finite.

L'ultimo giocatore che completa la serie di un colore prende tutte le carte al centro dal tavolo e le mette da parte. Ogni carta guadagnata vale un punto.

Il turno passa al giocatore successivo in senso orario, che mette al centro del tavolo una carta di un nuovo colore e inizia una nuova storia.



Per esempio ci sono tre partecipanti alla partita: inizia il giocatore A che mette sul tavolo una carta gialla e inizia una storia. Il giocatore B non ha carte gialle e passa il turno. Il giocatore C ha una carta gialla, la mette accanto alla prima già sul tavolo e continua la storia del giocatore A. A questo punto solo il giocatore A ha ancora 2 carte con il bordo giallo, mentre B e C non ne hanno nessuna di questo colore. Il giocatore A, allora, le mette sul tavolo una alla volta, continuando la storia. Poi il giocatore A guadagna tutte le carte gialle e le mette da parte. Il turno passa al giocatore B che mette al centro del tavolo una carta verde e inizia un nuovo racconto.

Quando tutti i giocatori hanno terminato le proprie carte la partita finisce. Vince chi ha guadagnato più carte. Si può continuare con un'altra partita, segnando a piacere o il numero delle partite vinte per ogni partecipante, o i punti vinti in ogni partita, per decidere il vincitore finale. Per esempio:

	Partite vinte	oppure	Punti per partita
Giocatore A:	xxx		Giocatore A: 3 - 4 - 6 - 2 = 15
Giocatore B:	x		Giocatore B: 2 - 3 - 4 - 4 = 13
Giocatore C:	xxxx		Giocatore C: 5 - 3 - 0 - 4 = 12

Chi pesca una carta jolly col bordo rosso può deciderne il colore e l'immagine rappresentata secondo la propria fantasia.

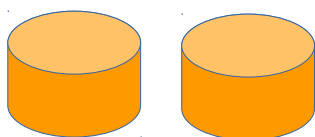


Il mazzo non viene rimescolato fino a quando non è terminato. Le carte già utilizzate vengono messe da parte finché il mazzo iniziale non finisce, solo allora vengono riprese e rimescolate per formare un nuovo mazzo.

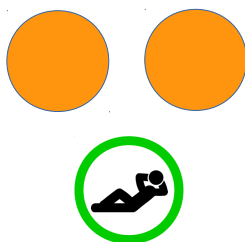
Variante: per rendere il gioco più facile le 5 carte iniziali vengono messe scoperte di fronte ad ogni giocatore, visibili ai compagni.

Due mazzi (da 3 a 8 giocatori)

Un giocatore mescola il mazzo, lo divide in due parti e le mette al centro del tavolo, coperte e con il retro arancione verso l'alto.



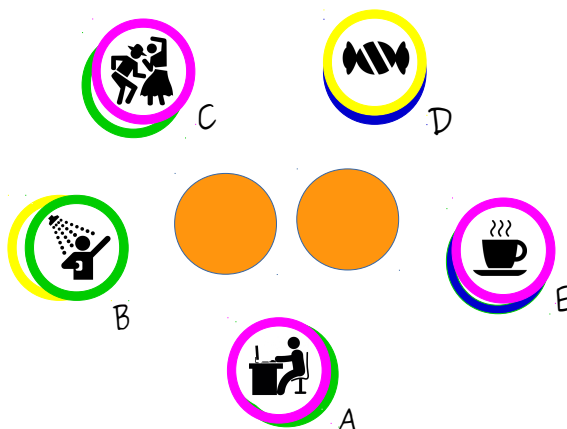
Il primo giocatore dopo il mazziere, in senso orario, prende una carta da uno dei due mazzi, a sua scelta. **La appoggia scoperta di fronte a sé e inizia a raccontare una storia di fantasia ispirandosi all'immagine uscita.**



Per esempio dice: "C'era una volta un uomo chiamato Ludovico che non amava lavorare e stava tutto il giorno disteso sul divano..."

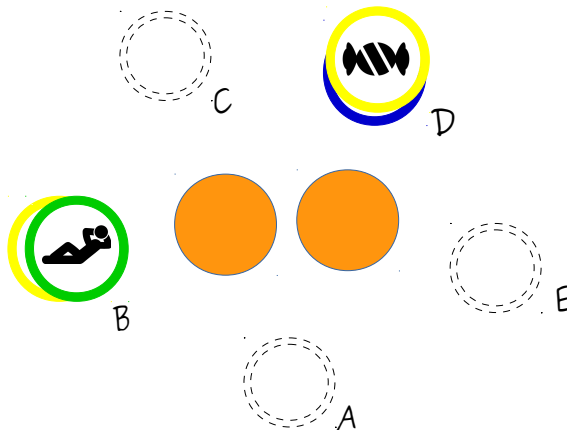
Il giocatore successivo prende un'altra carta, la mette di fronte a sé e continua la storia precedente.

I giocatori continuano a pescare e a continuare la storia in corso. Ogni nuovo giro mettono la nuova carta sopra quella del giro precedente, sul proprio mazzetto di fronte a sé.



Se accade però che **durante il gioco ci sono tre carte con il bordo dello stesso colore**, l'ultimo giocatore che ha pescato deve **terminare la storia in corso**. Quando finisce di raccontare **vince tutte le carte dei tre mazzetti con lo stesso colore**.

Per esempio il giocatore A pesca una carta col bordo verde e inizia una storia. B pesca una seconda carta con il bordo giallo e continua la storia di A. Così fanno i giocatori C, D e E. Finisce il primo giro e A pesca una nuova carta che mette sopra a quella presa nel giro precedente, poi continua la storia. B, C e D fanno lo stesso. Il giocatore E pesca una carta con il bordo di colore viola e si accorge che ci sono sul tavolo altre due carte dello stesso colore in cima ai mazzetti dei giocatori. Allora completa la storia e poi prende tutte le carte dei tre mazzetti con l'ultima carta viola (A, C e E).



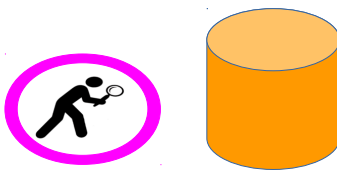
Sul tavolo restano i mazzetti di carte dei giocatori che non avevano in cima una carta dello stesso colore. Il giocatore successivo a quello che ha completato la storia pesca una nuova carta e **inizia una nuova storia**.

Quando le carte dei due mazzi coperti sono finite vince chi ha preso il numero maggiore di carte durante la partita.

Ricorda la storia

Un giocatore mescola il mazzo e lo mette al centro del tavolo, coperto e con il retro arancione verso l'alto.

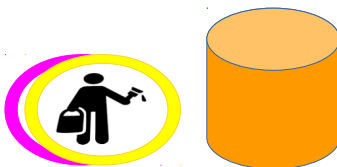
Il primo giocatore prende la prima carta e la appoggia, scoperta, accanto al mazzo.



Poi inizia una storia che si ispiri all'immagine della carta.

Per esempio dice: "C'è un investigatore privato."

In senso orario **il secondo giocatore prende una nuova carta dalla cima del mazzo e la mette sopra la precedente**.



Poi ripete la storia detta dal compagno e continua il racconto ispirandosi all'immagine della nuova carta.

Per esempio dice: "C'è un investigatore privato con l'hobby della pittura."

Il terzo giocatore prende una nuova carta e la mette sopra le due precedenti.

Poi ripete la storia dall'inizio e la continua ispirandosi alla nuova immagine.

Quando un giocatore non riesce a ricordare nel giusto ordine la storia detta dai compagni prima di lui, viene eliminato: il turno passa al giocatore successivo, che non prende una nuova carta, ma ripete la storia dall'inizio e la continua con la carta pescata dal compagno eliminato.

Vince l'ultimo giocatore che non viene eliminato.

Chi pesca una carta jolly col bordo rosso può deciderne l'immagine rappresentata secondo la propria fantasia.

Per la partita successiva il mazzo non viene rimescolato. Le carte già utilizzate vengono messe da parte fino a quando il mazzo iniziale non finisce, solo allora vengono riprese e rimescolate per formare un nuovo mazzo.

Variante: per rendere il gioco più facile le carte pescate vengono messe una in fila all'altra, tutte visibili.

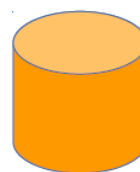
Pizza! (da 3 a 6 giocatori)

Un giocatore mescola il mazzo e distribuisce ad ogni compagno, lui escluso, una carta coperta. I giocatori prendono in mano la propria carta, la guardano e la tengono segreta agli altri.

Per esempio ci sono quattro giocatori: Anna, Luca, Mario e Sara. Luca fa il mazziere e dà ad Anna, Mario e Sara una carta ciascuno. Luca non prende per sé nessuna carta.

Il mazziere mette sul tavolo il mazzo, coperto e con il retro arancione verso l'alto.

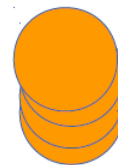
Poi pesca la prima carta e la mette scoperta al centro del tavolo (è meglio tenere un po' distante il mazzo dalle carte scoperte per non intralciare il gioco).



Dopo aver messo giù la carta, il mazziere dice ad alta voce il nome di ciò che rappresenta, in una sola parola, per esempio dice "Pizza!"

Appena il mazziere ha pronunciato il nome della carta, gli altri giocatori che ne hanno una con il bordo dello stesso colore, possono metterla sopra quella del mazziere, pronunciando contemporaneamente il nome della propria carta.

Per esempio il mazziere Luca pesca una carta e la mette al centro del tavolo. Rappresenta una pizza, allora Luca dice ad alta voce "Pizza!". Appena ha finito di pronunciare la parola, Anna, che ha in mano una carta col bordo blu con l'immagine di un paio di occhiali, la mette sopra quella di Luca e dice ad alta voce "Occhiali!"



Se solamente un giocatore ha una carta dello stesso colore, e la gioca dicendone il nome, vince tutte le carte scoperte al centro del tavolo. (Nell'esempio Anna vince la carta degli occhiali e quella della pizza.)

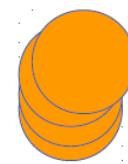
Se ci sono più giocatori che hanno una carta dello stesso colore, e le giocano, **vince il primo che riesce a metterla sopra la carta del mazziere, dicendone il nome.** Questo primo giocatore vince tutte le carte scoperte al centro del tavolo, anche quelle dei compagni giocate in questo giro ma arrivati dopo di lui. Vince solo se dice anche il nome della propria carta, se non lo dice vince il giocatore successivo che ha messo la carta sopra la sua, dicendone il nome.

Per esempio il mazziere Luca mette al centro del tavolo una carta con il bordo blu che rappresenta una pizza. Anna e Mario hanno entrambi una carta blu e la mettono sopra la carte del mazziere dicendone il nome. Anna la mette per prima dicendone il nome e vince tutte e tre le carte (quella del mazziere, la sua e quella del compagno arrivato secondo). Se Anna avesse dimenticato di dire il nome della carta, ma Mario invece l'avesse detto, avrebbe vinto Mario nonostante fosse stato più lento.

Non è obbligatorio giocare una carta anche se corrisponde al colore di quella messa sul tavolo dal mazziere.

Se nessun giocatore gioca una carta con il bordo dello stesso colore di quella giocata dal mazziere, allora il mazziere pesca dal mazzo un'altra carta e la mette sopra la prima dicendone il nome, e il gioco ricomincia con il colore della nuova carta.

Per esempio il mazziere Luca pesca la carta blu con l'immagine della pizza e la mette al centro del tavolo. Nessuno dei compagni ha una carta col bordo blu, allora Luca pesca un'altra carta e la mette sopra la precedente. Pesca per esempio una carta col bordo giallo che rappresenta una caramella. Dopo averla appoggiata sul tavolo dice "caramella". Se i compagni hanno una carta gialla cercano di giocarla per primi. Se nessun giocatore la possiede (o non vuole giocarla), il mazziere pesca una terza carta e la mette sopra le precedenti. E così via fino a quando qualcuno non ha una carta dello stesso colore e la gioca.



Quando un giocatore vince il giro prende tutte le carte scoperte al centro del tavolo, anche quelle di un altro colore e quelle giocate dai compagni più lenti.

Il giocatore che vince il giro diventa il mazziere: distribuisce una carta coperta ai giocatori che non ce l'hanno, ma non a sé stesso. Poi pesca una nuova carta dal mazzo, la mette scoperta al centro del tavolo dicendone il nome e il gioco ricomincia.

Il gioco finisce quando finiscono le carte del mazzo. Il vincitore finale è il giocatore che ha vinto il numero maggiore di carte totali.