

# Storie di Carta

di  
Roberto Grassi



**Tempo di gioco**

**N. di Giocatori**

**Livello**

**Occorrente**

**Variabile**

**Da 2 in su**

**Facile/Medio**

**1 mazzo di carte francesi**

Quick Play



## STORIE DI CARTA

“Storie di Carta” è un semplice gioco di narrazione basato sulle carte francesi. Tutto quello che i giocatori dovranno fare, nel più semplice dei casi, è scoprire una carta da gioco e narrare quello che accade all’interno di una storia che viene creata dai giocatori.

Sulla base del numero di giocatori, diverse varianti di gioco saranno possibili. Di seguito se ne propongono alcune.

Questo gioco di narrazione è davvero molto semplice e può essere utilizzato in famiglia, in classe e per far giocare i bambini, che non dovranno far altro che lasciare libero spazio alla fantasia.

### C’ERA UNA VOLTA...

Questa è la modalità più semplice, che si può utilizzare anche con i bambini, ma funziona anche con gli adulti. Da 2 a tanti giocatori

Ecco come procedere.

- Procurarsi un mazzo di carte francesi e tenere i jolly. Il mazzo dovrebbe essere quindi composto da 54 carte.
- Mischiare il mazzo e posizionarlo al

centro del tavolo.

- Il primo giocatore inizia a raccontare una storia e dopo un po’ si ferma.
  - *Esempio: C’era una volta un pescatore che viveva in una casa vicino all’oceano.*
- Da questo punto, a turno, i giocatori prenderanno la prima carta dal mazzo e seguiranno le seguenti regole:
  - Se il colore del seme è rosso (cuori, quadri) allora accade qualcosa di positivo nella storia.
    - *Esempio: Quel giorno andò a pescare e proprio mentre era al centro del lago, si accorse che un pesciolino d’oro era finito nella sua rete.*
  - Se il colore del seme è nero (fiori, picche) allora accade qualcosa di negativo nella storia.
    - *Esempio: Quel giorno, però, si scatenò una piccola tempesta e la sua piccola barchetta fu distrutta e lui si trovò a nuotare nel grande mare.*

- Se esce il jolly allora il giocatore decide cosa accade.
- Si passa al giocatore successivo sino a quando l’ultimo giocatore ha narrato.

In base al numero di partecipanti è bene definire sin dall’inizio il numero di turni di gioco, altrimenti la storia diviene troppo lunga. Ecco alcuni suggerimenti, ma naturalmente potete decidere quanto volete che duri la storia sulla base delle vostre esigenze.

N. di Giocatori	Modalità di gioco
2	Mischiare il mazzo con i jolly. La partita durerà 12 carte per un totale di 6 turni a testa.
3	Mischiare il mazzo con i jolly. La partita durerà 12 carte per un totale di 4 turni a testa.
4	Mischiare il mazzo con i jolly. La partita durerà 16 carte per un totale di 4 turni a testa.
5	Mischiare il mazzo con i jolly. La partita durerà 20 carte per un totale di 4 turni a testa.
6 e più	Mischiare il mazzo con i jolly. Considerare 3 carte per ogni giocatore.

## POKER NARRATIVO

Per 4/5 giocatori. Per numero di giocatori diverso modificare il numero di carte e di turni. Può apparentemente sembrare difficile ma è perfettamente giocabile anche dai bambini.

Ecco come procedere.

- Mischiare e mettere i jolly all'interno del mazzo.
- Si distribuiscono 5 carte a testa ad ogni giocatore che le prende e le guarda.
- Il giocatore alla destra di chi ha mischiato e distribuito le carte scarta la carta ed inizia a narrare (rispettando il vincolo del colore dei semi e di ciò che accade all'interno della narrazione, come descritto in precedenza)..
- Gli altri giocatori, a turno, procedono con la loro mossa.

La partita (e la narrazione) finiscono quando l'ultimo giocatore ha giocato l'ultima carta e quindi narrato la fine della storia.

## LA SPIRALE

Per 5 giocatori. Per numero di giocatori diverso modificare il numero di carte e di turni. Questa modalità di gioco è più difficile di quelle precedenti e non è adatta per i bambini o per i neofiti.

Ecco come procedere.

- Mischiare e mettere i jolly all'interno del mazzo.
- Disporre 25 carte a forma di spirale.
- Il giocatore alla destra di chi ha mischiato e distribuito le carte scopre la prima carta (quella più lontana dal centro della spirale) ed inizia a narrare (rispettando il vincolo del colore dei semi e di ciò che accade all'interno della narrazione, come descritto in precedenza).
- Gli altri giocatori, a turno, procedono con la loro mossa, sino ad arrivare alla carta centrale.
- Mentre si procede verso il centro, dovrà aumentare la tensione e gli esiti positivi e negativi degli eventi.

La partita (e la narrazione) finiscono quando l'ultimo giocatore ha giocato l'ultima carta e quindi narrato la fine della storia.

## LA CROCE

Per 5 giocatori. Per numero di giocatori diverso modificare il numero di carte e di turni. Questa modalità di gioco è molto difficile e le varianti introducono gradi di complessità ancora più alti.

Ecco come procedere.

- Mischiare e mettere i jolly all'interno del mazzo.
- Disporre 10 carte a forma di croce (Una nel mezzo e tre per ogni braccio della croce)
- Dare ai 5 giocatori 1 carta ciascuno.
- Il giocatore alla destra di chi ha mischiato e distribuito le carte scopre una carta a caso tra le 4 più lontane dal centro. ed inizia a narrare (rispettando il vincolo del colore dei semi e di ciò che accade all'interno della narrazione, come descritto in precedenza).
- Gli altri giocatori, a turno, girano una carta a piacere, proseguendo sullo stesso braccio della carta appena scoperta oppure scoprendone una da un altro braccio. A meno che non si tratti dell'ultima mossa non si può scoprire la carta centrale.
- Durante la narrazione, il giocatore può,

nel caso in cui il colore del seme non sia gradito, scambiarlo con il colore del seme della carta che ha in mano, sostituendola.

maggiore quanto più si va verso il Re  
(di fiori o di picche)

## Variante 1

In questa variante si applicano le seguenti modifiche.

- Se esce il seme cuori allora accade qualcosa di positivo ai personaggi principali.
- Se esce il seme quadri allora accade qualcosa di positivo ai personaggi secondari.
- Se esce il seme fiori allora accade qualcosa di negativo ai personaggi principali.
- Se esce il seme picche allora accade qualcosa di negativo ai personaggi secondari.

## Variante 2

In questa variante si applicano le seguenti modifiche.

- L'intensità dell'evento positivo è tanto maggiore quanto più si va verso il Re (di cuori o di quadri)
- L'intensità dell'evento negativo è tanto

