

SCHEDA GIOCO:

C'ERA UNA VOLTA UNA CASETTA...



7+



2-6



20'

Idea di gioco: *C'era una volta una casetta ...* è un gioco basato sulla creazione collaborativa di una storia basata sulle carte stanze e oggetti. Ogni giocatore contribuisce a sviluppare la narrazione della storia usando le carte a disposizione.

Occorrente: tutte le carte Arredamento e Stanza

Scopo del gioco: Creare una storia collaborativa basata sulle carte stanze e oggetti del mazzo.

Preparazione: Mescolare bene le carte Arredamento e distribuirne un numero uguale a ciascun giocatore. Tenere a fianco la pila di carte Stanza.

Come si gioca: Il primo giocatore inizia la storia piazzando una carta stanza sul tavolo e iniziando una breve descrizione. Ad esempio, "C'era una volta in una casa con un accogliente soggiorno...". Il giocatore successivo continua la storia piazzando una carta Arredamento (non per forza l'oggetto si deve adattare alla stanza appena calata!) e continuando la narrazione. Ad esempio, "Nel soggiorno c'era un vecchio divano con una coperta morbida". I giocatori procedono alternandosi costruendo la storia passo dopo passo. Quando credono opportuno possono pescare una nuova carta Stanza e "spostarsi" con la in un luogo diverso.

Il gioco continua fino a quando tutti i giocatori hanno utilizzato tutte le loro carte o quando decidono che la storia ha raggiunto una conclusione soddisfacente.

Fine della partita: Il gioco termina quando la storia raggiunge una conclusione naturale o quando tutte le carte sono state utilizzate. Non c'è un vincitore; l'obiettivo principale è godersi la creazione collaborativa della storia.

Varianti:

- **Tematiche Specifiche:** Introduce tematiche specifiche per la storia, come una storia horror, un'avventura fantasy, o una commedia romantica.
- **Carte Speciali:** Aggiungi carte speciali con eventi o oggetti particolari che possono influenzare la storia. Ad esempio, una "carta magica" potrebbe introdurre elementi fantastici nella storia.