

# TARAXÉ

Età 8+

4-12 giocatori / 2-4 squadre

## CONTENUTO

40 carte OGGETTO

30 carte EMOZIONE

15 carte SONORE con QRcode

2 dadi da costruire

12 pedine segnaposto

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

**A** Partita a squadre

**B** Partita da 4+ giocatori



## PREPARAZIONE

- Costruire i dadi incastrando i lembi (una volta costruiti, i dadi potranno essere riposti nella scatola).
- Aprire la scatola-gioco al centro del tavolo.
- Disporre i tre mazzi di carte coperti affiancati.
- Posizionare alla partenza una pedina per ogni giocatore o per ogni squadra.

## CASELLE IMPREVISTO

**\*\*** Sul tabellone si trovano, oltre alle caselle LUOGO, anche alcune caselle IMPREVISTO:

**sedia:** resta fermo un turno.

**cornice:** dopo aver pescato le carte, puoi spostare la tua pedina nel luogo in cui preferisci ambientare la tua narrazione.

**abito:** prendi una carta SONORA. Questa carta contiene un QR code che una volta inquadrato permette di ascoltare una suggestione sonora o un motivo musicale che dovrà essere inserito nella narrazione. In alternativa o se non si dispone di un lettore QR code, sarà il Narratore stesso a creare il suono/rumore utilizzando la voce o semplici oggetti.

Il Narratore che avrà utilizzato i suoni riuscendo a far indovinare l'emozione guadagnerà la carta SONORA.

**Una CARTA SONORA vale 2 PUNTI.**

## A - PARTITA A SQUADRE

Inizia il gioco la squadra che tira il numero più basso con i dadi e si proseguirà a turno in senso antiorario. La squadra sceglie un Narratore differente ad ogni turno tra i componenti.

TUTTI I GIOCATORI DELLA SQUADRA DOVRANNO ESSERE ALMENO UNA VOLTA NARRATORI.

Il Narratore di turno per giocare:

- tira i dadi per spostarsi su una casella LUOGO del tabellone dove posizionerà la sua pedina, facendo attenzione alle CASELLE IMPREVISTO\*\*

- prende 1 **carta OGGETTO** che posizionerà scoperta sul tavolo

- prende 1 **carta EMOZIONE** che terrà coperta dopo averla guardata senza mostrarla agli altri.

Il narratore, entro 2 minuti, costruisce e racconta una storia in cui l'oggetto si anima e compie delle azioni ambientate nel LUOGO della casella occupata, con l'obiettivo di far capire agli altri giocatori della sua squadra l'emozione da indovinare senza mai nominarla (pena passaggio alla squadra successiva). Dopo questo tempo gli altri giocatori possono porre solo 1 domanda al Narratore. La squadra che indovina entro 2 minuti guadagna la carta emozione.

Se la carta emozione non è stata indovinata torna sotto il mazzo e il gioco passa alla squadra successiva.

**VINCE LA SQUADRA CHE TOTALIZZA PIÙ PUNTI TRA CARTE EMOZIONE (1PT) E CARTE SONORE (2PT).**

## B - PARTITA DA 4+ GIOCATORI

Inizia il giocatore (Narratore) che tira il numero più basso con i dadi e si proseguirà a turno in senso antiorario.

Il Narratore di turno per giocare:

- tira i dadi per spostarsi su una casella LUOGO del tabellone dove posizionerà la sua pedina, facendo attenzione alle CASELLE IMPREVISTO\*\*

- prende 1 **carta OGGETTO** che posizionerà scoperta sul tavolo

- prende 1 **carta EMOZIONE** che terrà coperta dopo averla guardata senza mostrarla agli altri.

Il narratore di turno, entro 2 minuti, costruisce una storia in cui l'oggetto si anima e compie delle azioni ambientate nel LUOGO della casella occupata, con l'obiettivo di far capire agli altri giocatori l'emozione da indovinare senza mai nominarla (pena passaggio al narratore successivo). Dopo questo tempo gli altri giocatori possono porre solo 1 domanda a testa al Narratore.

Il giocatore che indovina entro 2 minuti guadagna la carta emozione e, solo in questa modalità, **anche** il Narratore ne prenderà una dal mazzo e potrà utilizzarla, a scelta, nei turni successivi invece di quella pescata.

Se la carta emozione non è stata indovinata, torna sotto il mazzo e il gioco passa al narratore successivo.

**VINCE IL GIOCATORE CHE TOTALIZZA PIÙ PUNTI TRA CARTE EMOZIONE (1PT) E CARTE SONORE (2PT).**

**TARAXE**  
gioco racconto emozioni