

## Il Mucchio Selvaggio

Scegliete, prima di iniziare, quanti turni dovrà durare la partita. Consigliamo di scegliere un multiplo del numero dei giocatori (ad esempio, se ci sono 4 giocatori, 8 turni, in modo da effettuare 2 turni a testa). Scegliete un numero di dadi da pescare casualmente (ad esempio, 3 dadi per turno) per continuare la storia.

Il primo giocatore lancia il numero prestabilito di dadi contemporaneamente e dovrà comporre la storia collegando tutti i simboli. Dopodiché i dadi dovranno essere rimessi nel mucchio. Il giocatore successivo continua la storia lanciando un nuovo gruppo di dadi.

La partita finisce quando il numero di turni prestabilito è terminato.

## Freemode

Date libero sfogo alla vostra fantasia! È la Freemode: siate estrosi, lanciate quanti dadi volete, lasciatevi ispirare, create la vostra modalità e inventate la vostra storia!



Un progetto di NICOLA PALMIERI e MARIO PALLADINO.

Grafica di PAMELA SIBILIO.

Realizzato da SPARK Srl e distribuito da ASMODEE Italia Srl.

INCIPIIT è © di NICOLA PALMIERI e MARIO PALLADINO.

# INCIPIIT

## OGNI STORIA HA UN INIZIO...

**Incipit** è un gioco creativo che libera la fantasia: scegliete il vostro incipit e divertitevi lanciando i dadi, che possono generare oltre 2 miliardi di combinazioni! Coraggio, lanciate i dadi e cominciate la vostra storia!

**Giocatori: 2+**

**Durata: 10/20 minuti**

**Età: 6+ anni**



APP



ESEMPI

## CHE COS'È INCIPIIT?

**Incipit** è un gioco di narrazione che ha l'obiettivo di stimolare la fantasia dei partecipanti, i quali si uniscono nella creazione di una storia fantastica, ironica, emozionante, bizzarra... ma soprattutto divertente! Cosa rende **Incipit** unico e diverso dagli altri giochi di narrazione? Con **Incipit** è facile giocare perché viene fornita la parte più complicata: l'inizio della storia. Potete scegliere tra migliaia di spunti narrativi che vi consentiranno di esprimere la vostra fantasia e proseguire la trama rendendola unica e speciale.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Scegliete un giocatore a sorte. Sarà lui che potrà scegliere un incipit tra quelli proposti di seguito, potrà inventarne uno, oppure potrà scegliere tra gli innumerevoli incipit proposti dalla community su [www.IncipientGame.com](http://www.IncipientGame.com) oppure scaricando l'App "Incipient Game" da Play Store o App Store!

Alcuni esempi di incipit:

- **Tanto tempo fa in un regno fatato, il re e la regina diedero alla luce un principe.** Il principe aveva però un solo occhio e delle ali nere sulla schiena...
- **Era una notte buia e tempestosa** quando uno spaventoso terremoto squarciò la terra e inghiottì una piccola fattoria...
- **Tra le stelle, la nave spaziale sfrecciava a tutta velocità.** Nei pressi di uno strano pianeta coperto di gelatina rosa, il capitano decise di atterrare...
- **Era una bella giornata, i due soli brillavano nel cielo,** quando all'improvviso un unicorno precipitò da una nuvola...
- **La cuoca stava preparando i biscotti alla cannella nella sua cucina.** D'un tratto sentì qualcuno bussare. Andò ad aprire e vide se stessa, ma più giovane di vent'anni.

Altri incipit su [www.IncipientGame.com](http://www.IncipientGame.com)!

## AVETE SCELTO? BENE, ORA LA STORIA HA INIZIO!

Il giocatore alla destra di chi ha scelto l'incipit sceglie un dado, lo lancia e deve utilizzare il risultato per proseguire la storia prendendo spunto dal simbolo ottenuto. Il dado lanciato viene messo da parte e non verrà più utilizzato per questa partita.

Si prosegue in questo modo fino a esaurire i dadi, quindi a seconda del numero di giocatori ogni giocatore potrebbe tirare più di un dado e fornire più avanzamenti alla storia stessa. Il giocatore che lancia l'ultimo dado deve concludere la storia.

## I DADI

Sono presenti 12 dadi storia di colore bianco, per un totale di 72 simboli. Il simbolo sul dado è un'indicazione, non per forza un oggetto.

Esempi:

- **Lente di ingrandimento:** È sia un oggetto che la rappresentazione di un'indagine o della curiosità.
- **Castello:** Un castello può essere un... castello vero e proprio, oppure un riparo, una fortezza, un luogo inquietante o magari la dimora di una principessa.
- **Luce in fondo al tunnel:** Può essere una galleria durante un viaggio, oppure l'uscita da una situazione critica, o magari un'illuminazione improvvisa.
- **Bilancia:** Può indicare pesi o misure, il bene o il male, una situazione in equilibrio o sbilanciata ecc...

## ALTRE MODALITÀ!

Di seguito vi indichiamo alcune modalità di gioco alternative per variare il tipo di esperienza. La parte relativa all'inizio della storia non cambia: il primo giocatore deve sempre scegliere un incipit tra quelli elencati in questo regolamento, inventarselo, o attingere dal sito della community o scaricando l'App.

### La Macchina della Follia

*Richiede l'App.*

Ogni giocatore durante il suo turno dovrà lanciare un dado e innescare dall'App la Macchina della Follia. Verrà generato un evento casuale di cui il giocatore dovrà tenere conto, che andrà a impattare sul risultato del dado. Attenti, però: è la Macchina della Follia, quindi aspettatevi di tutto!