



Città di Valdagno



RETE
BIBLIOTECHE
VICENTINE

CATALOGO GIOCHI DA TAVOLO



A PARTIRE DAI 7 ANNI

KINDERSPIEL DES JAHRES

Kinderspiel des Jahres, letteralmente **Gioco dell'anno per bambini** in tedesco, è un prestigioso premio per giochi da tavolo per bambini assegnato annualmente dal 2001 tra i giochi pubblicati in Germania.

Il premio è collegato con l'analogo Spiel des Jahres ed ha sostituito il premio Sonderpreis Kinderspiel ("miglior gioco per bambini", in italiano) assegnato sin dal 1989.

Per la sua longevità e per la grande diffusione che in Germania ha la cultura del gioco da tavolo, è considerato tra i più importanti premi di giochi a livello mondiale.

A maggio di ogni anno avviene la proclamazione dei giochi nominati, che concorrono all'attribuzione del premio, e dei giochi altamente raccomandati, giochi che per la loro qualità sono comunque raccomandati dalla giuria. Agli inizi di giugno si tiene la conferenza stampa con l'annuncio del gioco vincitore.

Labirinto : ad ogni mossa il tabellone si trasforma

Max J. Kobbert : Ravensburger, 2007



Età: 7+ Giocatori: 1-4 Durata partita: 30'

Scopo del gioco: raccogliere i tesori e riemergere dal labirinto

Un classico dal fascino vintage, questo gioco da tavolo continua a divertire grazie al tabellone che si trasforma non solo da partita a partita, ma da un turno all'altro!



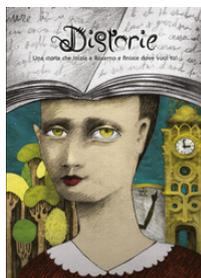
Regole del gioco:

Ad ogni turno i giocatori trasformano il labirinto muovendo le tessere che lo compongono: il loro obiettivo è far raggiungere il tesoro alla propria pedina e riportarla al punto di partenza, sabotando allo stesso tempo la corsa al bottino degli avversari. **PARTY GAME**



DA 7 ANNI

Distorie : una storia che inizia a Rosarno e finisce dove vuoi tu!
: Coccole books, 2019



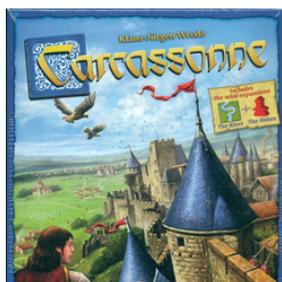
Età: 7+ Giocatori: 1+ Durata partita: variabile
Scopo del gioco: costruire storie insieme

Distorie è un gioco per inventare storie collettive, un invito alla lettura stimolante e creativo. Facile e intuitivo è adatto per adulti e bambini.

Regole del gioco:

Si compone di 162 carte illustrate, ispirate alle trame e ai personaggi di 5 differenti libri, divise in 7 categorie: personaggi, luoghi, antagonisti, oggetti, emozioni, eventi, missioni da combinare in libertà per formare storie sempre nuove.

Carcassonne/ Klaus-Jurgen wrede : Giochi Uniti, 2016



Età: 7+ Giocatori: 2-5 Durata partita: 30+
Scopo del gioco: costruire Carcassonne

Un gioco di ambientazione medievale in cui si posano le tessere per costruire ogni volta una versione diversa della città fortificata.



Regole del gioco:

I giocatori piazzano le tessere che contengono gli elementi del paesaggio (città, monasteri, strade e campi) ampliandolo ad ogni turno. Con i propri seguaci (cavalieri, monaci, ladri e contadini) i giocatori cercano di estendere definitivamente la propria influenza sulle singole aree e in questo modo ottengono punti vittoria. **SPIEL DES JAHRES 2001**

Cosmos 20 07 1969 / Emanuele Pessi : Creativamente, 2019



Età: 7+ Giocatori: 2-4 Durata partita: 15'
Scopo del gioco: arrivare per primi sulla luna

Viaggia tra i pianeti, ma cerca di evitare i satelliti che rallenteranno il tuo percorso, e vola tra le costellazioni per arrivare sulla luna con questo gioco tascabile a tema spaziale...

Un piccolo passo per l'uomo, un grande passo per l'umanità.



Regole del gioco:

I giocatori lanciano il dado e spostano la propria pedina per raggiungere la luna. A seconda dell'esito si avvicinano, si allontanano, oppure devono superare una prova. Sfidate i vostri amici sulle caratteristiche di pianeti, satelliti e costellazioni per essere i primi a sbarcare sulla luna. **PARTY GAME**

Exploding kittens / creato da Elan Lee, Matthew Inman e Shane Small : Asmodee, 2017



Età: 7+ Giocatori: 2-5 Durata partita: 15'
Scopo del gioco: non esplodere

Un *party game* veloce da imparare e veloce da giocare, per chi ama gattini ed esplosioni. Una versione altamente strategica e potentemente felina della roulette russa.



Regole del gioco:

I giocatori pescano carte fino a che qualcuno non pesca una carta Exploding Kitten: a quel punto quel giocatore esplode ed è eliminato, a meno che non abbia nella propria mano una carta Disinnegatto. Il resto del mazzo si compone di carte che servono a spostare, attenuare o evitare le carte Exploding Kitten. **PARTY GAME**

Jungle speed / creato da Tom & Yako : Asmodee



Età: 7+ Giocatori: 2-8 Durata partita: 15'
Scopo del gioco: scartare tutte le carte

Jungle Speed è un gioco di abilità facile da apprendere, veloce, divertente e adatto a tutti, che metterà alla prova i riflessi, la capacità d'osservazione e la prontezza.

Regole del gioco:

Ciascuno possiede delle carte di cui si dovrà sbarazzare per vincere la partita. Ad ogni turno, quando si ridistribuiscono le carte, se ce ne sono due uguali i giocatori interessati devono cercare di prendere il totem di legno posto al centro del tavolo il più velocemente possibile, quindi il più rapido affibberà le proprie carte allo sfortunato avversario. Ci sono poi diversi tipi di carte che rendono il gioco ancora più vario.

I racconti del libro della giungla / Marco Valtriani: Red Glove, 2016



Età: 7+ Giocatori: 2-5 Durata partita: 30'+
Scopo del gioco: rivivere le avventure di Kipling

Un gioco dalla veste grafica accattivante per ripercorrere i passi di Mowgli, Akela, Baloo e gli altri abitanti della giungla inventando storie sempre nuove.

Regole del gioco:

Il gioco contiene un tabellone con i luoghi più celebri del romanzo *Il libro della giungla*, pedine che raffigurano i personaggi principali, e mazzi di carte con eventi e oggetti a tema; ciascun giocatore deve creare un racconto con gli elementi in suo possesso, e tanto più riesce ad utilizzarli tanto migliore è il suo punteggio.

La Foresta misteriosa / Carlo A. Rossi : Iello, 2017



Età: 7+ Giocatori: 2-8 Durata partita: 10'-25'
Scopo del gioco: attraversare la foresta

In soffitta Jonas trova un quadro magico, che dà accesso ad un mondo incantato su cui regna la perfida regina-ragno dei Draconias. Riuscirà il piccolo eroe a superare i perigli della quest ed affrontare il mostro finale?

Regole del gioco:

Nel corso del gioco si attraversa una foresta misteriosa sconfiggendo nemici ed affrontando paure. Questo avviene in 3 fasi. Inizialmente occorre studiare il viaggio e quindi si guardano le carte una alla volta cercando di memorizzare, come gruppo quali oggetti serviranno durante l'avventura. Poi si preparerà lo zaino tirando i dadi e scegliendo quali oggetti portarsi dietro. Infine bisognerà affrontare il viaggio utilizzando gli oggetti che abbiamo preso.

Top Games / Teodomiro Dal Negro : Teodomiro Dal Negro, 2018



Età: 7+ Giocatori: 2 Durata partita: variabile
Scopo del gioco: sconfiggere l'avversario

Cinque classici intramontabili dei giochi da tavolo in un solo comodo cofanetto, per provarli tutti o accontentare più giocatori in una volta.

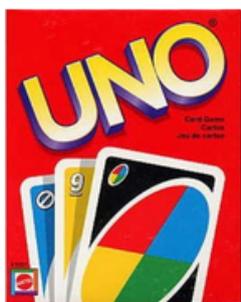


Regole del gioco:

I giochi inclusi sono scacchi, dama, tria, backgammon e ludo, più un comodo manuale con regole e meccaniche fondamentali di ciascuno.

PER DUE GIOCATORI

Uno : DaVinci Editrice, 2018



Età: 7+ Giocatori: 2-10 Durata partita: variabile
Scopo del gioco: scartare tutte le carte per primi

Un classico arcinoto, gioco di carte adatto a tutti per passare il tempo in compagnia



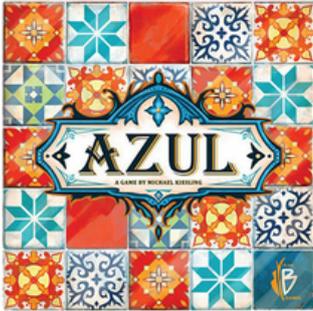
Regole del gioco:

A turno ciascun giocatore scarta una carta, purchè abbia lo stesso colore o numero della carta scartata precedentemente, oppure usa una carta penalità per far pescare i compagni o invertire il senso di gioco. Quando si rimane con una sola carta in mano lo si annuncia dicendo "uno". Chi dimentica di dirlo o non ha nessuna carta che può calare, pesca.

Il primo che scarta tutte le sue carte, vince. **PARTY GAME**

DA 8 ANNI

Azul : Next Move Games, 2018



Età: 8+ Giocatori: 3-6 Durata partita: 30'
Scopo del gioco: combinare le proprie piastrelle per ottenere il punteggio più alto

Gli *azulejos* sono piastrelle di ceramica smaltata di origine moresca, che con la loro bellezza incantarono il re dei portoghesi Manuel I. In Azul rivestite i panni di artisti della ceramica incaricati di decorare le pareti del Palazzo Reale di Evora.



Regole del gioco:

Le piastrelle che danno il nome al gioco sono disposte al centro del tavolo in gruppi di 4 pescati a caso dal sacchetto; ciascun giocatore durante il suo turno prende le tessere in tavola e cerca di combinarle per colore sulla propria plancia, per accumulare il punteggio più alto, per sabotare le combinazioni degli altri giocatori e potenzialmente per formare la combinazione di 5 tessere che pone fine al gioco. **SPIEL DES JAHRES 2018**

Che scienziato sei? / Emanuele Pessi e Marco Ippolito : Creativamente, 2017



Età: 8+ Giocatori: 2-6 Durata partita:
Scopo del gioco: confrontarsi e condividere conoscenze

Un gioco cooperativo e divulgativo per scoprire insieme le scienze naturali (anatomia, botanica, zoologia, scienze della terra, astronomia, chimica/fisica).



Regole del gioco:

Un gioco cooperativo che aiuta il confronto e la condivisione delle conoscenze. Entra nelle aule e ragiona insieme agli altri studenti per superare le prove. Dovrai individuare gli intrusi all'interno di liste omogenee, i più e i meno di una categoria, risposte esatte in mezzo ad alternative possibili ed elementi misteriosi in base ad alcuni indizi, fino alla sfida finale.
GIOCO COOPERATIVO

Dixit : un'immagine vale mille parole! / Jean-Louis Roubira : Asterion, 2014



Età: 8+ Giocatori: 3-6 Durata partita: 30'
Scopo del gioco: indovinare a quale carta corrisponde la frase del narratore.

Un gioco di carte e narrazione in cui bisogna abbinare le bellissime illustrazioni a una frase selezionata dal narratore, il quale deve dare un indizio nè troppo vago nè troppo palese.



Regole del gioco:

Ad ogni turno un giocatore interpreta il ruolo di narratore, mette in tavola una delle proprie carte, coperta, e pronuncia una frase collegata all'immagine. Gli altri giocatori calano, sempre coperta, una delle loro carte che illustri la frase il meglio possibile. Le carte in tavola vengono mescolate e poi scoperte e ognuno vota quale pensa fosse la carta del narratore, dopodichè questa viene rivelata e si calcolano i punti in base a quali carte erano state votate. Il primo giocatore che totalizza 30 punti vince.



PARTY GAME / SPIEL DES JAHRES 2010

Hotel tycoon : Asterion Press, 2016



Età: 8+ Giocatori: 3-6 Durata partita: 30'
Scopo del gioco: spingere tutti gli altri giocatori alla bancarotta

Diventa un magnate delle costruzioni con Hotel Tycoon! Acquista terreni, costruisci e sviluppa i tuoi hotel... nella speranza che i tuoi ospiti vi soggiornino abbastanza a lungo da ridursi sul lastrico quando giungerà il momento di pagare il conto!

Regole del gioco:

In questo gioco ci si cala nei panni di un magnate degli alberghi e si compete con gli altri giocatori per comprare terreni, su cui costruire hotel, a cui aggiungere strutture ricreative per far impennare il costo dei soggiorni. Le meccaniche del gioco permettono di costringersi a vicenda a pagare per i soggiorni nelle proprie strutture, con l'obiettivo finale di spingere alla bancarotta tutti i competitori.

Harry Potter Masterpiece : [S.n.], 2019



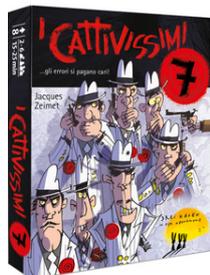
Età: 8+ Giocatori: 3-6 Durata partita: 60'
Scopo del gioco: guadagnare più di tutti

In questa versione Harry Potter del classico gioco di aste d'arte i giocatori si sfidano in una compravendita dei capolavori che adornano le pareti di Hogwarts, cercando di sbarazzarsi dei falsi e chiudere la partita con gli incassi più alti.

Regole del gioco:

I giocatori si spostano sul tabellone di gioco con lanci dei dadi, e le caselle di arrivo innescano una serie di eventi di scambio, compravendita, cessione e acquisizione dei quadri in loro possesso. Ad ogni partita i quadri hanno un valore diverso, da preziosissimi a nulli (i falsi!). Sfruttando in modo strategico le aste e con un pizzico di bluff, bisogna arrivare a fine partita massimizzando il proprio capitale artistico.

I cattivissimi 7 : gli errori si pagano cari! : Asmodee, 2019



Età: 8+ Giocatori: 2-4 Durata partita: 25'
Scopo del gioco: Scartare tutte le carte

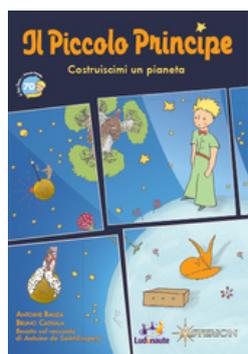
Ci sono sette scagnozzi che giocano a Dubito. C'è chi conta, chi sussurra e chi ti punta la pistola alla tempia. Solo il giocatore più attento e che saprà tacere al momento giusto finirà il mazzo e vincerà la partita!



Regole del gioco:

Ogni giocatore nel proprio turno scopre la prima carta del suo mazzo e la mette a faccia in su al centro del tavolo. A seconda della combinazione di furfanti ritratti sulla carta, deve dire un numero a voce alta, fingere di tossire, rimanere in silenzio o una variazione di queste azioni. Chi sbaglia raccoglie tutte le carte scoperte fino a quel punto. Il primo che riesce a calare tutte le proprie carte vince. **PARTY GAME.**

Il Piccolo Principe : costruiscimi un pianeta / Antoine Bauza, Bruno Cathala : Asterion Press, 2013



Età: 8+ Giocatori: 2-5 Durata partita: 25'
Scopo del gioco: Costruire un asteroide per il Piccolo Principe

Costruiscimi un Pianeta si ispira all'opera più famosa di Antoine de Saint-Exupéry ed è un gioco da tavolo veloce e che vi farà rivivere le esperienze de Il Piccolo Principe.



Regole del gioco:

Ciascun giocatore dovrà costruire un proprio asteroide per il Piccolo Principe, utilizzando le tessere a disposizione. Chi riuscirà a costruire quello migliore, abbinando vari modi per fare combinazioni di punti, vincerà la partita donando una casa al Principe.

Just one : Asterion, 2018



Età: 8+ Giocatori: 3-7 Durata partita: 20'
Scopo del gioco: far indovinare più parole possibile

Un po' Taboo e un po' Pictionary ma in versione collaborativa, un party game che mette alla prova l'affiatamento e le doti comunicative.



Regole del gioco:

I giocatori devono far indovinare una parola ad un indovinatore designato, selezionando la parola fra 5 possibili su ciascuna carta del gioco e scrivendo, senza potersi accordare fra loro, un indizio per il giocatore che deve indovinare. **GIOCO COOPERATIVO/ SPIEL DES JAHRES 2019**



Kingdomino / Bruno Cathala , Cyril Bouquet : Blue Orange, 2016



Età: 8+ Giocatori: 2-4 Durata partita: 15'
Scopo del gioco: totalizzare il punteggio migliore costruendo un reame di tessere

Sei un signore desideroso di espandere il proprio reame, esplori tutti i territori, campi, laghi, montagne... per trovare gli appezzamenti migliori. Ma altri Signori bramano di possedere gli stessi territori.

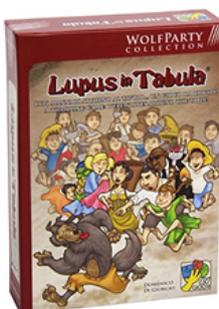


Regole del gioco:

In questa rivisitazione del classico domino, i giocatori devono combinare secondo regole precise le loro tessere per formare un regno che misuri 5x5 caselle, cercando di usare le tessere di maggior valore per totalizzare il punteggio più alto e vincere. **SPIEL DES JAHRES 2017**



Lupus in tabula : dvgiochi



Età: 8+ Giocatori: 8-24 Durata partita: 20'-40'
Scopo del gioco: sopravvivere (ai lupi o ai villici)

Il più famoso e amato fra i giochi di identità segreta, quanti giorni e quante notti sapranno sopravvivere i giocatori senza finire sbranati o al rogo?



Regole del gioco:

I giocatori sono gli abitanti di un villaggio fra cui si aggirano segretamente dei licantropi. Ogni notte i lupi sbranano un villico, e ogni giorno i villici decidono insieme chi dev'essere giustiziato con l'accusa di licantropia. Alcuni abitanti del villaggio hanno abilità (o malus) particolari, che cambiano le condizioni in cui muoiono o permettono di avere informazioni sulle identità degli altri giocatori. I lupi vincono se sbranano tutti, i villici se uccidono tutti i lupi prima di essere sbranati da loro. **PARTY GAME**

Mastermind : un'emozionante sfida all'ultimo codice : Hasbro gaming



Età: 8+ Giocatori: 2-5 Durata partita: 10'
Scopo del gioco: decifrare il codice degli avversari

Mastermind è uno dei più famosi giochi di logica, in cui ci si sfida nel cifrare e decifrare codici formati da combinazioni di pioli colorati.

Regole del gioco:

A Mastermind possono partecipare da 2 a 5 giocatori, che a turno provano ad indovinare il codice segreto composto da un giocatore suggerendo una possibile combinazione. Chi ha composto il codice deve dare indicazioni sulla effettiva presenza dei vari colori nel suo codice, ma anche sul fatto che quei determinati colori occupino esattamente una data posizione. Vince chi riesce per primo ad individuare il codice segreto dell'avversario.

Monopoly Harry Potter : [S.n.], 2019



Età: 8+ Giocatori: 2-4 Durata partita: 20'-180'
Scopo del gioco: mandare in bancarotta gli avversari

Una versione del famoso gioco di conquista delle risorse ambientata nel mondo di Hogwarts

Regole del gioco:

Come nel normale Monopoly, i giocatori lanciano i dadi e spendono il denaro in loro possesso per controllare quanto più possibile i lotti e i beni sul terreno di gioco a discapito degli altri giocatori, ma invece di Parco della Vittoria e Viale dei Giardini si contendono i luoghi magici della saga di J. K. Rowling.

Mythomakya : the cardgame / Luca Feliciani : Pendragon Game Studio, 2015



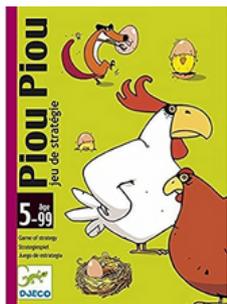
Età: 8+ Giocatori: 2-6 Durata partita: 20'
Scopo del gioco: conquistare le mele d'oro

Un unico set di carte illustrate che permette di sfidarsi in due diverse varianti di gioco a tema mitologico, alla conquista delle mele d'oro.

Regole del gioco:

Nella versione Il Trionfo degli Eroi utilizzerete gli Eroi dei grandi poemi epici come Ettore, Enea, Giasone e Perseo per conquistare più mele d'oro dell'avversario e ottenere così la vittoria. In Sfida degli Dei entreranno in gioco le grandi divinità del Monte Olimpo e creature come i Titani, le Muse e orribili mostri dalle particolari caratteristiche. In questa modalità infatti potrete attivare le abilità di alcune carte e modificare le regole del gioco per raggiungere il vostro obiettivo: conquistare il maggior numero di mele d'oro.

Piou piou / Thierry Chapeau, Frédéric Pillot : Djeco, [2014]



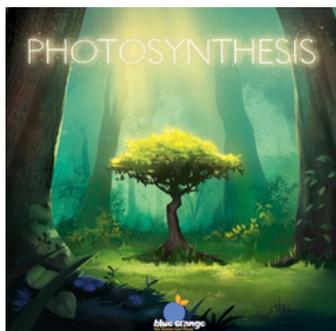
Età: 8+ Giocatori: 2-6 Durata partita: 20'
Scopo del gioco: far schiudere le uova

Un gioco di strategia in cui si vince facendo nascere pulcini. Funzionamento molto semplice e illustrazioni divertenti che piaceranno a grandi e bambini. Una scatola compatta da portare ovunque.

Regole del gioco:

Durante il gioco bisogna essere i primi a ottenere 3 pulcini per vincere. Per deporre un uovo e farlo schiudere, sono necessari un nido e l'aiuto del gallo e della gallina. Bisogna prestare attenzione alle volpi che si aggirano nei paraggi e rubano le uova, solo i galli potranno allontanarle.

Photosynthesis / Hjalmar Hach , Sabrina Miramon : Blue Orange, 2017



Età: 8+ Giocatori: 2-4 Durata partita: 60'
Scopo del gioco: far crescere gli alberi più alti sugli appezzamenti migliori.

Il sole splende sulle fronde della foresta, e gli alberi usano questa meravigliosa energia per crescere e sviluppare il loro bellissimo fogliame. Semina saggiamente i tuoi germogli in modo che, quando cresceranno, potranno rallentare i tuoi avversari, ma non dimenticarti che il sole ruota attorno alla foresta!

Regole del gioco:

Il gioco inizia disponendo i primi due alberi nella propria parte di plancia; da qui in poi, man mano che il sole si sposta intorno al piano di gioco gli alberi possono essere propagati o fatti crescere di dimensione a seconda di quanta luce ricevono, e tenendo presente che alberi più alti valgono più punti ma proiettano anche più ombra sul terreno di gioco, limitando la crescita degli alberi circostanti. Dopo tre giri del sole intorno al terreno di gioco il giocatore con il punteggio più alto (dato dal numero e la qualità dei suoi alberi) vince.

Santorini / Gordon Hamilton : Spin Master, [2017]



Età: 8+ Giocatori: 2-4 Durata partita: 10'-15'
Scopo del gioco: far arrampicare per primi i propri operai su una torre di tre piani.

Gioco di strategia in cui bisogna spostarsi su una griglia e costruire casette su cui muovere le proprie pedine; come la classica dama, le regole sono semplicissime ma il gioco è profondo. Si impara velocemente e una partita tira l'altra!

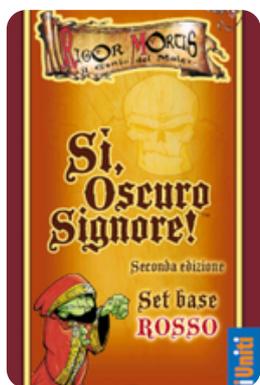


Regole del gioco:

Ciascun giocatore (Santorini dà il meglio di sé per due giocatori) controlla due pedine operaio; durante ciascun turno bisogna muovere una pedina di una casella e costruire un blocco sulla casella di arrivo. Queste due azioni vanno sfruttate strategicamente per portare una delle proprie pedine sopra un blocco di terzo livello (il terzo piano di una casetta).

PER DUE GIOCATORI

Sì, oscuro Signore! : set base rosso : Giochi Uniti, 2014



Età: 8+ Giocatori: 4-16 Durata partita: 30'
Scopo del gioco: incolpare i compagni (roleplay)

Il gioco prevede che un giocatore impersoni Rigor Mortis, "L'Oscuro Signore", mentre gli altri saranno i suoi inetti servitori tornati al palazzo dopo aver fallito una missione: per salvarsi la vita cercheranno di discolparsi incolpando gli altri a loro volta, fino a quando l'Oscuro Signore non deciderà chi punire.



Regole del gioco:

I giocatori che interpretano i servitori devono, durante il loro turno, scaricare su un altro servitore la colpa per la missione fallita, usando una combinazione di *carte spunto* (che contengono personaggi, luoghi, artefatti, eventi da includere nel racconto) e *carte azione* (per interrompere o incolpare altri giocatori); i servitori possono anche compiere azioni di disturbo durante il turno degli altri. Il giocatore che interpreta l'Oscuro Signore giudica le scuse che riceve e, se i servitori non riescono a convincerlo (per mancanza di carte o di faccia tosta), li punisce con le *carte occhiataccia*; appena uno dei servitori riceve la terza occhiataccia viene decretato il colpevole, Rigor Mortis lo condanna ad atroci punizioni, e la partita finisce. **PARTY GAME.**

Star Wars / Denis Blanchot, Jacques Cottureau : Asterion



Età: 8+ Giocatori: 2-6 Durata partita: 20'
Scopo del gioco: riconoscere i simboli per primi

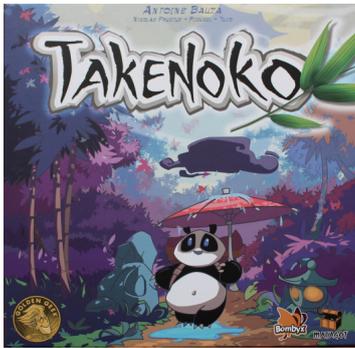
Una collezione tascabile di minigiochi di riflessi e velocità, tutto in chiave Guerre Stellari.



Regole del gioco:

La meccanica di base di Dobble consiste nello scoprire a turno due carte e cercare di nominare per primi il simbolo che compare su entrambe. Il manuale dell'edizione Star Wars contiene poi 5 diversi minigiochi, tutti variazioni su questa meccanica di base: *Usa la forza*, *Iperspazio!*, *Battaglia della forza*, *Cacciatori di taglie*, e *Campo di asteroidi*. **PARTY GAME**

Takenoko / Antoine Bauza : Asterion



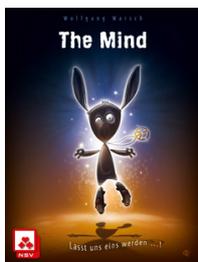
Età: 8+ Giocatori: 2-4 Durata partita: 45'
Scopo del gioco: far crescere più bambù per il panda imperiale

Come segno di pace l'imperatore della Cina offre alla sua controparte giapponese un panda gigante, animale sacro. I giocatori interpretano i giardinieri imperiali incaricati di coltivare il bambù per sfamarlo.

Regole del gioco:

In Takenoko i giocatori devono acquisire e gestire le risorse necessarie per coltivare il bambù, sfruttando al meglio i materiali che pescano e mitigando i danni del panda gigante, che vaga per il terreno di gioco divorando il prezioso bambù.

The Mind / Wolfgang Warsch : DaVinci Editrice, 2018



Età: 8+ Giocatori: 2-4 Durata partita: 20'
Scopo del gioco: Comunicare senza parlare

Un gioco di carte collaborativo che limita la comunicazione fra giocatori, per testare intuito e capacità di cooperare.

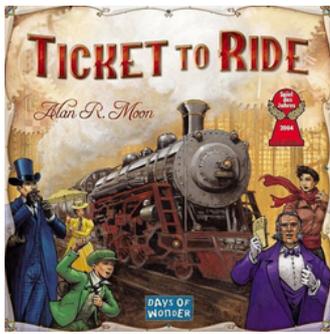


Regole del gioco:

I giocatori cercano di scartare le carte che hanno in mano in ordine crescente, ma non possono discutere la propria mano o comunicare con i compagni se non con una serie di sguardi; il gioco si compone di sfide sempre più difficili e ad ogni errore si perde una vita.

GIOCO COOPERATIVO

Ticket to ride : Days of wonder, 2014



Età: 8+ Giocatori: 2-5 Durata partita: 30'-60'
Scopo del gioco: costruire ferrovie

I partecipanti si sfidano in un'impresa di viaggio su rotaie ispirata al celeberrimo giro del mondo in 80 giorni: in palio un milione di dollari a chi attraverserà più città del Nord America in soli 7 giorni.



Regole del gioco:

Ticket to Ride è un gioco di avventura ferroviaria attraverso la nazione. I giocatori accumulano carte di vari tipi di treni per prendere il controllo delle linee ferroviarie che collegano le città di tutto il Nord America. Più sono lunghe le linee, più punti guadagneranno. È possibile guadagnare ulteriori punti completando i propri Biglietti Destinazione e collegando due città distanti fra loro o componendo il percorso ferroviario continuo più lungo. **SPIEL DES JAHRES 2004**

Ticket to ride : primo viaggio : Asmodee Italia, 2019



Età: 8+ Giocatori: 2-4 Durata partita: 25'

Scopo del gioco: viaggiare in treno per l'Europa

Una versione introduttiva dei giochi a tema ferroviario nella serie *Ticket to Ride*, pensato per il primo approccio dei giocatori più giovani

Regole del gioco:

I giocatori si sfidano per accumulare le carte dei vari colori, e le usano per controllare le linee ferroviarie in giro per l'Europa con i propri vagoni. Il primo giocatore a completare il biglietto si assicura la vittoria!

Timeline : classico / Frédéric Henry : Asterion Press, 2016



Età: 8+ Giocatori: 2-6 Durata partita: 15'

Scopo del gioco: riordinare gli eventi storici

Un gioco da viaggio (la latta è piccola come una scatola di caramelle) con 55 eventi storici su altrettante carte da giocare in ordine.



Regole del gioco:

Durante il proprio turno, il giocatore deve piazzare una delle sue carte nella "finestra temporale" adeguata; se sbaglia, ripone la carta nella scatola e ne pesca un'altra. Il primo giocatore a essere l'unico nel round che piazza la propria ultima carta è il vincitore. **PARTY GAME**

Venice connection / Alex Randolph : Oliphante 2 srl, 2018



Età: 8+ Giocatori: 2 Durata partita: 5'
Scopo del gioco: formare un circuito di canali

L'obiettivo di questo gioco piccolo e minimalista è aggiungere tessere sul tavolo in modo che il canale risultante sia un singolo circuito chiuso. Il giocatore che ha giocato l'ultima tessera, chiudendo il circuito, è il vincitore.



Regole del gioco:

Il gioco contiene 16 tessere di identico formato. Durante il proprio turno se ne possono giocare 1, 2 o 3, piazzandole sempre in linea retta. Il giocatore che chiude un canale vince. In alternativa, se un giocatore pensa che il canale che ha davanti sia impossibile da chiudere lo può dichiarare e, se ha ragione, vince. **PER DUE GIOCATORI**

Virus! : Game factory, 2019



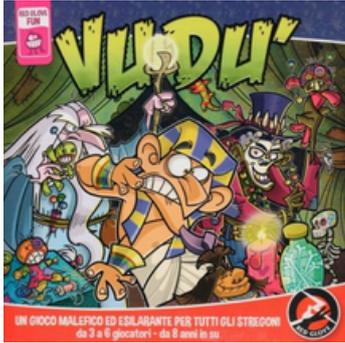
Età: 8+ Giocatori: 2-6 Durata partita: 20'
Scopo del gioco: sopravvivere al contagio

Un simpatico gioco di carte in cui dovrete riuscire a terminare la partita in perfetta salute! Il vostro impiego in laboratorio generalmente non ha grosse sorprese, tra pipette e vetrini al microscopio, non ci sono grossi rischi... a meno che qualche provetta non si rompa!

Regole del gioco:

Durante la partita avrete accesso ad una serie di carte, alcune che raffigurano i vostri organi, altre che invece mostrano virus e loro cure. Durante il vostro turno potrete giocare una carta oppure scartarne alcune dalla mano per averne di nuove. Potrete giocare i vostri organi davanti a voi, oppure infettare gli avversari con i virus corrispondenti, oppure ancora curare i vostri organi infetti, chiunque riesca ad avere tutti e quattro i propri organi in salute giocati davanti a sé vince la partita e torna a casa sano e salvo.

Vudù : un gioco malefico ed esilarante per tutti gli stregoni / [autori: Francesco Giovo e Marco Valtriani : Red Glove, 2015



Età: 8+ Giocatori: 3-6 Durata partita: 30'

Scopo del gioco: arrivare per primo in fondo al tabellone lanciando maledizioni

Un *party game* da tavolo per divertirsi a suon di dispetti, costringendo gli avversari a subire temibili maledizioni che li faranno parlare in falsetto o in rima, stare in equilibrio su un piede solo, tenere i gomiti attaccati al tavolo mentre giocano...



Regole del gioco:

Durante ogni turno i giocatori lanciano i dadi e in base all'esito cercano di soddisfare le condizioni per usare le carte maledizione contro gli avversari. Quando le - scomode e spassose - condizioni della maledizione non sono rispettate, chi l'ha lanciata guadagna punti. Il primo giocatore che riesce a destreggiarsi fra le iettature degli altri e a lanciarne abbastanza da guadagnare 11 punti, vince. **PARTY GAME**



International Games Day @ Your Library (IGD) è la giornata mondiale del gioco in biblioteca. Un'iniziativa promossa da American Library Association nel 2008 a cui successivamente hanno aderito anche Australian Library and Information Association e Nordic Game Day (evento parallelo organizzato dalle biblioteche di Danimarca, Finlandia, Norvegia, Svezia e Islanda).

L'IGD nasce col duplice intento di mostrare le potenzialità educative del gioco e del videogioco e le capacità aggregative della biblioteca nei confronti di tutte le fasce di utenza.

Il "gaming", integrato tra i servizi di una biblioteca, fa sentire gli utenti di tutte le età i benvenuti e favorisce le relazioni sociali.

Il gioco è un modo per divertirsi, esercitare la mente, migliorare le competenze e far incontrare nuove persone in un ambiente sicuro e piacevole, esaltando la connessione reciproca tra le persone e le biblioteche.

Dal 2017 l'organizzazione internazionale guidata dal Games and Gaming Round Table dell'American Library Association decide di anticipare l'evento e di estenderlo a tutta la settimana.

La biblioteca civica Villa Valle ha aderito all'IGD prima e all'IGW dopo a partire dal 2015, organizzando nella settimana indicata eventi di gioco in collaborazione con volontari, associazioni di gioco e negozi specializzati presenti sul nostro territorio, proponendo ogni anno attività diverse, dedicate ad ogni fascia d'età, ponendo particolare attenzione all'integrazione e all'accessibilità, promuovendo il gioco da tavolo come strumento di inclusione e di aggregazione sia familiare che sociale.

GIOCHI NARRATIVI

I giochi narrativi prevedono una trama e un'avventura generate dal gioco. Compito dei giocatori è destreggiarsi tra gli eventi per raggiungere l'obiettivo. Il divertimento è dato dall'immersione nella vicenda e dalle scelte che si devono prendere.

Questa è la tipologia di boardgame più corposa e può essere goduta soltanto se tutti i giocatori decidono di calarsi nel mondo di gioco. Se anche uno solo dei presenti rompesse l'atmosfera, il gioco perderebbe parte della sua attrattiva.

Perché giocare ad un gioco narrativo?

1. Sono emozionanti e memorabili come alcuni romanzi o videogame.
2. Stimolano la creatività e l'immersione. E, come si sa, la fantasia è un muscolo: più la si allena, più si diventa creativi.
3. Sono perfetti per giocare sia in gruppo che in coppia. L'elemento cooperativo spicca quando c'è una posta in gioco.
4. Le storie possono essere fonte di ispirazione, o possono insegnare qualcosa.

Fiabe di stoffa / Jerry Hawthorne : Asmodee, 2019



Età: 7+ Giocatori: 2-4 Durata partita: 60'

Scopo del gioco: proteggere la bambina

Un intrigante gioco da tavolo cooperativo e di narrazione in cui i giocatori assumono i ruoli di coraggiosi stoffini: pupazzi pronti a tutto pur di salvare la bambina che amano dalle macchinazioni di un malvagio tiranno.



Regole del gioco:

I giocatori tirano una serie di dadi e li assegnano a diverse azioni, da temerari attacchi in mischia a disperati balzi. Tutte le azioni si svolgono sul libro delle storie, che funge da riferimento per le regole, guida alla storia e tabellone di gioco.

Un dungeon crawler narrativo adatto a tutta la famiglia, che saprà entusiasmare anche i giocatori più esperti.

DAI 10 ANNI

Catan : il gioco : Giochi Uniti



Età: 10+ Giocatori: 3-4 Durata partita: 60'-120'
Scopo del gioco: fondare una colonia prospera

Un'edizione rinnovata de *I coloni di Catan*, il classico gioco di strategia e gestione di risorse che da oltre 25 anni popola i tavoli dei giocatori di tutto il mondo.



Regole del gioco:

Alcuni marinai sono sbarcati sulla costa di un'isola che hanno battezzato Catan. Ci sono molte materie prime disponibili, si costruiscono le strade e le colonie diventano presto delle città. Nello sviluppo di questa civiltà il baratto gioca un ruolo primario, visto che alcune volte può esserci argilla in abbondanza, mentre altre c'è più minerale. Si scambia questo per quello a seconda dei bisogni del momento. Le colonie prosperano e l'influenza di queste aumenta, e i giocatori combattono per avere il predominio territoriale di Catan!

SPIEL DES JAHRES 1995

Concept : Repos Production ; Asterion Press distrib., 2014



Età: 10+ Giocatori: 4-12 Durata partita: 45'
Scopo del gioco: far indovinare le parole

Concept è il cugino in scatola del classico *Pictionary*; i giocatori devono comunicare concetti più o meno complessi usando solo un assortimento di immagini e icone a loro disposizione.

Regole del gioco:

Il meccanismo di gioco si basa sull'identificazione dei soggetti tramite la combinazione di elementi simbolici. I giocatori devono indovinare titoli di film, oggetti, persone o personaggi posizionando delle pedine su alcune delle 117 icone che compongono il tabellone.

The Crew : alla scoperta del pianeta nove / Thomas Sing : Kosmos, 2019



Età: 10+ Giocatori: 3-5 Durata partita: 20'
Scopo del gioco: completare missioni collaborando

In questo gioco di carte collaborativo i giocatori interpretano l'equipaggio di una missione di esplorazione spaziale, affrontando le 50 missioni contenute nel manuale, ciascuna associata a un nuovo pezzetto di storia. Le singole missioni sono anche rigiocabili da sole o nell'ordine che si preferisce.



Regole del gioco:

Il gioco prevede un sistema di regole di base del tipo da presa, dello stesso tipo di giochi come la briscola o il tresette, con la differenza che si gioca collaborativamente e senza poter comunicare a voce ma solo con un sistema di segnalini. Il manuale di gioco contiene 50 *missioni*, ciascuna con variazioni e restrizioni sulle regole di base. Giocando tutte e 50 le missioni, si completa mano a mano l'avventura spaziale. **GIOCO COOPERATIVO // KENNERSPIEL DES JAHRES 2020**

Letter Jam : Czech games edition, 2018

ONDRA SKOUPÝ
*Letter
Jam*



A COOPERATIVE
WORD GAME



Età: 10+ Giocatori: 2-6 Durata partita: 45'
Scopo del gioco: indovinare tutte le lettere

Una versione re-inventata di scarabeo, collaborativa anziché competitiva e in cui ciascuno vede solo le lettere degli altri e non le proprie.



Regole del gioco:

I giocatori vedono solo le lettere dei compagni; ad ogni turno cercano, con le lettere che vedono, di far indovinare una parola agli altri giocatori e nel contempo scoprire le lettere nascoste.

Il gruppo vince se tutti i giocatori indovinano le proprie lettere. **GIOCO COOPERATIVO**

Pandemic : Asmodee Italia



Età: 10+ Giocatori: 2-4 Durata partita: 45'
Scopo del gioco: fermare la diffusione del virus

Un gioco collaborativo a tema epidemiologico, nel quale i giocatori sono in corsa contro il tempo per salvare il mondo dal contagio.



Regole del gioco:

In Pandemic i giocatori interpretano una squadra antibatterologica il cui compito è arginare l'avanzata di quattro malattie letali, trovando allo stesso tempo le loro cure. Assieme ai compagni di squadra viaggeranno per tutto il globo nel tentativo di arginare le contaminazioni e alla ricerca delle risorse necessarie per le cure. Dovranno fare gioco di squadra per riuscirci. Il tempo scorre in fretta: focolai ed epidemie accelerano la diffusione delle malattie. **GIOCO COOPERATIVO**

Splendor : Marvel : Asmodee, 2020



Età: 10+ Giocatori: 2-4 Durata partita: 30'
Scopo del gioco: conquistare il Guanto dell'Infinito

Questa reinterpretazione di *Splendor* rivisita in chiave Avengers il classico gioco strategico del 2014; al posto dei mercanti di pietre preziose del rinascimento, i supereroi e Thanos si contendono le Gemme necessarie a completare il Guanto dell'Infinito.

Regole del gioco:

L'obiettivo del gioco è conquistare per primi il guanto dell'infinito, che si ottiene soddisfacendo una serie di requisiti di punteggio, personaggi reclutati, e ottenendo un gettone verde. Tutti questi elementi si conquistano guadagnando e spendendo in modo strategico i gettoni durante il proprio turno.

Unlock! : escape adventures : Asmodee, 2018



Età: 10+ Giocatori: 2-6 Durata partita: 60'

Scopo del gioco: Uscire dalla stanza in tempo

Un gioco di carte collaborativo ispirato alle Escape Room. Unlock! vi consente di vivere questa esperienza a casa vostra, seduti a un tavolo. Tre entusiasmanti avventure!



Regole del gioco:

1-La Formula: entrate in un laboratorio segreto per recuperare un misterioso siero sviluppato da uno scienziato...

2-Salsicce & Squittii: sventate il piano dello spregevole Professor Noside in questa avventura dallo stile di un cartone animato!

3-L'Isola del Dottor Goorse: visitate l'isola di un eccentrico miliardario che colleziona antichità e sconfiggete le sue trappole!

GIOCO COOPERATIVO

7wonders / Antoine Bauza : Asmodee, 2010



Età: 10+ Giocatori: 3-7 Durata partita: 30'

Scopo del gioco: costruire e sviluppare una città antica

Guida una delle sette città più illustri dell'Antichità. Sviluppa la tua civiltà nel campo militare, scientifico, culturale ed economico. Saprà costruire una meraviglia in grado di condurti alla gloria attraverso i millenni che verranno?



Regole del gioco:

Una partita si svolge in 3 round, chiamati Epoche, durante i quali i giocatori giocheranno contemporaneamente delle carte una alla volta per sviluppare la propria Città. Queste carte rappresentano i diversi Edifici che potranno costruire: produzione risorse, civili, commerciali, militari, scientifici e gilde. Alla fine di ogni Epoca, i giocatori si fronteggeranno in guerra con i propri due vicini. Concluse le 3 Epoche, i giocatori conteranno i punti vittoria forniti dalla propria Città, Meraviglia, efficacia militare e Tesoro. Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita. **KENNERSPIEL DES JAHRES 2011.**

DAI 12 ANNI

Decrypto : Communicate safely : Le Scorpion Masqué, 2018



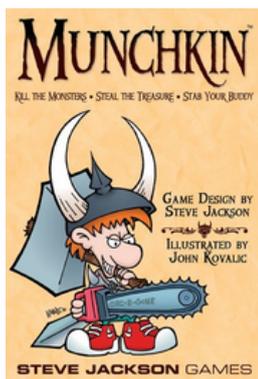
Età: 12+ Giocatori: 3-8 Durata partita: 15'-45'
Scopo del gioco: comunicare le parole in codice

Decrypto è un divertente gioco a squadre di deduzione in cui dovrete comunicare tra compagni di squadra utilizzando una serie di buffe parole, mentre la squadra avversaria dovrà cercare di intuire quali sono i codici che vi state comunicando.

Regole del gioco:

Ogni squadra pesca 4 indizi che corrisponderanno a 4 numeri, tenuti nascosti agli avversari. Una persona scelta nel team dovrà pescare un codice di tre cifre corrispondente a tre delle quattro parole chiave e dare un suggerimento per parola. La squadra avversaria cercherà di indovinare per prima il codice usando gli indizi forniti nelle mani precedenti, mentre poi sarà il turno della squadra stessa di indovinare il codice del loro compagno. Si perde un punto sbagliando codice alleato e si guadagna un punto intercettando il codice degli avversari.

Munchkin : uccidi i mostri, prendi il tesoro, elimina i tuoi compagni : Raven distribution, 2015



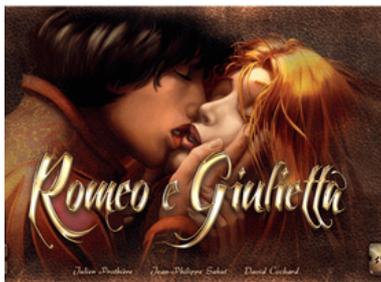
Età: 12+ Giocatori: 3-6 Durata partita: variabile
Scopo del gioco: uccidere mostri, rubare il tesoro, eliminare i compagni!

Inoltrati nel dungeon. Uccidi tutto quello che si muove. Fai fuori i tuoi compagni e ruba loro l'equipaggiamento. Afferra il tesoro e scappa. Questo gioco di carte non collezionabile cattura l'esperienza del tipico gioco di ruolo... senza tutte quelle stupidaggini sull'interpretazione.

Regole del gioco:

Ogni giocatore durante il suo turno apre una porta del dungeon (ovvero scopre una carta porta); se all'interno c'è un mostro, lo affronta sperando che le sue forze e il suo equipaggiamento siano sufficienti a sconfiggerlo, e soprattutto che i suoi presunti compagni non decidano di aiutare il mostro. Se riesce a prevalere pesca un tesoro, altrimenti subisce le *brutte cose* indicate sulla carta del mostro. Il primo giocatore che raggiunge il livello 10 vince!

Romeo e Giulietta : Gate on Games, 2021



Età: 12+ Giocatori: 2 Durata partita: 10'-35'
Scopo del gioco: salvare Romeo e Giulietta

Romeo e Giulietta è un gioco cooperativo per due giocatori che vi permetterà di rivivere le coinvolgenti vicende veronesi del focoso Romeo e della dolce Giulietta, i due celebri personaggi del dramma shakespeariano.



Regole del gioco:

L'obiettivo del gioco è favorire la storia d'amore fra i due protagonisti, ostacolata dalla presenza costante dei familiari e dagli scoppi di violenza che si innescano ogni volta che membri delle due casate si incrociano per Verona; inoltre le comunicazioni fra i due innamorati sono limitate a poche missive per cercare di concordare in segreto i luoghi dove incontrarsi.

GIOCO COOPERATIVO / PER DUE GIOCATORI



Taboo : il gioco delle parole vietate : Hasbro gaming



Età: 13+ Giocatori: 4+ Durata partita: 20'
Scopo del gioco: indovinare le parole

Il gioco delle parole vietate: Per vincere servono creatività, abilità e prontezza, ma soprattutto un perfetto autocontrollo per non nominare mai e poi mai le parole proibite.



Regole del gioco:

Ogni turno dovrete riuscire ad indovinare una parola estratta da un mazzo senza nominarne altre e se la vostra squadra la indovina, conquistate un punto. Ma attenzione perchè i vostri avversari vi controllano e se vi scappa una parola Taboo, verrete subito "buzzati" con il Buzz! In una nuova edizione sono presenti più di 1000 nuove parole e uno speciale dado per rendere ogni partita diversa da tutte le altre. **PARTY GAME**

DAI 14 ANNI

Nome in codice/ Vlaada Chvtil : Czech Games Edition, 2015



Età: 14+ Giocatori: 2-8 Durata partita: 15'
Scopo del gioco: comunicare senza parlare

Un gioco di parole a squadre con meccaniche che ricordano il classico *Taboo*, ma a tema spionaggio, che mette alla prova la collaborazione e conoscenza reciproca dei partecipanti e le loro abilità comunicative.

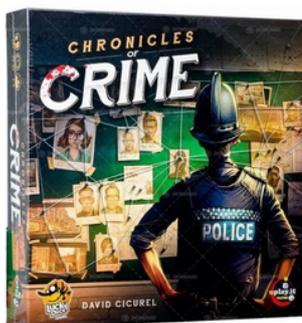


Regole del gioco:

I giocatori si dividono in due squadre che hanno il compito di entrare in contatto con i loro agenti coperti da un nome in codice. Ogni squadra è capitanata da uno *spymaster* (capo dell'agenzia di spionaggio) che ha il compito di indicare agli altri la posizione dei propri agenti attraverso indizi formati da una sola parola. **GIOCO COOPERATIVO / SPIEL DES JAHRES 2016**



Chronicles of crime / David Cicurel : Uplay.it, 2018



Età: 14+ Giocatori: 1-4 Durata partita: 60'-90'
Scopo del gioco: risolvere i casi

Chronicles of Crime è un gioco cooperativo di investigazione del crimine che unisce le meccaniche del gioco da tavolo alla tecnologia dell'app, incorporando un elemento di Realtà Virtuale.

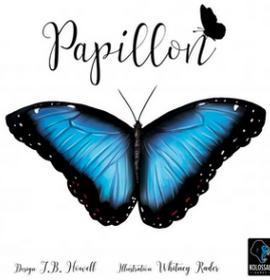


Regole del gioco:

I giocatori vestono i panni di una squadra di investigatori che lavorano su una serie di casi criminali, spostandosi nelle varie zone della città, interrogando sospettati e testimoni e cercando prove sulle scene 3D, come in un racconto poliziesco interattivo.

GIOCO COOPERATIVO

Papillon : Kolossal, 2019



Età: 14+ Giocatori: 2-4 Durata partita: 30'-45'
Scopo del gioco: conquistare più farfalle di tutti

Un gioco visivamente incantevole in cui si compete per coltivare il giardino più fiorito e accaparrarsi così più farfalle - chi al termine della partita ne ha attratte di più vince!

Regole del gioco:

Durante ciascuno degli 8 turni i giocatori spendono una parte del loro tesoretto di punti per sfidarsi in un'asta con in palio le tessere per comporre il proprio giardino; formando combinazioni di aiuole e fiori si attirano le farfalle, e il giocatore che ne conquista di più al termine del gioco è il vincitore.

Writers : letteratura in gioco : alla scoperta di aneddoti, curiosità e citazioni di 21 classici della letteratura : Avanguardia 21, 2016



Età: 14+ Giocatori: 2-27 Durata partita: variabile
Scopo del gioco: esplorare la letteratura

"Writers" sfida te e i tuoi amici a scoprirlo con aneddoti curiosi, citazioni e riferimenti biografici a 21 grandi protagonisti della letteratura internazionale di tutti i tempi. Una scatola delle meraviglie che con piacevole leggerezza permetterà di entrare nel variegato mondo letterario.

Regole del gioco:

La confezione comprende 210 carte e un libretto in cui sono contenute alcune modalità di gioco e le soluzioni dei collegamenti fra carte-immagine, informazioni biografiche, aneddoti e citazioni. In questo modo si potranno di volta in volta proporre modalità di gioco personalizzate, da adattare liberamente a gruppi singoli o divisi in squadre che gareggeranno tra loro.

I GIOCHI DI RUOLO ARRIVANO IN BIBLIOTECA!

A quasi cinquant'anni dal debutto di *Dungeons & Dragons* (1974), i giochi di ruolo evocano nella mente dei non iniziati un quadretto ricorrente: immagini fumose di adolescenti un po' asociali seduti a un tavolo ingombro di mappe e miniature, che parlano come personaggi di Tolkien e lanciano dadi dalle forme esoteriche.

Oggi però chi si accosta all'hobby dei giochi di ruolo (o **gdr**, o **ttrpg**) incontra un panorama infinitamente più variegato: da una parte, alle ambientazioni *high fantasy* della prima ora se ne sono aggiunte molte altre: horror, fantascientifiche, steampunk, storiche, fino a raggiungere una varietà dell'offerta paragonabile a quella di cinema e videogiochi; dall'altra parte il pubblico di riferimento si è allargato a persone di ogni età, identità e livello di esperienza. Non importa chi sei, non importa se e a cosa hai giocato: da qualche parte c'è un gdr per te!

COSA SONO I GIOCHI DI RUOLO?

La buona notizia è che quasi nessuno è davvero digiuno di giochi di ruolo: chi, da bambino, non ha mai iniziato un gioco con la frase "facciamo che..." per poi esplorare ogni sorta di mondi e avventure ipotetiche? Questo meccanismo è l'anima di un gioco di ruolo: collaborare alla costruzione improvvisata di una storia, interpretando un personaggio in un'ambientazione.

Rispetto al gioco libero e imprevedibile dei bambini, un gdr contemporaneo offre un po' di struttura in più:

- uno dei partecipanti tipicamente assume il ruolo di *game master* (o GM in breve; è un po' arbitro, un po' narratore).
- ci sono materiali che descrivono il mondo del gioco e i suoi abitanti, e guide per creare personaggi adatti al mondo della storia (il "ruolo", per l'appunto, che si interpreta nel gioco).
- c'è un sistema di regole (che spesso si basano su lanci di dadi) per determinare il risultato delle azioni dei personaggi-giocatori.

PERCHÈ SCEGLIERE UN GIOCO DI RUOLO?

Prima di tutto perchè sono divertenti e accessibili! Negli anni il gioco di ruolo ha anche attratto l'attenzione di pedagogisti ed educatori: si presta infatti a sviluppare nei partecipanti una serie di qualità come il pensiero laterale, la collaboratività, l'empatia, l'autostima e la creatività - il tutto in un formato adattabile, per pochi o molti giocatori, con durate da meno di un'ora ad anni, e per cui bastano carta, penna e dadi.

QUALCHE TITOLO PER COMINCIARE

Proprio per la "povertà" dei materiali che occorrono per giocare, i gdr hanno ricevuto nuovo impulso dall'arrivo delle piattaforme di diffusione online. Senza nulla togliere al piacere di tenere su uno scaffale volumi su volumi di manuali dei mostri e campagne di *Dungeons & Dragons*, o di collezionare dadi poligonali di ogni colore e materiale, ecco qualche proposta scaricabile gratuitamente per passare un pomeriggio (o un mese!) seduti a un tavolo a esplorare i giochi di ruolo. Per iniziare vi servono solo un po' di compagnia, carta e matita, qualche dado a sei facce, e una scorta di snack e spuntini (per immaginare ci vuole energia!).

1 - LASERS AND FEELINGS

"Siete l'equipaggio del ricognitore interstellare Raptor. La vostra missione è esplorare regioni di spazio sconosciute, interagire con alieni, amichevoli o letali che siano, e difendere i mondi del Consorzio dai pericoli del cosmo. Il Capitano Darcy è stato sopraffatto dalla strana entità psichica nota come Qualcos'altro, lasciandovi a cavarvela da soli mentre recupera le forze in una capsula medica."



Le regole per questo gioco ispirato a Star Trek stanno interamente in un solo foglio a4; perfetto per passare un pomeriggio, ma si presta anche a campagne più longeve. Inclusi spunti per il GM per creare un'avventura su due piedi. Si trova qui: <https://www.storiediruolo.com/lasers-feelings/>

2- CAPRICCIO RPG

"I tuoi amici sono troppo capricciosi per mettersi a leggere un manuale GDR? Capriccio è un GDR estremamente semplice e generico che può essere spiegato in 60 secondi. è così versatile che il Game Master (GM) può adattarlo a qualsiasi ambientazione e situazione su due piedi"



Questo sistema ultraleggero si impara al volo e supporta qualsiasi ambientazione e tono. La scusa perfetta per comprare i primi dadi poliedrici, ma anche un'app (come *RPG simple dice*) va benissimo. Si scarica gratis o con offerta libera qui: <https://www.drivethrurpg.com/product/347187/Capriccio-RPG>

3- HONEY HEIST

"It's HONEYCON 2017. You are going to undertake the greatest heist the world has ever seen. Two things - One: you have a complex plan that requires precise timing. Two: you are a GODDAMN BEAR."



In questo titolo disponibile in inglese i giocatori interpretano una banda di orsi che tenta il colpo del secolo al Salone del Miele. Si gioca in un paio d'ore. Assurdo, ridicolo, consigliatissimo. Si scarica gratis o con offerta libera qui: <https://gshowitt.itch.io/honey-heist>

IL GIOCO DI RUOLO PER CHI NON HA MAI GIOCATO AD UN GIOCO DI RUOLO

Giocare di ruolo, in famiglia o a scuola o con gli amici, diventa un'esperienza appagante e creativa.

I ragazzi, se sono coinvolti partecipano attivamente, si fanno trasportare dalle emozioni e non vedono l'ora di sapere come andrà a finire. A differenza di tutti gli altri giochi di ruolo Kids & Legends è studiato per essere un gioco immediato, sia per i master che per i giocatori: basta aprire la scatola ed iniziare a giocare!

Ed è un gioco veramente adatto a tutti:

1. è pensato per DSA e discalculici;
2. è progettato per facilitare l'integrazione anche dei ragazzi più timidi ed introversi;
3. i personaggi sono studiati su misura per te!

Kids & Legends : il gioco di ruolo per chi non ha mai giocato ad un gioco di ruolo : Asmodee, [2021]



Età: 9+ Giocatori: 2-5 Durata partita: 120'

Scopo del gioco: vivere un'avventura

Esplora mondi fantastici, affronta sfide incredibili, sconfiggi nemici potenti! Ti affascina il mondo del gioco di ruolo ma non hai tempo per studiare regole complesse? Cerchi un'esperienza appagante da giocare con i tuoi amici o i tuoi figli? Allora siediti al tavolo, apri la scatola ed entra subito nel mondo di Kids & Legends!

Regole del gioco:

Lanciati in un'avventura divertente e collaborativa! Abbandona i manuali, ogni regola si impara giocando. Porta con te solo una matita e la tua fantasia. Al resto pensa Kids & Legends, progettato per ragazzi e ragazze che non hanno mai giocato ad un gioco di ruolo. Sfrutta un sistema di regole originale ed innovativo, basato su plance, segnalini e una forte astrazione di simboli e status. Nulla da ricordare a memoria.



GIOCO COOPERATIVO

Nei titoli con questo simbolo i giocatori collaborano per la vittoria "contro il gioco". Si vince o si perde tutti assieme!



PARTY GAME

Questi giochi da tavolo sono perfetti per un pomeriggio o una serata con tanti amici, anche non abituati ai giochi da tavolo.



GIOCO PER DUE GIOCATORI

Giochi da tavolo appositamente studiati per partite con due sole persone.



VINCITORE DEL GIOCO DELL'ANNO

Il Gioco dell'Anno è il premio organizzato da Lucca Games e destinato a promuovere e valorizzare il gioco come bene culturale nelle famiglie e nella società.



VINCITORE KINDER SPIEL DES JAHRES

Dal 1989 viene assegnato un premio separato riservato ai giochi per bambini, lo Kinderspiel des Jahres.



VINCITORE SPIEL DES JAHRES

Lo Spiel des Jahres, letteralmente "gioco dell'anno" in tedesco, è un premio per giochi da tavolo e giochi di carte assegnato annualmente e scelto tra i giochi pubblicati in Germania.

Per la sua longevità e per la grande diffusione che la cultura del gioco da tavolo ha in Germania è considerato tra i più importanti premi di giochi a livello mondiale



VINCITORE KENNERSPIEL DES JAHRES

Nel 2011 è stato introdotto anche il premio Kennerspiel des Jahres, ovvero il miglior Gioco per "Esperti". Questo premio è stato creato per poter continuare ad offrire un orientamento a quel gruppo, sempre più numeroso, di giocatori che sono cresciuti con lo Spiel des Jahres e che grazie a questo si sono addentrati in modo sempre più intensivo nell'hobby, ma desiderano ancora appoggiarsi alla guida ed alla fiducia date dal marchio Spiel des Jahres

REGOLE DEL PRESTITO DEI GIOCHI DA TAVOLO

- 1. I giochi da tavolo possono essere presi in prestito SOLO presso la biblioteca di Valdagno;*
- 2. ABBIATE CURA del gioco come se fosse vostro;*
- 3. Appena lo aprite CONTROLLATE che ci siano tutti i pezzi;*
- 4. Mentre giocate, DIVERTITEVI!*
- 5. Prima di restituirlo RIPONETE ordinatamente il contenuto nella scatola;*
- 6. I giochi possono essere restituiti SOLO presso la biblioteca di Valdagno.*

*Biblioteca Civica Villa Valle
Viale Regina Margherita, 1
36078 Valdagno
Tel. 0445-424545
biblioteca@comune.valdagno.vi.it
www.comune.valdagno.vi.it
rbv.biblioteche.it*



ORARIO DI APERTURA

LUNEDÌ	CHIUSO	
MARTEDÌ	09:00-18:30	
MERCOLEDÌ	09:00-18:30	
GIOVEDÌ	09:00-18:30	
VENERDÌ	09:00-18:30	
SABATO	OTT-MAR	14:30-18:00
	APR-SET	09:00-12:30