

SOGNI PER BAMBINE RIBELLI

REGOLAMENTO

Sogni per Bambine Ribelli è un gioco cooperativo per 2 o più giocatori, quindi tutti vincono o perdono insieme!

In ogni turno un giocatore dovrà far indovinare agli altri una delle 9 donne straordinarie in gioco. Per farlo dovrà utilizzare esclusivamente le Carte Indizio illustrate, selezionando con cura quelle che meglio si associno alla DONNA assegnata.

Usate tutta la vostra immaginazione e riscoprite insieme i racconti di **"Storie della Buonanotte per Bambine Ribelli"**!

NELLA SCATOLA

- A** 40 carte DONNA
- B** 55 carte INDIZIO
- C** 9 tessere OBIETTIVO
- D** 9 LAMPADINE



PREPARAZIONE

- 1** Dividete le carte e le tessere in base al loro retro.
- 2** Mescolate ogni mazzo separatamente, poi piazzate tutti i mazzi a faccia in giù sul tavolo.
- 3** Pescate **9 carte DONNA** e disponetele a faccia in su al centro del tavolo, creando una griglia 3x3.
- 4** Prendete **7 LAMPADINE** e posizionatele in una fila con il lato lampadina accesa a faccia in su.



IL GIOCO

CARTE DONNA

Ogni **carta DONNA** mostra molte informazioni utili per il GIOCO. Le informazioni principali sono le parole evidenziate sulla carta.



Nome Donna

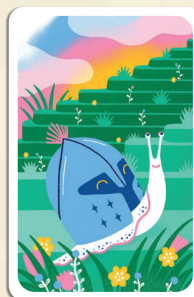
Occupazione e Paese di origine

Periodo in cui è vissuta e pagina del libro

Frase con parole CHIAVE evidenziate

CARTE INDIZIO

Le **carte INDIZIO** mostrano illustrazioni evocative. Ogni carta riporta un mix di oggetti e simboli che possono essere utilizzati come indizi per richiamare informazioni o dettagli della vita della **DONNA** in gioco. Anche l'insieme e l'atmosfera della carta possono suggerire un preciso momento o un sentimento relativo a questa donna.



Possibili indizi:

- ★ L'elmo
- ★ La lumaca
- ★ Le scale
- ★ I fiori
- ★ I colori
- ★ Il cielo

TESSERE OBIETTIVO

Ogni **tessera OBIETTIVO** mostra il numero (da 1 a 9) corrispondente alla donna da far indovinare nella griglia 3x3 al centro del tavolo.



LAMPADINE

Durante la partita avete a disposizione **7 LAMPADINE**, che vengono usate girandole sul lato **spento**. La partita termina immediatamente appena tutte le LAMPADINE vengono spente. Dovete spegnere 1 LAMPADINA per pescare 7 nuove carte INDIZIO oppure 2 LAMPADINE quando sbagliate DONNA.



COME SI GIOCA

Il più ribelle è il primo giocatore e pesca **7 carte INDIZIO** e **1 tessera OBIETTIVO**, senza mostrarle agli altri giocatori.

Poi gioca una o più carte INDIZIO dalla sua mano e le posiziona a faccia in su davanti a sé.



NOTA 1: Scegliete con cura le carte INDIZIO da giocare e utilizzate soltanto quelle maggiormente collegate alla DONNA assegnata. Cercate di evitare INDIZI che possano essere associati a più DONNE in gioco sul tavolo, ma se non potete evitarlo, cercate di creare una combinazione di INDIZI che restringa le associazioni possibili.

NOTA 2: Il giocatore di turno quando gioca una carta INDIZIO non può fare cenni né commentare la propria scelta e durante la discussione tra gli altri giocatori non può intervenire in alcun modo. Deve cercare di rimanere sempre impassibile!

Se, durante il proprio turno, un giocatore ritiene di non avere più INDIZI utili da giocare, può scartare tutte le proprie carte INDIZIO e pescarne casualmente altre 7 dal

mazzo corrispondente. Per farlo, dovrà spegnere una LAMPADINA, girandola a faccia in giù. Quando il giocatore ha posizionato tutte le carte INDIZIO selezionate, gli altri giocatori potranno discutere tra di loro per cercare di indovinare la carta DONNA corrispondente. Una volta raggiunto un accordo, indicheranno la carta DONNA selezionata tra quelle al centro del tavolo.

In alternativa potranno richiedere ulteriori INDIZI. Se il giocatore di turno non ha più INDIZI utili nella propria mano può, anche in questo caso, pescare 7 nuove carte INDIZIO spegnendo una LAMPADINA e girandola a faccia in giù.

Nell'esempio la donna da indovinare è **Cleopatra**. Il giocatore di turno gioca prima la carta con la regina, che potrebbe trarre in inganno gli altri giocatori (essendo presente tra le donne anche Elisabetta I) ma poi la abbina con il serpente che rende inequivocabile l'associazione a **CLEOPATRA!**



Se i giocatori sbagliano ad indicare la DONNA devono spegnere 2 LAMPADINE, che verranno girate a faccia in giù, poi continuano a provare ad indovinare.

Se indovinano correttamente, il turno si conclude con successo.

TURNO SUCCESSIVO

Posizionate la carta della DONNA indovinata da parte e sostituitela con una nuova carta DONNA, pescata casualmente dal mazzo. Rimettete la tessera OBIETTIVO nella pila corrispondente e mescolate nuovamente. Rimettete le carte INDIZIO, utilizzate e non, nel mazzo corrispondente e mescolate nuovamente.

Il turno passa al prossimo giocatore in senso orario, che deve pescare 7 carte INDIZIO e una tessera OBIETTIVO. Siete pronti ad iniziare un nuovo turno.

FINE DEL GIOCO

Se i giocatori indovinano 4 DONNE, tutti insieme vincono la partita.

Se, invece, i giocatori spengono tutte le LAMPADINE prima di riuscire ad indovinare 4 DONNE la partita termina immediatamente e tutti hanno perso.

REGOLA SPECIALE

Se avete già indovinato 4 DONNE, avete vinto, ma se volete stabilire nuovi record, potete continuare a giocare turni per vedere quante DONNE riuscirete ad indovinare prima di spegnere tutte le LAMPADINE. Se riuscirete ad indovinare più di 5 DONNE, siete dei veri conoscitori delle storie di BAMBINE RIBELLI.

Congratulazioni!

CREDITI

ILLUSTRAZIONI: Margherita Morotti,
INEDITE INDIZI: Alessandra De Cristofaro
CONCEPT ARTIST: Alice Mori
SVILUPPO: Simone Luciani
ART DIRECTOR: Roberto Grasso
GRAFICA: Elisabetta Micucci
EDIZIONE: Elisa Demicheli

Un ringraziamento particolare alle piccole Ribelli Elena, Sara C. e Sara L. per aver testato il gioco con entusiasmo, a tutto il team Cranio per il supporto e a Michon per averci seguito durante tutto lo sviluppo.



BAMBiNE RiBELLi

Copyright © 2020 Timbuktu Labs, inc.
Bambine Ribelli, Timbuktu Labs,
Rebel Girls and Good Night Stories for
Rebel Girls, are certified trademarks of
Timbuktu Labs, inc.