

ADORABLINS

L'ADORABILE GIOCO DI
NARRAZIONE TASCABILE!



REGOLAMENTO

ADORABLINS

L'ADORABILE GIOCO DI
NARRAZIONE TASCABILE!

**Edizione Originale a cura di
Dice Up Games**

Progettazione
Kristin & Tim Devine
www.diceupgames.com

Illustrazioni
Amber Seger
www.rocketorca.com

Revisione
Sam Hillier

Impaginazione e grafica
Jon Merchant



SOMMARIO

TI DIAMO IL BENVENUTO	4
PANORAMICA DEL GIOCO	5
OBIETTIVI	6
RIGUARDO GLI ADORABLIN	6
SCEGLI IL TUO ADORABLIN	7
LA VOCE NARRANTE	9
SFIDE	11
TIPI DI SFIDA	12
CARATTERISTICHE DEGLI ADORABLIN	13
SPUNTINI	15
COMPAGNI	16
CONDIZIONI	17
FINIRE L'AVVENTURA	18
CONTINUARE UN'AVVENTURA	20
ESEMPIO DI AVVENTURA	21

Ti DIAMO IL BENVENUTO

Adorablins è un gioco narrativo di fantasia per gruppi da 2 a 5 giocatori. Uno di voi ha il ruolo di **voce narrante**, mentre gli altri giocano come adorabili eroi goblin.

Il gioco funziona come un dialogo, dove raccontate insieme una storia. La **voce narrante** descrive le scene e le situazioni, mentre chi gioca spiega le reazioni dei personaggi. La **voce narrante** deve anche interpretare le varie persone e creature che gli Adorablin incontrano nel corso della storia.

Quando tentate di superare delle sfide o di fare qualcosa di rischioso, la **voce narrante** chiede un tiro

di dado per scoprirne l'esito. Descrivete cosa state cercando di fare e scegliete l'abilità più adatta alla situazione, per poi tirare i dadi e vedere com'è andata!

PANORAMICA DEL GIOCO

La **voce narrante** dovrebbe leggere queste regole, ma poi può usare le **carte narrazione** per aiutarsi a gestire il gioco. I giocatori scelgono il loro Adorablin e lavorano insieme per raccontare una bellissima storia!

1. Trova la **carta riepilogo**.
2. Segui le **carte narrazione** in ordine (da 1 a 4).
3. Che il gioco abbia inizio!

OBIETTIVI

L'obiettivo degli *Adorablin* è di trovare ciò che ha attraversato il portale e riportarlo al sicuro senza farsi scoprire.

L'obiettivo dei *giocatori* è di divertirsi, fare a turno e raccontare una storia adorabile tutti insieme.

L'obiettivo della *voce narrante* è di aiutare a gestire la storia e fare il tifo per gli Adorablin.

RIGUARDO GLI ADORABLIN

In questo gioco interpretate degli Adorablin, piccole creature che non sono poi così diverse da noi: amano l'avventura, i giochi e gli spuntini!

Il loro mondo è pieno di colori, divertimento e magia, amano festeggiare e le loro feste di compleanno sono leggendarie!



Gli Adorablin sono curiosi di natura e molti tendono a fare esperimenti con cibo, attività fisiche e magia. Alcuni esperimenti hanno aperto portali dal loro mondo verso altri luoghi!

SCEGLI IL TUO ADORABLIN

Selezionate un Adorablin da interpretare durante il gioco, potete scegliere tra i molti disponibili.

Il fronte della carta mostra il tipo di Adorablin e le sue **4 caratteristiche**. Sul retro ci sono l'abilità unica e un suo utile oggetto (vedi *Caratteristiche degli Adorablin* a pagina 12).

Potete personalizzare il vostro Adorablin, quindi pensate, per esempio, ad un nome, al suo carattere e ai suoi gusti.

Ogni Adorablin è più abile di altri in certe situazioni, come rappresentato nelle **caratteristiche**.

Se due giocatori vogliono giocare lo stesso Adorablin, sarà il più giovane a scegliere per primo, potranno fare a cambio alla prossima partita!

LA VOCE NARRANTE

Come *voce narrante*, dovrai preparare il palco, ricordare le regole ai giocatori e far proseguire la storia. Immagina di stare dietro alla telecamera mentre descrivi la scena. Dovrai aggiungere delle sfide emozionanti per rendere tutto ancora più interessante. Ogni volta che un giocatore vuole tentare un'azione che potrebbe non riuscire, chiedi un *tiro azione*!

Se tira 6 o meno, tocca a TE fare la tua mossa! Le *carte narrazione* aggiungono alla scena delle complicazioni divertenti o sciocche.

Per cominciare, metti le **4 carte narrazione** davanti a te e segui le loro indicazioni in ordine.

Quando le hai lette, girale per avere una lista riassuntiva che può aiutarti nel corso del gioco.

Dopo aver iniziato la partita, assicurati di mettere tutti sotto ai riflettori. È tuo compito ricordare al gruppo le regole per le **carte riflettore** e **sicurezza**.

Quando racconti gli esiti dei **tiri azione** o stai descrivendo una nuova scena, ricorda che non tutti potrebbero immaginare le cose alla stessa maniera.

Suggeriamo di includere nella descrizione almeno una delle domande elencate sotto, oppure chiedere ai giocatori di rispondere:

- Cosa **vedono**?
- Che **profumo** sentono?
- Che **rumori** ci sono intorno a loro?
- Quali **sensazioni** percepiscono?
- C'è qualcosa di **familiare**?
- Cosa **spicca** rispetto al resto?



SFIDE

Le sfide sono ostacoli che bloccano la strada verso l'obiettivo degli Adorablin.

Dovrai introdurre le ***sfide narrative*** per rendere più interessante l'avventura.

Le ***sfide dei giocatori*** sono introdotte quando un giocatore descrive qualcosa di rischioso che l'Adorablin vorrebbe compiere.

Quando viene introdotta una sfida, chiedi un **tiro azione**. Il giocatore deve raccontare cosa intende fare e tirare sulla caratteristica che più si adatta a questa azione. Sarai tu a raccontare il risultato della prova descrivendo cosa è successo.

Vedi la carta azioni.



TiPi Di SfIDA

Le **sfide di ragionamento** richiedono un pensiero critico, come per investigare o per ricordare cose imparate in passato. **Cervello e 5 sensi** sono le caratteristiche più adatte in questa situazione.

Le **sfide sociali** includono interazioni con altri, come convincere qualcuno o calmare un animale. **Cervello** e **5 sensi** sono le caratteristiche più adatte in questa situazione.

Le **sfide fisiche** richiedono movimenti o sforzi fisici di qualche tipo, come saltare una staccionata o muoversi silenziosamente. **Velocità** e **forza** sono le caratteristiche più adatte in questa situazione.



CARATTERISTICHE DEGLI ADORABLIN

Quando tentate di superare una sfida, scegliete la **caratteristica** che si adatta al meglio all'azione.

CERVELLO



Risolvete i problemi usando l'ingegno.

Memoria - Investigazione - Apprendimento

5 SENSI



Risolvete i problemi sfruttando i sensi.

Consapevolezza - Istinto - Fascino

VELOCITÀ



Risolvete i problemi con il movimento.

Riflessi - Acrobazia - Movimenti silenziosi

FORZA



Risolvete i problemi con i muscoli.

Resistenza - Arrampicata -

SPUNTINI



I giocatori iniziano con 2 *spuntini*. Se restate **bloccati** ne ottenete un altro. La *voce narrante* può premiare con altri spuntini delle azioni di gentilezza, di utilità per il gruppo o di estrema intelligenza.

Ogni giocatore può avere un *massimo* di 4 *spuntini* per volta e può:

Mangiare uno *spuntino* per trasformare una **fatica** in un **successo** sui *tiri azione*.

Condividere uno *spuntino* per *aiutare* un amico o un'amica a trasformare una sua **fatica** in un **successo** (se lo chiedono).

Dare lo *spuntino* al *compagno* per svegliarlo e ricevere di nuovo il suo aiuto più tardi.

Riposarsi e mangiare uno *spuntino* per rimuovere una *condizione* (quando la situazione si calma).

COMPAGNI



Gli Adorablins iniziano l'avventura con **un compagno** proveniente dal loro mondo, una creatura unica nel suo genere che si unirà a loro nel loro viaggio oltre il portale.

Quando il gioco si fa duro, il compagno può **aiutare** a trasformare una **fatica** in un

Dopo che il compagno ha aiutato un Adorablin, girate la sua carta così che possa riposare.

Zzzzz

Per svegliarlo, potete dargli uno **spuntino** o aspettare che si sia riposato. La **voce narrante** stabilisce se è passato abbastanza tempo.



CONDIZIONI



Le **condizioni** sono degli effetti duraturi che impediscono agli Adorablins di usare una delle loro **caratteristiche** finché la condizione non viene rimossa.

Con un risultato di 6 o meno, l'Adorablin è **bloccato** e la **voce narrante** dà un segnalino **condizione**. Dovete mettere il segnalino sopra

la **caratteristica** appena usata e descrivere cosa è andato storto.

Le **condizioni** possono essere rimosse mangiando uno **spuntino** o con l'aiuto di un altro Adorablin che deve superare un **tiro azione** e descrivere il suo eroico intervento.

Se avete **4 condizioni** allo stesso tempo, dovrete riposare un po' o chiedere aiuto a qualcuno dei vostri amici Adorablin.

FINIRE L'AVVENTURA

Una parte difficile della narrazione è trovare un buon modo per concluderla. Fortunatamente, in questo gioco può essere semplice e divertente! Una volta recuperato ciò che era scappato

dal loro mondo, gli Adorablin dovranno solo attraversare di nuovo il portale e tornare a casa!

Come **voce narrante** puoi controllare la lunghezza dell'avventura rendendo più semplice o difficile raggiungere l'obiettivo.

Una partita breve chiederà ai giocatori di tirare solo un paio di volte prima di catturare il fuggitivo, e un tiro per riuscire a tornare indietro. Le partite più lunghe possono richiedere più tiri. È più importante che la storia sia divertente piuttosto che difficile e lunga.

Alla fine, chiedi ai giocatori cosa faranno i loro Adorablin una volta tornati a casa.

CONTINUARE UN'AVVENTURA

Dopo aver completato la prima avventura, altri Adorablin avranno sentito voci del vostro coraggioso viaggio oltre il portale per un mondo sconosciuto.

Inizieranno a chiamarvi “Salta Portali” e vi chiederanno aiuto per recuperare altre cose che sono finite dentro a portali sparsi per tutto il vostro regno.

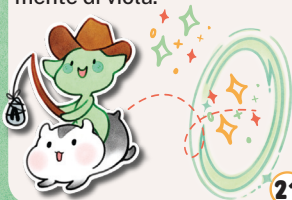
Non ci sono limiti ai mondi che potrete esplorare!

ESEMPIO DI AVVENTURA

Dopo che i giocatori hanno scelto i loro Adorablin e Compagni, il gioco ha inizio!

IL PORTALE

Un ipnotico vortice viola si è aperto nel vigneto del contadino Biff. Profuma di uva e terra smossa, e sembra un po' gelatinoso quando ci passate attraverso. Al vostro arrivo dall'altra parte, anche voi brillate leggermente di viola.



IL POSTO

Il portale sembra essersi aperto in una grande città umana con alti palazzi, strade affollate e un sacco di rumore. Spunta in un vicolo vicino ad una lavanderia e una pasticceria, con tantissimi dolcetti esposti in vetrina.

LA MISSIONE

Un Draghetto Lampeggiante è scappato dal vostro mondo e dovete riportarlo indietro prima che Biff si accorga della fuga. Queste creature sono conosciute per la loro capacità di teletrasportarsi a brevi distanze e per il loro enorme appetito per le cose dolci.

SFIDE

Dovranno affrontare prima dei gatti randagi, ma poi dovranno evitare di farsi scoprire dagli umani e dai pericoli come auto, biciclette, autobus e bande di piccioni di città.



ADORABLINS

L'ADORABILE GIOCO DI
NARRAZIONE TASCABILE!

**Edizione Italiana a cura di
Grumpy Bear**

**Direzione editoriale
Flavio Mortarino**

**Traduzione
Francesco Rizzo**

**Curatela e revisione
Greta Sacchi e
Vanessa Colciago**



**GRUMPY
BEAR**

www.grumpybearstuff.com

2025 © Grumpy Bear Srl