



FLUSSO DI GIOCO

Dialect © 2017 Thorny Games, LLC. Italian edition © 2019 ~2022 SHADOW di Michele Gelli. Potete scaricare questo file dal sito Narrattiva - www.narrattiva.it

CREARE L'ISOLAMENTO

Il gioco inizia definendo i dettagli della comunità. Seguite queste indicazioni:

- **Scegliere uno Scenario.** Leggete ad alta voce la descrizione.
- **Definire gli Aspetti.** Insieme, come gruppo, rispondete alle due domande di *Generazione degli Aspetti* e scegliete il vostro *Aspetto Libero*.
- **Rispondere alle Domande di comunità.** Ogni giocatore dovrebbe rispondere ad una delle domande di comunità suggerite dallo Scenario.
- **Date un nome al vostro Isolamento.** Stabilite tutti insieme come la comunità ha deciso di chiamare sé stessa.

CREARE I PERSONAGGI

Per iniziare questa fase distribuite tre Carte Archetipo ad ogni giocatore. Dopodiché ognuno di loro dovrebbe:

- **Scegliere una delle Carte Archetipo.** Nel farlo dovrebbe leggere la carta e indicare su quali *Aspetti* si concentrerà il suo personaggio.
- **Introdurre il Personaggio.** Ogni giocatore dovrebbe includere nell'introduzione il nome, il ruolo e la relazione agli *Aspetti* riportata sulla *Carta Archetipo*.

LA STRUTTURA DEL TURNO

Iniziate la partita distribuendo tre Carte della Prima Epoca prese dal *Mazzo Linguistico* ad ogni giocatore. La struttura di ogni turno, salvo modifiche dovute alle Carte Azione, è la seguente:

- **Creare una Connessione.** Gioca una carta dalla tua mano su uno degli *Aspetti* dell'*Epoca* corrente. Spiega perché una parola della lingua dell'*Isolamento* è stata generata o è apparsa da quell'*Aspetto* per indicare il concetto riportato sulla carta.
- **Costruire una parola.** Costruite insieme una parola per il nuovo concetto della carta basato sulla connessione del passaggio precedente.
- **Intavolare una Conversazione.** Il *giocatore* di turno stabilisce un sottoinsieme di *giocatori* al tavolo che intavolino una conversazione suggerita dallo spunto riportato sul fondo della carta giocata. Qualsiasi *giocatore* al tavolo può porre fine alla conversazione dopo che tutti i partecipanti hanno dimostrato la relazione del loro personaggio con il nuovo componente della lingua.

Alla fine del turno pesca una carta dall'*Epoca* successiva, a meno che non siate nella *Terza Epoca*.

In qualsiasi momento un *giocatore* può scartare una carta dalla propria mano per introdurre un'*Estensione*, cioè una parola legata in qualche modo ad un altro *Elemento Linguistico* già definito. Dopo aver definito l'*Estensione*, il *giocatore* pesca una carta dal mazzo dell'*Epoca* successiva.

LE EPOCHE

Dialect è costituito da tre *Epoche*; iniziate nella *Prima Epoca*. Un'*Epoca* si conclude dopo un giro di turni, uno per *giocatore*. A quel punto proseguite come riportato:

- **Leggete lo spunto della Transizione.** Sono brevi brani d'atmosfera che preparano il terreno a ciò che accadrà in ogni *Epoca*.
- **Leggete il prossimo brano nel Percorso.** Se non avete scelto ancora un Percorso da seguire nello *Scenario* (la colonna grigia o quella nera), sceglietene uno adesso. Leggete il brano del Percorso scelto che corrisponde all'*Epoca* in cui state entrando e date risposta assieme alle domande che rimangono.
- **Evolvete un Aspetto.** Decidete quale dei vostri *Aspetti* è cambiato come conseguenza della *Transizione*. Spostate gli *Aspetti* che rimangono come sono nella nuova *Epoca*, verso il centro del *Telaio*. Lasciate l'*Aspetto* sostituito al suo posto, posizionate nel cerchio della nuova *Epoca* la sua versione evoluta. Saltate questa fase se state effettuando la transizione all'*Eredità*.
- **Potete facoltativamente scartare una carta.** Se lo fate, pescatene una dall'*Epoca* in cui state entrando. Saltate questa fase se state effettuando la transizione all'*Eredità*.

L'EREDITÀ

Dopo aver completato la *Terza Epoca* e aver letto l'ultimo spunto del vostro Percorso è giunto il momento di concludere la vostra storia. Distribuite una *Carta Eredità* a ciascun *giocatore*. Terminate la partita nel seguente modo:

- **Narrate un epilogo.** Ogni *giocatore*, nell'ordine che preferite, sceglie uno spunto dalla *Carta Eredità* e narra un breve epilogo che concluda la storia del suo personaggio o dell'*Isolamento* intero.

« Die Grenzen meiner Sprache
bedeuten die Grenzen meiner Welt. »

I limiti del mio linguaggio sono i limiti del mio universo.

— Ludwig Wittgenstein