

ACHTUNG BABY!

di Lorenzo Mos

1- Storie di confine

Immagina una città di confine... una guerra si è conclusa. Sono passati gli anni, ma qualcosa è cambiato per sempre, con un taglio netto, monumentale. Una piccola riga è stata tracciata sulla carta geografica, con rancore, ignoranza, disprezzo e presunzione. Quella riga si è trasformata in filo spinato, in militari in divisa che fanno domande, perquisiscono, controllano documenti... c'è sempre molta polizia lungo il confine a garantire ordine e disciplina.

Arroganza, incomprensioni e sospetti reciproci sono quasi palpabili lungo quella la frontiera. In un vortice, serpenti che si mangiano la coda partoriscono umiliazione, indignazione, collera e disperazione. Ti hanno insegnato che al di là del confine c'è lo straniero. Quelli di là, quelli oltre al confine, parlano un'altra lingua strana, brutta. Sono diversi. Ti hanno sempre detto così, perché sembra che convenga!

E' questa semplice linea, disegnata dal potere, a scandire il ritmo della vita lungo il confine. Il ritmo lento delle automobili e dei pullman fermi ai lunghi controlli, che attendono per passare da un paese all'altro. Persone che vanno, altre che vengono. Non senza timore alcune varcheranno la dogana indossando molteplici paia di jeans, altre avranno nascosto sotto ai sedili caffè, Coca-Cola o scarpe da ginnastica. Mercanzie che una volta al di là della frontiera, diventeranno merce preziosa e rara. E vedrai quegli individui incrociarsi con gli altri della parte opposta, che varcano il confine alla ricerca di convenienza, per fare il pieno di benzina o comprare stecche di sigarette a poco prezzo. Piccole cose, cose di ogni giorno, di gente che si arrabatta. E tutta quella gente, nel loro passare avanti ed indietro, porta con sé i propri ricordi, tanti da non poterli tenere tutti... Perché un confine ha memoria ed è avido di ricordi. Il confine dilata il tempo, lo esaspera, e i bei momenti, come i vecchi rancori, rimangono lì sospesi come fossero l'anima di quei luoghi che la frontiera separa e divide. Una eco di pensieri ed emozioni che si riflette senza sosta su quell'ostacolo che è il confine.

Immagina... è successo poco tempo fa e sta succedendo ancora.

Ma oggi qualcosa di nuovo sta accadendo. Guarda... del fumo si leva al di là del confine. Cosa sarà mai? Un improvviso incendio? Un convenuto segnale? Qualcosa di nuovo sta per succedere.

2- Presentazione del gioco e set-up

In questo gioco interpreterete storie di confine, contrabbando, passeur, "fuorilegge". Non è detto che il vostro personaggio sia un contrabbandiere, magari siete solo un cliente, un poliziotto che ha chiuso un occhio, una vittima, un testimone, un politico corrotto, uno spacciatore o magari è stato solo un malinteso... in ogni caso tutti voi siete coinvolti in un losco affare, siete gente di confine e così vanno le cose.

E' un "gioco con i denti" che tende a contrapporre i personaggi sfruttando particolari meccaniche di gestione delle risorse e di asta, tipiche dei giochi da tavolo, unite a quelle di narrazione proprie dei GdR.

Il gioco non prevede la presenza di un master ed è pensato per tre o quattro giocatori.

Per giocare ogni giocatore necessita di una Scheda del Personaggio e una Ronda, quella cosa pentagonale qui in seguito allegata. Fotocopiatele e distribuitene una copia ad ogni giocatore. Servono 4 dadi a 4 facce di 4 colori diversi e una riserva di segnalini in buona quantità da abbinare ai dadi e quindi degli stessi quattro colori. Un blocchetto di post-it o simili, da mettere al centro del tavolo, delle matite e gomma da cancellare.

3- Il Confine

Immagina una brutta giornata d'inverno. Questo è il Confine!

Il confine è un taglio profondo, che incide. Ti ha separato nel tuo Ricordo Felice, ti separa dal tuo Sogno.

Il Confine di questo gioco è un luogo imprecisato, non è indispensabile immaginare due stati realmente confinanti e non è necessaria nessuna coerenza storica. Scegliete liberamente l'ambientazione che ritenete più opportuna. Io, scrivendo queste note, avevo in testa il confine Italo-Jugoslavo, agli inizi degli anni '70, ma potrebbe trattarsi di un qualsiasi confine europeo nel 1954 o nel 1989, oppure un confine sud-americano negli anni sessanta o al giorno d'oggi. Anche il periodo del Vecchio West ha il suo fascino, ed è ben documentato da film e romanzi. Potete pure pensare ad una storia ambientata nei tunnel nella Striscia di Gaza al confine con l'Egitto.

Tra quei paesi è finita una guerra... Potrebbe essere stata una guerra di carattere mondiale, qualcosa di più circoscritto o una sanguinosa guerriglia tra cartelli della droga. Decidete di comune accordo durante il setting, quello che conta è ricordare che la guerra è un dramma infinito, causa di odio e dolore, tradimenti, inganni e crudeli vendette. Intere famiglie sono state divise e separate dai due lati dello stesso confine, altre sono state completamente distrutte... è successo parecchio tempo fa, non sono fatti così recenti, ma si respirano ancora nell'aria. L'eco di quei giorni è ancora vivido nelle coscienze degli anziani e nel cuore dei dei tuoi genitori...

4- Oltre il confine

Ora, immagina una bella giornata primaverile, o forse era già estate!
Questo è il tuo personale ricordo di quello che sta al di là del confine.

Ognuno descriva questo proprio ricordo. Fate particolare attenzione a emozioni, sentimenti e alle sensazioni collegate a quel particolare momento: di cosa odorava l'aria? Cosa provavi mentre la brezza sfiorava la tua pelle? Di che colore era il suo sguardo? Quale canzone riecheggiava allegra? Prendi il tuo tempo, sii tanto accurato nella descrizione quanto ritieni sia giusto esserlo e rispondi con sincerità alle eventuali domande degli altri giocatori.

Questo Ricordo Felice è una cosa strettamente legata alle motivazioni del tuo personaggio, ai suoi obiettivi. È un Tratto particolarmente importante, dedicaci in tempo necessario.
Poi trascrivi il Ricordo Felice sulla scheda del tuo personaggio.

5- Tratti del Personaggio e Scene di Presentazione

Ci hai mostrato il tuo Ricordo Felice, 4 sono i Tratti da riempire sulla scheda del personaggio: Il Ricordo, un Sogno, una Ferita, un Segreto.

5.1- Il Sogno:

Pensa per un attimo ai bei momenti. Pensa al tuo Ricordo, focalizzalo... e ora come una passata di spugna cancella tutte le barriere, cancella quel Confine che ti separa da esso... pensa al Sogno del tuo personaggio. E' qualcosa di stupendo, qualcosa nella quale crede e desidera con tutto il suo cuore. E' qualcosa di puro e profondo. Quello è il suo Sogno!

Al tuo turno presenta il tuo personaggio attraverso il suo sogno. Puoi avere già le idee chiare riguardo al Sogno del tuo personaggio, oppure le cose possono venir fuori via via che le racconti, lasciati trasportare.

La scena può essere ambientata in qualunque momento della vita del tuo personaggio, improvvisa.

Sentiti libero nella descrizione e se lo gradisci metti in scena personaggi non giocanti che potranno ritornare in seguito. Prendi il tuo tempo e sii tanto accurato nella descrizione quanto ritieni sia giusto esserlo, rispondi con sincerità alle eventuali domande degli altri giocatori.

5.2- La Ferita :

Può essere un trauma vissuto il tuo personaggio durante la propria infanzia o da adolescente. Tieni a mente queste parole: rifiuto, abbandono, umiliazione, tradimento, ingiustizia.

- Può essere una ferita emozionale subita da bambino, l'abbandono da parte dei genitori. E' una conseguenza alle aspettative dei suoi genitori.
- Può essere un danno fisico prodotto da un colpo improvviso e violento, o un abuso subito.
- Un'alterazione del normale stato psichico, conseguente a esperienze dolorose o negative.
- Una malattia, una debolezza fisica o mentale.
- Può essere una dipendenza a qualche sostanza o la sudditanza a qualche persona.
- E' qualcosa che ha lasciato un segno, è un taglio profondo.

Ma non sarai tu a scegliere la ferita del tuo personaggio... Dopo aver completato il giro di presentazioni, ogni giocatore scriverà una Ferita per ognuno degli altri personaggi. Tutti voi conoscete i Sogni e i Ricordi Felici dei vari personaggi. Scavate nel profondo e trova una bella ferita da assegnare agli altri. Basta una frase, un concetto tagliente, un'idea, un imprinting fortemente legato al loro passato. Le cose semplici spesso sono le più azzeccate. Le cose troppo complicate possono non dare buoni frutti.

Chiedete aiuto se siete in difficoltà.

Ognuno scelga la frase che più lo ispira tra quelle che ha ricevuto. Siate onesti con il vostro personaggio, scegliete quella più intrigante, quella che sentite come più vera...

Trascrivi la Ferita sulla scheda.

5.3- Il Segreto:

Le cose brutte non vengono mai sole... Ogni personaggio ha il proprio Segreto, qualcosa che non può o non vuole rivelare ad anima viva. E' come una vibrazione, una eco emanata dal Confine, il riverbero di un sogno che si infrange.

- E' uno scheletro nell'armadio o qualcosa che non si può ammettere...
- Un'opinione, un desiderio nascosto...
- Un evento non legato direttamente al personaggio, ma alle persone sue care...
- E' una cosa che si tramanda da generazioni...
- E' una eco che che risuona nella coscienza.

E' questo un Tratto che influirà sul comportamento e le decisioni del tuo personaggio. Ripensa alle scena di presentazione che hai narrato, pensa alla Ferita che hai scelto per il tuo personaggio e al suo Ricordo. Guarda dentro... scava nel profondo... Li dentro da qualche parte è nascosto il Segreto. Prendine nota in alto sulla tua scheda, ripiega il margine superiore in modo che gli altri giocatori non possano leggere.

La creazione dei personaggi è finita!

5.4- Linee di Livello e conclusione del gioco

Decidi ora che colore assegnare ad ognuno di questi tre Trattati: Sogno, Ferita e Segreto. Scegli quelli che più ti aggradano tra i 4 colori dei dadi e dei segnalini. Sulla scheda, di fianco a questi Trattati vi è una linea di caselle, rappresentano il livello del Tratto. Questa linea si chiama Linea di Livello. Poni un segnalino del colore scelto nel cerchietto sotto il Tratto. Durante il gioco il Livello dei Trattati varierà. Ogni volta che succede, narra cosa sta accadendo al tuo personaggio, quali sono stati i motivi del suo cambiamento. Fatti aiutare dagli altri giocatori se qualcosa è rimasta sottesa durante la fiction, se non riesci ad individuare questo crescendo.

- 1- La Linea di Livello del Segreto solo tre caselle, quando il segnalino raggiungerà la terza casella il Segreto di quel personaggio verrà rivelato.
- 2- Quando il segnalino del Sogno raggiungerà il livello più alto, ciò significa che il personaggio avrà raggiunto il suo obiettivo, realizzando il suo sogno.
- 3- Se il segnalino raggiungerà il valore più alto in Ferita vorrà dire che il personaggio non ha superato quel trauma e ne è definitivamente vittima.

In entrambi i casi il personaggio esce di scena... Il giocatore potrà comunque partecipare alle aste e prendere le parti di PNG durante la narrazione delle scene.

Es: Nathan Varašević è un bullo di quartiere. E' impulsivo e spregiudicato, pronto a ricorrere alle armi anche per far pagare un semplice sgarro o per dimostrare semplicemente la propria forza. Il suo Sogno è quello avere un potere illimitato. La sua più

grande Ferita è quella di non aver mai ricevuto una carezza dalla madre, donna arida ed egoista. Il suo Segreto è la paura del buio. Il suo Ricordo Felice: quando da bambino andava a giocare “all’eco” con gli amici giù nella valle, urlando parolacce al vento, attendendo che i ragazzini dall’altra parte del confine gli rispondessero a tono nella loro lingua: Vaffanculoo ...culoo ...culoo Jebentii ...entii ...entii...

6- Gestione dei Dadi - La Ronda

La fase dadi è una fase di acquisizione risorse. Si ripeterà uguale all’inizio di ogni narrazione, dopo la risoluzione del Conflitto.

Le risorse (chiamate di seguito anche segnalini) sono indispensabili per la gestione della Fase di Asta, meccanica dedicata alla risoluzione dei Conflitti [capitoli 7.1- e 8.1].

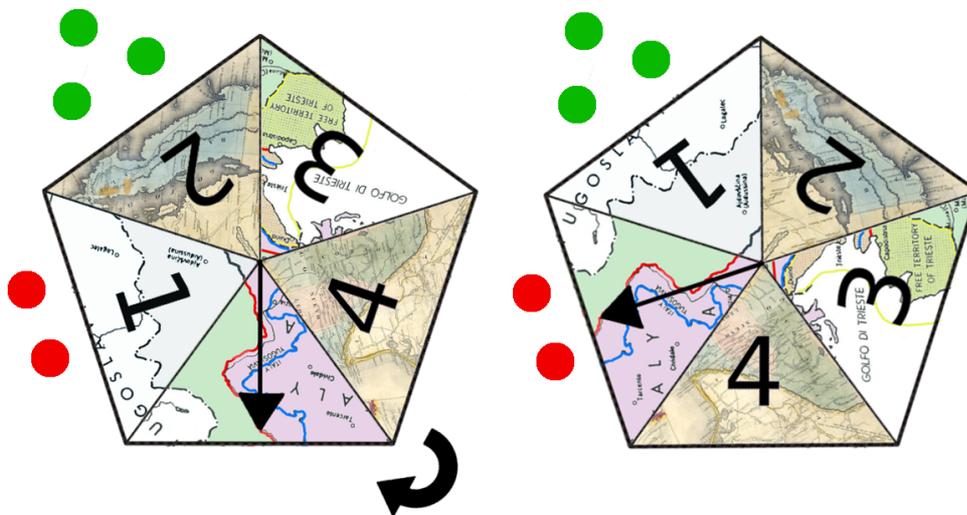
0 - Solo prima di iniziare la partita prendi 6 di due o tre colori che preferisci e piazzali a fianco della Ronda. Sono la tua dotazione iniziale.

1 - Il giocatore con il taglio di capelli più compromettente tra i giocatori lancia i 4d4 e quindi li posiziona in gruppi: tutti gli 1 insieme, quindi tutti i 2 e così via...

2 - Ogni giocatore sceglie un dado e prende un numero di segnalini pari al risultato del dado scelto e dello stesso colore del dado scelto. Quindi posiziona questi segnalini di fronte al settore della propria Ronda che riporta il numero uguale al risultato del dado.

3 - Ogni giocatore ripete tutta l’operazione appena descritta scegliendo un secondo dado.

Es: E’ stato tirato un 2 sul dado rosso ed è uscito un 3 sul dado verde. Ogni giocatore che sceglie questa coppia di dadi, riceve 2 segnalini rossi e 3 segnalini verdi. Decide poi di posizionare i due segnalini rossi di fronte al settore 1 della Ronda e i 3 verdi di fronte al settore 2. Poi ruota di un scatto la freccia.



Nota: Quando con 3 o 4 dadi si ottiene lo stesso risultato, i ha un Effetto Eco. Ciò significa che un elemento, inerente alla fiction della fase che sta per essere giocata dovrà riflettersi anche nella scena successiva.

Se ci sono situazioni in cui un giocatore vuole vedere cosa prendono gli altri giocatori per potersi regolare a sua volta, allora l'azione può svolgersi secondo la sequenza normale del turno, altrimenti, se i giocatori sono d'accordo, possono svolgere la faccenda simultaneamente.

4 - Dopo che un giocatore ha disposto i segnalini attorno alla propria Ronda, la gira in senso orario di una posizione. I segnalini che adesso vengono indicati dalla freccia sono le risorse che il giocatore ha a disposizione per la fase Asta di questo turno [Capitolo 8]. I segnalini che sono di fronte ai settori successivi non possono essere ancora utilizzati, lo saranno quando il settore freccia li indicherà.

Attenzione: se dopo aver girato di un settore La Ronda, il settore freccia non indica alcun segnalino risorsa, il giocatore non potrà partecipare alla Fase di Asta di quel turno.

Se questo non è il primo giro, aggiungi o sottrai risorse in base alla Meccanica dell'Eco [capitolo 8.2]

Nota: L'obiettivo del gestione dei dadi è saper amministrare le Risorse per i vari turni. Saper scegliere se poche Risorse subito o in maggior quantità dopo, con riferimento ai colori collegati ai Tratti del proprio personaggio.

7- Fase di Narrazione

Il giocatore con il taglio di capelli più compromettente è il primo giocatore attivo.

Sai che c'è del fumo che s'innalza al di là del confine. Forse sai già cos'è, forse ne hai solo un vago sospetto o per te è qualcosa di imprevisto. Tieni a mente quello che i giocatori hanno raccontato dei loro personaggi, cerca di essere coerente non andare in contraddizione e non uscire dall'ambientazione decisa durante il setting. Non dare le cose per scontate, se ti viene in mente un'idea dilla, non tenerla per te. Ricordati che puoi chiedere aiuto per delineare meglio ciò che non riesci a mettere a fuoco.

Ricordate che se c'è qualcosa che vi turba o vi sembra si stia uscendo troppo dall'ambientazione, rischiando di rovinare il divertimento discutetene e se necessario fate un passo indietro.

Ad ogni modo la prima scena si svolgerà identica a quelle seguenti:

Il giocatore attivo imposta la scena, interpretando il proprio personaggio e chiamando in causa il personaggio di un altro giocatore. Il protagonista ha autorità nell'inquadrare una scena e ognuno ha la completa autorità sul proprio personaggio. Gli altri giocatori possono partecipare facendo domande per mettere a fuoco gli eventi, per entrare nello specifico.

7.1- Il Conflitto

Il giocatore attivo continua la sua narrazione fino a quando non si viene ad evidenziare un Conflitto, cioè un momento cruciale della fiction, in cui si impone una scelta decisiva, un

momento nel quale gli esiti della storia sono incerti, qualcosa di importante sta per succedere e le conseguenze delle azioni sono punti di svolta nella trama, o nei tratti dei personaggi. Può mettere in contrapposizione i personaggi in scena, oppure può essere legato ai loro tratti, a qualcosa d'interiore. Un Conflitto è caratterizzato da un rischio concreto e immediato, associato a delle opportunità.

Solo i giocatori in scena possono chiamare un Conflitto dichiarando: "Questo è un Conflitto!". E' questa una dichiarazione che può fare anche il giocatore attivo se lo ritiene opportuno. Colui che evidenzia e dichiara Conflitto è il giocatore che da avvio all'Asta.

7.2- Dichiarazioni

Il giocatore che da avvio all'asta fa un Dichiarazione, dichiara cioè qualcosa che vorrebbe accadesse nella fiction con una frase concreta e definita. Di solito la Dichiarazione del giocatore attivo prevederà risultati per lui positivi, mentre gli altri giocatori metteranno in campo situazioni problematiche e risultati che prevedono fallimenti per il giocatore attivo.

Es: "Nathan Varašević accelera e sfonda il posto di blocco!" oppure "L'edificio crolla e Marica rimane intrappolata dentro"

Il confine tra ciò che costituisce un buon risultato o una soluzione scadente varia a seconda del gruppo, dall'umore e dallo stile del gioco. Mettete in difficoltà il personaggio dell'altro giocatore perché si diverta di più a giocarlo. Fatelo in maniera del tutto collaborativa e propositiva. Mettete sul piatto scelte che gli permettono di mostrare in gioco (e spesso, scoprire) chi è davvero il suo personaggio. Chiedete aiuto agli altri giocatori se non riuscite ad escogitare nulla di convincente e ricordate che se un giocatore sente qualcosa è inadeguato o poco divertente, si potrà sempre cercare di formulare qualcosa di meglio.

La Dichiarazione viene poi scritta su di un post-it, anche in forma di "domanda chiusa", se si preferisce. Il post-it poi viene messo al centro del tavolo.

Le Dichiarazioni si susseguono in un botta e risposta, ma finché non ci si aggiudica un asta, e si risolve la Dichiarazione, le affermazioni fatte possono avverarsi o non avverarsi. Per questo motivo è importante che le varie Dichiarazioni non si contraddicano, affinché si possano, in linea di principio, tutte attuarsi.

Es: Lorenzo dichiara: "Nathan Varašević accelera e sfonda il posto di blocco!" Michele controbatte "La polizia arresta Nathan Varašević". La Dichiarazione di Michele non va in contraddizione con quanto detto da Lorenzo. In ogni caso le due affermazioni possono avverarsi entrambe, o non accadere entrambe.

8- Fase di Asta

Per avere la possibilità di decidere se un Dichiarazione si avvera o meno, i giocatori dovranno aggiudicarsi l'asta per la relativa Dichiarazione. Vince un Asta, il giocatore che offre più segnalini Risorsa aggiudicandosi un post-it.

Abbiamo visto come procurarsi le risorse durante la fase Dadi e la Ronda. [7- Fase Dadi - La Ronda]. Ora esaminiamo la meccanica dell'Asta:

1. Tutti i giocatori prende i segnalini che sono posizionati accanto alla Ruota dell'Eco, in corrispondenza al segmento segnato con la freccia, quello che indica il turno in corso. Questi segnalini sono le Risorse che ognuno ha a disposizione per le offerte del turno in corso. Se un giocatore non ha segnalini a disposizione, non può partecipare all'asta!

2. Tutti i giocatori, al loro turno, possono partecipare all'asta, ma solo quelli in scena hanno diritto a fare delle Affermazioni.
3. Un giocatore, al suo turno può compiere un'unica azione tra: Dichiarare un Dichiarazione; fare un'offerta ad un Dichiarazione già in gioco; Passare il turno.

Attenzione: Fa eccezione a questa regola l'azione obbligatoria da parte del giocatore attivo di piazzare uno e un solo segnalino accanto alla Dichiarazione nel momento in cui la dichiara. Questo evita che vengano fatte Dichiarazioni inutili.

4. Il giocatore che effettua una Dichiarazione, la scrive su un post-it e mette il foglietto al centro del tavolo. Piazza un segnalino Risorsa accanto al post-it (non sopra!) dal lato rivolto verso lui, in modo da evidenziare che quella è la sua offerta. Poi il turno passa al giocatore successivo.
5. Se il giocatore sceglie di rilanciare una delle dichiarazioni già in gioco, mette uno o più Risorse accanto al post-it, dal lato del foglietto rivolto verso lui.

Attenzione: Non si possono rimuovere segnalini da un'offerta che si sta vincendo.

Es: Lorenzo dichiara che "la Polizia arresta Nathan Varašević". Lo scrive su di un post-it e lo appiccica al centro del tavolo, dove tutti possano vederlo. Prende una Risorsa a sua disposizione per quel turno, è una risorsa rossa. Piazza la risorsa rossa accanto al post-it.

6. Tutti i segnalini utilizzati in un'offerta per uno stesso post-it devono essere dello stesso colore delle altre offerte che già lo circondano.
7. Se su di un post-it è già stata fatta un'offerta, la nuova offerta deve essere fatta con un numero maggiore di Risorse rispetto a quella precedente. Non esiste un numero massimo di segnalini che possono essere utilizzati per rilanciare.
8. Al suo turno un giocatore può rilanciare un'offerta già in corso, aggiungendo altri segnalini Risorsa per aggiudicarsi l'asta.

Es: Raffaella vuole rilanciare la dichiarazione "la Polizia arresta Nathan". Dovrà obbligatoriamente rispettare il colore della posta. Offre 2 risorse rose, e piazza 2 segnalini dal suo lato del post-it.
Lorenzo e Michele, se vogliono rilanciare, dovranno superare la posta di Raffaella.

9. Se l'offerta di un giocatore viene superata, i segnalini di quel giocatore possono essere spostati altrove, a fianco di un altro post-it puntando su di un'altra Dichiarazione, ma devono comunque restare insieme, non si possono smistare i segnalini. Quando effettua lo spostamento di questi segnalini, può aggiungerne ancora.
10. Al proprio turno un giocatore può decidere di non compiere nessuna azione, passa il turno. Questo non lo esclude dall'asta, se ha Risorse a sua disposizione, potrà rientrare in gioco quando il turno passa nuovamente a lui.
11. L'Asta termina solo quando tutti i giocatori passano in successione.

Es: Michele ha rilanciato 3 Risorse rosse, sulla dichiarazione "la Polizia arresta Nathan Varašević" e finisce il suo turno. Raffaella non ha ulteriori risorse da spendere e passa. Lorenzo ha 1 risorsa verde ancora disponibile, ma passa pure lui. Tutti hanno passato in successione, l'Asta è finita.

Nota: Queste meccaniche di asta, legate ai colori di Sogno, Segreto e Ferita sviluppano delle tattiche che, si potranno apprezzare meglio durante il gioco. Saper scegliere con

quale Risorsa fare un offerta, valutarne le conseguenze in base al colore abbinato ai Tratti dei personaggi, sono tutte scelte interessanti. Anche la Fase di Risoluzione dei Segnalini nasconde delle piccole sottigliezze, che si riveleranno interessanti.

8.1- Risoluzione della Fase di Asta.

Quindi accade questo:

1. Chi ha vinto una dichiarazione prende ogni post-it che si è aggiudicato e lo mette davanti a se. Come vincitore ha diritto a decidere l'esito della Dichiarazione scritta sul post-it. Come meglio ritiene, la Dichiarazione potrà compiersi o meno. Narra come ciò accade. Poi rimette i suoi segnalini utilizzati per l'offerta vincente al centro del tavolo, su di un nuovo post-it, qui verranno raccolti i segnalini delle aste che i giocatori si sono aggiudicati..
2. Tutti i dadi che eventualmente un giocatore non ha giocato vengono messi sulla casella **A** della scheda del personaggio.
3. I giocatori che non sono riusciti ad aggiudicarsi un'asta contano i segnalini delle offerte che non sono andate a buon fine. Prendono i relativi segnalini che hanno piazzato (quelli sul loro lato tessera) e li mettono da parte, sulla casella **B** della loro scheda.

Poi... dopo che sono state narrate le conseguenze delle Dichiarazioni, il giocatore attivo può continuare la sua narrazione e, se ha ancora disponibili delle Risorse, può spingersi fino ad un nuovo Conflitto. Altrimenti chiude il suo turno di narrazione e il gioco passa in mano al prossimo giocatore.

8.2- Fase di Risoluzione delle Risorse

Per determinare gli esiti dell'Asta i giocatori seguiranno questi punti:

1. **Maggioranza:** Osservate i segnalini al centro del tavolo, quelli posti sopra il post-it. Divideteli in base al colore, il colore con maggior numero di segnalini è il colore dominante. Ognuno dei giocatori ha assegnato un colore a Sogno, Ferita, Segreto. Ogni segnalino segnalino posto sulla Linea di Livello corrispondente al colore dominante avanza di una casella. I giocatori ne traggono le conseguenze positive o negative e si ritagliano uno spazio per narrare brevemente l'accaduto.

Es: Michele ha abbinato il colore verde al Sogno del suo personaggio: Marica, desidera ritrovare suo padre, un rifugiato politico, che da tempo è stato costretto a fuggire ad est. Si contano i segnalini sul post-it in mezzo al tavolo, 3 Rossi, 4 Verdi, 1 Blu, il colore con maggioranza è il verde. Michele sposta di una casella il segnalino verde del Sogno di Marica. E narra: "Alcuni zingari bulgari mi hanno portato una bella notizia, mio padre è vivo!"

2. **Rimanenze:** ognuno conta i segnalini presenti sulla casella **A** della scheda. Il colore dominante permetterà ad un giocatore di arretrare il segnalino di quel colore sulla rispettiva Linea di Livello dei Tratti del proprio personaggio.

3. Meccanica dell'Eco: Ognuno conta i segnalini presenti sulle caselle **A** e **B**. Partendo dal settore freccia e muovendovi a ritroso, posizionate o sottraete dalla Ronda tanti segnalini quanta è la differenza tra **B-A**

Es: Lorenzo sottrae i segnalini **A** da quelli **B** e ottiene un valore negativo di -3. Partendo dal settore freccia (privo di risorse) sottrae un segnalino anche dal settore 4 e dal 3.

Raffaella ha un eccedenza di 4 segnalini, aggiunge i segnalini che preferisce tra quelli presi da **B** e li dispone partendo dal settore freccia, uno su quel settore, uno sul 4, sul 3 e sul 2.

9- Un nuovo turno

E' finita una Fase di Narrazione, il giocatore ha avuto modo di narrare la sua storia.

Ora un nuovo turno ha inizio ripartendo dalla Fase dei Dadi e la gestione della Ronda. Poi il giocatore successivo seguirà una nuova Fase di Narrazione.

Si continuerà così fino alla fine del gioco. [Capitolo 6]

Conclusioni

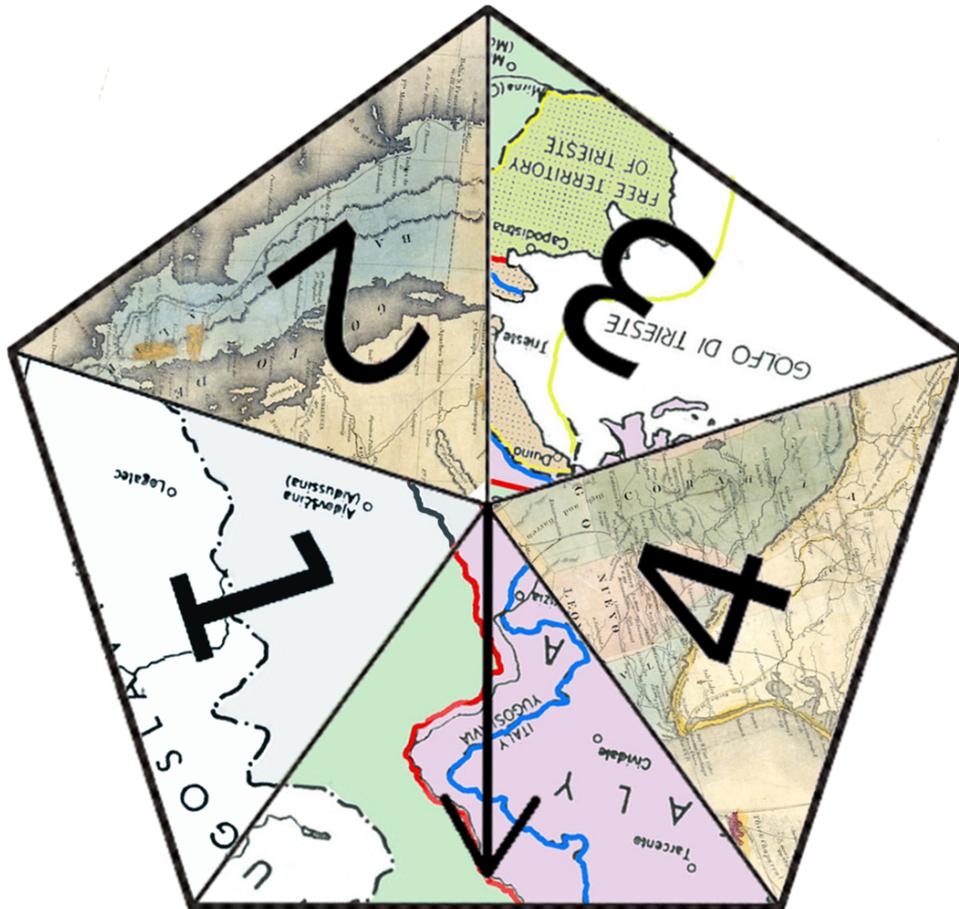
Sfortunatamente dopo 3 giorni di ininterrotta scrittura mi sono accorto di aver scritto più di 5800 parole, il regolamento del Game Chef ne prevede un massimo di 4000. Ho cercato di tagliare il più possibile... ma non sono riuscito ad andare sotto le 4300, peccato.

Nella creazione del gioco mi sono ispirato alle meccaniche di Annalise di Nathan D. Paoletta, mentre tenevo a mente Remember Tomorrow di Gregor Hutton. Per le meccaniche di gestione dadi mi sono ispirato a Macao, un gioco da tavolo di Stefan Feld e per le meccaniche di asta a Keyflower di Sebastian Bleasdale e Richard Breese. Questi sono due dei miei board game preferiti, con meccaniche veramente interessanti che ho voluto, non senza poca difficoltà, applicare ad un gioco di ruolo. L'intenzione è quella di trovare un accordo tra due mondi diversi dell'universo gioco, meccaniche e tattiche di giochi da tavolo in stile Euro Game da una parte e narrazione dall'altra.

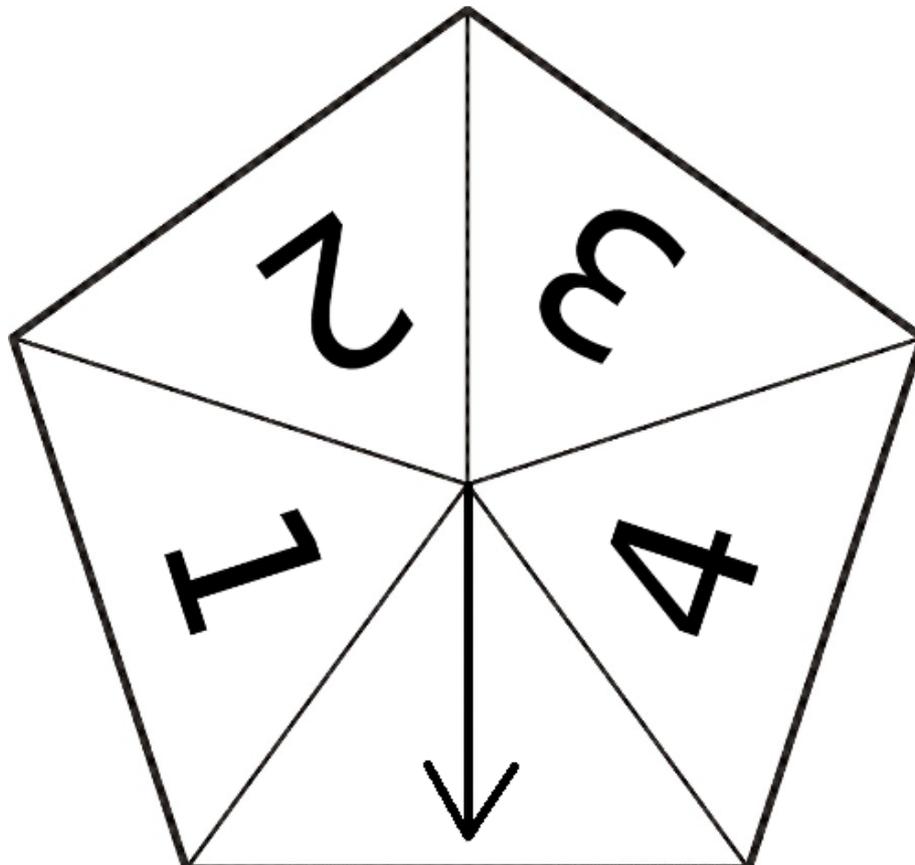
Quest'opera è soggetta alla licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale 4.0 Internazionale.

Per leggere una copia della licenza, visita il [sito web](#).

| | |
|--|--|
| Segreto | Segreto:  I II II |
| Ricordo: | I II III IV V |
| Sogno:  | I II III IV V |
| Ferita:  | |
| Scheda del Personaggio | |
| Nome: |  |
| Descrizione: | |
| A (Risorse non utilizzate) | B (Risorse delle aste non aggiudicate) |



RITAGLIA LUNGO I BORDI



RITAGLIA LUNGO I BORDI