

La Radura

Un gioco da 3 a 7 persone

di

Vicenzi Giacomo

per

Game Chef 2017 – Pummarola Ediscion

Sommario

Cosa serve per giocare?	2
Scegliete cos'è la Radura	2
Scegliete com'è rappresentato il Fumo.....	2
Incontri e scene	4
Cosa succede là fuori?	4
Insegnami qualcosa di nuovo.....	4
Tu e io abbiamo chiuso.....	4
Difendiamo la Radura!	4
Un attimo di intimità.....	4
Rabbia, lacrime e sangue.....	5
Connessioni	5
Eco	5
Fuori dalla Radura.....	5
Risolvere l'effetto di una carta	6
Epilogo	7
Fine delle carte nel mazzo	8
Il numero di segnalini Odio è almeno tanto quanto quelli di Fumo (per difetto).....	8
Ringraziamenti	9

Il mondo è diviso, separato dai pregiudizi e dalla guerra. I confini più esposti sono battuti incessantemente, ma quelli dove la natura già allunga le sue verdi mani sono considerati impenetrabili, diventando così facili nascondigli.

È proprio qui il posto dove molti regni e imperi arrivano coi loro confini ma non si interessano dell'esistenza di un posto così peculiare: la Radura.

Cosa serve per giocare?

- Un gomitolo, meglio se di vari colori brillanti
- Carta e penna
- Dadi, sassi, bottoni, ecc. che fungano da segnalini. Bisogna poterli distinguere in 3 gruppi diversi.
- Una fotocopia di schede e biglietti presenti nel manuale.
- Un mazzo di carte francesi ogni 3 giocatori (1 mazzo fino a 3, 2 mazzi fino a 6, ecc.)

Come primo passo bisogna scegliere una base per l'ambientazione: l'importante è che, qualsiasi sia il tema, la guerra e le divisioni rimangano il punto focale. Alcuni suggerimenti:

- Un mondo dove creature mitologiche e/o fantastiche si battono da secoli per strapparsi competenze territoriali
- Una nazione in espansione e gli stati limitrofi in lotta per non venir divorati dallo stesso, durante le guerre mondiali.
- Una colonia spaziale su un pianeta già colonizzato da altre specie senzienti
- Qualsiasi cosa simile

Scegliete cos'è la Radura

- Una roccaforte abbandonata, simbolo della grande e antica alleanza, ora divorata dai tralci dei rampicanti e presidiata da creature selvagge;
- Proprio una radura, un ritaglio di erba in mezzo ad una foresta fitta e intricata, nato naturalmente dalla presenza di sottobosco troppo fitto e rocce;
- Un'insenatura di un fiume, una palude dalla quale tutti stanno lontani per false superstizioni, dove respirare è difficile e stanziarsi impossibile;
- La cima di un monte, dove ormai persino gli eremiti non si rifugiano più. Troppo freddo e scosceso, con pareti ripide e rocce friabili.
- Un isolotto evitato per via delle sue scogliere a picco e la sua arida terra priva di ogni pianta, circondato da relitti di antiche imbarcazioni. Solo piccole canoe possono avvicinarsi.
- Qualsiasi posto inventato da voi che rassomigli ai precedenti.

Una particolarità della radura è il Fumo. Esso rende l'accesso difficile alla stessa, ma una volta dentro vi rende invisibili all'esterno. Il trucco sta nel tramandare segretamente il modo di entrare.

Scegliete com'è rappresentato il Fumo

- Una fitta nebbia che cresce nella notte e fatica ad andarsene durante il giorno, che sia estate o inverno;
- I miasmi incessanti che trasudano dalla terra e dall'acqua, carichi di sostanze letali eppure insufficienti ad uccidervi se vi passate brevemente attraverso;
- Una tempesta che non smette mai, una singolarità meteorologica che non si arresta con le stagioni. Come un ciclone però, nel suo occhio vige la pace.
- Un triangolo elettromagnetico che interferisce con qualsiasi mezzo lo attraversi, che sia per aria o per mare, e isola chiunque vi sia all'interno.
- Qualsiasi cosa inventata da voi che rassomigli ai precedenti.

Per un motivo o l'altro, avete deciso di raggiungere la Radura. Ognuno di voi viene da un mondo simile ma tenuto diviso da pregiudizi, tradizioni e violenza. Siete giovani, sicuramente adolescenti, prossimi all'età adulta. Non siete bambini. Avete giurato di fronte a chi vi ha raccontato dove si trova la Radura di non dirlo a nessun'adulto e soprattutto, di non riferirlo a nessun malintenzionato.

Prendete carta e penna e una copia della seguente lista ciascuno. Compilate tutti i punti a vostro piacimento:

- Mi chiamo _____ e sono (un) _____.
- Se _____ scopre che vengo nella Radura, mi ammazza.
- La mia famiglia/chi ci comanda mi obbliga a _____, ma prima o poi mi rifiuterò di farlo.
- La guerra mi ha tolto _____. Farei di tutto per riaverlo/a.
- Se c'è qualcuno che mi vuole veramente bene è _____. Mi piacerebbe portarlo/a nella Radura.

In nessun modo deve essere scritto il motivo per il quale siete venuti nella Radura.

Tenete questo foglio solo per voi.

Ricordatevi quindi di recuperare un sacchettino di segnalini di colori diversi, che nel gioco chiameremo segnalini Coraggio, segnalini Fumo e segnalini Odio, ai quali voi potete tranquillamente assegnare qualsiasi combinazione di colori. Spargeteli sul tavolo in modo che tutti possano raggiungerli. Idealmente, i colori sono bianco per Fumo, rosso per Coraggio e nero per Odio.

I segnalini di un colore rappresenteranno la protezione del Fumo, la forza che avete quando siete tra di voi e nella Radura. Finché ne avete una buona quantità la Radura è inattaccabile e così siete voi. Spenderli vi permette di modificare il mondo che vi circonda e così la Radura.

Quelli di un altro colore invece saranno il Coraggio che vi portate dietro. È quella cosa che è cambiata nella vostra testa e che a fatica resterà paziente.

Infine, i segnalini del terzo colore saranno l'Odio, la diffidenza che i vostri popoli hanno nei confronti l'uno dell'altro e che influisce psicologicamente (e spesso fisicamente) anche su di voi. Questi segnalini vanno messi sul tavolo in bella vista e non appartengono a nessuno, anche se sarete voi stessi singolarmente ad alimentarli.

Ognuno di voi parte con 1 segnalino Fumo e un segnalino Coraggio, e non ci saranno segnalini Odio al centro del tavolo.

Tenete i vostri segnalini nascosti dagli occhi degli altri e fateli vedere solo quando le regole lo prevedono. In un sacchettino, sopra le ginocchia, in tasca o in una mano sono tutti modi plausibili.

Prendete un gomitolino. La persona che è stata all'estero per ultima o che ha conosciuto una persona di nazionalità diversa più di recente prende un capo del filo e si fa un nodo al polso della mano che non usa per scrivere (non stringete troppo e fatevi aiutare dagli altri, mi raccomando). L'altra mano deve essere libera.

Incontri e scene

Il gioco è strutturato in incontri. All'inizio di ogni incontro dovete rivelare i segnalini Fumo che avete. Se la loro somma è superiore al doppio dei segnalini Odio allora siete al sicuro. Altrimenti andate all'epilogo. Durante il primo incontro dovrete rivelare i vostri segnalini Fumo, ma non potrete innescare l'Epilogo.

Ogni persona ha diritto ad una scena per incontro, a meno che le regole non dicano diversamente.

All'inizio di ogni scena, la persona col gomito sceglie una qualsiasi altra persona al tavolo e glie lo porge.

Da qui in poi, questa persona dovrà chiedere una delle seguenti cose all'altra, investe del proprio personaggio:

Cosa succede là fuori?

Nel gioco: Mostra cosa sta succedendo al di fuori della Radura, magari appartandoti un attimo o condividendo il momento alla presenza degli altri.

Fuori dal gioco: Mostra i segnalini e racconta cosa è successo al tuo personaggio fuori dalla Radura, seguendo gli esiti delle carte. Ottieni un segnalino Coraggio.

Insegnami qualcosa di nuovo

Nel gioco: fatti mostrare come affrontare delle avversità particolari, fatti svelare un segreto riguardo all'arte della guerra del popolo dell'altra persona o semplicemente fatti aiutare in un modo nuovo e strano.

Fuori dal gioco: ottieni un segnalino Coraggio o due segnalini Fumo

Tu e io abbiamo chiuso

Nel gioco: Quando qualcosa non va con qualcuno o non senti più il legame che c'era prima, recidi i rapporti con quella persona, almeno per ora. Nulla ti impedisce di ricostruirli, ma per il momento non c'è motivo di mantenerli

Fuori dal gioco: taglia il filo con quella persona, aggiungi un segnalino Odio. Ignora totalmente gli effetti di 3 carte la prossima volta che esci dalla Radura.

Difendiamo la Radura!

Nel gioco: per qualche motivo qualcuno di malintenzionato sta cercando di entrare nella Radura. Tu e un qualsiasi altro personaggio potete cercare di difenderla e usare qualche truccetto per allontanarlo. Qualsiasi tecnica atta a spaventarlo è accettata.

Fuori dal gioco: ogni partecipante somma Fumo e Coraggio contro Odio. Se i Personaggi vincono, il malintenzionato è respinto senza ricorrere alla violenza. In caso contrario,

Un attimo di intimità

Nel gioco: passa un momento intimo con una persona. Rivela qualcosa di personale del tuo background durante la scena.

Fuori dal gioco: ci si rivela e si scambiano i segnalini di qualsiasi tipo a vicenda (massimo 2 per tipo).

Rabbia, lacrime e sangue

Nel gioco: alle volte, per quanto si cerchi di venirsi incontro, qualcuno merita un pugno in faccia. Fatti valere fisicamente su qualcuno. Non importa chi vince, questa non è la Guerra: alla fine deve solo rompersi qualche dente.

Fuori dal gioco: scarta una carta coperta che hai tenuto da parte. Aggiungi un segnalino Odio e perdi (se ce l'hai) un segnalino Fumo.

Connessioni

Se si pensa che la scena sia stata sufficientemente importante da creare un legame, se prima non c'era una connessione, il giocatore che ora ha il gomito si fa un paio di giri di filo intorno al polso. In ogni caso, passa il gomito a quella persona. Ora quest'ultima persona è di turno.

Non ti è concesso passare il gomito alla stessa persona che te lo ha appena dato.

Cercate di passarvi il gomito in modo da giocare tutti esattamente una scena. Potete decidere in qualsiasi momento di passare subito il gomito a qualcun altro senza penalità e senza giocare la scena se l'avete già fatta.

Se non si decide di instaurare una relazione con qualcuno e il gomito viene passato senza però fare un nodo al polso, la prossima persona che farà una connessione sarà costretta prima a legare il nodo al proprio polso e poi passare il gomito a chi era nella scena con lei, che farà la stessa cosa. E' possibile che esista quindi un legame "involontario" tra la prima persona e l'ultima che si è fatta un laccio al polso. Se così fosse, avete due opzioni:

- Ripercorrere il legame, ovvero giocare subito una scena aggiuntiva tra di voi. Se lo fate, guadagnate tutti i bonus del caso.
- Tagliare il filo che vi collega senza alcuna penalità

Quando tutti avranno giocato un turno, la scena si interrompe e i personaggi sono tenuti a lasciare la Radura.

Eco

È possibile reiterare le connessioni con una persona – è sufficiente che uno dei due giocatori legati passi nuovamente il gomito all'altro. Questa procedura è conosciuta col nome di Eco – state semplicemente rafforzando un legame. Se lo fate, significa che ritenete la vostra relazione più importante di prima. Ricordatevi a vicenda come è andata l'ultima volta che avete creato una connessione, magari esternate anche i vostri sentimenti (senza timidezza, quindi) giustificando quella scelta.

Le regole cambiano: potete scambiarsi un qualsiasi numero di carte messe da parte quando siete nella Radura. Ricordati che in questo caso prendete tutti e due un segnalino Coraggio. È necessario che siate tutti e due d'accordo per creare un Eco.

Non potete creare una connessione di tipo Eco più di una volta a Incontro, e comunque non potete farne più di una con ogni altra persona durante l'intero corso della partita.

Se tagliate una qualsiasi connessione e c'è già anche un Eco, tagliate anche l'Eco.

Fuori dalla Radura

Tra un incontro e l'altro, i personaggi ritornano a casa e vivono la loro vita finché non tornano nella Radura. In questi periodi di lunghezza temporale indefinita, possono succedere più cose importanti per il personaggio stesso. Finito l'incontro, ogni giocatore pesca tre carte dal mazzo senza rivelarle agli altri, quindi risolve gli effetti e scarta le carte risolte, mantenendo a faccia in giù quelle che decide di non risolvere.

Risolvere l'effetto di una carta

Innanzitutto si sceglie quante carte risolvere. Si è obbligati a risolverne almeno una, ma le rimanenti si possono tenere a faccia in giù coperte e si procrastina la loro risoluzione ai turni successivi.

Le carte si interpretano in questo modo:

♦ **Quando risolvi Quadri**, il benessere a casa tua è peggiorato per via della Guerra. Se dovesse succedere di raccontare cosa è successo, scegli tra questi:

- Facciamo la fame, e _____ sta morendo.
- Ho dovuto abbandonare _____, l'unico ricordo prezioso di _____ (nome) per la causa.
- La terra e il mare sono stati sfruttati tanto che _____
- Pur di sopravvivere, la gente è costretta a strisciare nel fango (in senso letterale e/o figurato) facendo _____
- ... O qualsiasi situazione che metta in una situazione misera il mondo e chi ti circonda.

Se risolvi una figura di Quadri, qualcuno di esterno alla Radura è entrato e sta cercando **Ricchezza**. Durante il prossimo incontro, lascia la carta a faccia in su sul tavolo, quindi metti dal sacchetto un segnalino Coraggio e due Fumo sulla stessa. Chiunque può prendere alla fine del proprio turno un segnalino Fumo o Coraggio presente su quella carta, narrando come interagisce con quella entità, dimostrando **Generosità** o **Avarizia**. Finiti i segnalini, l'entità sparisce come più vi sembra consono in base a come l'avete trattata.

♥ **Quando risolvi Cuori**, le relazioni a casa tua si stanno incrinando. Se dovesse succedere di raccontare cosa è successo, scegli tra questi:

- Una persona a te cara è venuta a mancare.
- Una persona a cui sei o eri affezionato ti volta le spalle.
- La tua gente ti considera un reietto.
- _____ sa delle tue visite alla Radura e ti sta ricattando.
- ... o qualsiasi relazione che riguardi te e chi ti circonda che peggiora.

Puoi risolvere fino a tre carte di Cuori contemporaneamente. Se lo fai, chi ti sta a sinistra e a destra ti aiuta ad approfondire un punto che hai scelto in precedenza, dettagliando la situazione.

Se risolvi una figura di Cuori, qualcuno di esterno alla Radura è entrato e sta cercando **Pietà**. Durante il prossimo incontro, lascia la carta a faccia in su sul tavolo, quindi metti dal sacchetto un segnalino Coraggio e due Fumo sulla stessa. Chiunque può prendere alla fine del proprio turno un segnalino Fumo o Coraggio presente su quella carta, narrando come interagisce con quella entità, dimostrando **Compassione** o **Freddezza**. Finiti i segnalini, l'entità sparisce come più vi sembra consono in base a come l'avete trattata.

♠ **Quando risolvi Picche**, gli effetti della guerra si acuiscono. Se dovesse succedere di raccontare cosa è successo, scegli tra questi:

- Mi hanno chiamato alle armi, e andare nella Radura è sempre più difficile.
- Gli adulti stanno per sferrare segretamente un attacco a _____ (nome di nazione/tribù di qualcuno che incontri nella Radura).
- Stiamo schiavizzando i _____ per velocizzare la produzione di armi. È una cosa terribile.

- _____ è andato al fronte al posto mio per proteggermi.
- O qualsiasi situazione che riguardi chi ti circonda e la Guerra in maniera diretta e che peggiora.

Se risolvi una figura di Picche, qualcuno di esterno alla Radura è entrato e sta cercando **Vendetta**. Durante il prossimo incontro, lascia la carta a faccia in su sul tavolo, quindi metti dal sacchetto un segnalino Coraggio e due Fumo sulla stessa. Chiunque può prendere alla fine del proprio turno un segnalino Fumo o Coraggio presente su quella carta, narrando come interagisce con quella entità, dimostrando **Passione** o **Lucidità**. Finiti i segnalini, l'entità sparisce come più vi sembra consono in base a come l'avete trattata.

♣ **Quando risolvi Fiori**, la paura e l'irrazionalità sopraffanno chi ti circonda. Se dovesse succedere di raccontare cosa è successo, scegli tra questi:

- Alcuni di noi giovani sono stati puniti più severamente del solito senza alcun motivo apparente.
- Abbiamo distrutto _____, uno dei simboli della nostra cultura e della nostra scienza.
- Chi dice che _____ viene giustiziato in piazza.
- La paura del nemico ha fatto sì che _____
- O qualsiasi situazione che riguardi conseguenze della follia provocata da questi tempi oscuri.

Se risolvi una figura di Fiori, qualcuno di esterno alla Radura è entrato e sta cercando **Buonsenso**. Durante il prossimo incontro, lascia la carta a faccia in su sul tavolo, quindi metti dal sacchetto un segnalino Coraggio e due Fumo sulla stessa. Chiunque può prendere alla fine del proprio turno un segnalino Fumo o Coraggio presente su quella carta, narrando come interagisce con quella entità, dimostrando **Saggezza** o **Follia**. Finiti i segnalini, l'entità sparisce come più vi sembra consono in base a come l'avete trattata.

Ricordati anche che quando risolvi una carta perdi sempre un segnalino Fumo. Stai entrando e uscendo dalla Radura, la rendi debole e permeabile all'esterno e ogni giorno rischi di rivelare la sua posizione e cosa sta succedendo al suo interno. Consideralo come una tassa di passaggio.

Infine, fai questo conteggio:

Resistenza = n° di segnalini Coraggio in tuo possesso + n° relazioni con altre persone (gli Eco contano come ulteriore relazione!)

Se il valore della carta da risolvere è inferiore alla tua Resistenza la scarti senza conseguenze, altrimenti aggiungi un segnalino Odio al mucchio sul tavolo. Tuttavia, puoi decidere di spendere un segnalino Coraggio per impedire l'aggiunta di un segnalino Odio al tavolo per colpa delle tue carte; mantieni lo stesso valore inizialmente calcolato quando risolvi tutte le carte che hai intenzione di risolvere (cioè, se spendi un segnalino Coraggio per risolvere una carta, non devi ricalcolare la Resistenza per risolvere le carte successive).

Le figure aggiungono sempre un segnalino odio, ma (come già spiegato precedentemente),

Epilogo

Il gioco finisce quando:

- Finiscono le carte nel mazzo
- Il numero di segnalini Odio è almeno la metà di quelli Fumo (per difetto).

Ricordatevi che non potete condividere il numero di segnalini che avete con gli altri a meno che le regole non dicano l'opposto.

Per aiutarvi a capire in quanto tempo finisce una partita, riporto la seguente tabella:

giocatori	mazzi	Incontri	Carte ultimo Incontro per giocatore
3	1	6	2,2,3
4	1	5	1,1,1,1
5	2	7	2,3,3,3,3
6	2	6	2,2,2,2,3,3
7	3	8	1,1,1,1,1,2,2
8	3	7	1,1,1,1,1,1,2,2

I numeri nell'ultima colonna stanno ad indicare quante carte si pescheranno l'ultimo giro e come andranno suddivise fra i giocatori (scegliete liberamente chi pescherà più o meno carte; una scelta strategica è accettata!).

Fine delle carte nel mazzo

È arrivato il momento di chiudere il cerchio. La Guerra si è protratta per troppo tempo ormai e dovete prendere in mano la situazione. Avete resistito a tutti i problemi che si sono creati finora e che vi hanno quasi impedito di raggiungere la Radura regolarmente.

Per ogni coppia di segnalini Fumo che avete, scartateli e prendete un segnalino Coraggio. Per ogni carta rimasta da risolvere, perdetevi un segnalino Coraggio. Inoltre ogni Connessione che avete con qualcun altro conta come se fosse un segnalino Coraggio. Sommate il tutto, quindi seguite questo epilogo:

- *0 segnalini Coraggio:* siete stati schiacciati dalla Guerra. Decidete di seguire il branco per sopravvivere o morite in un gesto eroico ma vano per dimostrare al mondo che qualche idea diversa l'avete?
- *1-5 segnalini Coraggio:* cominciate a fare la differenza, e a svegliare le menti di chi vi circonda, anche se sono poche persone. È pur sempre un inizio, no? Vivrai col tuo gruppo di ribelli finché la Guerra è finita o combatterai al fianco di chi propugna un futuro di Pace, perdendo altri amici ma combattendo per una giusta causa?
- *6 o più segnalini Coraggio:* le tue parole e le tue gesta le hai fatte fruttare a casa, e ora c'è l'occasione di stabilire un contatto pacifico tra te e un qualsiasi altro popolo. La gente è stufo di soffrire, è arrivato il momento di fare la pace. Come sarà il futuro condiviso con le altre realtà? Si cancelleranno i confini o si rafforzeranno in un unico popolo, diventando per la prima volta esempio di civiltà tollerante ed evoluta?

Potete decidere di includere i personaggi dei giocatori che vi sono stati più vicini durante la partita se per loro va bene. Unire le forze è proprio lo scopo di questi incontri nella Radura.

Il numero di segnalini Odio è almeno tanto quanto quelli di Fumo (per difetto)

Significa che la Radura è permeata dal pregiudizio e dalla rabbia nei confronti degli altri. La Radura viene invasa, o i personaggi decidono di non continuare. Qualsiasi sia la scelta, l'epilogo è dei peggiori. Raccontate di come la Guerra consuma prima voi e poi i vostri popoli. Se volete, usate i segnalini Coraggio rimasti per scandire i turni di narrazione.

Il gioco è finito.

Ringraziamenti

Ringrazio Stefania per essermi sempre vicina nella realizzazione delle mie idee, anche le più assurde ed intraprendenti.

Ringrazio Olga per avermi ascoltato ed incoraggiato sin dall'inizio, per la curiosità e i suggerimenti.

Ringrazio Patrick per le idee regalate. Spero che possa tornare a trovare il tempo per partecipare anche lui al Game Chef!

Un grazie non meno importante va alla comunità del Game Chef Pummarola Ediscion sia su Google Plus che su Discord, per l'incoraggiamento e la condivisione di idee.

E un sentito ringraziamento finale va agli organizzatori: noi partecipanti siamo la benzina del contest, ma loro sono il motore!