

La strada per Bengodi



INTRODUZIONE

É tempo di mettersi in viaggio. Necessità, curiosità e bisogno di avventura ti tirano oltre il confine, mentre nostalgia, responsabilità e rimorso cercano di tenerti ancorato ad un posto in cui, comunque, sai di non poter restare. Non importa se sia per paura, noia, o per vocazione. Devi concludere il tuo viaggio, non importa il prezzo, o chi sarà a pagarlo. Non hai davvero idea di cosa ti aspetti di lá, le uniche informazioni a tua disposizione sono echi lontani, racconti che nel percorso dal confine alla tua terra sono stati deformati da mille bocche e duemila orecchie, che parlano di un luogo favoloso e terribile, dove potrai realizzare le tue speranze, o soccombere ad un incubo peggiore di quello che stai lasciando, a seconda delle dicerie.

L'unica cosa certa é che la strada é irta di pericoli, e non tutti quelli che partono sono destinati a trovare quello che cercano, o a desiderarlo ancora una volta che l'avranno trovato. Ammesso che arrivino.

PREMESSA DEL GIOCO

La strada per Bengodi é un gioco per 2+ giocatori, che parla di viaggi, speranze e sconforto. Vuole essere un approccio all'esperienza della migrazione, ma I giocatori non sono obbligati ad affrontare il tema direttamente, se non lo desiderano (le meccaniche dovrebbero guidare in ogni caso l'esperienza in questo senso).

Qualche suggerimento per ispirare le vostre giocate:

- Avventurieri ed esploratori alla ricerca di un continente perduto
- Un gruppo di migranti alle prese con un "Viaggio della speranza"
- La Berlino del muro
- Disertori in fuga dal proprio battaglione
- Soldati all'assalto di un importante obiettivo militare
- Coloni spaziali
- Naufraghi di ritorno a casa dopo una lunga assenza
- Prigionieri in fuga (il confine può essere anche inteso solo come l'uscita dalla prigione!)

MATERIALE DI GIOCO

- Fogli di carta su cui segnare i dati del proprio personaggio (nome, aspetto, speranze, ancore, dicerie) ed i dettagli del viaggio (origine, meta, percorso, pericoli, confine)
- Fili, cordicelle, listelli di legno o stecchini, di lunghezze di legno, da utilizzare per estrarre a sorte (di seguito chiamati pagliuzze o fili).

TERMINI DI GIOCO

Prima di iniziare a giocare bisogna prendere familiarità con alcuni termini:

Ancore: sono persone, ricordi e idee, che causano nostalgia o senso di colpa nel pg, tirando la sua mente e il suo cuore verso il luogo di origine: affetti, responsabilità, comfort, etc.

Speranze: sono persone, motivazioni e aspettative che spingono i personaggi oltre il confine: qualcuno o qualcosa che li attende, progetti da realizzare, desiderio di vedere cose nuove etc...

Dicerie: sono i pettegolezzi che girano riguardo alla tua meta. Informazioni frammentarie che ti sono arrivate "per sentito dire". Non hai nessuna certezza sulla loro veridicità. Possono essere positive o negative, ed evolversi in speranze o ancore, a seconda che vengano confermate o confutate.

SETUP DELLA PARTITA

- 1) i giocatori discutono al tavolo a proposito di dove e quando vogliono che si svolga la storia che si andrà a giocare; nel capitolo "premessa del gioco" sono presenti alcuni suggerimenti al riguardo, Tenete presente che se volete raccontare la storia di un ritorno ci saranno alcuni accorgimenti da prendere (sono spiegati nei capitoli successivi).
- 2) Stabilite il luogo di origine e la destinazione dei personaggi. Potete utilizzare nomi di luoghi reali, o sceglierne uno di fantasia. Sarebbe meglio scegliere come nome per il luogo di origine qualcosa con nomi e suoni familiari ai giocatori (per esempio, inventarvi il nome di una città italiana, nel caso tutti i giocatori vivano o abbiano vissuto in quello stato), e qualcosa che suoni esotico o alieno per la meta (nel caso di giocatori che abbiano familiarità con la lingua italiana andrebbero bene nomi dal suono germanico o slavo, ma qualunque affinità con una lingua sconosciuta ai giocatori va bene).
Se si sta giocando una storia in cui i personaggi vogliono tornare a casa, il ragionamento funzionerà in modo inverso
- 3) Si stabilisce a larghe linee che tipo di percorso dovranno fare i personaggi, ad esempio "viaggio via mare", "traversata nel deserto", "viaggio in strada" etc... (una volta stabilito il punto 1, questa parte sarà abbastanza immediata), e pochi dettagli di

base: hanno una guida, o dei trafficanti che si occupano del trasporto? Sono autonomi nei loro spostamenti? Devono acquisire provviste lungo il percorso?

- 4) Si stabilisce cosa i personaggi troveranno una volta giunti al confine: una frontiera fortificata? Una montagna da scalare? Delle prove da superare?

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

- 1) Dare un nome al proprio personaggio, e abbozzarne aspetto fisico, carattere e altri dettagli personali (parte molto libera e a discrezione del giocatore, ma assolutamente da non saltare)
- 2) Definite la ragione per cui i personaggi si stanno mettendo in viaggio. In generale è la stessa per tutti i personaggi (scappare da una guerra, reclamare per una terra inesplorata, sfuggire alla legge, etc...) ma ogni giocatore è libero di specificare i particolari per quel che riguarda il proprio personaggio (es1: scappo da una guerra perché ne sono vittima, o perché non voglio più uccidere. Es2: fuggo dalla legge perché sono innocente, oppure perché sono colpevole ma la sentenza è inumana etc...). Durante il viaggio, i personaggi probabilmente proveranno nostalgia di casa, e rimpiangeranno di essersi messi in viaggio. Ciò non di meno, la verità è che non sarebbero comunque potuti restare.
- 3) Ogni giocatore scrive due **speranze** e due **ancore** per il proprio personaggio
- 4) Ogni giocatore scrive due dicerie positive e due negative sulla meta
- 5) I personaggi viaggiano in compagnia di un numero non specificato di persone, ma tra esse ci sono dei PNG particolari, pari al numero di giocatori (e dei personaggi stessi). Ogni giocatore ne crea uno, e dice perché è importante per il proprio PG.
- 6) A turno, i giocatori stabiliscono uno dei pericoli che i personaggi potrebbero trovarsi ad affrontare durante il percorso, finché ogni giocatore ne avrà stabiliti 4.

Regola Opzionale (ma caldamente consigliata): usate una mappa! Se usate luoghi reali sarà più facile trovarne una su cui stabilire il percorso e i luoghi dove, secondo voi, si potrebbero realizzare i pericoli. Se usate luoghi di fantasia, disegnate il percorso dei vostri personaggi su un foglio bianco. Scrivete il nome del luogo di origine da un lato del foglio, e il nome della meta dall'altro. A turno i giocatori scriveranno un nome suggestivo in un punto a scelta tra origine e meta, e scriveranno in breve il pericolo che vi si trova. Se ne avete la possibilità, fate anche dei disegni!

COME GIOCARE

Sintesi: prima di ogni scena si tira a sorte. Chi pesca la pagliuzza più corta imposta la scena, e annuncia un pericolo di cui il proprio personaggio, o un png per lui importante, pagherà le conseguenze. Si giocano momenti drammatici del percorso, il valico del confine e l'arrivo a destinazione.

Disponete le pagliuzze orizzontalmente sul tavolo di gioco, in modo che una delle due estremità sia coperta, e l'altra sia disposta in modo tale da dare l'illusione che i fili abbiano tutti la stessa lunghezza.

Prima di ogni scena, ogni giocatore pesca una pagliuzza, e si vede chi ha quella più corta. Il giocatore, o qualcuno a loro caro, saranno tra le vittime del pericolo che sta per abbattersi sul gruppo in viaggio. Tutti gli altri possono buttare via la propria pagliuzza. Il giocatore con la pagliuzza più corta avrà l'onere di scegliere liberamente tra uno dei pericoli nella lista, ed impostare una scena che vada verso la realizzazione di quel pericolo. I giocatori possono interpretare liberamente il proprio personaggio e il loro png, fino a quando il giocatore con la pagliuzza più corta non disporrà il filo davanti a sé. A quel punto il pericolo si abatterà sui giocatori.

Non c'è un narratore esterno. Tutto viene narrato dal punto di vista del personaggio. Il giocatore, usando la prima o la terza persona, inizia dicendo "il mio personaggio vede/sente/prova", e descrive il verificarsi del pericolo.

Gli altri giocatori dicono come il proprio pg reagisca, con successo, al pericolo, e come traggano forza e speranza da una delle proprie speranze. Ogni speranza può essere usata una volta sola!

Il giocatore narrante dice come il proprio personaggio o uno dei png subiscano le conseguenze del pericolo, e conclude dicendo di nuovo cosa il proprio personaggio vede, sente e prova.

La prima volta che un giocatore pesca la pagliuzza più corta, sarà il png da lui creato a farne le spese. A partire dalla seconda volta toccherà al proprio PG.

Includete dettagli olfattivi, sonori e visivi per aiutarvi.

A fine scena il giocatore con la pagliuzza più corta tiene il filo disposto davanti a sé.

Non serve narrare il viaggio in ordine cronologico (a meno che la cosa non generi controsensi). Se avete stabilito che i pericoli sono legati a punti specifici del percorso, non preoccupatevi di sceglierne uno da una tappa che avete già superato.

ESEMPIO DI GIOCO:

Il giocatore con la pagliuzza più corta non dice "una tempesta si abbatte sul gruppo", ma "sento l'odore dell'asfalto che si raffredda, mentre le prime gocce cadono sulla mia testa. In un attimo tutto attorno a me è freddo e bagnato. Sento solo i tuoni e lo scroscio incessante della pioggia, mentre cerco riparo tentando di non restare separato dal gruppo."

Uno degli altri giocatori dice: “ continuo a camminare lentamente sotto la pioggia incessante, tenendo per mano I miei cari. Penso ai compaesani che mi aspettano dall'altra parte, e alla vita che mi aspetta in loro compagnia. Sento un po' meno freddo.

Gli altri giocatori con una pagliuzza piú lunga narrano cosa fa e prova il proprio pg.

Il giocatore con la pagliuzza piú corta conclude: “ finito il temporale, sento Françoise (uno dei PNG creato precedentemente) tossire e respirare a fatica: a causa del freddo e della stanchezza si é ammalata”.

Cosa fare quando non si hanno piú speranze: Quando un giocatore non ha pescato la pagliuzza piú corta, ma il suo personaggio non ha speranze a cui aggrapparsi per sopravvivere, si narrerà una scena in cui il personaggio sopravvive per un soffio, e per un attimo rimpiange di essersi messo in viaggio. Questo conta come se avesse utilizzato un'ancora per ripescare: il giocatore aggiunge uno all'elenco delle ancore utilizzate (vedi cap. “Come usare le speranze e le ancore”)

COME USARE LE SPERANZE E LE ANCORE

Le speranze vengono usate quando, durante una scena, non si ha pescato la pagliuzza piú corta, e si narra una scena in cui il proprio personaggio resiste al pericolo. Segnate il numero di speranze utilizzate

Le ancore si usano quando un giocatore pesca la pagliuzza piú corta, ma vuole ripescare. In quel caso narra una scena in cui il proprio personaggio si pentirà di essere partito. I giocatori rimescolano le proprie pagliuzze nel mucchio, e si ripescano. Segnatevi sempre quante ancore avete utilizzato.

INTERMEZZO

Quando tutti i giocatori avranno pescato due pagliuzze, si narra una scena in cui i personaggi trovano un rifugio temporaneo, a metà del loro percorso.

Il giocatori che avranno davanti a sé una pagliuzza scelgono un'opzione:

- Narrare delle brevi scene in cui le dicerie sulla meta vengono confermate (diedendo speranze o ancore, a seconda se fossero dicerie positive o negative), o se si rivelano false, e in che modo (diventeranno speranze o ancore, a seconda dei casi). con tante dicerie quante sono le pagliuzze “corte” in gioco (il doppio del numero di giocatori)
- Narrare una scena in cui un PNG si riprende dalle conseguenze di una scena pericolosa (può essere utilizzato di nuovo)

Seguono altre due scene di viaggio, come nella prima parte del gioco.

L'ULTIMA SCENA

Quando in gioco resteranno tante pagliuzze quanti sono i giocatori, si narra l'arrivo al confine. In questa scena il pericolo é costituito dal confine stesso, e chi pesca la pagliuzza piú corta deve includerlo nella sua descrizione.

L'EPILOGO

Quando tutte le pagliuzze saranno state utilizzate, I personaggi sono arrivati a destinazione. Il loro destino oltre il confine resta incerto, e non verrà narrato. Invece si stabilirà quali dicerie sulla meta fossero veritiere e motivi per cui I PG potrebbero essersi pentiti di avere intrapreso il viaggio.

Partendo dal giocatore che unendo le proprie pagliuzze otterrà la lunghezza maggiore, si sceglieranno un numero di dicerie positive pari al numero delle speranze utilizzate in gioco, e un numero di dicerie negative pari alle ancore, e sceglierà se confermarle o confutarle. Dopodiché affermerà le ragioni per cui il proprio pg é pentito o comunque non del tutto soddisfatto di essere partito, in numero pari alla somma delle ancore da lui utilizzate e dei png da loro creati che hanno subito le conseguenze di un pericolo. Infine il giocatore dirà se, alla luce di quanto narrato, ritiene che il proprio pg realizzerà le proprie speranze.

Se un giocatore dovesse trovarsi senza dicerie da confermare o confutare durante il proprio turno, si adeguerà a quanto stabilito dai giocatori prima di lui (in fondo è quello che ha avuto il viaggio più tranquillo).

