

Requiescat in pace

Gioco creato per il Game Chef Pummarola Ediscion 2017

Tema: Confini. Ingredienti: filato; eco; fumo; taglio.

Introduzione

Voi giocatori siate sciamani africani, medium, esorcisti, o spicopompi.

Siete stati chiamati in causa da chi si fida di voi per placare l'animo di uno spettro, la cui vita è stata un susseguirsi di accadimenti che lo hanno portato a una morte violenta e prematura. A causa di ciò non può o non vuole oltrepassare il confine tra la vita e l'oblio.

Rivivrete i ricordi dell'anima in pena, sentirete le eco dei suoi pensieri ed emozioni, forti nel vostro essere. Il vostro scopo è quello di carpire i ricordi di momenti particolarmente belli e significativi dal filato della sua vita prima della morte. Solo così si riuscirà a portare pace all'anima in pena.

Materiale occorrente: Qualche foglio e penne/matite per ogni giocatore, un mazzo di carte (da poker, tarocchi o briscola) di cui si useranno solo alcune carte.

Preparazione

1 – Mettetevi in cerchio, seduti comodi ad un tavolo e decidete a grandi linee dove ambientare la vostra storia e se ci sono eventuali argomenti tabù per chi gioca. Decidete il sesso e le origini del protagonista della narrazione.

2 – Ogni partecipante scrive su un foglietto di carta quattro frasi che rappresentano un punto di partenza, uno spunto per la narrazione della storia. Sono le **Eco dei Ricordi** dell'anima in pena. Sceglie dal seguente elenco e completa come preferisce:

“Ero Violento o Menefreghista quando..”

“Ero Approfittatore o Troppo prodigo verso chi..”

“Ero Ossessionato da o Scialacquatore di..”

“Ero Fermamente convinto o Facilmente Influenzabile da..”

“Ero Invidioso o Geloso di..”

“Ero Scorbutico o Ruffiano con..”

“Sottovalutavo, Disprezzavo o Avevo paura di..”

“Sovrastimavo o Svalutavo il/la mio/a..”

“Fingevo o Si vergognavo di essere..”

“Ero ostracizzato o Braccato perché..”

3 – Il bigliettino è poi passato al giocatore alla propria destra.

4 – Preparate il mazzo di carte da usare.

Scegliete un seme per le **Carte Benigne** (ad esempio cuori/ denari/..), e uno per le **Carte Maligne** (es: picche, bastoni/..). Prendete solo le figure di entrambi i semi, per un totale di 6 carte. Aggiungete poi un'ulteriore carta, ad esempio un jolly, la **Carta Privazione**.

Le carte vengono poi disposte coperte e sparse sul tavolo.

Inizio del gioco

1 – Finiti i preparativi della fase precedente, ogni giocatore legge un rigo:

“Il rituale è stato fatto, il fumo nero ci avvolge e riempie la stanza.
Perdiamo di vista tutto ciò che ci è attorno.
I suoni sembrano farsi sempre più lontani fino a sparire del tutto.
Ci appare una figura la cui forma sfuma e si perde.
La sfioriamo e siamo nei suoi ricordi.”

2 – A partire da adesso parlerà solo un giocatore alla volta. Ognuno racconterà un frammento della storia, il filato che unisce la nascita di un individuo alla sua morte, seguendo le seguenti regole.

► **Le carte dettano la storia:** Prima di iniziare a narrare, ogni giocatore scopre (gira a faccia in su) una carta. Quello che narra sarà deciso in parte da essa:

Carta Maligna: Racconta un avvenimento andato male, sfruttando un suggerimento scritto nelle **Eco dei Ricordi** che ha ricevuto e lo spunta (non può essere riutilizzato).

Carta Benigna: Un evento positivo per l'anima. Probabilmente una persona è entrata nella sua vita, le è stata vicina e l'ha aiutata. I suggerimenti vengono sfruttati nel senso contrario a quello che c'è scritto nel bigliettino delle **Eco dei Ricordi**: la violenza può diventare dolcezza; l'invidia, fratellanza; l'odio, amore. Si spunta anche in questo caso. Il giocatore successivo non scoprirà alcuna carta e racconterà un evento come se avesse girato una carta Maligna.

Carta Privazione: L'evento narrato è negativo, anche per una figura che aiutava l'anima, tanto da spingerla ad andarsene.

Finito di narrare, ricoprire tutte le carte malevoli e una carta benevola prima scoperta (La figura inerente alla persona che ha abbandonato l'anima), e rimescolarle con le altre carte coperte. Rimettere le carte coperte sul tavolo.

► **Narra la storia in prima persona:** Tu non sei più solo tu, ma anche Lui.

► **Usa le Eco dei Ricordi:** Come già detto, i foglietti scambiati nella fase di preparazione devo essere usati per la narrazione. Le carte possono essere un ulteriore spunto, una donna potrebbe essere una ragazza amata dall'anima in pena, un re il padre.. Inizia la narrazione con un riferimento a ciò che ha detto il giocatore prima di te.

► **Oltrepassa i confini:** Gli eventi negativi devono susseguirsi sempre più violenti, sempre più insopportabili. La vita di quest'anima è stata così. Ogni evento ha spinto l'anima a oltrepassare il limite, il confine di ciò che pensava non potesse fare, a farlo cadere sempre più in basso, fino alla morte.

► **Raccolta collettiva:** Dopo il frammento di racconto cedete la parola al giocatore alla vostra sinistra. Se quel giocatore ha finito gli spunti si passa al finale del gioco.

Fine del gioco

Condizioni di Vittoria: Se sul tavolo, in qualsiasi momento, ci sono contemporaneamente tutte e tre le Carte Benevoli scoperte, il gioco è concluso con la vittoria dei giocatori. Potete raccontare come lo spettro è stato liberato e riesce a passare il confine.

Condizioni di Sconfitta: Nel momento in cui si finiscono gli spunti il gioco termina con la sconfitta dei giocatori. I ricordi sono finiti, ne manca solo uno. Descrivete il ricordo di come la vita dell'anima è stata tagliata prematuramente.