

# B.B.Q.

-Burning Books Quest-

un party game per 3-5 giocatori.

*La Biblioteca più grande del mondo brucia. L'umanità ha raccolto e archiviato tutto il proprio patrimonio culturale cartaceo in una roccaforte colossale.*

*Testimonianze uniche e preziose, e tutte le storie del mondo ardono in un rogo indomabile.*

*Bruciano stanze, corridoi e interi piani di Storia, Fantascienza, Teologia, Narrativa, Astronomia, Cinema, Filosofia, Arte...*

*È il più grande disastro culturale mai avvenuto.*

*I giocatori interpretano Intrepidi Ricercatori Sottopagati, incaricati di rischiare la propria vita per recuperare il maggior numero di volumi, brandelli e pagine di libri, prima che tutto quanto diventi cenere.*

*Se sopravviveranno, poi, avranno l'onore e l'onere di ricomporre ciò che hanno salvato in una Storia Unica, che sostituisca tutte le storie perdute: l'unica testimonianza che verrà divulgata e tramandata ai posteri.*

## **Materiale di gioco:**

### -Carte Mandato-

Sono 20 (n.d.r. 6 in questa versione). Ogni giocatore ne pesca una a inizio partita. Rappresentano l'obiettivo segreto che ogni Ricercatore deve perseguire.

### -Carte Storia-

Rappresentano i brandelli di documentazione che i ricercatori salvano dal rogo e utilizzano per riscrivere l'Unica Storia. Sono 126 e ognuna presenta due elementi.

### -Carte Manipolazione-

Sono 80 e hanno un effetto specifico sulle meccaniche del gioco. 40 sono contraddistinte dal simbolo **!**, 40 dal simbolo **?**. Questi indicano in quale fase del gioco hanno effetto.

## **Svolgimento:**

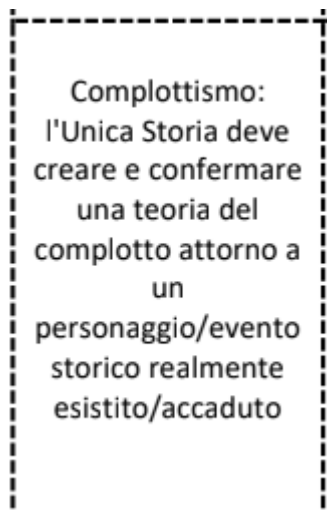
il gioco si svolge in Tre fasi distinte: il *Mandato*, il *Recupero*, e la *Riscrittura*.

Nel *Mandato* ogni giocatore riceve il proprio obiettivo segreto;

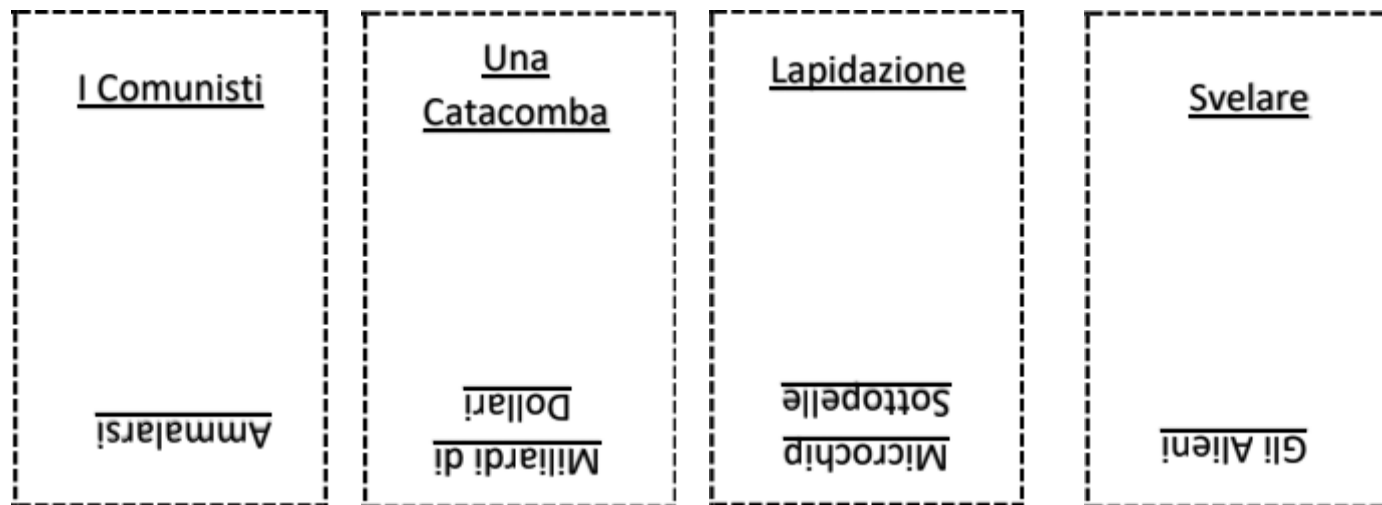
Nel *Recupero* i giocatori hanno un tempo limitato durante il rogo per raccogliere *Carte Storia* e *Carte Manipolazione* pescando tutti da un unico mazzo.

Nella *Riscrittura* i giocatori utilizzano i brandelli di storia raccolti per riscrivere l'Unica Storia.

Questa è una **Carta Mandato**



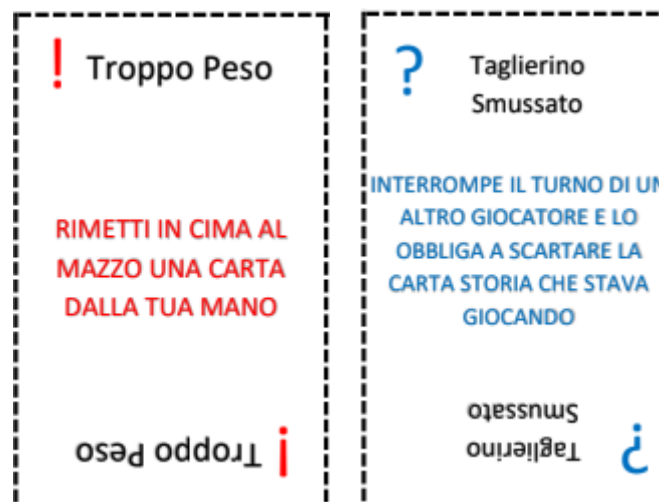
Queste sono **Carte Storia**: persone, oggetti, luoghi, azioni, fenomeni... Tutte presentano due elementi.



Anche questa è una **Carta Storia**



Queste sono **Carte Manipolazione**, colori e simboli indicano la fase di gioco in cui hanno effetto.



## IL MANDATO

*Ogni Intrepido Ricercatore Sottopagato è patrocinato da un Mandante: un potente personaggio politico che, sotto le vesti dell'amore per la cultura e la filologia, ha già intuito che il rogo della Biblioteca è qualcosa che può essere sfruttato a proprio tornaconto. Come? Semplicemente approfittando della distruzione dei documenti unici per insabbiare, smussare, manipolare e riscrivere la Storia a proprio piacere.*

Dopo averle mescolate, ogni giocatore pesca una *Carta Mandato*: questa rappresenta l'obiettivo da perseguire segretamente durante la fase di Riscrittura, il taglio particolare da dare alla storia che verrà riscritta: un'atmosfera e un tono che dovrà assumere l'Unica Storia raccontata dopo il rogo. Ogni giocatore conosce solo la propria *Carta Mandato* e la tiene nascosta agli altri.

## IL RECUPERO

Il Recupero è l'eroica impresa in cui i giocatori raccolgono quanti più frammenti di libri sia possibile prima che la Biblioteca bruci del tutto.

Mescolate i due mazzi di *Carte Storia* e *Carte Manipolazione* in un mazzo unico e ponetelo al centro del tavolo.

Il rogo comincia attivando un conto alla rovescia della durata di 5 minuti. Il giocatore più giovane pesca per primo una carta dal mazzo. Dopo di lui, in senso orario, tutti gli altri giocatori fanno lo stesso. Completato un primo giro si prosegue: a turno ognuno pesca una carta e la aggiunge alla propria mano.

*Veloci che il tempo scorre e tutto brucia.*

La pesca continua fino al finire delle carte o fino allo scadere del tempo, momento in cui la Biblioteca è completamente in fiamme e non è più possibile recuperare nulla.

Tutte le carte rimaste nel mazzo di pesca dopo lo scadere del tempo sono frammenti di storie bruciati, perduti per sempre. Lasciate semplicemente il mazzo sul tavolo.

*Il Recupero è un'operazione frenetica e rischiosa: I Ricercatori fanno la spola dall'edificio in fiamme al cortile esterno, dove depositano i libri monchi e le pagine bruciacchiate che riescono a recuperare. C'è chi prova ad uscire con un'alta pila di volumi, e per il troppo peso fa cadere tutto in terra. C'è chi si scontra con un compagno, chi ha respirato troppo fumo e deve fare una pausa, e chi invece ha trovato una zona più sicura e facile per salvare libri...*

Il veloce susseguirsi di carte pescate dai giocatori è interrotto solamente dalle *Carte Manipolazione* che presentano il simbolo **!**.

Queste hanno un effetto istantaneo che si attiva immediatamente: Quando ne pescate una agite come la carta indica, scartatela, e fate continuare il giro al prossimo giocatore in turno.

Quando pescate, le *Carte Manipolazione* contraddistinte dal simbolo **?** sono aggiunte alla mano del giocatore, esattamente come le *Carte Storia*. Il giocatore ne attiverà l'effetto nella terza fase del gioco (la Riscrittura).

## LA RISCRITTURA

*Chiusi nella riproduzione fedele di una Università Occupata i Ricercatori sono gli unici ad avere accesso ai frammenti salvati dal rogo. Ognuno custodisce i propri, raccolti rischiando la vita fra le fiamme. Gli ordini sono di uscire dall'edificio solo nel momento in cui l'Unica Storia, da consegnare al mondo, sarà stata ricomposta. Ogni Ricercatore, però, ha un mandato preciso da compiere...*

Durante la Riscrittura i giocatori utilizzano a turno le proprie *Carte Storia* collegandole fra loro nella narrazione di una storia comune. Ogni giocatore cercherà di utilizzare le carte a propria disposizione per inserire nell'Unica Storia gli elementi che rispondono al proprio Mandato. Il giocatore successivo a colui che per ultimo ha pescato nel *Recupero* è il primo a iniziare; si procede successivamente continuando i turni in senso orario.

È possibile giocare fino a un **massimo di 2 Carte Storia** nel proprio turno, che vengono utilizzate come elementi centrali per una narrazione libera da parte del giocatore in turno. Nel momento in cui una *Carta Storia* viene giocata, il giocatore sceglie quale dei due significati utilizzare, inizia la sua narrazione e mette la carta visibile sul tavolo.

Finito il turno, il giocatore successivo, è chiamato a continuare la narrazione aggiungendo elementi giocando le proprie carte. E così via, turno dopo turno. Man mano che le giocate, disponete le *Carte Storia* sul tavolo a formare un lungo serpente a spirale in cui rimangono visibili solamente i significati utilizzati (si veda il file con l'immagine "Spirale Carte"). Questo vi permetterà di avere sempre sott'occhio lo sviluppo cronologico dell'Unica Storia.

*L'aria è tesa mentre i Ricercatori rilegano le pagine che formeranno l'Unica Storia. Ognuno di loro, segretamente, deve manipolare ciò che verrà detto; influenzare i compagni e utilizzare i frammenti a propria disposizione per compiere il proprio mandato. Basta un Taglierino Smussato per eliminare una fonte scomoda... e con le Mani nel Mucchio, mentre gli altri sono concentrati, si possono sottrarre le pagine giuste...*

Nella Riscrittura è possibile giocare un **massimo di 1 Carta Manipolazione** (con il simbolo **?**) nel proprio turno. Questa può essere giocata prima, dopo o tra le *Carte Storia*, a discrezione del giocatore. Attenzione, alcune di queste carte dicono "interrompi il turno di un giocatore...". Queste sono le uniche ad essere giocate fuori dal proprio turno.

La narrazione comune della Riscrittura si svolge secondo le *Universalì Vaghe Regole per la Filologia Post-Rogo*:

- Ogni storia è plausibile, siete i detentori degli ultimi frammenti di testimonianze scritte rimasti.
- Nel vostro turno è obbligatorio giocare almeno una *Carta Storia*.
- Le *Carte Storia* utilizzate devono essere elementi centrali di ciò che raccontate, non basta includerle come elementi di caratterizzazione e di “colore”.
- L'ordine di racconto coincide con l'ordine cronologico degli eventi. Ciò che racconterete con le vostre carte sarà un pezzo dell'Unica Storia avvenuto cronologicamente dopo a ciò che è stato narrato dal giocatore a voi precedente e, prima di ciò che narrerà quello successivo.
- Ciò che è stato detto da un Ricercatore prima di voi è Realtà Scritta, non potete contraddirlo, modificarlo o ignorarlo.
- Nel comporre la storia utilizzando i frammenti potete usare liberamente predicati che indicano azioni generiche (*andarono, parlarono, decisero, pensarono, fecero, ...*) mentre dovete utilizzare le *Carte Storia* appropriate per azioni specifiche (*uccisero, conquistarono, ingannarono...*). Nel caso di enunciati con verbi di dubbia “genericità” o non presenti sulle *Carte Storia* (come per esempio “*cambiarono idea*”) votate democraticamente se siano validi o meno, oppure provateci, sperando che gli altri giocatori non vi contestino (una volta che il giocatore successivo inizia il suo turno ciò che è stato detto dal precedente è una pagina rilegata dell'Unica Storia e non può essere contestato in quanto Realtà Scritta).
- Rimanete fedeli agli eventi narrati e allo sviluppo generale: tornate su personaggi già presenti, sviluppate, approfondite, caratterizzate.
- Quando la narrazione si fa complessa e contorta, fate una piccola ricapitolazione di “come siamo finiti qua”.
- Evitate la tentazione di saltare a caso da un evento all'altro. Il vostro primo compito è collaborativo: creare una storia assieme; su questo si innesta il vostro Mandato.
- Se non vi è chiaro come un giocatore abbia inserito degli elementi chiedete spiegazione.
- **La Riscrittura termina quando uno qualsiasi dei giocatori gioca la sua ultima *Carta Storia*.**

Esempio di turni di Riscrittura:

<b>1</b>	Giocatore 1: "Durante la seconda guerra mondiale... i <b>Nazisti</b> , tenevano <b>nascosto...</b> "	<u>I Nazisti</u>  <u>Amare</u>	<u>Nascondere</u>  <u>Elvis</u>	<b>2</b>	Giocatore 2: "... un misterioso <b>Cerchio nel Grano</b> "	<u>Cerchio nel Grano</u>  <u>Boeing 747</u>
<b>3</b>	Giocatore 3: "... dove <i>migliaia</i> di <b>Schiavi</b> , lavoravano incessantemente e per <b>Costruire...</b> "	<u>Gli Schiavi</u>  <u>Sottrarre</u>	<u>Costruire</u>  <u>Supereroi</u>	<b>4</b>	Giocatore 4: "... un <b>Acceleratore di Particelle!</b> "	<u>Acceleratore di Particelle</u>  <u>La Pietra Filosofale</u>

## **Conclusione**

Avete raccontato ai posteri l'Unica Storia questa è Realtà Scritta, Verità. Tutto il resto è perduto.  
Ridete, piangete, discutete e appassionatevi per quello che avete creato.

Svelate la vostra *Carta Mandato* agli altri giocatori e confrontatevi con loro su quanto ciascuno è riuscito ad avvicinarvisi:

Se tutti sono d'accordo che siete il giocatore che è riuscito a compiere il proprio Mandato più degli altri allora siete riusciti nell'impresa di vincere un gioco cooperativo. Complimenti.

Se tutti sono d'accordo che siete il giocatore che meno di tutti gli altri è riuscito ad adempiere al proprio Mandato... Siete un pessimo Ricercatore Sottopagato, il vostro mandante farà probabilmente in modo che lavoriate a Kentucky Fried Chicken per il resto della vostra vita.

In tutti gli altri casi... avete giocato a un gioco cooperativo! Se siete sbigottiti e irritati dal non riuscire ad eleggere un vincitore, allora o siete troppo competitivi o il divertimento non è stato sufficiente, e quindi questo gioco è scritto male!

---

## **B.B.Q - Burning Books Quest -**

È un gioco scritto da **Fabrizio Botto** e **Giulio Bertoluzza** per il **Game Chef 2018**, il cui tema è "**Storie Perdute**".

Gli ingredienti *Smussato*, *Pesatura*, *Vello* e *Marcia* sono stati tutti inclusi (più o meno coerentemente) attraverso le meccaniche di gioco di specifiche Carte Manipolazione.

Grazie a Eleonora, Alessandro, Sara e Silvia per il tempo dedicato ai Playtest e i preziosi consigli!

### **Print & Play:**

Malgrado il design abbia molti punti da rifinire, siamo tutti rimasti stupiti dall'esperienza di playtest. Il gioco ci è sembrato girare bene... e ci siamo divertiti!

**Per questo abbiamo deciso di inviare il gioco completo di tutte le carte.**

Ti invitiamo a provarlo (e a farci sapere com'è andata: [info@fabriziobotto.games](mailto:info@fabriziobotto.games)). **Stampa e ritaglia:**

- una copia delle *Carte Mandato*,
- una copia delle *Carte Storia*,
- due copie delle *Carte Manipolazione*.