

Il ponte dei miracoli

Di Daniele Fusetto

Dedicato alle vittime della Tragedia del Ponte Morandi.

Occorrente

- Un luogo senza vento
- Un tavolo stabile
- Qualche amico
- Un foglio A3 bianco
- Una copia del playaid per giocatore
- Fogli e matite
- Un mazzo di carte da scala (54 carte)
- Cento monetine da 1 centesimo o qualcosa di simile (puntine, fagioli, pezzi di sughero...)

Introduzione

In questo gioco creerai una comunità che vive attorno ad un cantiere per un enorme ponte che dovrebbe miracolosamente risolvere la viabilità cittadina. Mentre il ponte e la città cresce, i personaggi che introdurrete diventeranno nonni. Continuando il gioco a volo di uccello, i figli dei primi diventeranno gli abitanti delle case attorno al ponte finché la sua figura sarà distrutta (si spera) dalla demolizione e costruzione di un nuovo ponte. Saranno ricordate le vite dei personaggi o cadranno vittima del tempo e del ponte?

Setup

Posizionate un grosso foglio di carta (A3) sul tavolo. Le carte da gioco vanno mischiate e lasciate dove tutti possono prenderle senza passare sopra al foglio di carta. Potete fare anche due mazzi così che tutti possano raggiungerle.

Usate altri fogli per prendere appunti.

Dividete poi le cento monete tra tutti i giocatori (arrotondate per difetto). Queste sono persone che verranno inserite in gioco, siano esse da sole o in auto con altri - rappresentano cioè simbolicamente la persona e come è in quel momento.

Flusso

Panoramica. In questo gioco ogni persona ha diritto di narrare quando il gioco lo permette. Si gioca a turni, con un giocatore attivo e gli altri che assistono. Inizia il gioco chi ha subito il lutto più recente tra tutti.

Il giocatore attivo ha l'ultima parola su tutto, ma non può cancellare quanto detto: può costruire sopra ad altre narrazioni per modificarle e basta.

Le Carte funzionano come strumento per avere spunti di gioco e al contempo come materiale per costruire il ponte e la città attorno ad esso.

Turno. Ogni turno un giocatore estrae **due** carte e le utilizza per capire cosa si deve narrare. Poi ogni giocatore punta segretamente un numero di monete a pugno chiuso: in ordine da chi ha puntato più alto si procede per **smussare** la narrazione del personaggio secondo certe regole.

Le monete puntate vengono poi lasciate sul foglio del giocatore fino alla puntata successiva, perché anche esse influiscono sulla narrazione.

Passare il Turno. Quando il giocatore attivo è soddisfatto dell'ultima smussatura si passa turno. Prima di farlo, il giocatore usa le due carte svelate per costruire parte del Ponte (al centro del foglio) o della città sui lati.

Due carte inclinate una accanto all'altra funzionano sia come arcata del Ponte che come abitazione o edificio (scrivete sul foglio accanto alla costruzione eventuali dettagli). Le carte possono anche essere poggiate in orizzontale sulle due case o due arcate per rappresentare strade sopraelevate oppure palazzoni - usate sempre il foglio per segnare cosa rappresentano le carte.

Fase di Demolizione. Quando tutte le carte sono state usate, si procede alla fase finale del gioco con la demolizione del Ponte - se non è caduto prima. A turno si prelevano due carte dal Ponte e si esegue lo stesso procedimento di quando si pescava fino a quando il ponte (e solo il ponte) è demolito.

Una volta fatto ciò si concluderà il gioco narrando per ogni moneta che ha vissuto accanto al ponte una storia del vivere sotto di esso che verrà perduta con la demolizione.

Regolamento

Inizio del gioco. Il giocatore attivo inizia il turno narrando qualcosa liberamente della città o del Ponte. Dopodiché estrae due carte da un mazzo e con quelle descriverà un evento di una giornata qualsiasi che colpisce o la città o il ponte o i suoi abitanti.

Lettura delle carte. La prima carta viene letta per il suo seme e numero, la seconda solo per il suo colore: se è nero il giocatore dovrà usare un verbo negativo per narrare; se è rosso invece un verbo positivo.

Scena. Le carte vengono interpretate per creare una scena che narri una breve storia o parte di una storia di qualcuno che vive all'ombra del ponte, specialmente scene di vita quotidiana stravolte da qualcosa di surreale o marcatamente stravagante connesso al ponte: un tremore, un incidente, la scomparsa di una persona...

Non è necessario che la scena indaghi un futuro crollo del ponte, solo qualcosa legato al ponte in sé e/o come costruzione che dovrebbe miracolosamente sistemare qualcosa della città (traffico, turismo, vita quotidiana...).

Lettura dei Semi e Numeri. Semi e numeri rappresentano spunti di gioco che tutti devono tenere sotto mano (con una copia stampata dei playaid).

Semi

- Picche ♠ - Un/a funesto/a...
- Fiori ♣ - Un/a nuovo/a...
- Cuori ♥ - Un/a piacevole...
- Denari♦ - Un/a fruttuoso/a...

Numeri

- Asso - ...persona...
-

- Due - ...attività...
 - Tre - ...relazione (tra persone) o famiglia...
 - Quattro - ...evento...
-

- Cinque - ...istituzione...
 - Sei - ...costruzione...
 - Sette - ...associazione...
 - Otto - ...società (economica)...
-

- Nove - ...creazione/invenzione...
 - Dieci - ...idea...
-

- Fante - ...vita...
 - Donna - ...natura...
 - Re - ...umanità...
-

- Jolly - scegli tu dalle precedenti

Nota all'elenco degli spunti. Un giocatore attivo non è obbligato a narrare solo quello che le carte gli dicono, ma deve partire da lì. Per esempio, estraendo un 2 di cuori è possibile narrare anche di persone o della natura purché sia connesso al concetto di attività espresso dalla carta - cioè si parte da lì per narrare una storia che riguarda uno o più personaggi.

Tempo di gioco. Le linee sull'elenco dei numeri creano cinque zone che sono dette **Piani di Immanenza** e rappresentano livelli di esistenza diversi a livello di fruizione del tempo. Quando un giocatore estrae le carte, se queste sono di un Piano di Immanenza diverso l'una dall'altra **può** inserire un salto temporale. Se lo fa, il salto deve essere tanto più grande quanto più distanti le due carte tra loro.

Ad esempio, se si estrae un 2 e un Asso può essere un salto temporale di giorni o ore, se si estrae un Asso e un Re sarà un salto temporale di decenni o secoli!

Monete. I giocatori puntano monete per vincere il diritto di smussare prima di altri quanto detto dal giocatore attivo. Le monete puntate, dopo essere state rivelate, vanno posizionate sul proprio foglio (magari con un numero che indica quante sono). Ad inizio gioco ogni giocatore è considerato avere di fronte a se, a sua scelta, 0 monete oppure tutte le monete che ha.

Infatti, chi smussa la narrazione deve seguire alcune regole di massima.

- Se ha puntato più monete di prima può smussare la narrazione del giocatore attivo sono con frasi che rendono *più dura o non così semplice* la storia.
- Se ha puntato le stesse monete di prima può smussare la narrazione con frasi che *specificano la narrazione senza renderla meno o più dura*.
- Se ha puntato meno monete di prima può smussare la narrazione con frasi che rendano *meno dura o più semplice* la storia.

I giocatori possono smussare la storia parlando di quanto ha inserito il giocatore attivo oppure di tutt'altro purché sia un riflesso di quanto inserito dal giocatore attivo.

Opzione: Puntare di nuovo

Se i giocatori pensano che ci sia ancora qualcosa da dire nel turno si può scommettere nuove monete. Si useranno quelle del turno per il confronto e quelle del turno antecedente andranno rimesse nelle riserve di ogni giocatore.

Popolare il mondo. In qualsiasi momento in cui un giocatore nomina una persona, chiunque può aggiungere una moneta tra quelle scommesse per farlo diventare un personaggio. In questo caso può considerare la riserva di monete più alta di dieci punti per la scommessa successiva che farà.

Una moneta può essere posizionata in una casa per segnalare un abitante o sul ponte per segnalare qualcuno che è di passaggio. Non serve spostare le monete per simulare gli spostamenti del personaggio stesso: la moneta infatti segnala solo se il personaggio è abitante o di passaggio.

Si può invece spostare una moneta da una casa ad un'altra o sul ponte (o viceversa) per segnalare che un personaggio sta cambiando vita. Chi lo fa per segnalare una narrazione corrispondente può aggiungere una moneta a quelle scommesse il turno precedente.

Crollo di un edificio. Se per qualsiasi motivo un edificio di carte dovesse cadere, il turno in corso diventa incentrato sul crollo in sé è quello successivo sarà incentrato sulla descrizione delle conseguenze del crollo. Le altre regole non cambiano.

Crollo del ponte. Se parte o tutto il ponte dovesse cadere per qualsiasi motivo, passate alla fase finale del gioco ma anziché descrivere la demolizione raccontate la rimozione delle macerie. Le altre regole non cambiano.

Monete sotto ad un Crollo. Quando dopo un crollo si rivelano delle monete dovete capire se quella persona sarà ricordata oppure la sua storia perduta. Guardate alle ultime due carte sollevate per rivelare **completamente** la moneta: il giocatore attivo le usa per narrare. La prima carta viene usata secondo semi e numeri, la seconda come sempre per completare la narrazione in modo negativo (nero) o positivo (rosso). Non è detto che la persona sia morta anche se la seconda carta è nera: potrebbe aver subito qualcosa peggiore della morte. Dopo l'estrazione e la lettura fate il classico giro di scommesse e di narrazioni.

Semi

- Picche ♠ - Uno/a sconosciuto/a...
- Fiori ♣ - Una persona qualunque...
- Cuori ♥ - Una persona a cui tutti volevano bene...
- Denari ♦ - Una persona ricca o famosa...

Numeri

- Asso - ...trovata da un'altra persona come lei...
-

- Due - ... trovata da un soccorritore...
 - Tre - ...trovata da un familiare...
 - Quattro - ...trovata in modo strano...
-

- Cinque - ...diventata simbolo dello stato...
 - Sei - ...che aveva costruito il ponte o la casa crollata...
 - Sette - ...di una associazione particolare...
 - Otto - ...di una società particolare...
-

- Nove - ...che aveva inventato o creato qualcosa...
 - Dieci - ...che aveva ideato qualcosa...
-

- Fante - ...dalla vita travagliata...
 - Donna - ...riportata in luce dalla natura...
 - Re - ...divenuta simbolo della umanità...
-

- Jolly - scegli tu dalle precedenti

Fase di Demolizione

Inizio. Una volta finite le carte da posizionare, si continua a narrare *togliendo* carte del ponte (e solo del ponte!), sempre due a due. Le regole per narrare le scene non cambiano, ma potete orientare la vostra narrazione per raccontare qualcosa legato alla demolizione del ponte o alla sua costruzione (perché quando si svelano le fondamenta saltano fuori storie di uomini e donne perduti nel tempo).

Se durante la demolizione qualche carta dovesse cadere, si tratta sempre di crolli controllati: eventuali monete sotto alle carte *possono* essere trattate come persone che hanno dovuto cambiare casa per l'imminente demolizione e non come vittime - in questo caso, spostate la moneta altrove, ma non rimuovetela dal tabellone.

Fine del gioco. Quando tutto il ponte è demolito o le sue macerie rimosse, ogni giocatore a turno può rimuovere una moneta dal gioco per descrivere la fine di quel personaggio. Se ha bisogno di spunti può rimuovere altre sue carte dal foglio A3.

Stabilite sempre se la demolizione o il crollo del ponte ha reso la storia del personaggio rinomata (sta a voi stabilire in che senso, se nel quartiere o a livello locale, nazionale, internazionale...) o perduta, specialmente ripensando a quanto giocato.

Quando tutte le monete sono rimosse, parlate ancora un po' di quello che è diventato rinomato e di chi è stato perduto poi alzatevi dal tavolo.

Ispirazioni alla rinfusa

Dread, Archipelago, La Spada e Gli Amori, The Quiet Year, Microscope.

Playaid