# Non ti scordar di me

*Un gioco di ruolo per due persone di amore, ricordi, dolore e speranza*

di Michele Bottaccio

## Premessa

Ti hanno mai detto «Attento a quello che desideri: potrebbe avverarsi»? Di sicuro, se hai presente film come *Mamma ho perso l’aereo* o storie come la leggenda di re Mida, saprai che il destino a volte ci gioca dei brutti scherzi e ci mette alla prova dandoci esattamente quello che avremmo voluto, ma solo per insegnarci una qualche lezione.

Ecco, *Non ti scordar di me* parla proprio di questo: di desideri che si avverano. In fondo, che X scomparisse dalla tua vita era quello che volevi; giusto?

Ma prima di iniziare, un poco di testo di colore:

Le cose non andavano bene ormai da tempo tra me e X ma, a esser sincero, ora non saprei dire più né quanto né come. Dio, non mi ricordo più nulla di X: ho solo quella vaga percezione che lei abbia lasciato dentro di me un vuoto che non so misurare, che non so colmare.

Vedo un’immagine dai contorni sfumati che continua a sfaldarsi e mi chiedo: “Sei tu X?”. Non ricordo. Non ricordo!

Quando mi sono svegliato stamattina, X non c’era più, né tra i miei ricordi né nel mondo. Era come se non fosse mai esistita: avevo solo la vaga percezione che ci fosse stata, in qualche modo, da qualche parte, una qualche X. Ma allora cos’è quel vuoto che sento dentro di me?

Innatamente, ho la percezione delle regole di questo strano “gioco”: allo scadere del quinto giorno da oggi, di X non sarà più rimasta alcuna traccia; non sarà mai esistita. Ho cinque giorni per capire se questo è quello che voglio davvero.

Insomma, tra te e X le cose non andavano bene. Avete avuto una storia e, poi, questa storia è finita. Evidentemente, devi essere stato male come un cane, ma proprio come un cane: uno di quei momenti in cui raccogli i pezzi di te stesso, ti chiudi in un angolo e pensi: “Se solo potessi cancellare X dalla mia vita, se solo potessi non averla mai conosciuta, mai incontrata, mai amata. Se solo X potesse non essere mai esistita”.

Ora lasciamo perdere per un secondo il testo di colore, che riguarda la situazione particolare di quel protagonista. I capisaldi del gioco sono:

* **Il protagonista aveva una storia d’amore con X.** Questa storia è finita dolorosamente per il protagonista, che avrebbe tanto desiderato che X non fosse mai esistita;
* **Un giorno il protagonista si sveglia e non ricorda più X**, sente un vuoto dentro di sé, ma non sa bene chi riguardi. Sa solo che deve averla amata, un tempo. Già, ma chi?
* **Il protagonista è consapevole delle regole dell’incantesimo**: X è effettivamente scomparsa dal mondo. Nessuno ricorda che sia neppure esistita, a parte lui, che ne conserva una vaga percezione. Alla fine del quinto giorno, X sarà completamente perduta nell’oblio.

### Nota sull’uso del genere morfologico

L’italiano è una lingua in cui è molto difficile non connotare morfologicamente il genere delle persone e delle cose, per il semplice fatto che nella morfologia della parola il genere viene quasi sempre espresso, e questo è binario – maschile o femminile – indipendentemente che quella cosa o quella persona sia effettivamente percepita dai parlanti come afferente al genere maschile o a quello femminile.

Quando si scrive un gioco cercando di essere inclusivi, questo può risultare problematico, soprattutto quando si vuole dare spazio anche alle storie di coloro che, purtroppo, spesso ancora ai giorni nostri sono ingiustamente derisi e discriminati.

Pertanto, per chiarezza di intenti, e non per tarpare le ali ai giocatori, opererò una semplice scelta: mi riferirò ai due personaggi principali come al «protagonista» (al maschile) e a «X» (al femminile), ma i due personaggi principali possono avere qualsiasi identità di genere i giocatori vogliano assegnargli.

Allo stesso modo, ci si riferirà sempre al maschile al giocatore dell’Oblio e al femminile al giocatore della Memoria, indipendentemente dall’identità di genere che i due giocatori abbiano nella vita reale, la quale, come potete immaginare, è assolutamente indifferente ai fini del gioco.

## Preparazione

### Materiali di gioco

Allora, hai deciso di giocare a *Non ti scordar di me*: ottimo!

Ti servirà:

* **Questo regolamento.** È bene che almeno un giocatore lo abbia letto prima di giocare. Sto cercando di scriverlo in modo che sia possibile leggerlo e giocarlo “al volo”.
* **Tu e un altro giocatore.** Sì, *Non ti scordar di me* è un gioco per due persone. Naturalmente tutti e due dovete avere almeno un po’ di interesse a provarlo; non giocatelo, se non volete davvero giocare un gioco del genere.
* **Un tavolo e due sedie.** Scusate la banalità, ma avrete bisogno di un po’ di spazio per voi e un piano d’appoggio. Ha senso che stiate uno di fronte all’altro. La soluzione più semplice e comune è, appunto, un tavolo e due sedie ma, se vi trovate meglio in altro modo (o vi siete costretti), chi sono io per dirvi cosa fare?
* **Un sacchetto.** Vi servirà un sacchetto opaco e sufficientemente grande da metterci dentro la mano e pescare dei piccoli oggetti al suo interno. Io uso un vecchio sacchetto di tela saccheggiato non so più da quale gioco in scatola.
* **Segnalini.** Vi serviranno al massimo sei segnalini di un colore (Memoria) e sei di un altro colore (Oblio). Io mi trovo bene a usarne di bianchi e di neri, o di blu e di rossi, ma potete usare i colori che volete.
* **Foglietti**. Ve ne serviranno almeno una trentina (venticinque per l’allestimento del gioco, più un numero variabile per i personaggi secondari) di dimensione più piccola e due più grandi, da piegare in due, per le schede dei personaggi.
* **Materiale per scrivere.** Vanno bene un paio di classiche matite e gomme, ma forse è meglio usare dei pennarellini, in quanto il loro tratto risulta più leggibile dalla posizione di entrambi i giocatori.

### Allestimento

Il gioco usa la metafora del nontiscordardimé (il fiore), dal punto di vista grafico e metaforico.

Prendete cinque foglietti e disegnate su sul primo di essi un nontiscordardimé stilizzato. È abbastanza semplice: disegnate una stella a cinque punte al centro del foglietto e, in prossimità di ognuna delle punte, disegnate un petalo a forma di goccia per un totale di cinque petali.

Su ciascuno dei quattro foglietti rimanenti, replicate il nontiscordardimé, ma fate sì che perda progressivamente un petalo. In questo modo simboleggiate il passaggio dei cinque atti e dei cinque giorni durante i quali si svolge la storia.

Metteteli al centro del tavolo in progressione da sinistra a destra, in modo che a sinistra (primo atto) vi sia il foglietto con un solo poetalo e a destra (quinto atto) vi sia il foglietto con cinque petali. Attenzione: il numero di petali aumenta, dal momento che, durante il gioco, X acquisterà sempre più consistenza e le memorie del protagonista su di lei aumenteranno.

Sulla sinistra, prima della fila di foglietti rappresentante gli atti, incolonnerete i foglietti con sopra i luoghi (vedi la sezione “Creazione dei luoghi” sotto) mentre, sopra la fila degli atti, metterete i foglietti dei ricordi felici e, sotto di essa, i foglietti dei ricordi tristi (vedi la sezione “Introdurre i ricordi” sotto).

Mettete i foglietti con sopra riportati i personaggi secondari (vedi la sezione “Introdurre personaggi secondari” sotto) sulla destra della riga con i foglietti rappresentanti gli atti.

Infine, siccome siederete uno di fronte all’altro, mettete davanti a ciascuno di voi il foglio più grande piegato in due, che rappresenterà la scheda del vostro personaggio (vedi la sezione “Creazione dei personaggi” sotto).

Per ora, tenete il sacchetto e i segnalini da parte, ma vicini all’area di gioco.

## Come si gioca

### Struttura del gioco

Il gioco si compone di una fase di preparazione, di cinque atti e di un epilogo.

Nella fase di preparazione, i giocatori decideranno dove e quando si svolgerà la storia, e chi saranno i due personaggi principali.

Durante i cinque atti, accompagneremo il protagonista nel suo viaggio casuale della durata di cinque giorni nei quali, toccando i luoghi della sua quotidianità, entrerà in contatto con dei brandelli di memoria che gli ricordano X.

Ogni atto è composto da tre momenti: uno nel presente, nel quale il protagonista arriva nel luogo e comincia a interagirvi come farebbe normalmente; e due nel passato, nei quali il protagonista ricorda due momenti, uno felice e uno triste, della sua vita passata con X.

Nell’epilogo, infine, tireremo le fila della storia, capiremo se X verrà ricordata o se sarà cancellata per sempre dall’esistenza, che ne sarà della storia d’amore tra il protagonista e X, e delle loro vite.

### Ruoli e autorità narrative

In questo gioco ci sono due ruoli: la Memoria e l’Oblio.

Ogni ruolo ha delle autorità narrative, e avere autorità narrativa su qualcosa significa poter introdurre quella cosa nella narrazione, poterla modificare e poterla portare avanti aspettandocisi che quella parte di narrazione sia automaticamente validata e accettata dall’altro giocatore come parte della storia.

La Memoria è il giocatore incaricato di creare, dare voce e interpretare il personaggio protagonista della storia: colui che ha fatto sì che l’incantesimo del nontiscordardimé si manifestasse e che deve cercare di capire se valga o meno ricordarsi chi fosse X per lui.

L’Oblio è il giocatore incaricato di formare durante il gioco l’idea di X, darle voce e interpretarla. A differenza del protagonista, di X, all’inizio della storia, non sappiamo quasi nulla. X dovrà essere giocata in modo tale che abbia dei lati di luce, per la quale amarla è facile, e dei lati di oscurità, per la quale odiarla è facile.

Entrambi i giocatori condividono l’autorità sul resto del mondo, sull’ambientazione e sugli altri personaggi secondari (il protagonista e X sono i personaggi principali).

Questo significa che possono descrivere luoghi e persone, che possono introdurre eventi, che possono interpretare i personaggi secondari a loro piacimento, prenderli in prestito per un po’, poi farli tacere o lasciarli alle cure dell’altro giocatore.

Come regola generale, non c’è cosa più triste che cantarsela e suonarsela da soli, per cui potete usare la vostra autorità per introdurre un nuovo personaggio in qualsiasi momento ma, se poi avete intenzione di fare interagire il vostro personaggio con esso, dovreste lasciarla subito all’altro giocatore, affinché non vi riduciate a un poco interessante monologo a due voci.

Questo, a volte, può portare a una specie continuo lancio di “palle avvelenate”, mediante le quali i giocatori introducono personaggi o situazioni non ben definite e poi le sbattono nelle mani dell’altro giocatore con un semplice “Arrangiati!”. Questa pratica è disfunzionale: assicurati che l’altro giocatore sappia perlomeno perché hai introdotto quell’evento o quel personaggio, di modo che sappia cosa fare con esso e non sia lasciato davanti a continue tele bianche senza alcun indizio su come e perché doverle usare.

### Creazione del mondo

Parlate un po’ tra voi del tempo e del luogo della vostra storia e arrivate a una decisione che intrighi entrambi.

Potreste decidere di ambientare la vostra storia nella Londra dell’età vittoriana, oppure nella Los Angeles degli anni Novanta o, ancora, in uno sperduto paesino della Cina degli anni Duemila.

Se non sapete da che parte iniziare, ambientate la vostra storia ai giorni nostri in un paese, o in una città, che conoscete entrambi (se abitate nello stesso posto, la scelta è semplice).

### Creazione dei personaggi

Prima di iniziare, la Memoria deve creare il protagonista e l’Oblio deve creare X.

Prendete ciascuno un pezzo di cartoncino abbastanza grande, piegatelo a metà dandogli la forma di una “V” capovolta, di modo che possa stare in piedi da solo sul tavolo.

Ogni personaggio principale è composto da:

* **Il nome**, da scrivere il più grande possibile sulla parte di cartoncino che fronteggia l’altro giocatore.
* **L’identità di genere**: uomo, donna o altro. Non lasciatevi limitare.
* **L’età.** I personaggi (anche uno solo dei due) possono essere minorenni solo se siete entrambi d’accordo.
* **Tre dettagli estetici su di lui che potrebbero colpire un osservatore esterno.** Pensate a cose anche banali, come il taglio o il colore dei capelli, la forma e il colore degli occhi, il modo di vestire, o altre cose simili. Non potete assolutamente dire nulla della personalità o del carattere dei personaggi: questi possono emergere solamente durante il gioco.

Lasciate sulla parte del cartoncino che sta di fronte a voi lo spazio necessario per inserire gli ultimi cinque campi, mentre il nome dovrà essere registrato sulla parte di cartoncino davanti, quella che fronteggia l’altro giocatore.

La Memoria procede a registrare sul suo cartoncino tutte e sei le informazioni.

L’0blio, invece, lascia il suo cartoncino completamente in bianco, compreso il campo del nome: queste informazioni emergeranno automaticamente nel corso del gioco ma, all’inizio, il protagonista (e anche i giocatori) non ha alcun ricordo di X, a parte la vaga percezione che sia esistita e che la sua scomparsa abbia lasciato un vuoto dentro di lui.

## Giocare gli atti

Il gioco ha cinque atti, e ogni atto si svolge in un singolo luogo e in un diverso giorno. La storia dura complessivamente cinque giorni di tempo fittizio.

### Creazione dei luoghi

All’inizio di ogni atto, ciascun giocatore deve creare un luogo, per un totale di due nuovi luoghi creati all’inizio di ogni atto.

Prendete un foglietto a testa e riportate su di esso un luogo, più specifico rispetto al luogo che avete scelto come ambientazione generale della vostra storia, che vi piacerebbe vedere entrare a far parte della vostra storia d’amore. Ogni giocatore ne deve scrivere uno.

Un luogo può avere anche un minimo di descrizione e queste descrizioni possono riguardare anche i personaggi principali, a patto che nessun elemento di queste descrizioni vincoli l’Oblio alla scelta di uno dei campi rimasti in bianco sulla scheda di X.

**Esempio**

“La casa sul lago nella quale ci siamo dati il primo bacio” va bene, ma non va bene “La casa sul lago nella quale hai festeggiato il tuo trentesimo compleanno”.

### Scelta di un luogo

All’inizio del primo atto, ci saranno due luoghi creati da ciascun giocatore. L’Oblio sceglie uno di questi luoghi come ambientazione del primo atto. Può scegliere sia il luogo da lui creato sia quello introdotto dalla Memoria: dovrebbe scegliere il luogo che gli sembra più interessante in quel momento, indipendentemente da chi l’abbia creato.

Negli atti seguenti non sarà per forza di cose l’Oblio a scegliere il luogo e a impostare la scena (vedi la sezione “Atti dal secondo al quinto” sotto).

### Inquadrare la scena

Ogni atto si apre con una scena ambientata nel luogo deciso dal giocatore con l’autorità per farlo. Quel giocatore deve anche inquadrare la scena.

Inquadrare la scena significa dire dove si svolge, quando, chi è presente e cosa sta succedendo all’inizio della scena.

* **Dove.** Descrivete brevemente il luogo che avete scelto tra quelli disponibili per ambientare l’atto.
* La cosa migliore è evitare di essere troppo prolissi, ma cercare al contempo di essere evocativi. Se riuscite a dare a ogni luogo qualcosa di poetico e malinconico, l’atmosfera ne guadagnerà.
* **Quando.** Descrivete in che momento della giornata, della settimana, del mese o dell’anno si svolge la scena.
* Può essere qualcosa di generico (“È mattina presto”) o qualcosa di più specifico (“Durante una festa di capodanno”).
* **Chi.** Deve essere presente almeno il protagonista. Può non essere presente fin dal principio: potete descrivere prima un luogo sgombro e poi il protagonista che vi fa il suo ingresso, ma il protagonista dovrebbe entrare in scena quasi subito.
* Possono essere presenti in scena tutti i personaggi secondari che volete, ma non X. Se introducete un personaggio secondario, dovete seguire la procedura di creazione descritta sotto nella sezione “Introdurre personaggi secondari”.
* **Cosa.** Descrivete cosa sta accadendo brevemente all’inizio della scena.
* Se siete l’Oblio, potete dare per scontato azioni minori da parte del protagonista, ma evitate di metterci troppo le mani addosso: non è di vostra competenza. Evitate anche di descrivere intere scene: questo inizio serve a dare il la, non a tenere l’altro giocatore legato a una sedia mentre guarda un film per il quale non ha pagato alcun biglietto.

**Esempio**

Allora, per impostare la scena nel primo atto, scelgo il luogo scritto da te: “La casa sul lago nella quale ci siamo dati il primo bacio”.

Immaginati questa casetta di pietre e legno: non enorme, molto carina. Ci possono stare una dozzina di perone un po’ una sull’altra. Dà su una riva di fronte a un lago di un azzurro intenso, ma ora è notte e non si vede che il riflesso delle luci sull’acqua.

È sera ed è l’ultimo dell’anno. Siete a una festa: siete in compagnia; in tutto sarete una decina. Sei appena uscito dalla casa e lì trovi Alice che sta fumando una sigaretta mentre guarda i riflessi della luce sulle acque del lago.

Giusto, devo creare Alice!

*⟨Prende un foglietto: segna il nome (“Alice”), l’identità di genere (“Donna”), l’età (“26”), un dettaglio (“Bellissimi occhi azzurri del colore del cielo”), e lo mette sul tavolo di gioco, sulla destra della riga degli atti.⟩*

Bene, ora siamo pronti per giocare l’atto. Come mai sei uscito dalla casa?

### Giocare il primo atto

Una volta impostata la scena, il gioco prosegue con una conversazione libera tra i due giocatori. La Memoria descriverà le azioni, le parole e le azioni del protagonista e potrà introdurre personaggi, eventi o descrivere i luoghi.

Le stesse cose dovrà farle anche l’Oblio ma, se lo scopo della Memoria è quella di ritrarre il protagonista e cercare di capire che razza di persona sia e che cosa voglia, quello dell’Oblio è un ruolo un po’ più da avvocato del diavolo: egli dovrebbe cercare di introdurre personaggi e situazioni provocative, tali da generare una risposta tematica nel protagonista.

**Esempio**

Alice e il protagonista si sono scambiati un paio di frasi di circostanza sulla bella serata. La scena non sembra andare da nessuna parte, ma l’Oblio descrive Alice che si alza e che prova a baciare il protagonista. Per tutta risposta, questi la respinge e allora lei risponde in malo modo («Pensavo che le ragazze ti piacessero!»), lo schiaffeggia e se ne va.

Questo è un colpo basso, una frase ingiusta e anche un tantino discriminatoria. L’Oblio lo sa e, anzi, lo ha fatto apposta! Mentre aggiunge sul foglietto dedicato ad Alice il dettaglio “Odia essere respinta”, chiede alla Memoria: «Allora, resti lì come un pesce lesso o reagisci in qualche modo?».

#### Fare le domande

Siccome questo è un gioco per due sole persone, la conversazione si risolverà in due modi: o voi dite qualcosa o l’altro giocatore dice qualcosa.

Esiste, tuttavia, una terza via intermedia e molto interessante di condurre la conversazione in modo che emergano cose interessanti e impreviste: fare delle domande provocative (ossia che richiedano un qualche tipo di risposta da parte dell’altro giocatore).

Potrà sembrare una banalità, ma fare delle domande è un ottimo modo per condurre una conversazione a due senza che sia solo uno dei due a parlare. Anzi, le domande rendono intrigante la conversazione di gioco: sono un modo per lanciare un’idea mostrando una chiara direzione, ma un’idea lanciata in questo modo è un’idea per forza di cose incompleta, che aspetta di essere completata dall’altro giocatore.

La domanda più comune da fare è “Cosa fai?”. Quando avete appena introdotto un evento, oppure avete fatto agire un personaggio in un dato modo non ignorabile, sarà molto facile che l’altro giocatore risponda di sua sponte. A volte, però, rimarrà un attimo lì in sospeso e un vostro “Cosa fai?” chiesto al momento giusto potrebbe essere un ottimo modo per scuoterlo dalla sua afasia momentanea.

Negli esempi sopra, avete visto altre domande provocatorie. Spero che siano sufficienti a darvi un’idea di come questa tecnica vada usata in gioco.

#### Introdurre personaggi secondari

Durante l’inquadramento della scena o in qualsiasi momento nel corso di un atto, potete introdurre dei nuovi personaggi secondari.

In questo caso, prendete un foglietto e annotate su di esso il nome, l’identità di genere, l’età e un dettaglio riguardante quel personaggio.

A differenza dei dettagli relativi ai personaggi principali, quelli relativi ai personaggi secondari possono essere sia estetici sia caratteriali: non avete alcuna limitazione a riguardo; basta che vi siano utili a interpretarli in gioco.

Durante il gioco, quel personaggio potrebbe arricchirsi di ulteriori dettagli. In questo caso è buona cosa annotarli sul suo foglietto, di modo che sia facile ricordarseli per tutti e due i giocatori.

Durante il gioco, è facile che vogliate introdurre un personaggio che è già stato introdotto in precedenza. Nessun problema! Potete farlo tutte le volte che ritenete, anche se in questo caso, naturalmente, non dovrete compilare il foglietto relativo ma, se lo desiderate, potete aggiungere un nuovo dettaglio su di esso.

#### Introdurre i ricordi

Nel corso dell’atto, uno qualsiasi dei due giocatori può dichiarare di voler introdurre un ricordo felice o triste.

I ricordi sono delle sotto-scene di flashback che partono dal presente e, attraverso qualcosa che catalizza il ricordo, portano il protagonista a rivivere una scena del passato nella quale c’era anche X. Di solito un oggetto, una persona, un momento particolare, qualcosa di detto, ecc. fanno scaturire nel protagonista il ricordo: sono i brandelli della memoria di X che stanno scomparendo e ai quali solo il protagonista può tentare di aggrapparsi.

Per introdurre un ricordo, un giocatore non deve far altro che manifestarne l’intenzione con una frase del tipo:

Voglio introdurre un ricordo felice/triste.

Il ricordo è avvenuto sempre nel passato e nel mondo nel quale X esisteva ancora. Sembrerà paradossale, ma non è necessario che nel ricordo X sia presente, anche se questo sarà il caso più comune; a ogni modo, il ricordo deve riguardare obbligatoriamente la relazione tra il protagonista e X in una chiave felice o triste, a seconda che il ricordo sia felice o triste.

**Esempio**

La Memoria introduce un ricordo felice.

Descrive il protagonista che torna a casa e che trova un mazzo di fiori con un biglietto con sopra una frase da parte di X. Chiede all’Oblio: «Che cosa c’è scritto?».

I ricordi sono delle sotto-scene giocate esattamente come il resto dell’atto, con i due giocatori che conversano a turno, si fanno domande e rispondono. Quando tutti e due i giocatori ritengono che la natura del ricordo (felice o triste) sia stata esaustivamente esplorata, il ricordo cessa e l’atto prosegue normalmente.

All’interno di ogni atto, e quindi da un medesimo luogo, devono scaturire sempre due ricordi, uno felice e uno triste. Non importa quale giocatore scelga di introdurre il ricordo. Avevo valutato di introdurre regole ferree a riguardo, ma ho deciso di lasciarvi la più completa libertà perché voglio che i ricordi emergano in gioco in maniera il più spontanea possibile; quindi che vada chi ha un’idea.

#### Parlare di X

All’inizio del gioco, di X i giocatori sanno poco e niente.

Alla fine dell’atto, l’Oblio deve compilare uno dei campi rimasti bianchi sulla scheda di X (vedi la sezione “Ricordare X” sotto); per cui, alla fine del quinto atto, almeno formalmente i giocatori sapranno molte più cose di X, ma non il nome (questo si scopre solo in alcuni casi; vedi la sezione “Epilogo” sotto).

È però severamente vietato fare riferimenti a elementi della persona di X:

* che non siano stati lasciati trapelare in qualche modo dalle descrizioni dell’Oblio (gli elementi decisi dall’Oblio alla fine degli atti);
* in ogni caso, non è mai possibile fare riferimento al suo nome (che può eventualmente venire rivelato solo a fine partita).

L’Oblio può far trapelare le informazioni che ha già segnato sulla sua scheda durante gli atti, ma non può mai farlo dichiarandoli direttamente. Deve lasciarli cadere naturalmente all’interno delle sue narrazioni senza preannunciarli.

**Esempio**

L’Oblio non può dire: «Ok, quindi, siccome prima ho deciso che i capelli di X sono biondi del colore del grano…».

Dovrà limitarsi a far cadere l’informazione durante il gioco, senza annunciarla: «Mentre torni a casa sull’autobus, trovi un capello di X sul tuo giubbotto: è biondo del colore del grano».

Ricordare una storia d’amore, per quanto dolorosa, è qualcosa di poetico; non deve essere reso simile alla lettura dei campi di un modulo dell’Agenzia delle Entrate.

#### Concludere l’atto

Una volta che un atto ha avuto al suo interno i due ricordi, può volgere alla conclusione.

Normalmente accadrà che non ci sarà null’altro da aggiungere, che la scena avrà esaurito naturalmente il suo potenziale drammatico e che potrà, quindi, andare in dissolvenza.

Un atto si chiude quando entrambi i giocatori concordano sul fatto che debba chiudersi.

#### Scrivere i ricordi

Alla fine di ogni atto, i due giocatori prendono due foglietti e scrivono molto riassuntivamente il contenuto dei ricordi rievocati. Cercate di usare al massimo un paio di frasi: non è il caso di scrivere un tema.

Sul retro del foglietto del ricordo felice, si riporta una lettera «F» scritta grande e maiuscola; viceversa, sul retro del foglietto del ricordo triste, si riporta una lettera «T» scritta grande e maiuscola.

Poi li posizionano sul tavolo sopra e sotto la linea di progressione degli atti, in prossimità dell’atto attuale (vedi la sezione “Allestimento” sopra).

#### Scelte difficili

Alla fine di ogni atto, la Memoria si trova davanti a una scelta difficile: vuole ricordare quello che ha visto, oppure preferisce dimenticare?

La scelta è da fare in toto: non si può scegliere cosa ricordare e cosa no; se si sceglie di ricordare, si ricorda tutto, nel bene e nel male; se si sceglie di dimenticare, viceversa, si dimentica tutto.

I ricordi del protagonista riguardo a tali ricordi permarranno, comunque sia, almeno fino alla fine del quinto giorno, ma la scelta del protagonista riguardo al giorno appena conclusosi deve avvenire subito.

Se il protagonista sceglie di ricordare, deve prendere un segnalino Memoria e metterlo vicino alla sua scheda. Viceversa, se sceglie di dimenticare, deve prendere un segnalino Oblio.

Questi segnalini saranno fondamentali per capire come finirà la storia, ma per ora non hanno altre conseguenze sul gioco.

Oltre a questo, se in un atto si sceglie di dimenticare, bisogna girare i foglietti dei ricordi dell’atto corrispondente sul retro, di modo che non siano più visibili i ricordi riassunti, ma siano visibili solo le lettere «F» o «T» presenti sul retro.

#### Ricordare X

Alla fine di ogni atto, l’Oblio deve scegliere uno dei campi rimasti bianchi sulla scheda di X e compilarlo a suo piacimento, basandosi su quanto emerso, in generale, in tutti gli atti precedenti e, in particolare, in quello appena conclusosi.

Non deve giustificare la sua scelta e non deve assolutamente comunicarla all’altro giocatore. Si noti che i campi sulla sua scheda rimangono visibili solo a lui, in quanto rivolti unicamente verso di lui.

Queste informazioni possono essere lasciate trapelare unicamente durante il gioco, ma mai annunciate direttamente, come spiegato nella sezione “Parlare di X” sopra.

### Atti dal secondo al quinto

Gli atti dal secondo al quinto hanno una struttura identica a quella del primo atto.

All’inizio di ogni atto, ciascun giocatore crea due luoghi sui foglietti corrispondenti e li posiziona insieme agli altri luoghi sulla sinistra della linea di progressione degli atti (vedi la sezione “Allestimento” sopra).

Negli atti seguenti al primo, il giocatore incaricato di inquadrare la scena è la Memoria, se questa ha scelto di conservare i ricordi, alla fine dell’atto precedente, oppure l’Oblio, se ha scelto di dimenticarli.

Ricordate che ogni atto avviene nel giorno successivo a quello dell’atto precedente. In poche parole, la storia dura complessivamente cinque giorni.

Mano a mano che si va avanti a giocare, i giocatori accumuleranno ricordi felici e tristi sopra e sotto la linea di progressione degli atti.

### Epilogo

Dopo la fine del quinto atto, si passa all’epilogo, che traccia la fine della storia del protagonista e di X.

#### Ricordare X

Come prima cosa, prendete i segnalini Memoria e Oblio, metteteli nel sacchetto opaco che avete portato con voi per giocare, ma abbiate la cura di aggiungere un segnalino Memoria e un segnalino Oblio in più rispetto a quelli accumulati durante il gioco. In questo modo, nel sacchetto saranno sempre presenti sette segnalini.

Poi, la Memoria sorteggia uno di questi segnalini.

Se si tratta di un segnalino Memoria, allora X potrà essere ricordata alla fine della storia; se si tratta di un segnalino Oblio, allora X verrà cancellata dall’esistenza per sempre (vedi la sezione “Esiti possibili” sotto).

#### L’amore di X

Ora immaginate per un momento di essere nei panni di X. Il protagonista la amava ancora quando le cose sono finite, altrimenti come giustificare quella grande sofferenza che lo ha portato a desiderare che essa scomparisse sul serio dalla sua vita?

X è scomparsa, dunque, ma nel suo stato di semi-esistenza ha visto la cerca per lei che il protagonista ha operato negli ultimi cinque giorni. Questo genere di esperienza può scuotere l’animo anche della persona più fredda. X non lo sospettava, ma potrebbe essere tornata ad amare, suo malgrado, il protagonista.

Per sapere se questo è vero, togliete dal sacchetto tutti i segnalini; prendete tutti i foglietti dei ricordi, felici e tristi che siano, piegateli in quattro e metteteli nel sacchetto.

Poi la Memoria ne pesca uno: se questo è un ricordo felice, allora X è tornata ad amare il protagonista; se invece è un ricordo triste, allora X non amerà mai più il protagonista (vedi la sezione “Esiti possibili” sotto).

#### Esiti possibili…

Prima di procedere alla narrazione del finale, riassumiamo i quattro esiti:

* **Il protagonista ricorda X; X lo ama.** Questo è il finale “lieto”, in cui l’esperienza vissuta segna il protagonista, ma anche X.
* **Il protagonista ricorda X; X non lo ama.** Questo è il finale “agrodolce”, in cui X capisce che i suoi ricordi, per quanto dolorosi, sono parte integrante di chi è, anche se X probabilmente non ha mai meritato il suo amore.
* **Il protagonista non ricorda X; X lo ama.** Questo è il finale “della vendetta”, in cui il protagonista sceglie di non ricordare una persona velenosa come X, ma nel quale X si trova nella spiacevole situazione di essere tornata ad amare il protagonista (se solo esistesse ancora).
* **Il protagonista non ricorda X; X non lo ama.** Questo è il finale “annichilente”, in cui il protagonista non ricorda X, che dal canto suo ha il cuore freddo e non è stata mossa a compassione dal protagonista (ma tanto non esiste più).

#### … E scelte difficili

Nel caso in cui il protagonista ricordi X, la Memoria può sempre decidere deliberatamente di non voler ricordare X. A volte, alcuni ricordi sono troppo dolorosi e alcune persone, semplicemente, non meritano di essere ricordate. Sta a te decidere.

Nel caso in cui il protagonista non ricordi X, ma X lo ami, la Memoria può decidere di sacrificare l’amore di X per farla tornare a esistere. Il protagonista ricorderà X, ma X non ricorderà il protagonista. Eppure il protagonista ha appena deciso che, non importa quale sia il suo dolore, anche se non dovesse mai più avere una speranze con X, l’esistenza di X è qualcosa sulla quale lui non ha alcun diritto di scelta: le cose devono tornare come prima. Ma è davvero così, oppure l’esperienza lo ha segnato in qualche modo?

Sia nel caso appena descritto, sia nel caso in cui il protagonista non ricordi X e questa non lo ami, c’è in realtà un’ultima scelta, che riguarda entrambi i giocatori. La Memoria e l’Oblio un segnalino Memoria e un segnalino Oblio a testa, poi scelgono segretamente uno di essi e lo chiudono in un pugno. Poi portano il pugno in avanti e lo aprono, mostrando all’altro giocatore il segnalino scelto.

Se almeno uno dei due ha scelto un segnalino Oblio, allora il finale è proprio come descritto sopra; altrimenti, se tutti e due hanno scelto un segnalino Memoria i due giocatori hanno deciso che tra i due c’è ancora speranza perché nasca una storia futura.

#### Dare un nome ad X

Una volta visti gli esiti e prese le decisioni di sopra, nel caso in cui X sia tornata a esistere, e solo in questo caso, l’Oblio provvede a darle un nome e a scriverlo sul fronte del suo cartoncino. Ora il suo ricordo è completo.

#### Vignette conclusive

Ora si passa alla narrazione di alcune brevi vignette conclusive, una per ciascun personaggio principale, narrate rispettivamente dalla Memoria e dall’Oblio.

Il protagonista ottiene sempre una sua vignetta personale, nella quale la Memoria lo mostrerà nella sua quotidianità. A seconda che il protagonista ricordi X o meno, questa vignetta dovrebbe cambiare nel contenuto.

X ottiene sempre una vignetta personale. Nel caso in cui sia tornata a esistere, sarà una vignetta che la ritrarrà nella sua quotidianità; viceversa, sarà un ultimo monologo interiore che essa terrà nel suo stato di semi-esistenza, prima di scomparire per sempre.

In ogni caso, questa vignetta dovrebbe tenere conto del fatto che X ricordi o meno il protagonista, e che lo X ami o meno.

Infine, nel caso in cui il protagonista ricordi X e X lo ami, ma anche nel caso in cui abbiate deciso che per i due ci sia ancora speranza per ricominciare una storia d’amore, dovreste dipingere assieme un’ultima vignetta finale nella quale mostrate i due amanti di un tempo incontrarsi per un’ultima volta, o forse per la prima di una nuova storia.

Mentre tratteggiate quest’ultima vignetta, tenete conto di ciò che i personaggi provano e delle vostre scelte in quanto Memoria e Oblio.

Ora il gioco è davvero finito.

## Appendice

### Come ho usato tema e ingredienti

Il tema storie perdute, a mio avviso, riverbera in tutto il gioco. Il protagonista ha avuto una storia con X, ma questa storia è andata talmente male che lo ha portato a desiderare la scomparsa di X: insomma, X per lui è una storia perduta. O forse no… si gioca appunto per scoprirlo.

I due ingredienti che ho scelto di usare sono smussato e pesare.

Smussato entra i gioco nelle percezioni di un ricordo che sta svanendo. Il protagonista ha solo una percezione parziale di X (che per il resto del mondo è già scomparsa), quasi come se la figura di X fosse “smussata”, evanescente. Allo stesso tempo, il gioco porta a mettere in discussione le proprie convinzioni (a “smussarle”) e forse il protagonista, ma anche X, potrebbero rimettere in discussione quello che provano l’uno per l’altra.

Infine, pesare entra in gioco nel senso di “misurare”, “valutare”. In tutto il gioco, la Memoria e, in parte, anche l’Oblio, si trovano a dover fare delle scelte; per esempio, valutando se conservare i ricordi (e dunque “pesandoli”). Allo stesso modo, tutto l’epilogo si basa sul concetto di tirare le somme della storia (di “pesarla”) e valutare quali scelte tematiche effettuare per il protagonista e per la sua conclusione.