

Quella Volta in Cui

Daniele Beninato

v.0.10.4 2018.08.25

In una taverna della periferia di Jericho un uomo, un nano, un elfo e un mezz'uomo sono seduti ad un tavolo in disparte.

Sono vecchi, molto vecchi, e passano il tempo a ricordare vecchie avventure vissute insieme.

“Vi ricordate quella volta in cui riportammo a Jericho il Vello d'oro” esordisce l'uomo suscitando grandi risate tra i compagni di bevuta. Tutti ricordano quella loro prima grandiosa avventura insieme.

“Già, però era d'oro prima che il mezz'uomo vi rovesciasse la pece sopra” risponde sarcastico il nano con la sua voce bassa.

“Ehi, ricordi male vecchio mio, fu l'uomo a rovesciare la pece” corresse squittendo il piccoletto.

Questo è “Quella Volta In Cui”, un gioco competitivo per 4 giocatori nei panni di eroi fantasy ormai anziani che dovranno investire ogni **Scintilla di Memoria** per smussare i ricordi altrui e far valere la propria versione della storia perduta.

Materiali di Gioco

- 4 Plance dei Giocatori
- Segnalini **Scintille di Memoria**
- Carte Obiettivo (NdA: attualmente solo elencate alla fine del regolamento)
- Carte Storia Perduta (NdA: attualmente solo elencate alla fine del regolamento)
- Plancia delle Azioni
- 6 dadi costo colorati
- Il foglio **Le Memorie del Mondo**
- Segnalino **Primo Giocatore**

Introduzione

Obiettivo del gioco è avere il maggior peso in **Grammi di Storia**; il giocatore che ne possiede di più a fine partita è il vincitore. Si può tenere traccia dei **Grammi di Storia** con una graffetta a lato della Plancia di ciascun giocatore.

Ogni partita si svolge in tre manches. Ad ogni manche verrà estratta una **Carta Storia Perduta** e come un flusso di coscienza ogni giocatore a turno aggiungerà un dettaglio al ricordo cercando di adempiere alla propria **Carta Obiettivo** e ostacolando il più possibile gli avversari.

Seguitemi per giocare

Distribuite una **Plancia del Giocatore** ad ogni partecipante, potete affidarvi alla sorte o concordare fra di voi le preferenze. Ogni **Plancia del Giocatore** assegna ad ognuno un Personaggio che concede al giocatore dei vantaggi peculiari o delle eccezioni alle regole. Nelle **Plancie del Giocatore** viene anche tracciato il peso di **Grammi di Storia** guadagnati finora. La **Plancia del Giocatore** rimane al giocatore fino alla fine della partita.

Iniziamo la prima manche

All'inizio di ogni manches distribuite a caso una **Carta Obiettivo** ad ogni giocatore a meno che la carta personaggio non dica diversamente. Le **Carte Obiettivo** rimangono segrete agli avversari fino alla fine della manche. Adempiere alle indicazioni della **Carta Obiettivo** è il mezzo per guadagnare **Grammi di Storia**.

Una **Carta Obiettivo** indica un elemento che deve apparire tra il flusso di ricordi raccontati in una manche e nel testo che descrive gli obiettivi le parole tra parentesi quadre [] indicano la richiesta di una **Azione**. Generalmente ogni obiettivo richiede che il giocare compia con successo due **Azioni**.

In questa manche il giocatore che interpreta Benin riceve l'obiettivo "Un *Personaggio* vi ha traditi". Durante il suo turno eseguirà l'**Azione** "Racconta cosa è andato storto" per enunciare: 'Quella volta Alkatris ci voltò le spalle e raccontò il nostro piano alla strega'. Ovviamente dovrà anche preoccuparsi che "Alkatris" sia un personaggio presente nella **Memoria del Mondo**

All'inizio di ogni manches ogni giocatore aumenta le proprie **Scintille di Memoria** di 10. Queste sono la moneta per poter compiere le **Azioni**. Alla prima manche ogni giocatore avrà quindi a disposizione 10 **Scintille di Memoria** a meno che il suo personaggio non dica diversamente; le manches successive le nuove **Scintille di Memoria** si sommeranno alle residue della manche precedente.

I giocatori a partire da chi detiene il segnalino **Primo Giocatore**, in ordine orario, eseguiranno una delle **Azioni** pagandone il costo in **Scintille di Memoria**.

All'inizio della partita il segnalino **Primo Giocatore** è in mano al giocatore che interpreta *Benin il nano*.

Per ogni manches il primo giocatore, prima di effettuare la sua azione estrarrà una **Carta Storia Perduta** leggendola a voce alta. Questo è il ricordo iniziale da cui prenderanno spunto le vostre **Azioni**. Ogni personaggio, luogo o oggetto evidenziato nella **Carta Storia Perduta** estratta viene automaticamente aggiunto alle **Memorie del Mondo** con 3 legami.

Nel suo turno il giocatore può scegliere di non eseguire più alcuna **Azione** e da quel momento potrà eseguire solo l'**Azione** speciale **Smussa un ricordo** fino all'inizio di una nuova manche.

Quando tutti i giocatori decidono di non compiere più **Azioni** la manche finisce ed ognuno guadagna **Grammi di Storia** in questo modo:

5 **Grammi di Storia** se il giocatore è l'unico ad aver raggiunto l'obiettivo.

3 **Grammi di Storia** se il giocatore e un solo avversario hanno raggiunto l'obiettivo.

2 **Grammi di Storia** se il giocatore e due avversari hanno raggiunto l'obiettivo.

1 **Grammo di Storia** se tutti i giocatori hanno raggiunto l'obiettivo.

0 **Grammi di Storia** se il giocatore non ha raggiunto il suo obiettivo.

Si scartano quindi gli obiettivi, si mantengono le **Scintille di Memorie** avanzate e si inizia una nuova manche.

Alla fine della terza manche vince il giocatore con il peso maggiore in **Grammi di Storia**.

A fine di ogni manche tracciate l'affievolirsi della memoria riducendo di 1 i **Legami** di ogni elemento nelle **Memorie del Mondo**.

Azioni

Nel proprio turno ogni giocatore può eseguire una **Azione** pagandone il costo in **Scintille di Memoria**. I giocatori non sono costretti a spendere le loro **Scintille di Memoria**.

Il giocatore di Benin il nano decide di non fare alcuna azione la prima manche per avere nella seconda un numero di **Scintille di Memoria** maggiore.

Una **Azione** consiste nel formulare una frase semplice senza ripetizioni legata al contesto e del determinato tipo concesso dall'**Azione**.

All'inizio di ogni manche ogni **Azione** costa 1 **Scintilla di Memoria** e incrementa il costo di 1 ogni volta che viene usata. Potete usare i dadi colorati sulla plancia per tenere traccia del costo di ogni **Azione** in ogni manches.

Dieb ha come obiettivo: “[Introduci] e [Descrivi] un nuovo *Oggetto* molto affilato” decide quindi di cominciare con l’**Azione** “Introduci un Personaggio/Luogo/Oggetto”. È la prima volta che viene usata questa azione in questa manche; il suo costo è quindi di 1 sola **Scintilla di Memoria**.

Enuncia quindi: “La Spada di Saylar era l’arma col filo perfetto”. Paga una **Scintilla di Memoria** e aumenta di uno il costo dell’**Azione** “Introduci un Personaggio/Luogo/Oggetto”.

> In pratica gira il dado nella **Plancia delle Azioni** associato a quella **Azione** da 1 a 2.

NB: nonostante nella frase sia presente una descrizione questa non vale al fine della valutazione dell’obiettivo. Sarà necessario fare una **Azione** “Fai una descrizione”.

L’**Azione** speciale **Smussa un ricordo** può essere svolta da qualsiasi giocatore in qualsiasi momento e contrariamente alle altre **Azioni** non permette di formulare una frase ma di cambiare uno e un solo elemento nella frase appena formulata con l’ultima **Azione** eseguita.

Il costo di **Smussa un ricordo** è pari a 2 **Scintille di Memoria** in più rispetto a quelle spese per eseguire l’**Azione** che si vuole modificare.

Pagi intuisce che Dieb ha bisogno di un nuovo Oggetto e dato che il costo è basso decide di **Smussare un Ricordo** usando un oggetto già noto. Deve pagare 3 **Scintille di Memoria** ma cambia la frase in “Excalibur era l’arma col filo perfetto, poteva tagliare una farfalla in volo”.

Avrebbe anche potuto scegliere di lasciare intrurre un nuovo Oggetto a Dieb e di cambiare la frase in questo modo: “La Spada di Saylar era l’arma col filo pessimo”.

Pur essendo speciale, **Smussa un ricordo** è comunque una **Azione** quindi può subire a sua volta l’azione **Smussa un ricordo**. Ovviamente il costo cresce progressivamente.

La frase valida ai fini della prosecuzione del gioco è quella ottenuta dopo le eventuali **Azioni** di **Smussa un ricordo**. Le modifiche alle **Memorie del Mondo** come l’inserimento di elementi o l’aumento del numero di legami saranno quindi fatte solo in base alla frase ottenuta dopo le eventuali **Azioni** di **Smussa un ricordo**.

Si può eseguire l’**Azione** di **Smussa un ricordo** solo sulla frase formulata dall’ultima **Azione** eseguita.

Di seguito la liste della **Azioni** possibili

1. Esponi una parte del piano

Formula una frase che presenta una intenzione che aveva la compagnia.

Dovevamo riportarlo a casa

Il diavolo andava ucciso

L’unica strada era rubare il Cuore della Terra

Ogni Luogo specifico, Oggetto particolare o Personaggio diverso da quelli dei giocatori che viene ricordato con questa **Azione** deve già essere presente nelle **Memorie del Mondo** e ne viene aumentato di 1 il numero di **Legami**.

2. Crea una relazione

Formula una frase che presenta una relazione che intercorreva tra i personaggi dei giocatori o tra un personaggio e un elemento nelle **Memorie del Mondo**.

A quell’Epoca la Spada di Giada era in mano mia

L’Elfo era innamorato dei Eleidas

Ogni Luogo specifico, Oggetto particolare o Personaggio diverso da quelli dei giocatori che viene ricordato con questa **Azione** deve già essere presente nelle **Memorie del Mondo** e ne viene aumentato di 1 il numero di **Legami**.

3. Introduci un Personaggio/Luogo/Oggetto

Formula una frase che presenta un nuovo Personaggio, un nuovo Luogo o un nuovo Oggetto che verrà aggiunto alle **Memorie del Mondo** con un numero di **Legami** pari a 1. Ogni altro Personaggio/Luogo/Oggetto citato non aumenta i propri legami.

*Con noi viaggiava Ervas
Tornavamo stanchi da Caleidos*

Se un giocatore avversario esegue in conseguenza l'azione **Smussa un ricordo** cambiando il Personaggio/Luogo/Oggetto con uno già presente nelle **Memorie del Mondo**, vanifica l'azione al fine della risoluzione degli obiettivi.

4. Racconta un imprevisto o un intervento esterno.

Formula una frase che presenta un imprevisto, qualcosa che è andato storto, un Personaggio che ha messo il bastone tra le ruote oppure che presenta l'aiuto portato da un Oggetto o un Personaggio già presente nelle **Memorie del Mondo**.

*Mentre viaggiavamo si ruppe una briglia
Il Conte Drac ci stava già aspettando
Alla fine arrivò Drakos a salvarci dai goblin
Fu grazie al filo affilato di Saldaris che spezzammo in due le catene*

Ogni Luogo specifico, Oggetto particolare o Personaggio diverso da quelli dei giocatori che viene ricordato con questa **Azione** deve già essere presente nelle **Memorie del Mondo** e ne viene aumentato di 1 il numero di **Legami**.

5. Fai una descrizione

Riporta lo Stato di un personaggio, luogo o oggetto già presente nelle **Memorie del Mondo** o del personaggio di un giocatore. Questa azione non aumenta il numero di **Legami** dell'elemento descritto. Non deve contenere alcuna azione né aggiungere alcun contenuto Narrativo.

*Le montagne del Picco erano impervie
La Dama del Lago era vestita di perle*

Il giocatore che esegue questa azione riceve il segnalino **Primo Giocatore** anche se la sua azione viene smussata.

Il giocatore che detiene il segnalino **Primo Giocatore** all'inizio di una manche avrà il diritto di cominciare la nuova manche.

6. Azione Speciale: Smussa un Ricordo

L'**Azione** speciale **Smussa un ricordo** può essere svolta da qualsiasi giocatore in qualsiasi momento e contrariamente alle altre **Azioni** non permette di formulare una frase ma di cambiare uno e un solo elemento nella frase appena formulata con l'ultima **Azione** eseguita.

Il costo di **Smussa un ricordo** è pari a 2 **Scintille di Memoria** in più rispetto a quelle spese per eseguire l'**Azione** che si vuole modificare.

Possono essere modificate una e una sola parola, elemento grammaticale o Personaggio/Luogo/Oggetto con uno diverso già presente nelle **Memorie del Mondo**. È possibile cambiare un Personaggio/Luogo/Oggetto presente nella frase con uno di tipo diverso purché il periodo rimanga coerente.

Memorie del Mondo

Le **Memorie del Mondo** raccolgono i Personaggi, Luoghi e Oggetti importanti nel gioco. Le **Memorie del Mondo** sono persistenti, ovvero non si cancellano alla fine della partita ma si modificano di partita in partita personalizzando il gioco e tracciando un legame tra i diversi giocatori che proveranno a sfidarsi perché nessuna storia vada perduta.

In qualunque parte di questo gioco le parole "Personaggio", "Luogo" e "Oggetto" con la lettera maiuscola indicano un personaggio, luogo o oggetto presente nelle **Memorie del Mondo**.

La memoria però col tempo si perde se non viene raccontata. Per questo alla fine di ogni manche si dovranno ridurre di 1 i legami di ogni elemento scritto nelle **Memorie del Mondo**. Se un elemento nelle **Memorie del Mondo** arriva a 0 legami viene cancellato.

Memorie del Mondo		
Nome	Tipo (oggetto / luogo / personaggio)	Legami
Vello d'Oro	Oggetto	#
Collequercia	Luogo	
Durzi	Personaggio	#
Talvez	Personaggio	#

Figure 1: Esempio delle Memorie del Mondo durante una partita

Ricorda: Ogni Personaggio/Luogo/Oggetto presente ed evidenziato nella **Carta Storia Perduta** estratta per la manche viene automaticamente aggiunto alle **Memorie del Mondo** con 3 legami prima di ogni **Azione** dei giocatori.

Personaggi nelle Plance dei giocatori

Pagi l'halfling

Un mezz'uomo ha sempre qualcosa di buono da raccontare

Il giocatore che interpreta il mezz'uomo pesca due obiettivi alla prima manche. Alla fine di ogni manche sceglie qual è stato il suo obiettivo per questa manche e tiene l'altro come scelta possibile per la manche successiva.

TODO: Esempio

Dieb l'elfo

Gli Elfi sono menti fini, freddi calcolatori e abili strateghi

Il giocatore che interpreta l'elfo ottiene una **Scintilla di Memoria** in più ad ogni Manche. Può incrementare il costo dell'**Azione** prima di usarla invece che dopo.

Benin il nano

La memoria di un nano è scolpita sulla pietra

Il giocatore che interpreta il nano spende una Scintilla di Memoria in meno per Smussare un ricordo

Duilar l'umano

L'inventiva non manca all'uomo

Il giocatore che interpreta l'uomo può anche introdurre un nuovo Personaggio/Luogo/Oggetto durante l'azione di **Smussare un ricordo**. Gli effetti sono gli stessi dell'azione **Introduci un Personaggio/Luogo/Oggetto** nonostante il giocatore non formuli alcuna frase.

Al fine della valutazione degli obiettivi entrambi i giocatori hanno introdotto un nuovo Personaggio/Luogo/Oggetto.

TODO: Qui ci starebbe proprio bene un esempio di una azione di smussare in cui l'uomo cambia il riferimento di un Luogo con un Oggetto non presente nelle Memorie del Mondo

Carte Storia Perduta

- Vi ricordate quella volta in cui Portammo a *Jericho* il *Vello d'oro*
- Vi ricordate quella volta in cui Riunimmo insieme i *Sette Pezzi da Otto*
- Vi ricordate quella volta in cui Esiliammo il *Principe dei Demoni*
- Vi ricordate quella volta in cui Trovaste l'ingresso della *Vecchia Miniera* d'oro
- Vi ricordate quella volta in cui *Talveg* fu sopraffatto da tre gnomi
- Vi ricordate quella volta in cui

Carte Obiettivo

1. [Presenta un piano] con un *Oggetto* molto piccolo che però non è come appare [imprevisto]
2. [Descrivi] un *Personaggio* e di come lo hai ferito per sbaglio [imprevisto]
3. Ti sei addormentato sul più bello [imprevisto] ma per fortuna un *Personaggio* era con te ([intervento])
4. [Presenta un piano] e ricorda come un *Oggetto* con più di tre legami fosse essenziale ([intervento])
5. È in quella occasione che ti sei innamorato ([imprevisto]) di un *Personaggio* ma a un personaggio dei giocatori non piaceva ([relazione])
6. [Presenta un piano] e di come hai mancato miseramente un obiettivo [imprevisto] in un *Luogo* lontano
7. [Introduci] e un nuovo *Luogo* immerso nella natura e [Descrivilo].
8. [Introduci] e [Descrivi] un nuovo *Oggetto* molto affilato
9. [Introduci] e [Descrivi] un nuovo *Personaggio* brutto ma molto simpatico.
10. Il piano prevedeva un incantesimo [Presenta un piano] che sbagliato obiettivo ([imprevisto])
11. Un *Personaggio* vostro vecchio amico ([relazione]) vi ha traditi ([imprevisto])
12. [Introduci] un *Luogo* boscoso e come vi ci siete persi ([intervento])
13. Dovevate sacrificare ([Presenta un piano]) qualcosa di importante per voi ([relazione])
14. Dovevate farvi prestare un *Oggetto* ([Presenta un piano]) e spiega per quale motivo ([Descrivi])
15. Una [Relazione] ostacolava il piano. In realtà poi è stata d'aiuto ([intervento])
16. [Introduci] un nuovo *Luogo* civilizzato in cui vi siete persi ([intervento])
17. [Introduci] un nuovo *Personaggio* molto vecchio e della [relazione] che aveva con un giocatore
18. [Presenta un piano] che richiede un *Personaggio* e [descrivi] perchè era essenziale
19. [Introduci] un nuovo *Luogo* e la [relazione] che ne ha uno dei *Personaggi*
20. Fai una [descrizione] di un *Oggetto* e perché un *Personaggio* ne aveva disperatamente bisogno ([relazione])

Note di Design

L'ambientazione di questo gioco è la prima che mi è venuta in mente e penso possa solleticare i Giocatori di Ruolo in quanto si presta a mille rimandi ad avventure vissute col proprio gruppo.

Le meccaniche comunque si posso facilmente svincolare e portare il gioco in altri contesti.

Conclusioni

Questo è il gioco che ho creato per il contest GameChef 2018 seguendo il tema *Storie Perdute* e utilizzando gli ingredienti *Smussare*, *Pesare* e solo citato il *Vello*.

Ringraziamenti

Grazie ad Ambra, il Fight Club e i Cavalcaverghes che mi hanno aiutato in questa esperienza. Grazie a GdR unplugged per aver stuzzicato la mia voglia di partecipare.

Licenza

Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale.