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 Memorie** 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 Draq 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 giocarore che detiene il segnalino **Primo Giocatore** all'inizio di una manche avrà il diritto di cominciare la nuova manche.

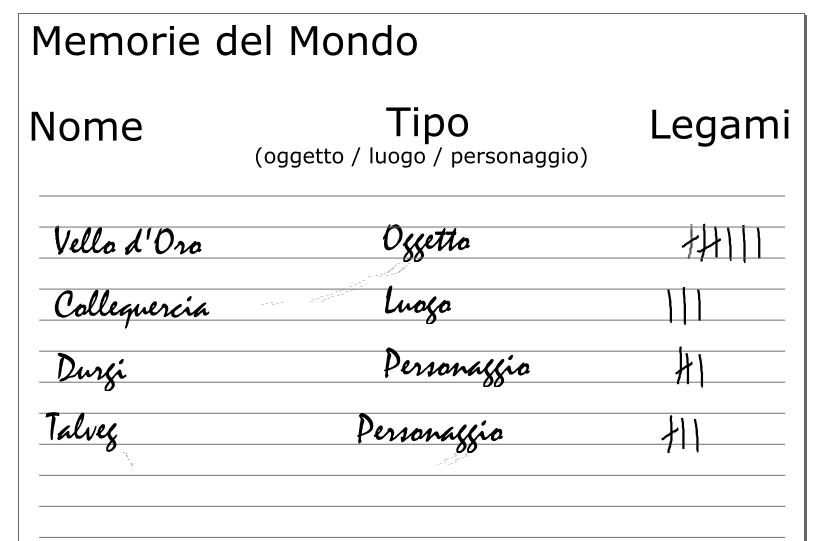
#### 6. Azione Speciale: Smussa un Ricordo

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.



Esempio delle Memorie del Mondo durante una partita

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.

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 sbagio [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 Cavalcaverghe 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.