

TRINCEA

di Francesco Zani

Un gioco di narrazione per 3-5 giocatori che parla della guerra e delle speranze per il futuro attraverso la lente del magical realism.

INTRODUZIONE

Il fondo di un fosso fangoso non è certo il posto più ospitale in cui dormire. Soprattutto dopo una marcia verso il fronte, con le bombe che esplodono in lontananza e l'odore di sangue e polvere da sparo a permeare l'aria. Qualcuno ci riesce, a dormire: non voi. Voi trascorrete le lunghe ore notturne a raccontare storie e ad immaginare cosa sarà di voi al ritorno a casa.

PER GIOCARE A QUESTA VERSIONE

Stampate le carte associate a questo regolamento e tagliatele perché siano utilizzabili. Nell'immediato non è necessario che leggete nulla di quanto vi è scritto, potrete farlo durante il gioco.

Leggete questo regolamento a priori, invece, poiché contiene tutti i dettagli necessari a impostare la vostra partita e a portarla a termine. Quando avrete letto il regolamento e preparato le carte sarete pronti ad iniziare.

PREPARAZIONE

Munitevi di un buon numero di dadi a 6 facce, il numero ottimale è 5 o 6 per giocatore, e di qualche foglietto di carta.

Trovate la Carta della Marcia e assegnatela al giocatore che non dorme da più tempo. Questa carta indica chi ha il diritto di narrare la Fase di Marcia, spiegata più avanti nel regolamento.

Trovate le Carte Piastrine Identificative e assegnorene una ad ogni giocatore. Mettete da parte eventuali carte in eccesso di questo tipo, non vi serviranno per questa partita. Scrivetevi sopra il nome del vostro Soldato.

Trovate le Carte Lettera e assegnorene una ad ogni giocatore. Mettete da parte eventuali carte in eccesso di questo tipo, non vi serviranno per questa partita. Ogni

giocatore tiene la Carta Lettera davanti a sé, rivolta sul lato che rappresenta, per l'appunto, una lettera. Ogni giocatore scrive su questa carta il posto in cui, infine, il suo cuore potrà trovare pace e la persona a cui spera possa giungere la lettera.

Raccogliete infine le Carte Proiettile e distribuitene casualmente quattro (4) ad ogni giocatore. Ogni giocatore tiene le Carte Proiettile davanti a sé, di modo che il testo sul Proiettile Integro sia leggibile. Ignorate, per ora, il testo indicato sul lato Proiettile Esploso della carta, contenente un Compito.

Conclusi questi passaggi il vostro personaggio è pronto. Leggete quanto scritto su ognuna delle vostre quattro Carte Proiettile: ognuna contiene una Condizione di Attivazione e una Richiesta di narrazione. Qualora un altro Soldato dovesse avverare quella condizione durante la narrazione di una Speranza dovrete intervenire in riferimento alla Richiesta di Narrazione e quindi girare la carta sul lato Proiettile Esploso.

Date ora un'occhiata anche alle Carte Proiettile degli altri giocatori: il vostro obiettivo sarà quello di avverarne le Condizioni di Attivazione attraverso le vostre narrazioni. Non si tratta di una sfida o di una gara: l'obiettivo finale è raccontare alcune vicende tramite il contributo di tutti i partecipanti.

TEMATICHE E SUPPORTO

Le tematiche di TRINCEA sono volutamente complesse ed al limite, e lo stile che propone per la trattazione richiede un approccio tutt'altro che banale alle tematiche, pertanto trattarne alcuni aspetti e approfondirli potrebbe causare disagio o disorientamento in voi o nei vostri compagni di gioco. Assicuratevi sempre di essere un supporto gli uni per gli altri, di essere comprensivi ed aperti al dialogo in proposito al vostro stato d'animo e sulle difficoltà nel trattare uno specifico aspetto (eg. violenza, morte, sesso). Ogni persona in ogni gruppo è differente, ed individuare i limiti di ognuno non è semplice.

Qualora fosse necessario potete utilizzare lo strumento delle Linee e dei Veli. Le Linee sono questioni che non dovrebbero

essere trattate in assoluto mentre i Veli sono questioni che possono essere toccate ma non dovrebbero essere elaborate in gioco. Prima di cominciare o in qualunque momento durante il gioco potete tenere ed aggiungere elementi ad una lista di Linee e Veli a cui tutti i giocatori si atterranno.

INTRODUZIONE DEI PERSONAGGI

La partita vera e propria inizia con una breve vignetta in cui ognuno di voi narra brevemente cosa lo ha portato ad arruolarsi e come ciò sia effettivamente avvenuto. Questa narrazione non dovrebbe prendere più di un paio di minuti a giocatore e serve da introduzione per il personaggio di ognuno. Potete inserire dettagli sull'aspetto, carattere, cultura e qualsiasi altro dettaglio riteniate opportuno sul vostro personaggio.

LA CONDIVISIONE DELLE SPERANZE

Tra una Marcia e la successiva passate il tempo raccontandovi storie a proposito di cosa farete quando vi troverete al sicuro, lontano da questo inferno.

A partire dal Giocatore a cui è stata assegnata la Carta della Marcia, e

procedendo in senso orario, ognuno potrà raccontare una breve Speranza a proposito di quello che il Soldato desidera per il proprio futuro.

Per aiutarsi, il giocatore di turno può scegliere un verbo da cui partire utilizzando la lista seguente o tirare un dado per stabilirlo casualmente, poco importa.

1. Rivedrò...
2. Costruirò...
3. Abbraccerò...
4. Ritornerò...
5. Finirò...
6. Scriverò...

Inquadrate la scena con tutti i Soldati, prendetevi il tempo necessario per dipingere una scena che sia per voi convincente ed interpretate liberamente il vostro Soldato.

Quando è pronto, il giocatore di turno prenderà il controllo della scena. Dovrà prestare attenzione a tre compiti:

- Sponderà del tempo nel dettagliare la Speranza, tentando di evocare i

desideri più profondi del proprio Soldato.

- Tenterà di avverare le Condizioni di Attivazione delle Carte Proiettile degli altri Giocatori: quando ne avverrà una il giocatore che possiede quella carta dovrà intervenire nella narrazione e poi girerà la Carta sul lato Proiettile Esploso.
- Dovrà prestare attenzione alle Carte Proiettile girate sul lato Proiettile Esploso. Il lato esploso di ogni Carta Proiettile rappresenta un Compito che è possibile completare tramite la narrazione della Speranza: se dovesse farlo prenderà quella Carta e la posizionerà al centro del tavolo nel Mazzo delle Carte Proiettile. Prima di mescolare la propria carta nel mazzo dovrà pescarne e aggiungerla alle proprie girata sul lato bianco.

- Non è possibile avverare le Condizioni di attivazione delle proprie Carte Proiettile, ma è

perfettamente normale portare a termine uno o più Compiti.

- Solamente il Giocatore di turno può avverare le Condizioni di Attivazione e solamente durante la narrazione della Speranza

Il giocatore di turno concluderà la narrazione della Speranza ricordando a sé stesso e agli altri Soldati dei morsi della fame o del freddo che vi assale. In questo contesto potreste menzionare quanto desideriate addentare qualcosa di caldo, condividere una sigaretta o descrivere la stanchezza che pesa sulla vostra schiena.

Spendete del tempo per dettagliare ulteriormente la scena interpretando liberamente i vostri Soldati ed esplorando ulteriormente il contenuto della speranza, se lo desiderate, altrimenti passate alla Speranza del giocatore successivo in senso orario. Tentate di non allargare troppo le fasi iniziali e finali della Condivisione delle Speranze ma di tenerle concise e dritte al punto.

LA MARCIA

Quando ogni Giocatore ha raccontato una Speranza per il proprio Soldato ed è nuovamente il turno del giocatore che detiene la Carta della Marcia, inizia la Fase di Marcia.

Tutti i soldati prendono in mano 2 dadi più un numero di dadi pari al numero di Carte Proiettile girate sul lato Proiettile Esploso. Ogni giocatore tira i dadi davanti a sé e somma i risultati.

Risultati:

- Tra **0 e 12** significa che il Soldato uscirà **Indenne** dalla Marcia.
- Tra **0 e 18** significa che il Soldato uscirà **Ferito** dalla Marcia .
- Tra **19 e 36** significa che la Marcia sarà **Fatale** per quel Soldato.

Il Giocatore che detiene la Carta della Marcia ha il compito di descrivere il reggimento in movimento e qualsiasi avvenimento porti ai risultati ottenuti con i dadi. Comincia con la frase rituale

“Riusciremo mai a scordare... “ e aggiunge la descrizione dell’episodio. Siete liberi di interpretare i vostri soldati e di arricchire gli eventi, ma l’ultima parola spetta al giocatore con la Carta della Marcia.

Terminata la Marcia, il giocatore con la Carta la passa ad uno dei compagni di gioco a propria scelta che la posiziona davanti a sé. Nel fare questa scelta tentate sempre di dare il giusto spazio ad ognuno. Terminata la fase di Marcia (e narrati gli eventuali Epiloghi) comincia una nuova fase di Condivisione delle Speranze.

LA FINE DI UN SOLDATO

Quando un Soldato incontra la sua fine durante la Marcia è possibile, per il giocatore che lo controlla, narrare un Epilogo. L’Epilogo altro non è che una Speranza identica a quelle della fase di Condivisione tranne che per due fatto:

- Risulterà evidente che nessuna delle speranze finora raccontate, compresa la presente non si realizzeranno mai
- Il giocatore che narra dovrà avverare la Condizione sulla propria Carta Lettera e dare pace al proprio cuore.

IL RUOLO DI GUERRA

Quando un giocatore perde il proprio Soldato assume il ruolo di Guerra, pescando 4 nuove Carte Proiettile e partecipando al gioco con un paio di differenze:

- Da quel momento in poi quando i suoi proiettili saranno attivati, quel giocatore passerà un dado ad uno dei suoi vecchi compagni, avvicinandolo permanentemente alla morte.
- Anziché narrare una Speranza descriverà l’inasprimento della guerra. Potrà portare a termine i compiti indicati sul lato esploso dei proiettili e cambiare quindi una delle proprie carte.
- Durante la fase di Marcia tirerà i dadi ma li confronterà con la seguente tabella dei risultati come normale.

Risultati:

- Tra **0 e 12** la guerra continua inesorabile.
- Tra **0 e 18** il nemico dimostra un momento di compassione.
- Tra **19 e 36** la guerra si avvicina alla conclusione.

IL FINALE

Il gioco termina quando ogni giocatore ha guidato almeno una fase di marcia o la Guerra volge al termine. Prendetevi tutto il tempo che vi è necessario per arrivarci.

I PRINCIPI DEL MAGICAL REALISM

Come citato nell'incipit, TRINCEA propone la lente del Magical Realism per osservare gli avvenimenti e le tematiche delle vostre partite. E' un concetto variegato e complesso, a proposito del quale vi sono molte diverse opinioni anche a livello accademico perciò tenterò di suggerirvi qualche tecnica e spunto nella speranza che le vostre storie siano arricchite da questo approccio.

Le storie non hanno bisogno di essere vere. Mentre il fantasy approccia la fiction partendo da basi fantastiche per descrivere, alle volte, tematiche che appartengono alla realtà facendo del soprannaturale uno dei punti centrali della storia, quanto propongo per la fiction creata in TRINCEA è che si parta da una rappresentazione realistica del mondo arricchita solo in un secondo momento dallo stupore derivante da alcuni momenti surreali e fantastici. L'elemento magico, insomma, dovrebbe essere utilizzato come allegoria per la realtà.

Surreale e straordinario come mezzo, più che come risultato. Gli elementi fantastici non dovrebbero essere arbitrari

o a scopo d'intrattenimento e stupore, dovranno esistere per rappresentare idee già presenti nella fiction, per elaborare tematiche già presenti in quanto esplorato e rafforzarle. Il surreale è un commento alle tematiche, una lente, non un'esplosione di fuochi d'artificio per attirare l'attenzione dei vostri compagni di gioco. Non servono draghi o palle di fuoco, è sufficiente una partita di calcio giocata tra squadre di trincee opposte il giorno di Natale.

È normale? Bombe, trincee, traumi, tutto piuttosto "normale" in guerra. Una trincea ai piedi della torre Eiffel? Persone che si uniscono alla marcia dei soldati per fare due chiacchiere? Suona strano, no? Questa sfida alla normalità è la linfa vitale del Magical Realism: durante il gioco abbiate il coraggio e l'apertura mentale tale da accettare le stranezze e peculiarità nelle narrazioni dei vostri compagni. Sfruttate queste stranezze per dipingere un mondo in cui l'improbabile può accostarsi al reale. Mettete da parte eventuali preconcezioni sulle normali tecniche di esposizione, costruzione e avanzamento della trama, struttura temporale della stessa, ragionamento

scientifico, etc. Spingetevi, invece, a cercare un senso di consapevolezza a proposito dei significati nascosti ed inesplorati della fiction, uno stato limite, o estremo, che vi porti a realizzare tutti i livelli della realtà, superando il mistero.

Assenza di informazioni. Lasciate che i personaggi siano indifferenti alle stranezze, trattatele come un dato di fatto, non cercatevi spiegazione, lasciate che l'improbabile entri a far parte della logica di questo mondo senza necessitare di una reazione. Spiegare il mondo soprannaturale ne diminuirebbe immediatamente la legittimità relativa al mondo naturale, portando i vostri compagni a riconoscerla come testimonianza distorta di quel personaggio o come peculiarità nella narrazione di quel giocatore.

Gabriel Garcia Marquez, Isabelle Allende, Guillermo del Toro. Prendete liberamente ispirazione da questi e dai molti altri autori che hanno adottato il genere. Being John Malkovich, Life of Pi, Black Swan, Il curioso caso di Benjamin Button, Alias Grace, Atlanta. Haruki Murakami.

NOTE FINALI

Trincea è stato scritto in occasione del Game Chef 2018 - Pummarola Edition (ovvero la track italiana del concorso). Il contest prevede l'aderenza ad un tema specifico e l'utilizzo di alcuni ingredienti. Per il 2018 si trattava del tema "storie perdute" e degli ingredienti MARCIA, VELLO, SMUSSATO e PESARE.

Ragionando su cosa avrei potuto scrivere per il concorso ho esplorato diverse possibilità e ho finito per riprendere in mano una vecchia bozza di progetto, ragionando su come la guerra sia uno dei fenomeni che distrugge più storie in assoluto. Gli ingredienti MARCIA e PESARE hanno influenzato la costruzione della fase di Marcia e della meccanica dei risultati che, sebbene estremamente semplici, puntano a dare una spinta in diverse direzioni a quello che è lo scambio di Carte proiettile tramite le Condizioni di Attivazione e i Compiti.

Termino ringraziando come sempre l'organizzazione del concorso e tutti gli amici che vi partecipano scambiandosi idee e aiuto reciproco: se così non fosse nulla di tutto questo avrebbe senso.

