

Viaggio di ritorno

un gioco di Rafu

da un'idea di Barbara

quanto poco rimane di ogni individuo, di quanto poco vi è testimonianza, e di quel poco che rimane tanto si tace, e di quello che non si tace si ricorda dopo soltanto una parte minima, e per poco tempo, la memoria individuale non si trasmette e non interessa chi la riceve, il quale plasma e possiede la sua propria memoria

Javier Marías, *Domani nella battaglia pensa a me*

Gioco di ruolo al tavolo per 3-4 giocatori, ambientato nel mondo reale e nel presente, ma anche in un tempo passato (una o più generazioni fa). La durata del gioco è a piacere, ma certamente non meno di 2-3 ore; può essere interrotto a piacere e giocato a lungo, su più sessioni.

Si andrà a costruire la storia di una persona che intraprende un viaggio per conoscere meglio le proprie radici; ma anche la storia di una persona a questi collegata, vissuta nel passato e ormai scomparsa. Giustapponendo il passato e il presente, si metterà in discussione il rapporto che esiste, attraverso il tempo, tra questi due individui.

Ruoli

I ruoli (e protagonisti della vicenda) sono tre: la terra, il viaggiatore e l'antenato. Distribuiteli fra voi come meglio credete (le considerazioni che troverete sotto, alla voce Scelta dell'ambientazione, potrebbero orientarvi in questa scelta). Se siete in quattro, spartite tra due il ruolo della terra dando ad un giocatore, nello specifico, il ruolo di una guida locale: questo è il personaggio che interpreterà nella maggior parte delle scene ambientate nel presente.

Componentistica

Per giocare occorre una serie di immagini, preferibilmente illustrazioni, il cui significato si presti a molteplici letture; occorre inoltre poter selezionare una di queste immagini casualmente. Le carte illustrate del gioco *Dixit* sono molto adatte. Se preferite, utilizzate un mazzo di tarocchi, o qualunque altro sistema a cui l'autore potrebbe non aver pensato. Servitevi di questo strumento per "leggere una carta", secondo la procedura descritta qui di seguito.

Se possibile, fate in modo di utilizzare ciascuna immagine una sola volta, o almeno di non riutilizzarla più volte nella stessa sessione.

Come leggere le carte

1. Quando le regole del gioco chiedono a un giocatore a leggere una carta, è sempre in un contesto specifico: per immaginare un personaggio, per introdurre una scena, per rispondere a una domanda. Concentratevi su questo contesto; guardate alla carta come se fosse la risposta alle varie domande che avete in mente a riguardo, sebbene non le abbiate pronunciate (beninteso, è la sibillina risposta di un oracolo, e richiede la vostra interpretazione).
2. Il giocatore che è chiamato a farlo seleziona casualmente una delle immagini. Usando le carte, deve semplicemente prendere la prima carta dal mazzo che avrete precedentemente mescolato.
3. Il giocatore guarda la carta e ne immagina una possibile interpretazione in questo contesto, ma ancora non la dice ad alta voce. Può basare la propria interpretazione su qualunque aspetto dell'immagine trovi rilevante: la composizione, il colore, un singolo dettaglio, un significato tradizionale, una libera associazione di idee... Gli altri giocatori, per il momento, attendono in silenzio.
4. Il giocatore mostra l'immagine a tutti gli altri. Ciascuno individualmente cerca di interpretarla (come sopra), senza ancora parlarne ad alta voce.

5. Il primo giocatore dice la propria interpretazione. Per il momento, la si considera un'interpretazione provvisoria. Nel caso di una scena, annuncia provvisoriamente dove potrebbe essere ambientata, con quali personaggi e in quale situazione.
6. Ogni altro giocatore può, se vuole, commentare. Può dire, per esempio, come la propria interpretazione sarebbe stata simile, o diversa. Tenete presente che questi sono solo commenti e suggerimenti, che nessuno sarà obbligato a prendere in considerazione. Anche per questo motivo, siate brevi.
7. Sentiti i contributi di tutti, il primo giocatore modifica oppure riconferma la propria interpretazione, ormai considerata definitiva. Se la carta è stata consultata per l'inquadramento di una scena, il giocatore procede ad inquadrarla, facendo o meno delle modifiche rispetto alla propria ipotesi iniziale. Il giocatore che ha estratto la carta ha sempre l'ultima parola sulla sua interpretazione: non è tenuto a seguire le indicazioni degli altri, soltanto ad averle ascoltate (non c'è quindi la ricerca di un consenso, ma solo di un'ispirazione e di un'influenza reciproca).

Appunti scritti

Nel corso della partita i giocatori possono, se vogliono, prendere appunti scritti su quanto stabilito nella Fase introduttiva, sul personaggio del viaggiatore e sul contenuto delle scene ambientate nel presente.

È invece **vietato per regola** mettere per iscritto il personaggio dell'antenato o il contenuto delle scene del passato, ad eccezione di alcune informazioni che è invece **obbligatorio scrivere**. Per queste ultime, consiglio di usare una pila di foglietti di piccole dimensioni, biglietti o cartoncini.

Fase introduttiva

Seguite questi 7-8 passaggi in ordine per dare inizio al gioco. Per completare il primo passaggio (Scelta dell'ambientazione) dovrete anche, se non l'avete già fatto, distribuirvi i ruoli.

1 Scelta dell'ambientazione

Per cominciare, stabilite in quale terra si svolgerà la vicenda. Si tratta del luogo in cui l'antenato ha vissuto. Per il viaggiatore, non è dove ora vive abitualmente, ma un luogo a cui ha fatto ritorno appositamente per raccogliere informazioni sul proprio antenato. L'ampiezza di questa terra è a vostro piacere e solo vagamente definita: potrebbe trattarsi di una regione o di un intero paese, che

il viaggiatore attraverserà in un *road-trip* toccandone varie località, o di una singola città, di cui il viaggiatore visiterà quartieri e monumenti. Come ipotesi estrema, penso che potreste perfino ambientare il gioco in un'unica grande casa, di cui esplorare le stanze come una successione di luoghi distinti, ma non è quel che vi consiglio alla prima partita.

Scegliete una terra realmente esistente, ed una che il giocatore o i giocatori che ne hanno assunto il ruolo conoscano bene. È preferibile che anche il giocatore dell'antenato abbia una certa familiarità con questa terra, mentre non è affatto richiesto che ce l'abbia il viaggiatore. Come prima scelta, mi aspetto che molti gruppi ambienteranno il gioco nella *propria* terra d'origine (o almeno quella condivisa fra il maggior numero di giocatori, assegnando il ruolo del viaggiatore di conseguenza). La terra, con tutti i suoi abitanti, è un vero e proprio personaggio, coprotagonista del gioco, e il giocatore che ne assume il ruolo (o i giocatori) sarà chiamato a rappresentarne vari aspetti passati e presenti.

2 Il viaggiatore

Il viaggiatore è un personaggio dei nostri tempi, che in qualche modo fa risalire le proprie origini, le proprie radici alla terra in cui si ambienta il gioco, ma non vi vive più, o non vi ha mai vissuto. Forse è un emigrato, anche di seconda o terza generazione. È viaggiatore proprio perché, a questo punto della propria vita,

intraprende un viaggio in quella terra per scoprire di più sul personaggio dell'antenato (vedi sotto).

Per prima cosa, il giocatore che ha il ruolo del viaggiatore **interpreta una carta** (vedi sopra) e definisce chi sia questa persona. Dettagli come per esempio la sua età, stile di vita, professione, esperienze formative, relazioni più importanti e ovviamente il suo nome possono far parte di questo quadro, ma non è necessario che sia un quadro completo: qualunque aspetto può essere taciuto ora ed eventualmente definito in seguito. L'obiettivo è dare al giocatore un punto di partenza.

Ricordate però di chiarire il rapporto del personaggio con la terra. È il luogo dove è nato e che ha abbandonato solo nell'età adulta? È il luogo d'origine di genitori che non ha conosciuto? La terra della sua nonna materna, che non l'ha più rivista, ma ne ha insegnato al futuro viaggiatore la lingua? Gli unici vincoli imprescindibili sono:

- che almeno un antenato del personaggio sia vissuto qui; e
- che per il personaggio recarsi in questa terra rappresenti un viaggio.

Ora il giocatore si domanda: perché questo personaggio intraprende un viaggio di riscoperta delle proprie radici, e perché proprio a questo punto della propria vita? La risposta potrebbe essere ovvia in base a quanto già stabilito. Se non lo è, il giocatore rivolge questa domanda a un'**altra carta**, e trova in essa la risposta.

3 L'antenato

Il viaggiatore durante il suo viaggio cercherà informazioni su una persona in particolare. Si tratta di un suo antenato (un genitore, un nonno o una nonna, qualcuno di una generazione ancora precedente) defunto, che ha vissuto in quella terra (non necessariamente per tutta la vita) e che il viaggiatore non ha mai potuto incontrare; oppure che ha incontrato brevemente nell'infanzia, ma di cui ha solo un ricordo incompleto. Il viaggiatore pensa che sia importante conoscere meglio questo antenato.

Un giocatore ha il ruolo dell'antenato, ma non può descrivere ora questo personaggio come è stato fatto per il viaggiatore: i dettagli emergeranno organicamente nel corso del gioco. Per il momento si limita a dare dei contorni molto generali: un nome, un grado di parentela, ma niente che non potrebbe essere riportato su un documento o su un necrologio. È possibile che alcune informazioni siano già emerse dal profilo del viaggiatore. Il giocatore dell'antenato ha l'ultima parola su questi pochi fatti **e li scrive su un foglietto.**

4 Ricordi e dicerie

Nel corso della propria vita, il viaggiatore ha sentito parlare del suo antenato (per esempio, da altri parenti): informazioni frammentarie e forse anche contrastanti. Ora ciascun giocatore inventa uno di questi “sentito dire”: una breve frase

rappresentativa di qualcosa che, a un certo punto, qualcuno ha detto dell'antenato. Potrebbe essere un ricordo di seconda mano o un giudizio di qualche genere. Per il viaggiatore, nessuno di questi è un fatto verificato.

Per inventare un “sentito dire”, ciascuno dei giocatori prende una carta e cerca di interpretarne il significato. Diversamente dalla normale procedura, in questo caso non c'è un'interpretazione provvisoria seguita da una consultazione con gli altri: a ciascuno tocca una diversa immagine e deve interpretarla da solo (*attenzione: questo è l'unico caso in tutto il gioco in cui le istruzioni del paragrafo Come leggere le carte non vengono seguite*). Rimanete in silenzio finché tutti i giocatori non hanno preso la propria decisione; fate un cenno agli altri quando siete pronti. Nel frattempo, **scrivete la vostra idea su un foglietto**. Quando tutti sono pronti, ciascuno dice quel che ha pensato: non sono ammessi ripensamenti.

In questo modo potrebbero emergere delle contraddizioni. Non è un problema, anzi, ci aiuta a ricordare che si tratta di dicerie o di giudizi soggettivi, non di fatti accertati. Alla fine del gioco, alcuni di questi “sentito dire” potrebbero risultare falsi, o perfino tutti.

Ora l'antenato domanda al viaggiatore se si sente incuriosito e motivato ad indagare. Se il viaggiatore risponde di no, l'antenato inventa un ulteriore “sentito dire” che sia in netta contraddizione con qualcuno degli altri **e lo scrive**. A propria scelta, per far questo può seguire la (normale) procedura di interpretazione delle carte, o può basarsi solo su quanto detto finora.

5 Il dilemma

Un viaggio è a volte una distrazione, a volte un punto di svolta cruciale, ma sempre una parentesi all'interno della vita. Esiste una decisione che il viaggiatore deve prendere, forse una decisione che ha rimandato, forse una decisione che non può essere presa senza una maggior conoscenza delle proprie radici. Forse riguarda qualcosa che lo aspetta a casa. Fatto sta che alla fine del viaggio dovrà prenderla: alla fine del viaggio, e non prima.

Di che decisione si tratta? Potrebbe essere ovvio in base a quanto vi siete già detti finora. Altrimenti, il viaggiatore la definisce interpretando una carta.

6 Itinerario di viaggio

Tutti insieme, sotto la guida di chi ha il ruolo della terra, i giocatori concordano un itinerario di massima per il viaggio. Si tratta dell'itinerario che, nella finzione del gioco, il viaggiatore stesso o la sua guida hanno progettato.

Pianificare insieme l'itinerario permette a quei giocatori che non la conoscono già di ottenere i primi rudimenti riguardo la terra e i suoi abitanti, creandosi delle aspettative; crea un elenco di luoghi (e forse perfino suggerimenti di personaggi) che potrete utilizzare in seguito per impostare le scene. Siete anche liberi di consultare delle fonti, se disponibili, di segnare l'itinerario su una cartina, ecc. Potete inoltre utilizzare la lunghezza dell'itinerario per controllare

la durata del gioco: suggerisco di prevedere un *minimo* di 30 minuti per ogni tappa, più altrettanti per la conclusione.

Ricordate però che questo itinerario non è vincolante per il proseguimento del gioco: il viaggiatore potrebbe ritrovarsi a fare delle deviazioni, per mille motivi, e il suo percorso reale discostarsi molto da quello programmato.

7 La guida (quattro giocatori)

Se giocate in quattro, uno di voi condivide il ruolo della terra, ma ha anche il ruolo specifico della guida locale: un personaggio che accompagna il viaggiatore attraverso tutte le tappe del suo viaggio.

Interpretando una carta, la guida definisce i dettagli di questo personaggio e gli dà un nome.

8 Prima scena

Ora giocherete la prima scena. È ambientata nel presente (vedi sotto), ma a differenza delle altre Scene nel presente (vedi sotto) non consulterete le carte per inquadrarla, né porterà immediatamente a una scena nel passato. È semplicemente una breve scena finalizzata a introdurre i personaggi.

Il viaggiatore e la terra si accordano per inquadrare questa scena in modo collaborativo. Se siete in quattro, mettete in scena la guida e giocatene il primo incontro o il rincontro con il viaggiatore, per scoprire il rapporto esistente tra i due. Altrimenti, inquadrate

l'arrivo del viaggiatore in questa terra (in pratica il primo incontro o il rincontro con la terra e i suoi abitanti) e concentratevi sui sentimenti e le reazioni del viaggiatore.

Andamento del gioco

Dopo una scena introduttiva ambientata nel presente, il gioco segue un semplice schema fisso:

1. Giocate una scena nel presente.
2. Giocate una scena ambientata nello stesso luogo, ma nel passato.
3. Stabilite quale traccia il passato ha lasciato nel presente.

Ciascuno dei tre passaggi è spiegato in dettaglio nelle sezioni che seguono. Ripetete questo schema per tante volte quante desiderate, finché il tempo a vostra disposizione non è quasi scaduto o il viaggiatore non decide di voler procedere alla Fase conclusiva (vedi).

Scene nel presente

Inquadrare una scena nel presente è sempre compito della terra. Se ci sono due giocatori con questo ruolo, possono fare a turno o collaborare. Per decidere come inquadrare la scena, **la terra**:

1. fa riferimento all'itinerario progettato in precedenza: qual è la prossima tappa prevista?
2. Domanda al viaggiatore se intende rispettare l'itinerario o fare una deviazione (ma potrebbe essere costretto ad una deviazione anche contro la propria volontà).
3. Se lo desidera, interpreta una carta (secondo il solito metodo, descritto sopra). La terra può scegliere di saltare questo passaggio, se a questo punto ha già un'idea molto chiara, o può comunque consultare le carte per arricchire di dettagli la sua idea.
4. Descrive il luogo dove si ambienta la scena, indica ed eventualmente descrive i personaggi presenti e racconta che cosa sta accadendo all'inizio della scena.

Si noti che la terra potrebbe costringere il viaggiatore a deviare dal piano di viaggio, che lo voglia o no, semplicemente introducendo la scena con una breve narrazione delle circostanze che lo hanno portato in quel luogo. Questo perché è la terra, non l'itinerario programmato, ad avere l'ultima parola sull'inquadramento della scena (e quindi su dove si svolga).

Nelle scene del presente, il viaggiatore gioca sempre e solo il proprio ruolo abituale, ed è *sempre presente in scena*: essere il personaggio punto di vista è parte delle sue funzioni. La terra gioca uno o più altri personaggi, che saranno sempre abitanti del luogo; per una scena complessa, può chiedere aiuto all'antenato, affidando

a questo giocatore un ruolo temporaneo. L'eventuale guida gioca il proprio personaggio, se presente in scena (cosa che ha facoltà di decidere).

Il viaggiatore decide quando la scena si conclude. La risoluzione di eventuali situazioni di conflitto non è il fulcro del gioco, ma se necessario **la terra** ha l'ultima parola.

Il contenuto di queste scene riguarda l'interazione del viaggiatore con la terra in tutti i suoi aspetti (paesaggio, persone, tradizioni, ecc.). Lo scopo è approfondire il personaggio del viaggiatore, la terra come se questa fosse un personaggio e la relazione tra i due.

Poiché il fine stesso del suo viaggio è approfondire la conoscenza del passato, molte delle azioni del viaggiatore saranno di “indagine” (visitare luoghi, svuotare armadi, leggere vecchi documenti, incontrare persone che ricordano) e molti dei dialoghi avranno per argomento l'antenato. Di regola, le cose che gli altri personaggi potrebbero dire sull'antenato in questo tipo di scena vanno considerate non vincolanti, un po' come i “sentito dire” creati nella fase introduttiva (ma non scrivetele). Quando sembra che la scena stia per portare a un qualche tipo di rivelazione o di scoperta, è consigliabile che il viaggiatore la **interrompa** immediatamente: questo (come vedremo qui sotto) lascia immediatamente spazio a una scena ambientata nel passato, al termine della quale resta sempre una “traccia” più consistente di un sentito dire.

Scene nel passato

Le scene ambientate del passato sono guizzi da un'altra linea temporale, di cui l'antenato è protagonista: raccontano la sua vera storia. A differenza delle scene nel presente, che si svolgono in sequenza cronologica, quelle nel passato possono succedersi disordinatamente: prima una scena dall'età adulta, per esempio, poi una dell'infanzia, poi una della vecchiaia... Il principio che le organizza non è il tempo, bensì il luogo.

Ogni scena nel passato si ambienta nello stesso luogo della scena nel presente che l'ha preceduta. Chiaramente questo luogo può apparire anche molto diverso, trasfigurato dal tempo.

L'antenato inquadra le scene nel passato, basandosi sempre sulla lettura di una carta:

1. Il personaggio dell'antenato è presente in tutte le scene di questo tipo, ma il giocatore deve specificare ogni volta *che età ha* e descriverlo (questo di fatto indica *quando* è ambientata la scena).
2. Il luogo è obbligato, ma l'antenato descrive come si presenta in quest'epoca (specialmente se ci sono dettagli cruciali per la sua idea della scena) o altrimenti chiede alla terra di farlo.

3. L'antenato interpreta il proprio ruolo e assegna i ruoli di altri personaggi agli altri giocatori. Può decidere di assegnare o meno un ruolo al viaggiatore (vedi sotto).
4. L'antenato racconta che cosa sta accadendo all'inizio della scena, o chiede la collaborazione della terra nel farlo.

Nel corso della scena, l'antenato ha facoltà di far intervenire eventi ed elementi di situazione esterni ai personaggi, di risolvere eventuali conflitti (che comunque, lo ribadisco, non sono un aspetto importante in questo gioco) e di assegnare nuovi ruoli, nonché di delegare alla terra qualunque di queste funzioni. È sempre l'antenato a decidere quando la scena si conclude.

In generale, lo scopo di queste scene è presentare il personaggio dell'antenato nel suo tempo e raccontarne la vita, in maniera che i giocatori possano arrivare a conoscerlo. Ogni persona, però, contiene in sé universi, e questi pochi sprazzi potrebbero non bastare a darci un quadro completo. Le contraddizioni emerse nella fase preparatoria possono essere viste come dei suggerimenti sugli argomenti che è più interessante toccare.

Anche per l'antenato, nello specifico, queste scene servono a conoscere meglio il proprio personaggio, non soltanto ad esporlo agli altri. È preferibile quindi inquadrare scene che lascino spazio a diverse possibilità, costruendo situazioni ed assegnando ruoli che possano, nelle loro interazioni col personaggio principale, portarlo a fare delle scelte. D'altra parte, rientra nei poteri dell'antenato inquadrare delle scene che siano praticamente un'esposizione di

fatti, guidandole verso una conclusione già decisa: ogni tanto va bene fare anche questo, ma è più interessante che sia l'eccezione, non la regola.

In queste scene, al giocatore del viaggiatore si può assegnare un ruolo importante, poco importante o nessun ruolo, ma *non* gli si deve mai assegnare il ruolo del personaggio (fra quelli in scena) che *conosce meglio* l'antenato. Il viaggiatore approfitterà del proprio ruolo temporaneo per fare domande, per provocare l'antenato a una reazione, e così scoprire qualcosa di più... ma quello che il giocatore viene a sapere in questo modo non corrisponde per forza a quello che il personaggio verrà a sapere nel presente. Questa distinzione è importante.

Ciò che resta

Quando una scena nel passato si conclude (cioè quando l'antenato la dichiara chiusa) i giocatori debbono decidere che traccia ne resta nel presente. Il passato non svanisce nel nulla, ma il tempo lo erode e lo lima, ne smussa i contorni rendendoli indistinti. Considerate la scena che si è appena svolta:

- Quanto del suo contenuto potrà trasmettersi fino al tempo del viaggiatore?
- In quale forma (probabilmente indiretta e frammentaria) si trasmetterà?

Per rispondere insieme a queste due domande, **il viaggiatore** interpreta una carta (solo una) secondo le solite modalità. Formula la risposta narrando un breve intermezzo in cui il personaggio si imbatte in questa traccia del passato, concreta ma imperfetta. Potremmo considerarla come una “coda”, o anche una conclusione, all’ultima scena ambientata nel presente: è il momento in cui una connessione con il passato si realizza, per quanto debolmente.

Scrivete la traccia del passato su un foglietto.

Nel proseguire il gioco, è importante prestare attenzione alle informazioni che il *personaggio* del viaggiatore possiede sul proprio antenato, che sono esclusivamente quelle scritte. Nella maggior parte dei casi si tratta quindi di una conoscenza del passato molto meno completa rispetto a quella che *i giocatori* hanno.

Trovata la traccia del passato, il gioco continua con un’altra scena nel presente, e così via, finché i giocatori non concordano (su richiesta del viaggiatore o per necessità logistica) di passare alla fase conclusiva.

Fase conclusiva

I giocatori inquadrano insieme una breve scena della partenza del viaggiatore, o qualcos’altro che rappresenti una conclusione per il suo viaggio. La terra descrive un’ultima immagine di se stessa. La guida (se presente) si congeda.

I giocatori a questo punto hanno un breve scambio di idee (non più di 5 minuti) in cui parlano del personaggio dell'antenato, dell'idea che se ne sono fatti. Il giocatore che ha avuto il ruolo di antenato dovrebbe farsi moderatore di questa conversazione: può partecipare, ma con riserbo, evitando di far pesare la propria opinione più di quella degli altri.

Poi i giocatori si domandano quanto della loro opinione si basi su elementi che *il personaggio* del viaggiatore non ha potuto conoscere. Dal punto di vista del viaggiatore, che ha accesso solo a quanto scritto sui foglietti, com'è il quadro sul suo antenato? Sentiti i pareri di tutti, ma avendo comunque l'ultima parola (proprio come nell'interpretare le carte) il giocatore-viaggiatore si cala ancora nel proprio ruolo e formula un giudizio sull'antenato. Può farlo con il contesto narrativo che gli sembra più adatto: per esempio, come conversazione con un'altra persona presente nella sua vita, nella forma di una pagina di diario o di un post su un blog scritto alla fine del viaggio, o semplicemente come monologo interiore.

Il viaggiatore conclude prendendo la decisione delineata con il dilemma (vedi punto 5 nella Fase introduttiva). L'antenato racconta le conseguenze di questa decisione e, così facendo, contribuisce a dare un epilogo alla storia del suo discendente.

Note dell'autore

[lettura non necessaria per il Game Chef]

In un primo tempo avevo pensato di partecipare al Game Chef 2018 facendo squadra con Barbara; invece di collaborare nel design e nella scrittura, ho finito per sviluppare da solo un'idea sua.

Di fronte agli ingredienti del Game Chef (nella versione italiana proposta per la Pummarola Ediscion), Barbara mi ha detto che la parola “marcia” la faceva pensare al cambio di un'automobile e ha proposto un gioco basato sulla premessa del romanzo *Ogni cosa è illuminata* di Jonathan Safran Foer: un “road trip” alla scoperta delle proprie radici. Da cultore del gioco di ruolo *Ribbon Drive* di Avery Alder non ho potuto che applaudire l'idea. In seguito, ragionando sulla struttura del gioco, ho deciso che non era strettamente necessario che si parlasse di un viaggio in auto, ma che il fulcro dovesse essere semplicemente quello di cercare le proprie radici, il proprio passato, in una terra a cui non si appartiene (o non si appartiene più).

Una prima ipotesi di struttura, poi scartata, prevedeva dei “playset” basati su storie familiari reali, facendo riferimento alla vicenda di un mio bisnonno per una *marcia* non meccanica, una moderna Anabasi.

Altre influenze innegabili includono i giochi *Lovecraftesque*, di Josh Fox e Becky Annison, *What You Wish For*, di Ashley Griffiths, mille altri ancora che sto omettendo di citare e un gioco che il mio amico Giovanni Micolucci potrebbe o no aver scritto.

Mi auguro che il suggerimento di usare le carte di *Dixit* (gioco di società di Jean-Louis Roubira) sia recepito da tutti per quello che è, un omaggio a un eccellente gioco che ammiro, non per una forma di appropriazione indebita.