TEMA 1

4 INGREDIENTI

Gc

Game Chef

9 GIORNI

PUMMAROLA EDITION 2018

Antologia dei Giochi

Grazie per aver deciso di scaricare e leggere questa antologia, al suo interno sono raccolti tutti i giochi partecipanti al **Game Chef Pummarola Ediscion 2018**, edizione italiana del grande concorso di game design **Game Chef 2018**.

Quest'anno il Game Chef aveva come tema **storie perdute** e gli ingredienti erano: **smussato**, **marcia**, **vello**, e **pesare**. Ogni gioco è stato creato per seguire il tema e ispirarsi agli ingredienti, e le interpretazioni sono state varie e interessanti.

I giochi presenti in questa antologia non sono fniti, sono bozze presentate per il concorso; speriamo, però, che di questi progetti almeno alcuni vengano completati e pubblicati. La giuria della Pummarola Ediscion è particolarmente orgogliosa di come sia andata questa edizione: molti giochi hanno ottenuto menzioni speciali, ma non sono gli unici che meritano attenzione. Ci auguriamo che anche voi possiate apprezzare le idee originali dietro a ogni progetto.

Per ogni gioco abbiamo mantenuto il layout datogli dagli autori, preferendo lasciare le loro scelte stilistiche, piuttosto che mettere tutto insieme in maniera poco naturale, cosa che ci avrebbe richiesto anche molto lavoro aggiuntivo. Ogni gioco sarà preceduto da una pagina che ne indica: titolo, autore/i ed eventuali menzioni speciali.

Buona lettura!

La giuria del Game Chef Pummarola Ediscion 2018:
Giulia Cursi
Daniele Di Rubbo
Francesco Rugerfred Sedda
Nicola Urbinati

Tutti i giochi sono © dei rispettivi autori, e sono pubblicati qui nella forma presentata all'edizione 2018 del concorso dietro loro consenso.

Alzh & Imer

Antonio Amato

Vincitore Internazionale del Game Chef 2018

Antonio Amato

Alzh & Imer

«Con un cucchiaio di vetro scavo nella mia storia,
ma colpisco un po' a casaccio perché non ho più memoria.»
— *Coda di lupo*, Fabrizio De André

Game Chef Pummarola Ediscion 2018

Avvertenza

Alzh & Imer affronta tematiche tutt'altro che leggere.
Vi è una regola che ha assoluta precedenza su tutte le altre. In qualsiasi momento potete dire *"Questa storia si è perduta irrimediabilmente"* e alzarvi dal tavolo.
È il segnale per dire che non avete più voglia di continuare. Non abbiate paura di usare questa frase ma assicuratevi di farlo solo quando il gioco è divenuto davvero emotivamente insostenibile per voi.

Copyright © 2018 Antonio Amato. Alcuni diritti riservati.

Quest'opera è stata rilasciata con licenza *Creative Commons Attribuzione - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale*. Per leggere una copia della licenza visita il sito web:

http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

Questo documento è stato creato con Google Docs. Il carattere è Palatino. La fotografia in copertina è un fotogramma tratto da *Persona* (Ingmar Bergman, 1966).

1 Introduzione

Alzh & Imer è un gioco di storie per due persone. Impersonerete una coppia di anziani alle prese con una malattia cronica, degenerativa e invalidante.
Uno dei due, infatti, verrà colpito dal morbo di Alzheimer che lo porterà in un primo tempo a dimenticare gli eventi più recenti, poi – con il progredire inesorabile della malattia – a perdere l'uso della parola e a non essere più autosufficiente.
L'Alzheimer è una malattia in grado di colpire non solo il *malato* ma anche chi gli sta intorno: il *partner*, infatti, si prenderà cura del *malato* e ingaggerà una lotta quotidiana e senza quartiere con il morbo, colpevole di avergli fatto *perdere* per sempre la persona amata.

Perché questa ricetta?

Il tema del *Game Chef Pummarola Ediscion 2018* è "storie perdute". A guidarmi nella creazione di *Alzh & Imer* è stata una delle domande conclusive contenute nella presentazione del tema e degli ingredienti di quest'anno: "Cosa succederebbe se recuperassimo una storia che pensavamo perduta?"
Il ricordo è una storia ma è anche memoria. Perdere un ricordo può significare molto, soprattutto per chi vive di essi, come per esempio le persone anziane. Ho cercato di immedesimarmi in una persona affetta dal morbo di Alzheimer. Cosa potrebbe significare l'apparizione

improvvisa di un ricordo? E cosa, invece, significherebbe non riuscire più a ricordare?
Ho deciso di usare anche tutti e quattro gli ingredienti di quest'anno: "smussato", "marcia", "vello" e "pesare". Si tratta delle parole che attivano le regole di entrambi i giocatori: "marcia" e "vello" per il giocatore che interpreta il *malato*; "smussato" e "pesare" per colui che gestisce il *partner*.

Perché un gioco su questo tema?

Ci ho pensato a lungo, devo ammetterlo.
Ben prima dell'annuncio del tema e degli ingredienti del *Game Chef Pummarola Ediscion 2018*, mi ero ritrovato a pensare di voler affrontare il tema dell'Alzheimer in un gioco. Innanzitutto poiché credo fermamente nel gioco come strumento di sensibilizzazione; in secondo luogo perché è nella malattia e nella difficoltà che le storie d'amore si rivelano per quelle che sono, ossia un aiuto più forte di qualsiasi medicina. Non sfruttare questo potentissimo input narrativo sarebbe stato un peccato. Infine, sentivo di doverlo a mio nonno, colpito da una demenza che non è mai stata diagnosticata come Alzheimer, pur presentando una sintomatologia piuttosto simile. In certe giornate e certi momenti, un'espressione lucida balenava nei suoi occhi; ho sempre avuto il sospetto che capisse tutto, anche quando "capire" era diventata l'attività più difficile per lui.

Se il tema di *Alzh & Imer* vi sembra troppo "pesante", lasciate perdere questo gioco; scegliete qualcos'altro e passate una bella serata. Non ve ne vorrò per questo, tutt'altro.

Cosa serve?

- Una fotografia in bianco e nero che rappresenti il personaggio che non si è ammalato; verrà tenuta in mano dal giocatore che interpreta il *malato*.
- Un sacchetto di piccole pietre di due colori diversi (circa una cinquantina, per convenzione indicate come *pietre bianche* e *pietre nere*); è importante che le pietre siano di dimensioni e peso diversi.
- Un oggetto di uso comune per ogni giocatore; arrivate al tavolo da gioco portandolo con voi in tasca e non mostratelo finché le regole non vi inviteranno a farlo.
- Una bilancia (l'ideale sarebbe una bilancia a due piatti ma anche una elettronica è sufficiente); se non disponete di una bilancia, usate la regola opzionale per l'epilogo (p. 22).
- Index card, matite e gomme; non usate penne, poiché sarà necessario cancellare alcune parole nel corso del gioco.

2 Il gioco

Una partita di *Alzh & Imer* dura 2-3 ore circa ed è suddivisa in tredici scene: un prologo in cui si fa la conoscenza dei due protagonisti, sei scene (corrispondenti ai sei stadi della malattia) alternate a cinque ricordi in cui si esplora il loro rapporto alla luce della malattia, infine un epilogo in cui si lascia andare Alzh e Imer e non ci si occupa più della loro storia. Prima di iniziare, disponete il sacchetto con le pietre aperto al centro del tavolo. Sedetevi in una posizione comoda, evitando di trovarvi troppo lontani l'uno dall'altro.

I due protagonisti

Per iniziare a giocare, scegliete chi interpreta Alzh e chi Imer.[1] Adesso osservate insieme la fotografia in bianco e nero e decidete se rappresenta più Alzh o Imer, a seconda dell'idea che vi siete fatti dei due personaggi. Una volta deciso, il giocatore che interpreta il personaggio rappresentato nello scatto consegna la fotografia all'altro giocatore. Chi tiene la foto in mano interpreta il *malato*; l'altro il *partner* che se ne prenderà cura.

[1] Il sesso dei protagonisti è irrilevante. La scelta tra giocare una coppia eterosessuale e una omosessuale è vostra. Non è certo un caso se ho deciso di "creare" due nomi neutri come Alzh e Imer.

I ricordi

Prendete due index card a testa e scrivete su ciascuna uno spunto per un ricordo: può trattarsi di una parola, di un verbo, di una brevissima frase, di un colore, eccetera. Dopo aver scritto due ricordi ciascuno, mettete le index card a faccia in giù e mescolatele, ponendole poi al centro del tavolo accanto al sacchetto con le pietre.

Le regole

Qui di seguito sono elencate le regole da utilizzare nei diversi momenti della partita. Ricordate che la regola descritta nella sezione "Avvertenza" (p. 1) è sempre valida in ogni momento del gioco. Le altre regole (quelle del *malato* e quelle del *partner*) possono essere utilizzate o nelle scene della malattia o nelle scene dei ricordi. Il prologo e l'epilogo esulano da questo discorso, poiché nel primo caso non vi sono regole da utilizzare e nel secondo vi sono regole completamente diverse illustrate nella sezione "L'epilogo", a p. 21. Inoltre, le scene della malattia (tranne quella relativa al primo stadio) e quelle dei ricordi presentano alcune indicazioni su come devono essere impostate ("Le scene", p. 11).

Il malato

Nelle scene della malattia:

- *Quando marci inesorabile verso il tuo destino*, prendi una pietra nera dal sacchetto al centro del tavolo e ponila davanti a te. Marci inesorabile verso il tuo destino quando: dimentichi qualcosa; mostri difficoltà nel completare un'attività quotidiana; perdi il senso del trascorrere del tempo; hai problemi visivi; mostri difficoltà nel trovare la parola giusta; sposti un oggetto in un luogo insolito; mostri scarsa capacità di giudizio. Non limitarti a queste indicazioni: ogniqualvolta pensi di star portando in gioco la malattia con le parole o le azioni, prendi una pietra nera. Sei tu l'ultimo giudice delle tue azioni e delle tue parole. Il *partner* non può dirti quando prendere o non prendere una pietra nera.
- *Quando ti stringi nel vello dei tuoi ricordi*, prendi una pietra bianca dal sacchetto al centro del tavolo e ponila davanti a te. Ti stringi nel vello dei tuoi ricordi quando: ricordi improvvisamente qualcosa; trovi finalmente una parola che cercavi da un po'; ti affidi al *partner* perché lo riconosci. Non limitarti a queste indicazioni: ogniqualvolta pensi di mostrare un momento di lucidità con le parole o le azioni, prendi una pietra bianca. Sei tu l'ultimo giudice delle tue azioni e delle tue parole.

Il *partner* non può dirti quando prendere o non prendere una pietra bianca.

Alla fine di una scena di ricordo:

- Strappa la fotografia; conserva il frammento più piccolo e consegna quello più grande al *partner*.
- *Quando ti sarà rimasto un frammento troppo piccolo per essere strappato ulteriormente*, smetti di riconoscere il *partner*. Non sei più in grado di farlo; probabilmente ricorderai alcuni eventi ma non sarai in grado di associarli alla persona che ti trovi di fronte.

Il partner

Nelle scene della malattia:

- *Quando fai pesare al malato la sua condizione*, prendi una pietra nera dal sacchetto al centro del tavolo e ponila davanti a te. Fai pesare al *malato* la sua condizione quando: perdi la pazienza all'ennesima richiesta assurda; ti arrabbi perché non sopporti che non sia più in grado di fare una cosa che fino a qualche settimana prima faceva in piena autonomia; ti esasperi e ti disperi perché sembra lo faccia apposta a essere ignaro e sincero. Non limitarti a queste indicazioni: ogniqualvolta pensi di star portando in gioco l'esasperazione per la malattia con le parole o le azioni, prendi una pietra nera. Sei tu l'ultimo giudice delle tue azioni

e delle tue parole. Il *malato* non può dirti quando prendere o non prendere una pietra nera.

- *Quando smussi le tue posizioni e vieni incontro al malato*, prendi una pietra bianca dal sacchetto al centro del tavolo e ponila davanti a te. Smussi le tue posizioni e vieni incontro al *malato* quando: mostri comprensione per la sua condizione; sei gentile e disponibile; ripeti per l'ennesima volta un'operazione che ti è stata richiesta senza lamentartene. Non limitarti a queste indicazioni: ogniqualvolta pensi di mostrare comprensione e sopportazione con le parole o le azioni, prendi una pietra bianca. Sei tu l'ultimo giudice delle tue azioni e delle tue parole. Il *malato* non può dirti quando prendere o non prendere una pietra bianca.
- Una volta per scena (solo nelle scene della malattia) hai la possibilità di portare in gioco un ricordo, mostrando al *malato* una delle index card davanti a te. Se il *malato* mostra di richiamare alla memoria l'evento, rimetti la index card davanti a te ed entrambi prendete due pietre bianche; se invece il *malato* mostra di non rammentare nulla, cancella con la gomma ciò che c'è scritto sulla index card, rimettila davanti a te ed entrambi prendete due pietre nere.

Alla fine di una scena di ricordo, dopo aver ricevuto il frammento di fotografia dalle mani del *malato*:

- Condensa la tua reazione in una frase di sconforto o di speranza circa la sorte del *malato*, qualcosa che mormori a te stesso in un momento di solitudine.

3 Le scene

Prologo ed epilogo a parte, vi sono due tipologie di scena in *Alzh & Inner*: le scene della malattia e le scene dei ricordi. Le prime servono per narrare il progredire della malattia, le seconde invece sono flashback relativi ai ricordi del *malato* (e, a volte, della coppia).
Le scene della malattia (a parte quella relativa al primo stadio della malattia) vanno giocate in modo tale da rispondere alle domande elencate sotto la relativa sezione, sulla base delle pietre che avete di fronte (una domanda per giocatore).
A volte le domande presuppongono che sia accaduto qualcosa in precedenza o che possa accadere qualcosa durante la scena. Sentitevi liberi di discutere e trovare un punto d'incontro tra le due domande, o di giocare attivamente per fornire supporto all'altro giocatore nel rispondere alla sua domanda.
Nelle scene della malattia dovete utilizzare le regole per il *malato* e per il *partner*; inoltre quest'ultimo ha la possibilità di giocare una carta ricordo. Le istruzioni su come interpretare i protagonisti, contenute nella sezione "Il prologo" (p. 12), valgono anche per tutte le scene della malattia. Chiudete le scene della malattia non appena vi rendete conto di aver risposto alle domande.
Le scene dei ricordi (cinque in totale) vanno giocate in modo tale da narrare il ricordo, seguendo le istruzioni contenute nella sezione relativa. Nelle scene dei ricordi dovete utilizzare la regola della fotografia.

Il prologo

Fate la conoscenza di Alzh e Imer

Giocate una breve scena che illustri la vita di coppia prima della malattia. Decidete dove e quando si svolge la scena, poi giocatela interpretando il vostro personaggio. Assicuratevi di gestirla come se fosse una conversazione realmente avvenuta; limitate le descrizioni delle azioni al minimo (se necessario, mimate le azioni anziché descriverle), date voce al vostro personaggio, provate ad assegnargli una personalità che sia in grado di venir fuori dal tono della vostra voce o dalle vostre espressioni facciali. Date corpo ad Alzh e Imer.
Il prologo serve a farci conoscere i due protagonisti, le loro professioni, i loro desideri e i loro bisogni. Se credete possa aver senso, date ai due protagonisti parte della vostra esperienza di vita: la vostra professione, i vostri desideri, i vostri bisogni. Prestate solo attenzione al fatto che, così facendo, calarsi nei panni del personaggio potrebbe risultare più facile e di conseguenza anche molto più coinvolgente. Se vi sentite pronti, siate Alzh e Imer in tutto e per tutto.

I Stadio

Amnesie ricorrenti

Il primo stadio della malattia è caratterizzato da sporadiche perdite di memoria. I sintomi non incidono

ancora sulla vita professionale e sui rapporti sociali. Tendenzialmente il *malato* tende a minimizzare e per chi gli sta accanto non si tratta di un campanello d'allarme. Giocate una scena che risponda alle domande: "Come inizia la malattia? Qual è la prima cosa che dimentica il *malato*?" Chiudete la scena non appena vi rendete conto di aver risposto alle domande.

I Ricordo

Un ricordo d'infanzia

Il *malato* pesca la prima carta nel mazzo dei ricordi e la rivela al *partner*, leggendone il contenuto ad alta voce. Il *partner* chiede al *malato* di mostrare l'oggetto che tiene in tasca. Tale oggetto è legato a un ricordo d'infanzia del *malato*, insieme allo spunto sulla carta. Il *malato* racconta il ricordo: tutto dev'essere nitido, preciso, quasi maniacale nelle descrizioni. Il *malato* ricorda tutto come se fosse ieri. Il *partner* prende la carta e la conserva davanti a sé, a faccia in sù.

II Stadio

Esordio della fase confusionale

Il secondo stadio della malattia è caratterizzato da frequenti difetti della memoria, confusione e lentezza, cambiamenti di personalità, tentativi di nascondere i sintomi, stati ansiosi o depressivi, comportamenti bizzarri.

Giocate una scena che risponda alle domande elencate più avanti, sulla base delle pietre che avete di fronte (una per giocatore). Chiudete la scena non appena vi rendete conto di aver risposto alle due domande.

Il malato

- *Maggioranza di pietre bianche:* "Come sta cambiando la tua personalità?"
- *Parità:* "Quale comportamento bizzarro stai manifestando ultimamente?"
- *Maggioranza di pietre nere:* "Come inizia la tua ansia o depressione?"

Il partner

- *Maggioranza di pietre bianche:* "Quali accorgimenti usi per venire incontro al *malato*?"
- *Parità:* "Come affronti l'argomento malattia con il *malato*?"
- *Maggioranza di pietre nere:* "Come suggerisci al *malato* di contattare un medico?"

II Ricordo

Un ricordo di gioventù

Il *malato* pesca una carta nel mazzo dei ricordi e la rivela al *partner*, leggendone il contenuto ad alta voce. Il *partner*, sulla base dello spunto indicato sulla carta, chiede al *malato*: "Una volta mi raccontasti che… Te lo ricordi?" Il

malato racconta il ricordo. Ricorda tutto abbastanza bene; probabilmente fa confusione con l'anno o inserisce nel ricordo persone che non erano presenti. Il *partner* prende la carta e la conserva davanti a sé, a faccia in sù.

III Stadio

Progressione della fase confusionale

Il terzo stadio della malattia è caratterizzato dall'incapacità di prendere decisioni, episodi di disorientamento spazio-temporale, insistente negazione delle difficoltà.
Giocate una scena che risponda alle domande elencate più avanti, sulla base delle pietre che avete di fronte (una per giocatore). Chiudete la scena non appena vi rendete conto di aver risposto alle due domande.

Il malato

- *Maggioranza di pietre bianche:* "Hai perso qualcosa di valore. Come affronti questa perdita?"
- *Parità:* "Cosa accade dopo esserti perduto ed essere stato ritrovato?"
- *Maggioranza di pietre nere:* "Come reagisci alla diagnosi certa di Alzheimer?"

Il partner

- *Maggioranza di pietre bianche:* "Cosa fai per evitare che il *malato* si perda e non ritrovi più la strada di casa?"
- *Parità:* "Come affronti l'argomento malattia con il *malato*?"
- *Maggioranza di pietre nere:* "Come reagisci alla negazione delle difficoltà da parte del *malato*?"

III Ricordo

Un vecchio ricordo

Il *partner* pesca una carta nel mazzo dei ricordi e la rivela al *malato*, leggendone il contenuto ad alta voce. Il *malato*, sulla base dello spunto indicato sulla carta, chiede al *partner*: "Ti ho già raccontato di quella volta che…?" Il *partner* racconta il ricordo, interrompendosi ogni tanto e lasciando che sia il *malato* a continuare. Il *malato* tenta di ricordare ma la narrazione dev'essere confusa: è chiaro che ricorda qualcosa, ma non così nitidamente. Il *partner* prende la carta e la conserva davanti a sé, a faccia in sù.

IV Stadio

Fase iniziale della demenza

Il quarto stadio della malattia è caratterizzato da reazioni emotive vistose, perdita della memoria e del pensiero,

riduzione della capacità di prendere semplici decisioni, aumento del ritiro sociale.
Giocate una scena che risponda alle domande elencate più avanti, sulla base delle pietre che avete di fronte (una per giocatore). Chiudete la scena non appena vi rendete conto di aver risposto alle due domande.

Il malato

- *Maggioranza di pietre bianche:* "Il *partner* si prende cura di te. Come reagisci al fatto che sembra controllarti sempre e dovunque?"
- *Parità:* "Qualcosa scatena una reazione emotiva vistosa. Di cosa si tratta?"
- *Maggioranza di pietre nere:* "Come reagisci al fatto di non saper prendere una decisione?"

Il partner

- *Maggioranza di pietre bianche:* "Cosa fai per evitare che il *malato* si isoli e non voglia incontrare nessuno?"
- *Parità:* "Come affronti l'argomento malattia con il *malato*?"
- *Maggioranza di pietre nere:* "Come reagisci quando il *malato* scoppia in lacrime per un nonnulla?"

IV Ricordo

Un ricordo sbiadito

Il *partner* pesca una carta nel mazzo dei ricordi e la rivela al *malato*, leggendone il contenuto ad alta voce. Il *malato* chiede al *partner* di mostrare l'oggetto che tiene in tasca. Tale oggetto è legato a un ricordo che riguarda entrambi, insieme allo spunto sulla carta. Il *partner* racconta il ricordo, per tentare di riportarlo alla memoria del *malato*: tutto dev'essere nitido, preciso, quasi maniacale nelle descrizioni. Il *malato* ricorda pochissimo, probabilmente qualche frammento. Il *partner* prende la carta e la conserva davanti a sé, a faccia in sù.

V Stadio

Fase intermedia della demenza

Il quinto stadio della malattia è caratterizzato da disturbi del sonno e del movimento, allucinazioni, fantasticherie, comportamenti ripetitivi e privi di scopo, reazioni violente.
Giocate una scena che risponda alle domande elencate più avanti, sulla base delle pietre che avete di fronte (una per giocatore). Chiudete la scena non appena vi rendete conto di aver risposto alle due domande.

Il malato

- *Maggioranza di pietre bianche:* "Non riesci più a dormire bene. Come chiedi aiuto al *partner*?"
- *Parità:* "Qualcuno viene a farti visita di frequente ma solo tu puoi vederlo. Di chi si tratta?"
- *Maggioranza di pietre nere:* "Qualcosa scatena una reazione molto violenta da parte tua. Di cosa si tratta?"

Il partner

- *Maggioranza di pietre bianche:* "La cura del *malato* sta richiedendo sempre più energie e soldi. Come chiedi aiuto?"
- *Parità:* "Come reagisci all'ennesima fantasticheria del *malato*?"
- *Maggioranza di pietre nere:* "Il *malato* ha reagito in maniera aggressiva. Adesso temi per la vostra incolumità. Quale precauzione adotti?"

V Ricordo

Un ricordo perduto

Le carte sono finite. Il *malato* deve fissare il *partner* in silenzio per qualche minuto. Il *partner* deve interrompere il silenzio ogni tanto chiedendo: "Davvero non ricordi nulla?" Il *partner* chiude la scena non appena ha la sensazione che il momento potrebbe essere rovinato in

qualche modo a causa di una scarsa immedesimazione nella situazione.

VI Stadio

Fase finale della demenza

Il sesto stadio della malattia è caratterizzato da perdita delle capacità verbali, passività, difficoltà nutrizionali, torpore, coma.
Giocate una scena che risponda alle domande elencate più avanti, sulla base delle pietre che avete di fronte (una per giocatore). Chiudete la scena non appena vi rendete conto di aver risposto alle due domande.

Il malato

- *Maggioranza di pietre bianche:* "Sei a letto e il *partner* ti sta leggendo un libro. Carpisci solo qualche frase in un rarissimo lampo di lucidità. Di che libro si tratta?"
- *Parità:* "Non riesci più a parlare. Come cerchi di farti capire?"
- *Maggioranza di pietre nere:* "Qualcosa ti riduce a letto e difficilmente potrai rialzarti. Di cosa si tratta?"

Il partner

- *Maggioranza di pietre bianche:* "Adesso che il *malato* è a letto, paradossalmente è più facile prendersene cura. Cosa fai per alleviare le sue sofferenze?"
- *Parità:* "Il continuo torpore a cui è soggetto il *malato* lo allontana da te ancor di più. Cosa fai per attirare la sua attenzione?"
- *Maggioranza di pietre nere:* "Il *malato* è qui ma è come se non ci fosse. Pensi mai a una soluzione facile?"

L'epilogo

Lasciate andare Alzh e Imer

L'epilogo è una breve scena di chiusura. Non dovete seguire alcuna regola, se non quelle descritte qui di seguito per definire il tono dell'epilogo.
Scartate le index card il cui contenuto è stato cancellato e disponete al centro del tavolo solo quelle che presentano ancora lo spunto per il ricordo. Raccogliete tutte le pietre nere e tutte le pietre bianche davanti a voi, formando quindi due mucchietti, prendete la bilancia e pesateli:

- *Se la bilancia pende dalla parte delle pietre nere,* narrate liberamente l'epilogo ponendo enfasi sulla malattia e su come alla fine sia riuscita a distruggere il rapporto tra i due; infine strappate i ricordi rimasti e lasciate andare Alzh e Imer.

- *Se la bilancia pende dalla parte delle pietre bianche,* narrate liberamente l'epilogo ponendo l'accento sui brandelli di lucidità del *malato* e sulla cura costante del *partner*; mettete in gioco i ricordi rimasti e infine lasciate andare Alzh e Imer.
- *Se la bilancia non pende da nessuna delle due parti,* non narrate alcun epilogo e lasciate che la storia rimanga in sospeso.

Regola alternativa per l'epilogo

Qualora non doveste disporre di una bilancia, contate le pietre nere e quelle bianche per determinare il tono dell'epilogo.

B.B.Q.: Burning Books Quest

Fabrizio Botto
Giulio Bertoluzza

B.B.Q.

-Burning Books Quest-
un party game per 3-5 giocatori.

La Biblioteca più grande del mondo brucia. L'umanità ha raccolto e archiviato tutto il proprio patrimonio culturale cartaceo in una roccaforte colossale.
Testimonianze uniche e preziose, e tutte le storie del mondo ardono in un rogo indomabile.
Bruciano stanze, corridoi e interi piani di Storia, Fantascienza, Teologia, Narrativa, Astronomia, Cinema, Filosofia, Arte…
È il più grande disastro culturale mai avvenuto.
I giocatori interpretano Intrepidi Ricercatori Sottopagati, incaricati di rischiare la propria vita per recuperare il maggior numero di volumi, brandelli e pagine di libri, prima che tutto quanto diventi cenere.
Se sopravviveranno, poi, avranno l'onore e l'onere di ricomporre ciò che hanno salvato in una Storia Unica, che sostituisca tutte le storie perdute: l'unica testimonianza che verrà divulgata e tramandata ai posteri.

Materiale di gioco:

-Carte Mandato-
Sono 20 (n.d.r. 6 in questa versione). Ogni giocatore ne pesca una a inizio partita. Rappresentano l'obiettivo segreto che ogni Ricercatore deve perseguire.
-Carte Storia-
Rappresentano i brandelli di documentazione che i ricercatori salvano dal rogo e utilizzano per riscrivere l'Unica Storia. Sono 126 e ognuna presenta due elementi.
-Carte Manipolazione-
Sono 80 e hanno un effetto specifico sulle meccaniche del gioco. 40 sono contraddistinte dal simbolo **!**, 40 dal simbolo **?**. Questi indicano in quale fase del gioco hanno effetto.

Svolgimento:
il gioco si svolge in Tre fasi distinte: il *Mandato*, il *Recupero*, e la *Riscrittura*.

Nel *Mandato* ogni giocatore riceve il proprio obiettivo segreto;
Nel *Recupero* i giocatori hanno un tempo limitato durante il rogo per raccogliere *Carte Storia* e *Carte Manipolazione* pescando tutti da un unico mazzo.
Nella *Riscrittura* i giocatori utilizzano i brandelli di storia raccolti per riscrivere l'Unica Storia.

Questa è una ***Carta Mandato***

Complottismo: l'Unica Storia deve creare e confermare una teoria del complotto attorno a un personaggio/evento storico realmente esistito/accaduto

Queste sono ***Carte Storia*:** persone, oggetti, luoghi, azioni, fenomeni... Tutte presentano due elementi.

I Comunisti

Ammalarsi

Una Catacomba

Miliardi di Dollari

Lapidazione

Microchip Sottopelle

Svelare

Gli Alieni

Anche questa è una ***Carta Storia***

Fonte Antica

Fonte Antica, è scritta in un linguaggio che solo tu conosci.

Inventa liberamente: un soggetto, un oggetto, un luogo, un'azione, un fenomeno...

Queste sono ***Carte Manipolazione*,** colori e simboli indicano la fase di gioco in cui hanno effetto.

! Troppo Peso

RIMETTI IN CIMA AL MAZZO UNA CARTA DALLA TUA MANO

! Troppo Peso

? Taglierino Smussato

INTERROMPE IL TURNO DI UN ALTRO GIOCATORE E LO OBBLIGA A SCARTARE LA CARTA STORIA CHE STAVA GIOCANDO

? Taglierino Smussato

IL MANDATO

Ogni Intrepido Ricercatore Sottopagato è patrocinato da un Mandante: un potente personaggio politico che, sotto le vesti dell'amore per la cultura e la filologia, ha già intuito che il rogo della Biblioteca è qualcosa che può essere sfruttato a proprio tornaconto. Come? Semplicemente approfittando della distruzione dei documenti unici per insabbiare, smussare, manipolare e riscrivere la Storia a proprio piacere.

Dopo averle mescolate, ogni giocatore pesca una *Carta Mandato*: questa rappresenta l'obiettivo da perseguire segretamente durante la fase di Riscrittura, il taglio particolare da dare alla storia che verrà riscritta: un'atmosfera e un tono che dovrà assumere l'Unica Storia raccontata dopo il rogo. Ogni giocatore conosce solo la propria *Carta Mandato* e la tiene nascosta agli altri.

IL RECUPERO

Il Recupero è l'eroica impresa in cui i giocatori raccolgono quanti più frammenti di libri sia possibile prima che la Biblioteca bruci del tutto.

Mescolate i due mazzi di *Carte Storia* e *Carte Manipolazione* in un mazzo unico e ponetelo al centro del tavolo.
Il rogo comincia attivando un conto alla rovescia della durata di 5 minuti. Il giocatore più giovane pesca per primo una carta dal mazzo. Dopo di lui, in senso orario, tutti gli altri giocatori fanno lo stesso. Completato un primo giro si prosegue: a turno ognuno pesca una carta e la aggiunge alla propria mano.
Veloci che il tempo scorre e tutto brucia.
La pesca continua fino al finire delle carte o fino allo scadere del tempo, momento in cui la Biblioteca è completamente in fiamme e non è più possibile recuperare nulla.
Tutte le carte rimaste nel mazzo di pesca dopo lo scadere del tempo sono frammenti di storie bruciati, perduti per sempre. Lasciate semplicemente il mazzo sul tavolo.

> *Il Recupero è un'operazione frenetica e rischiosa: I Ricercatori fanno la spola dall'edificio in fiamme al cortile esterno, dove depositano i libri monchi e le pagine bruciacchiate che riescono a recuperare. C'è chi prova ad uscire con un'alta pila di volumi, e per il troppo peso fa cadere tutto in terra. C'è chi si scontra con un compagno, chi ha respirato troppo fumo e deve fare una pausa, e chi invece ha trovato una zona più sicura e facile per salvare libri…*

Il veloce susseguirsi di carte pescate dai giocatori è interrotto solamente dalle *Carte Manipolazione* che presentano il simbolo **!**.
Queste hanno un effetto istantaneo che si attiva immediatamente: Quando ne pescate una agite come la carta indica, scartatela, e fate continuare il giro al prossimo giocatore in turno.

Quando pescate, le *Carte Manipolazione* contraddistinte dal simbolo **?** sono aggiunte alla mano del giocatore, esattamente come le *Carte Storia*. Il giocatore ne attiverà l'effetto nella terza fase del gioco (la Riscrittura).

LA RISCRITTURA

Chiusi nella riproduzione fedele di una Università Occupata i Ricercatori sono gli unici ad avere accesso ai frammenti salvati dal rogo. Ognuno custodisce i propri, raccolti rischiando la vita fra le fiamme. Gli ordini sono di uscire dall'edificio solo nel momento in cui l'Unica Storia, da consegnare al mondo, sarà stata ricomposta. Ogni Ricercatore, però, ha un mandato preciso da compiere...

Durante la Riscrittura i giocatori utilizzano a turno le proprie *Carte Storia* collegandole fra loro nella narrazione di una storia comune. Ogni giocatore cercherà di utilizzare le carte a propria disposizione per inserire nell'Unica Storia gli elementi che rispondono al proprio Mandato.
Il giocatore successivo a colui che per ultimo ha pescato nel *Recupero* è il primo a iniziare; si procede successivamente continuando i turni in senso orario.

É possibile giocare fino a un **massimo di 2 *Carte Storia*** nel proprio turno, che vengono utilizzate come elementi centrali per una narrazione libera da parte del giocatore in turno. Nel momento in cui una *Carta Storia* viene giocata, il giocatore sceglie quale dei due significati utilizzare, inizia la sua narrazione e mette la carta visibile sul tavolo.
Finito il turno, il giocatore successivo, è chiamato a continuare la narrazione aggiungendo elementi giocando le proprie carte. E così via, turno dopo turno.
Man mano che le giocate, disponete le *Carte Storia* sul tavolo a formare un lungo serpente a spirale in cui rimangono visibili solamente i significati utilizzati (si veda il file con l'immagine "Spirale Carte"). Questo vi permetterà di avere sempre sott'occhio lo sviluppo cronologico dell'Unica Storia.

L'aria è tesa mentre i Ricercatori rilegano le pagine che formeranno l'Unica Storia. Ognuno di loro, segretamente, deve manipolare ciò che verrà detto; influenzare i compagni e utilizzare i frammenti a propria disposizione per compiere il proprio mandato. Basta un Taglierino Smussato per eliminare una fonte scomoda… e con le Mani nel Mucchio, mentre gli altri sono concentrati, si possono sottrarre le pagine giuste…

Nella Riscrittura è possibile giocare un **massimo di 1 *Carta Manipolazione*** (con il simbolo **?**) nel proprio turno. Questa può essere giocata prima, dopo o tra le *Carte Storia*, a discrezione del giocatore. Attenzione, alcune di queste carte dicono "interrompi il turno di un giocatore...". Queste sono le uniche ad essere giocate fuori dal proprio turno.

La narrazione comune della Riscrittura si svolge secondo le *Universali Vaghe Regole per la Filologia Post-Rogo*:

- Ogni storia è plausibile, siete i detentori degli ultimi frammenti di testimonianze scritte rimasti.
- Nel vostro turno è obbligatorio giocare almeno una *Carta Storia*.
- Le *Carte Storia* utilizzate devono essere elementi centrali di ciò che raccontate, non basta includerle come elementi di caratterizzazione e di "colore".
- L'ordine di racconto coincide con l'ordine cronologico degli eventi. Ciò che racconterete con le vostre carte sarà un pezzo dell'Unica Storia avvenuto cronologicamente dopo a ciò che è stato narrato dal giocatore a voi precedente e, prima di ciò che narrerà quello successivo.
- Ciò che è stato detto da un Ricercatore prima di voi è Realtà Scritta, non potete contraddirlo, modificarlo o ignorarlo.
- Nel comporre la storia utilizzando i frammenti potete usare liberamente predicati che indicano azioni generiche (*andarono, parlarono, decisero, pensarono, fecero, …*) mentre dovete utilizzare le *Carte Storia* appropriate per azioni specifiche (*uccisero, conquistarono, ingannarono…*). Nel caso di enunciati con verbi di dubbia "genericitá" o non presenti sulle *Carte Storia* (come per esempio "*cambiarono idea*") votate democraticamente se siano validi o meno, oppure provateci, sperando che gli altri giocatori non vi contestino (una volta che il giocatore successivo inizia il suo turno ciò che è stato detto dal precedente è una pagina rilegata dell'Unica Storia e non può essere contestato in quanto Realtà Scritta).
- Rimanete fedeli agli eventi narrati e allo sviluppo generale: tornate su personaggi già presenti, sviluppate, approfondite, caratterizzate.
- Quando la narrazione si fa complessa e contorta, fate una piccola ricapitolazione di "come siamo finiti qua".
- Evitate la tentazione di saltare a caso da un evento all'altro. Il vostro primo compito è collaborativo: creare una storia assieme; su questo si innesta il vostro Mandato.
- Se non vi è chiaro come un giocatore abbia inserito degli elementi chiedete spiegazione.
- **La Riscrittura termina quando uno qualsiasi dei giocatori gioca la sua ultima *Carta Storia*.**

Esempio di turni di Riscrittura:

1

Giocatore 1: "*Durante la seconda guerra mondiale… i* ***Nazisti****, tenevano* ***nascosto****…*"

I Nazisti

Amare

Nascondere

Elvis

2

Giocatore 2: "… *un misterioso* ***Cerchio nel Grano***"

Cerchio nel Grano

Boeing 747

3

Giocatore 3: "… *dove migliaia di* ***Schiavi****, lavoravano incessantemente per* ***Costruire****…*"

Gli Schiavi

Sottrarre

Costruire

Supereroi

4

Giocatore 4: "… *un* ***Accelleratore di Particelle!***"

Acceleratore di Particelle

La Pietra Filosofale

Conclusione
Avete raccontato ai posteri l'Unica Storia questa è Realtà Scritta, Verità. Tutto il resto è perduto.
Ridete, piangete, discutete e appassionatevi per quello che avete creato.

Svelate la vostra *Carta Mandato* agli altri giocatori e confrontatevi con loro su quanto ciascuno è riuscito ad avvicinarvisi:
Se tutti sono d'accordo che siete il giocatore che è riuscito a compiere il proprio Mandato più degli altri allora siete riusciti nell'impresa di vincere un gioco cooperativo. Complimenti.
Se tutti sono d'accordo che siete il giocatore che meno di tutti gli altri è riuscito ad adempiere al proprio Mandato… Siete un pessimo Ricercatore Sottopagato, il vostro mandante farà probabilmente in modo che lavoriate a Kentucky Fried Chicken per il resto della vostra vita.
In tutti gli altri casi… avete giocato a un gioco cooperativo! Se siete sbigottiti e irritati dal non riuscire ad eleggere un vincitore, allora o siete troppo competitivi o il divertimento non è stato sufficiente, e quindi questo gioco è scritto male!

B.B.Q - Burning Books Quest -

È un gioco scritto da **Fabrizio Botto** e **Giulio Bertoluzza** per il **Game Chef 2018**, il cui tema è "***Storie Perdute***".
Gli ingredienti *Smussato*, *Pesatura*, *Vello* e *Marcia* sono stati tutti inclusi (più o meno coerentemente) attraverso le meccaniche di gioco di specifiche Carte Manipolazione.

Grazie a Eleonora, Alessandro, Sara e Silvia per il tempo dedicato ai Playtest e i preziosi consigli!

Print & Play:
Malgrado il design abbia molti punti da rifinire, siamo tutti rimasti stupiti dall'esperienza di playtest. Il gioco ci è sembrato girare bene… e ci siamo divertiti!
Per questo abbiamo deciso di inviare il gioco completo di tutte le carte.
Ti invitiamo a provarlo (e a farci sapere com'è andata: info@fabriziobotto.games). **Stampa e ritaglia:**

- una copia delle *Carte Mandato*,
- una copia delle *Carte Storia*,
- due copie delle *Carte Manipolazione*.

B.B.Q. - Burning Books Quest - Copyright 2018 di Fabrizio Botto. Questo documento è rilasciato con licenza Creative Commons (CC BY-NC-ND 4.0): no uso commerciale, no opere derivate.

CARTE MANDATO

Horror: l'Unica Storia deve essere intrisa di morte, catastrofe e cattiveria.	Favola: l'Unica Storia deve essere spensierata e gioiosa come un cartone Disney.	Comicità: l'Unica Storia deve sembrare una barzelletta... far ridere!	Fantascienza: l'Unica Storia deve contenere molti elementi soprannaturali: alieni, altre dimensioni, viaggi nel tempo...	Realismo: l'Unica Storia deve essere il più possibile plausibile secondo il funzionamento del mondo.
Complottismo: l'Unica Storia deve creare e confermare una teoria del complotto attorno a un personaggio/evento storico realmente esistito/accaduto	Amore Romantico: l'Unica Storia deve contenere il racconto di un amore vero			

CARTE MANDATO

CARTE MANIPOLAZIONE

! Manolesta PESCA SUBITO 2 CARTE ! Manolesta	! Manolesta PESCA SUBITO 2 CARTE ! Manolesta	! Manolesta PESCA SUBITO 2 CARTE ! Manolesta	! Manolesta PESCA SUBITO 2 CARTE ! Manolesta	! Parapiglia OGNI GIOCATORE PASSA TUTTE LE SUE CARTE AL GIOCATORE ALLA PROPRIA DESTRA ! Parapiglia
! Parapiglia OGNI GIOCATORE PASSA TUTTE LE SUE CARTE AL GIOCATORE ALLA PROPRIA DESTRA ! Parapiglia	! Parapiglia OGNI GIOCATORE PASSA TUTTE LE SUE CARTE AL GIOCATORE ALLA PROPRIA DESTRA ! Parapiglia	! Scontro SCAMBIA UNA CARTA A TUA SCELTA DALLA TUA MANO CON QUELLA DI UN ALTRO GIOCATORE (SCELTA DA LUI) ! Scontro	! Scontro SCAMBIA UNA CARTA A TUA SCELTA DALLA TUA MANO CON QUELLA DI UN ALTRO GIOCATORE (SCELTA DA LUI) ! Scontro	! Scontro SCAMBIA UNA CARTA A TUA SCELTA DALLA TUA MANO CON QUELLA DI UN ALTRO GIOCATORE (SCELTA DA LUI) ! Scontro

CARTE MANIPOLAZIONE

! Scontro SCAMBIA UNA CARTA A TUA SCELTA DALLA TUA MANO CON QUELLA DI UN ALTRO GIOCATORE (SCELTA DA LUI) ! Scontro	! Scontro SCAMBIA UNA CARTA A TUA SCELTA DALLA TUA MANO CON QUELLA DI UN ALTRO GIOCATORE (SCELTA DA LUI) ! Scontro	! Fumo negli Occhi IL PROSSIMO GIOCATORE SALTA IL SUO TURNO ! Fumo negli Occhi	! Fumo negli Occhi IL PROSSIMO GIOCATORE SALTA IL SUO TURNO ! Fumo negli Occhi	! Fumo negli Occhi IL PROSSIMO GIOCATORE SALTA IL SUO TURNO ! Fumo negli Occhi
! Troppo Peso RIMETTI IN CIMA AL MAZZO UNA CARTA DALLA TUA MANO ! Troppo Peso	! Troppo Peso RIMETTI IN CIMA AL MAZZO UNA CARTA DALLA TUA MANO ! Troppo Peso	! Troppo Peso RIMETTI IN CIMA AL MAZZO UNA CARTA DALLA TUA MANO ! Troppo Peso	! Troppo Peso RIMETTI IN CIMA AL MAZZO UNA CARTA DALLA TUA MANO ! Troppo Peso	! Troppo Peso RIMETTI IN CIMA AL MAZZO UNA CARTA DALLA TUA MANO ! Troppo Peso

CARTE MANIPOLAZIONE

? Gli Ultimi saranno i Primi

INVERTITE IL GIRO DI GIOCO

? Gli Ultimi saranno i Primi

? Gli Ultimi saranno i Primi

INVERTITE IL GIRO DI GIOCO

? Gli Ultimi saranno i Primi

? Mani nel Mucchio

PRENDI DUE CARTE CASUALI, OGNUNA DALLA MANO DI UN GIOCATORE DIVERSO

Mani nel Mucchio

? Mani nel Mucchio

PRENDI DUE CARTE CASUALI, OGNUNA DALLA MANO DI UN GIOCATORE DIVERSO

Mani nel Mucchio

? Mani nel Mucchio

PRENDI DUE CARTE CASUALI, OGNUNA DALLA MANO DI UN GIOCATORE DIVERSO

Mani nel Mucchio

? Marcia

OGNI GIOCATORE A PARTIRE DA CHI USA QUESTA CARTA DEVE GIOCARE ESCLUSIVAMENTE UNA SINGOLA CARTA STORIA NEL PROPRIO TURNO. L'EFFETTO DURA UN GIRO COMPLETO

? Marcia

? Mutismo Selettivo

SCEGLI UN GIOCATORE: NEL SUO PROSSIMO TURNO NON POTRÀ GIOCARE CARTE STORIA O CARTE MANIPOLAZIONE (A TUA SCELTA)

? Mutismo Selettivo

? Mutismo Selettivo

SCEGLI UN GIOCATORE: NEL SUO PROSSIMO TURNO NON POTRÀ GIOCARE CARTE STORIA O CARTE MANIPOLAZIONE (A TUA SCELTA)

? Mutismo Selettivo

? Mutismo Selettivo

SCEGLI UN GIOCATORE: NEL SUO PROSSIMO TURNO NON POTRÀ GIOCARE CARTE STORIA O CARTE MANIPOLAZIONE (A TUA SCELTA)

? Mutismo Selettivo

? Gli Ultimi saranno i Primi

INVERTITE IL GIRO DI GIOCO

? Gli Ultimi saranno i Primi

CARTE MANIPOLAZIONE

? Marcia

OGNI GIOCATORE A PARTIRE DA CHI USA QUESTA CARTA DEVE GIOCARE ESCLUSIVAMENTE UNA SINGOLA CARTA STORIA NEL PROPRIO TURNO. L'EFFETTO DURA UN GIRO COMPLETO

? Marcia

? Marcia

OGNI GIOCATORE A PARTIRE DA CHI USA QUESTA CARTA DEVE GIOCARE ESCLUSIVAMENTE UNA SINGOLA CARTA STORIA NEL PROPRIO TURNO. L'EFFETTO DURA UN GIRO COMPLETO

? Marcia

? Sberla

INTERROMPI IL TURNO DI UN ALTRO GIOCATORE E GIOCA FINO A DUE CARTE STORIA PRIMA CHE LUI PROSEGUA

? Sberla

? Sberla

INTERROMPI IL TURNO DI UN ALTRO GIOCATORE E GIOCA FINO A DUE CARTE STORIA PRIMA CHE LUI PROSEGUA

? Sberla

? Sberla

INTERROMPI IL TURNO DI UN ALTRO GIOCATORE E GIOCA FINO A DUE CARTE STORIA PRIMA CHE LUI PROSEGUA

? Sberla

? Taglierino Smussato

INTERROMPE IL TURNO DI UN ALTRO GIOCATORE E LO OBBLIGA A SCARTARE LA CARTA STORIA CHE STAVA GIOCANDO

? Taglierino Smussato

? Taglierino Smussato

INTERROMPE IL TURNO DI UN ALTRO GIOCATORE E LO OBBLIGA A SCARTARE LA CARTA STORIA CHE STAVA GIOCANDO

? Taglierino Smussato

? Taglierino Smussato

INTERROMPE IL TURNO DI UN ALTRO GIOCATORE E LO OBBLIGA A SCARTARE LA CARTA STORIA CHE STAVA GIOCANDO

? Taglierino Smussato

? Taglierino Smussato

INTERROMPE IL TURNO DI UN ALTRO GIOCATORE E LO OBBLIGA A SCARTARE LA CARTA STORIA CHE STAVA GIOCANDO

? Taglierino Smussato

? Vello d'Oro

QUANDO GIOCHI QUESTA CARTA HAI 10 SECONDI DI TEMPO PER RECUPERARE UNA CARTA A TUA SCELTA DALLA PILA DELLE CARTE RIMASTE BRUCIATE NEL ROGO

? Vello d'Oro

CARTE STORIA

Gesù Cristo Sottomettere	Elvis Nascondere	La Regina d'Inghilterra Sposare	Freud Marciare	Donald Trump Perseguitare
Un Assassino Perdonare	Gli Schiavi Sottrarre	Prostituta Vendicare	Quetzalcoatl Rinchiudere	Gengis Khan Ingannare

CARTE STORIA

Gli Animali Pentirsi	Charlie Chaplin Unire	I Nemici Appropriarsi	Harry Potter Frainteendere	Le Donne Fuggire
I Comunisti Ammalarsi	Un Santo Maledire	Satana Fingere	I Nazisti Amare	Testimoni di Geova Manipolare

CARTE STORIA

Cleopatra Contrattare	Karl Marx Sciogliere	Il Figlio Esigere	Socrate Trasformare	Paperino Influenzare
Un Australopiteco Ordinare	Polizia Reprimere	Miss Mondo 1985 Sfidare	I Bambini Imitare	Fattorino Ricattare

CARTE STORIA

Veleno Camion	La Luna Internet	Un Cane Astronave	Pugnale Lavatrice	Bomba Atomica Un Bosco di Quercе
Ponte di Brooklyn Una Pecora	Cerchio nel Grano Boeing 747	La Teoria delle Stringhe Sorgente d'Acqua	Il Colosseo Petrolio	Acceleratore di Particelle La Pietra Filosofale

CARTE STORIA

Il Nilo Un Notebook	Il Pianeta Un Bancomat	Una Statua L'Oceano	Una Catacomba Miliardi di Dollari	Le Piramidi L'Ombra
Polo Nord Piantagione di Cannabis	Telescopio Hubble Una Casa Chiusa	Galassia Le Torri Gemelle	Il Sole Microscopio	L'Antidoto Il Trono di Spade

CARTE STORIA

Campanile	Campo da Golf	Scie Chimiche	Zanzara	Gallina
Macchina del Tempo	Una Chiave	Barzellette	PlayStation	Il Muro del Pianto
Triangolo delle Bermuda	Bagno Pubblico	Garage	Segreto	Grotta
Una Traccia	Mezza Verità	Profezia	Neo	Lingua Straniera

CARTE STORIA

Creare Un Gruppo di Monaci	Salvare Un Sopravvissuto	Svelare Gli Alieni	Uccidere Un Medico	Sfamare I Terroristi
Incendiare Il Parlamento	Scommettere La Madre	Costruire Supereroi	Radere al Suolo Un Collezionista	Conquistare Picasso

CARTE STORIA

Sedurre Lo Streptococco A	Convincere Gli Uomini	Giudicare Beethoven	Proteggere Gli Anziani	Ritrovare Hitler
Benedire Leonardo DiCaprio	Aiutare Il Dio Odino	Resuscitare I Vegani	Infuriare Il Padre	Ingrazirsi I Dinosauri

CARTE STORIA

Perdere Spacciatore	Distinguere Parrucchiere	Ignorare Avvocati	Spaventare Immigrati	Scavare Venditore ambulante
Ereditare Hooligans	Partorire Un Archeologo	Navigare Un Maestro	Confessare Amazon Prime	Esagerare Pentito

CARTE STORIA

Glaciazione Lungo Periodo di Pace	I Morti Resuscitano Relazione Proibita	Terremoto Tradimento	Carestia Un Miliardo di condivisioni sui Social	Buio Perenne Uteri in Affitto
Rivolta delle Scimmie Felicità del Popolo	Fallout Radioattivo Matrimoni Gay	Guerra e Distruzione Chirurgia Plastica	Follia Caduta del Muro di Berlino	Tutte le donne del pianeta restano incinta Apocalisse Zombie

CARTE STORIA

Innovazione Tecnologica Inquinamento di Terre e Acque	Ricchezza e Prosperità Censura e Controllo	Flash Mob Rivoluzione	Epidemia di Colera Fermento Artistico e Culturale	Lapidazione Microchip Sottopelle
Immortalità Apertura di un Warmhole	Pena di Morte Millenium Bug	Vittoria Gogna Pubblica	Amore Libero Premio Nobel	Aumento dell'aspettativa di Vita Genocidio

CARTE STORIA

Fuga di Massa Guadagno	Esplosione Popolarità	Attrazione Scherno	Sovrappopolazione Profonda Amicizia	Panico Riscaldamento Globale
Alleanza Effetto Collaterale	Cicatrici Equilibrio	Sfida Morte	Combattimento Tabula Rasa	Traffico Fallimento

CARTE STORIA

ЦзкЊЂдз *Fonte Antica*, è scritta in un linguaggio che solo tu conosci. **Inventa liberamente: un soggetto, un oggetto, un luogo, un'azione, un fenomeno...** Цжкдуд	ЦзкЊЂдз *Fonte Antica*, è scritta in un linguaggio che solo tu conosci. **Inventa liberamente: un soggetto, un oggetto, un luogo, un'azione, un fenomeno...** Цжкдуд	ЦзкЊЂдз *Fonte Antica*, è scritta in un linguaggio che solo tu conosci. **Inventa liberamente: un soggetto, un oggetto, un luogo, un'azione, un fenomeno...** Цжкдуд	ЦзкЊЂдз *Fonte Antica*, è scritta in un linguaggio che solo tu conosci. **Inventa liberamente: un soggetto, un oggetto, un luogo, un'azione, un fenomeno...** Цжкдуд	ЦзкЊЂдз *Fonte Antica*, è scritta in un linguaggio che solo tu conosci. **Inventa liberamente: un soggetto, un oggetto, un luogo, un'azione, un fenomeno...** Цжкдуд
ЦзкЊЂдз *Fonte Antica*, è scritta in un linguaggio che solo tu conosci. **Inventa liberamente: un soggetto, un oggetto, un luogo, un'azione, un fenomeno...** Цжкдуд				

Ceci n’est pas une révolution

Daniele Barbaglia

Menzione Angelia per la pervasività

Ceci N'est Pas Une Révolution

Questo è un gioco creato da Daniele Barbaglia per il Game Chef Pummarola Edition 2018 per 3-6 giocatori giocabile senza l'ausilio di un master. L'ambientazione del gioco sarà creata dai giocatori durante la partita.
Il tema è "**Storie perdute**" e sono stati usati gli ingredienti "**pesare**" (per l'importanza degli argomenti trattati) e "**smussato**" (per l'attività di censura dell'ente antagonista).

Presentazione

In questo gioco i partecipanti impersonano degli Scrittori dissidenti che hanno deciso di creare un Collettivo e pubblicare un'Opera che riesca a far comprendere un Messaggio ai loro connazionali, raccontando le loro storie e come queste sono state devastate dall'Organizzazione, un ente che opera tenendo sotto controllo la popolazione. Questa, gestita da alcune meccaniche del gioco, limiterà gli scrittori applicando delle censure a dei temi e rimuovendo gli scrittori dalla creazione dei brani successivi, provocando un senso di persecuzione nei giocatori.

Parole chiavi utilizzate

Scrittore: personaggio gestito dal giocatore.
Tratto: è un pensiero che identifica il carattere e il motivo che fa agire lo Scrittore contro l'Organizzazione.
Collettivo: gruppo di scrittori.
Manifesto: il foglio dove verrà riportato ad inizio partita la struttura e il pensiero del Collettivo.
Organizzazione: ente, governativo o meno, che opprime con il suo regime la popolazione della nazione di cui fan parte gli scrittori.
Opera: è la **storia perduta**, il manoscritto che creeranno gli scrittori nel gioco e i giocatori racconteranno negli episodi.
Brano: parte dell'Opera creata in ogni fase di Creazione.
Messaggio: è il risultato finale che gli scrittori vogliono inviare alla popolazione per scuoterla contro i potenti.
Scrittore Attivo: chi sta narrando in un determinato momento.

Cosa serve per giocare

- Un luogo dove stare al riparo da "orecchie indiscrete", non importa se al chiuso o all'aperto.
- Due fogli di carta: uno sarà il foglio del Manifesto (Appendice A), mentre l'altro sarà quello dell'Opera (rimarrà bianco finché i giocatori non creeranno le loro storie su di esso).
- Una penna o una matita per scrivere.
- Un dado a sei facce (D6). Ad inizio partita viene assegnato ad un giocatore casualmente.

Preparazione

1. **Gli Scrittori e il Manifesto:**
   Ogni giocatore elenca sul foglio del Manifesto un Tratto che il proprio Scrittore apporta al Collettivo e scrive tra parentesi subito dopo il nome del suo personaggio, per ricordare a chi è stato assegnato. Questo Tratto sarà solo un pensiero dello Scrittore, la sua descrizione e il background verranno creati durante la partita. Scrivere questo Tratto in prima persona singolare.

   Il giocatore che ha creato il Tratto avrà l'autorità su di esso. Se ci sono quindi delle discussioni su un argomento associato ad un Tratto sul Manifesto, chi ne ha l'autorità prenderà una decisione definitiva. Più questo Tratto sarà definito, più si potranno approfondire tematiche e ambientazione della partita.

   Nota: in 3 giocatori ogni giocatore sceglie 2 Tratti per il proprio Scrittore.

   Alcuni esempi per i Tratti:
   - *"Da sempre aiuto i più piccoli che abitano nella zona del porto. Odio che non possano avere una loro infanzia come i bambini più agiati."*
   - *"Voglio andarmene da qui. Per giovani come me non c'è posto in una nazione in cui finita la scuola dell'obbligo si viene mandati nell'esercito. Io voglio studiare!"*

Una volta che tutti hanno elencato i Tratti degli Scrittori, i giocatori decidono insieme ulteriori Tratti del Collettivo fino ad arrivare a un totale di 7. I Tratti del collettivo possono essere scritti in prima persona plurale, ad esempio "Noi vogliamo che ci sia più libertà di attraversamento dei confini".

Ora che sono stati elencati, numerare i tratti da 1 a 7. Ogni Tratto avrà un ulteriore specifica chiamata Peso di Importanza. Questo è il livello d'allerta dell'Organizzazione a riguardo di alcune tematiche che vengono utilizzate. Più è alto il numero e più l'Organizzazione potrebbe reagire nella fase di Cattura.
I Tratti associati agli Scrittori avranno Peso 3, gli altri Tratti del Collettivo avranno Peso 4.

2. Il Collettivo

I giocatori creeranno a questo punto un minimo di background dei loro Scrittori e intrecceranno le relazioni tra di loro. I personaggi di questo Collettivo si conoscono, chi più chi meno, fin dall'infanzia. Ognuno di loro ha un legame molto stretto ed è riconoscente in maniera indiscutibile delle azioni di un altro componente del Collettivo.

Non è necessario svolgere questa fase di preparazione in un ordine preciso, ma seguire l'elenco dei Tratti sul Manifesto potrebbe agevolare lo svolgimento delle narrazioni. I giocatori narreranno in breve la vita del proprio Scrittore, basandosi sul proprio Tratto e su quelli creati dagli altri giocatori per i propri Scrittori o insieme per il Collettivo.

Per facilitare la creazione del background di ogni Scrittore si può rispondere alle seguenti domande in maniera narrativa, meglio se in prima persona per calarsi meglio nel ruolo:

- Chi eri e cosa hai fatto fino ad oggi?
- Come hai vissuto nel tuo quartiere e con chi (famiglia, da solo, amici, estranei, altro...)?
- Il tuo Tratto rispecchia qualcosa del tuo passato? In che modo?
- E oggi invece chi sei, cosa sei diventato, cosa ti ha portato alla tua situazione attuale?

Una volta che un giocatore finisce di narrare, un qualsiasi altro componente del Collettivo può alzare la mano e offrire uno spunto narrativo per un'azione che ha aiutato in maniera significativa lo Scrittore Attivo. Ad esempio "*Ricordi quella volta che siamo andati per i boschi e ti ho salvato da un dirupo?*".

- Se lo Scrittore Attivo accetta, allora spiegherà in che modo quell'azione, seppur piccola, ha cambiato la sua vita.
- Se ci sono più offerte, lo Scrittore Attivo può ascoltare tutte le proposte dei giocatori che hanno alzato la mano e scegliere quella che più lo ha ispirato.
- Se nessuno ha un'idea su come contribuire, chiunque può proporre comunque un qualsiasi spunto e insieme ci si lavora su, creando comunque un legame tra due Scrittori.

Quando il legame è stato scelto, scrivere la persona a cui si è grati sul Manifesto appena dopo il Tratto. Usare le parole "Legato a" seguite dal nome dello Scrittore di cui si è riconoscenti.
Bisogna fare in modo che i legami siano i più mischiati possibili ed evitare che uno Scrittore abbia tra le sue grazie più di un personaggio riconoscente e che uno Scrittore sia riconoscente a chi ha già stretto un legame con lui, altrimenti qualcuno potrebbe rimanere senza un legame.
Nota: i legami, oltre a servire per aumentare il background degli scrittori e del collettivo, sono funzionali per una meccanica descritta in seguito.

L'ultima cosa da fare per completare il Collettivo è dargli un nome.
Sarà qualcosa che riguarda l'infanzia degli Scrittori, o qualcosa che non c'entra nulla con loro?
Questo nome non è solo un modo di chiamare il Collettivo, ma un'identità che viene data al gruppo all'inizio della partita e che perdurerà per tutto il corso di essa.

3. L'Organizzazione

Ora che con i racconti iniziali di ogni Scrittore è stata formata un minimo di ambientazione per la partita, i giocatori dovranno dare una forma all'Organizzazione che opprime i connazionali del Collettivo. Questa Organizzazione è attenta e suscettibile a determinati argomenti e non vuole che

questi vengano discussi dal popolo, perché potrebbe alterare la percezione che il resto della nazione ha verso l'Organizzazione stessa.
I giocatori dovranno quindi creare qualche dettaglio in più riguardo questa Organizzazione.
Bisogna prima di tutto leggere le seguenti accezioni per avere chiaro come funziona questo ente:

- L'Organizzazione censura i contenuti che ritiene sensibili. Tra questi argomenti sono presenti tutti i Tratti descritti nel Manifesto del Collettivo. Quelli con un valore di "Peso" più alto verranno tenuti più sotto controllo.
- L'Organizzazione reprime alcuni comportamenti che ritiene inappropriati. Alcuni Scrittori potrebbero esser stati salvati dalla repressione o hanno visto queste azioni operate dagli agenti dell'Organizzazione.
- L'Organizzazione controlla i cittadini che ritiene sospetti archiviando alcune loro informazioni. Tutti gli Scrittori del Collettivo sono stati segnalati in qualche modo durante la loro esistenza e associati ad un argomento particolare rispetto ad una tematica mal vista dall'Organizzazione (ovvero i Tratti riportati nel Manifesto).

Sapendo questo i giocatori dovranno creare insieme il profilo di questo ente, aggiungendo dettagli a quello che è già emerso dalle storie degli Scrittori. Questi dettagli non dovranno essere scritti, ma dovranno rimanere vivi nelle teste degli Scrittori e verranno ripresi durante il gioco. Di seguito sono riportate alcune domande per lasciarsi ispirare.

- Quale evento ha scatenato il sentimento di ribellione nel cuore degli Scrittori? Perché è stato creato il Collettivo?
- Da quanto è attiva l'Organizzazione? È sempre stata così o è cambiata nel tempo?
- Quale è il rapporto tra l'Organizzazione e la nazione?
- L'Organizzazione è il governo, un ente privato o un gruppo segreto agli occhi del popolo?
- L'Organizzazione è composta da umani?

I giocatori si devono sentire liberi di creare un profilo per l'Organizzazione che abbia molti altri aspetti rispetto a quelli delle domande. Devono averli ben in mente per renderli vivi il più possibile: l'Organizzazione sta vuole sopprimere il Collettivo! Bisogna ricordare che l'Organizzazione macchinerà qualcosa contro il Collettivo ogni volta che viene definito un nuovo Brano dell'Opera.

4. L'Opera

Il Collettivo si trova per la prima volta intorno al tavolo per decidere come muoversi contro l'Organizzazione e tra le idee si fa strada quella della creazione di un'Opera. Questa potrà essere una raccolta di poesie, un'antologia di racconti, un canzoniere, un romanzo, ma l'idea comune è una sola: inviare un Messaggio ai loro connazionali.

Gli Scrittori dovranno scegliere un Messaggio, da inviare al popolo della propria nazione, che possa far risvegliare la coscienza comune contro l'Organizzazione.
Cosa li ha spinti a creare il Collettivo e perché vogliono risvegliare la loro nazione in questo modo?

Ecco alcuni esempi:

- *"La vera Primavera del popolo potrà essere portata solo con la fratellanza e l'uguaglianza."*
- *"Solo l'istruzione e la conoscenza ci rende davvero liberi: fuggite dall'oppressione di questo governo che ci rende ignoranti."*
- *"Non possiamo continuare a subire, combattiamo per riprendere ciò che è nostro."*

Il Messaggio può essere una sintesi dei Tratti degli Scrittori, oppure può riprendere un singolo Tratto del Manifesto. Gli Scrittori devono sentirsi liberi di far sapere ai loro connazionali quello che pensano dell'Organizzazione.

Avendo impostato il Messaggio finale, bisogna creare l'incipit dell'Opera: da cosa vogliono partire a raccontare gli scrittori? Dalla loro infanzia nella nazione? Dall'evento che ha fatto creare il Collettivo? Vogliono parlare dei loro vicini di casa e come tentano di sopravvivere?
È importante definire come inizia l'Opera, perché dà una linea guida iniziale e uno stile a ciò che verrà creato. Questo durante la partita potrà essere ripreso dagli scrittori per rielaborare ciò che è stato fatto.

5. **Il Luogo:**
   Il posto dove i giocatori si troveranno a creare l'Opera del Collettivo è importante e anch'esso fa parte della partita. Può essere il salotto di uno dei giocatori, un tavolino di un bar, o una panchina al parco. Attenzione però, non deve essere isolato da segnali esterni (luci, suoni, altre persone). Basta scegliere un punto in cui un gruppo di Scrittori ribelli possano creare evitando che l'Organizzazione o i suoi informatori possano sentirli.
   Durante la partita i giocatori dovranno rimanere il più silenziosi possibili e un giocatore a turno avrà il compito di fare la "Guardia" stando più in allerta degli altri per evitare che gli Scrittori vengano catturati.

Svolgimento

Fino a che ci sono almeno 2 Giocatori Attivi, si continuerà a eseguire la fase di Creazione seguita dalla fase di Cattura. Dopo che l'Organizzazione, durante la Cattura, riduce il numero degli Scrittori ad un solo membro del Collettivo, allora si passa all'Epilogo.

- **La Creazione**
  Durante ogni fase di Creazione il Collettivo dovrà creare un Brano dell'Opera che vuole inviare al popolo. I giocatori non dovranno scrivere realmente tutti i Brani che verranno creati, insieme decideranno cosa raccontare e poi al tavolo narreranno per turni.
  Sul foglio dell'Opera verrà ricapitolato sinteticamente solo quello che è stato deciso.
  La Creazione dei Brani ha però alcuni limiti e alcune linee guida da seguire: L'Organizzazione potrebbe avere degli informatori nei dintorni.

  All'inizio di ogni fase di Creazione, il giocatore che ha il D6, lo tirerà e, controllando il Manifesto, lo Scrittore associato al numero del Tratto risultante riceverà il dado, altrimenti rimane a chi ha tirato. Chi ha ora il dado sarà la "Guardia".

  Il gruppo seguirà quindi due diversi ruoli al tavolo:

  - **Scrittore**: Tutti gli Scrittori che non sono in allarme staranno al tavolo. Per aumentare l'intimità e il coinvolgimento dei giocatori nel Collettivo, questi si dovranno tenere per mano. Basterà stare con i gomiti sul bordo del tavolo, appoggiare gli avambracci e tenere le mani dei vicini (vedi immagine).

    Quello che succede oltre al tavolo non deve importare agli Scrittori. Questi devono rimanere concentrati per creare il Brano. Fuori dal tavolo ci sarà la Guardia a controllare.

- **Guardia**: il ruolo di questo Scrittore è un po' diverso. Per simulare il distacco materiale dai compagni del Collettivo, la Guardia si sposterà dal tavolo di circa un metro rimanendo in piedi. In questo modo può sentire parlare gli altri Scrittori, ma non potrà partecipare alla Creazione.
  Nota: Chi ha un legame con chi ha il ruolo di Guardia, dovrebbe ogni tanto controllare rivolgendo un'occhiata verso chi è fuori dal tavolo. In fondo non è solo molto riconoscente, ma vuole evitare a tutti i costi che un amico così prezioso possa essere vittima di qualche cosa.

  Il compito principale della Guardia è di controllare che l'Organizzazione non arrivi al Collettivo. Per simulare questa condizione, il giocatore che svolge questo ruolo deve stare in vigile, attento e concentrato a tutti i segnali che riceve dall'ambiente esterno al tavolo.
  Qualsiasi suono, segnale visivo, persona o altro ancora, devono essere i principali obiettivi della Guardia. Esattamente come un vigilante in allarme, deve essere pronto a scattare nel momento in cui qualcosa lo preoccupa.

  Se questo accade deve avvicinarsi al tavolo e usare la parola chiave "Arrivano!". A quel punto i giocatori con il ruolo di Scrittore usciranno dall'ambiente di racconto e dovranno dividere le mani. Potranno guardarsi attorno, ma dovranno fingere che non stia accadendo nulla, come se fossero nascosti in una stanza buia. Dopo circa 5 secondi di calma, i giocatori potranno di nuovo ritornare ad essere gli Scrittori al tavolo.

  Alcuni esempi di pericoli che potrebbe notare la Guardia:

  - una persona si avvicina
  - squilla un telefono
  - parte un allarme udibile
  - si sente una vibrazione
  - passa un motorino o un'auto
  - si vede un bagliore (flash, fanali di un auto)
  - si sente una porta aprirsi

  Naturalmente la Guardia non dovrà scattare in risposta a tutti i segnali che crede siano pericolosi, prima potrà avvicinarsi verso la fonte del segnale per sondare la pericolosità. Se è un segnale "forte" (come una persona che si avvicina, o un motore) allora potrà allarmare il gruppo, altrimenti potrà continuare a girare intorno al tavolo insospettito.
  È caldamente consigliato il continuo movimento della Guardia attorno al tavolo.

  Se al secondo allarme il Collettivo non ha ancora terminato il racconto del Brano, allora il turno della Guardia cambia. L'attuale Guardia torna al proprio posto e la persona alla sua destra si alza per operare lo stesso ruolo. Naturalmente riceve il dado dalla Guardia precedente.

Nota: L'effetto che dovrebbe dare questa divisione di ruoli è quello del Disturbo Psicotico Condiviso (Paranoia indotta). Mano a mano che la partita prosegue, gli Scrittori si dovranno affezionare sempre più al membro del Collettivo al quale sono legati. Questo aumenta il coinvolgimento emotivo dello Scrittore e il ruolo della Guardia, che continua a interrompere e camminare intorno al tavolo, aiuta ad aumentare il disagio e l'ansia che dovrebbero provare gli Scrittori che si sentono asserragliati dall'Organizzazione.

La struttura della partita:
La Creazione dei Brani segue un preciso andamento di racconto: Inizio, Climax, Fine ed Epilogo.

- **Inizio**: Gli Scrittori al tavolo sono inizialmente eccitati della creazione del Collettivo e non pensano ad altro che al Messaggio da inviare alla nazione.

  Per un dato numero di Brani uguali al numero dei giocatori, gli Scrittori racconteranno seguendo l'incipit e le storie personali degli Scrittori. Potrebbero attingere alle loro infanzie, oppure raccontare per allegorie e metafore alcuni fatti o episodi successi.

L'introduzione dell'Opera deve essere frizzante, piena di dettagli e gli Scrittori creeranno questo gruppo di Brani con più incitamento e voglia.

- **Climax**: Gli Scrittori sanno ora che stanno arrivando al punto focale dell'Opera. Devono trovare il giusto modo di affrontare il Messaggio e sanno che ci vuole un certo tatto per arrivare a sensibilizzare il lettore.

  Ad un certo punto l'Organizzazione comincerà a catturare alcuni membri del Collettivo (nella fase Cattura verrà spiegato come) e questo destabilizzerà gli Scrittori che si sentiranno inizialmente smarriti, ma continueranno a realizzare la loro Opera, convinti che i loro compagni si siano sacrificati per il bene della nazione. Naturalmente non sanno che fine hanno fatto i loro compagni e non sanno cosa potrebbe capitare ai rimanenti membri.
  Fino a che il numero degli Scrittori al tavolo non scende a 2, si può continuare a lavorare sul Climax.
  Gli Scrittori possono prendere spunto da tutto ciò che è stato già scritto e dal Messaggio finale. Potranno prendere spunto e raccontare anche alcune nuove verità sull'Organizzazione venute a galla solo negli ultimi tempi (il peso dei Tratti potrebbe variare durante la partita e questo potrebbe confondere gli Scrittori che pensavano di avere sotto controllo l'idea dell'Organizzazione).

- **Fine**: Ormai arrivati allo stremo, i 2 Scrittori rimasti sanno che hanno poco tempo prima che l'Organizzazione li fermi. Il Collettivo sta per sciogliersi e devono terminare l'Opera per riuscire ad inviare il Messaggio alla nazione.

  Fino a che il numero degli Scrittori non scende a 1, si può continuare a raccontare per arrivare alla fine dell'Opera e al raggiungimento del Messaggio.
  Gli Scrittori possono prendere spunto da tutto ciò che vogliono: in questo momento sono disperati e molto a disagio.

- **Epilogo**: L'ultimo componente del Collettivo capisce che questa guerra contro l'Organizzazione è praticamente persa. Non sa cosa fare e deve compiere una scelta molto difficile.
  Diversamente dalle altre parti in cui mancavano alcuni Scrittori, l'Epilogo viene creato da tutti gli Scrittori del Collettivo come nella parte iniziale della partita. Tutti gli Scrittori quindi tornano a tenersi per mano. Partendo dall'ultimo scrittore rimasto e decidendo insieme come far concludere la storia del Collettivo, gli Scrittori decidono e poi raccontano l'Epilogo di questa storia perduta.

  - L'ultimo Scrittore continuerà con un ultimo Brano e nasconderà le storie create prima che lo vengano ad arrestare?
  - fuggirà dalla nazione compiangendo i propri compagni e portando con sé l'Opera inconclusa sperando di riuscire a compierla in futuro?
  - Si immolerà per la causa, scendendo in strada contro l'Organizzazione fronteggiandola faccia a faccia?

Come creare il Brano:
Gli Scrittori al tavolo devono decidere di che cosa parlerà il Brano dell'attuale fase di Creazione. Proprio come degli amici che devono preparare un progetto insieme, ognuno dirà la propria.
Ecco le regole da seguire per la Creazione del Brano:

- Ogni Brano deve parlare di un Tratto segnato sul Manifesto. Bisogna discutere di come utilizzare il Tratto e quello che deve uscire dalla discussione è dove arrivare con la narrazione.
  Ad esempio, se un Tratto ha scritto "*Vorrei che ci fossero più spazi all'aria aperta per discutere con gli altri.*" un Brano potrebbe raccontare di come gli Scrittori, da bambini giocassero al parco senza avere qualcuno che li controllasse.
- Gli Scrittori parlano a bassa voce per non farsi sentire dall'Organizzazione e si guardano l'un l'altro per accertarsi che le loro parole siano ben ascoltate da tutti i componenti.
- Lo Scrittore che è legato all'attuale Guardia comincia la discussione, in alternativa il primo Scrittore non catturato che dovrebbe essere seduto a sinistra della Guardia. Chi comincia la

discussione viene chiamato Scrittore Attivo e prende l'attenzione del Collettivo dicendo "Potremmo raccontare di..." e dando la sua idea di un possibile Brano.

- La discussione continua liberamente senza un ordine preciso e tutti gli Scrittori devono essere d'accordo su cosa raccontare.
- Se in qualche modo uno Scrittore si sente urtato da qualche cosa che viene discusso o raccontato, allontana le sue mani dal centro del tavolo restando comunque connesso agli altri (vedi posizione nell'immagine seguente). In questo modo sarà evidente agli altri Scrittori che qualcosa non va (per disagio o per disaccordo con qualcuno).

Se è la discussione ad essere bloccata, si possono cambiare le ultime cose dette tornando sui propri passi. Se invece si blocca la narrazione di un Brano, allora ci si ferma e si torna a discutere di come variare la narrazione. Una volta trovato il modo di continuare, si torna a narrare per continuare il Brano e lo Scrittore che ha allontanato le mani le può riavvicinare al centro del tavolo sempre rimanendo connesso.

- L'andamento della narrazione partirà dallo Scrittore Attivo e in senso orario ognuno racconterà con alcune frasi (5 frasi circa) parte dell'episodio che gli Scrittori hanno deciso poco prima. Ogni Scrittore deve dire la sua e si possono fare anche più giri di tavolo. Se uno Scrittore non è presente nel Brano, può comunque raccontare l'episodio.
- Se c'è del disaccordo su un argomento di un Tratto, chi ha l'autorità (spiegata durante la Preparazione) ha l'ultima parola. Se quello Scrittore è stato catturato, allora decide lo Scrittore Attivo.
- Quando il Brano raggiunge ciò che è stato deciso ad inizio della fase di Creazione, allora si può finire di raccontare. Lo Scrittore Attivo segna sul foglio dell'Opera ciò che si è raccontato. Poi si passa alla fase di Cattura.

- **La Cattura**:
  Quando gli Scrittori terminano il Brano, l'Organizzazione agisce con l'aiuto di alcuni informatori che hanno rivelato la posizione del gruppo. Il Collettivo fugge da dove si sono trovati per scrivere, appena prima del raid dell'Organizzazione. Riusciranno a fuggire tutti?

  In questa fase la Guardia torna al tavolo come Scrittore. Tira il dado e controlla il risultato con il Peso del Tratto usato nel Brano.
  Se il risultato è superiore al Peso di Importanza, allora tutti riescono a fuggire, ma l'Organizzazione applica una nuova censura aumentando l'importanza di quell'argomento. Aumentare di 1 il valore del Peso del Tratto usato nel Brano.
  Se invece il risultato è pari o inferiore al Peso del Tratto, allora bisogna depennare quel Tratto dal Manifesto. Se è abbinato ad uno Scrittore, questo è catturato, altrimenti il Collettivo avrà un argomento in meno di cui parlare.

  Scrittore catturato:
  Lo Scrittore arrestato dall'Organizzazione è stato portato via a forza dal raid appena svolto. Cosa gli capiterà?

  Uno Scrittore catturato in questa situazione varierà il suo ruolo nel seguente modo:

- rimarrà sempre seduto al suo posto e non potrà svolgere il ruolo di Guardia, che passerà a chi è alla sua destra
- dovrà tenere sempre le labbra serrate e non potrà dire nulla al tavolo
- gli è permesso fare versi con la bocca chiusa (mugugnare) per provare a dire qualche cosa, ma non gli è permesso dire nulla o usare la gestualità esplicita
- è comunque incentivato il feedback agli altri Scrittori durante la discussione e la narrazione
- terrà comunque le mani unite agli Scrittori vicini

Gli altri Scrittori lo vedranno come un ricordo vivido che continua ad avere importanza nella scrittura dell'Opera. Durante la discussione, se sentono i mugugni dello Scrittore catturato, capiranno che quel che discutono non era di sua volontà e dovranno ragionare di conseguenza. Naturalmente quello Scrittore non è più tra loro, quindi dovranno intuire solo quello che non va.
Potranno usare nei Brani successivi qualcosa in riferimento agli Scrittori catturati, questi naturalmente avranno modo di far valere le loro idee, ma solo con dei versi.

Gli Scrittori catturati dall'Organizzazione vorranno che si parli di loro? Sono davvero morti? Cosa ne pensano di quel che è successo? Sono un giusto sacrificio per la causa?

Nota: lo Scrittore catturato continua ad aumentare il senso di distrazione degli altri Scrittori al tavolo che dovranno lavorare con il pensiero che un loro compagno non potrà aiutarli, ma sarà sempre presente tra loro tra le idee del Collettivo.

Manifesto del Collettivo

Nome del Collettivo:

Tratto 1: ....
.
(Proprietario: ..... Legato a .....)
Peso: .....

Tratto 2: ....
.
(Proprietario: ..... Legato a .....)
Peso: .....

Tratto 3: ....
.
(Proprietario: ..... Legato a .....)
Peso: .....

Tratto 4: ....
.
(Proprietario: ..... Legato a .....)
Peso: .....

Tratto 5: ....
.
(Proprietario: ..... Legato a .....)
Peso: .....

Tratto 6: ....
.
(Proprietario: ..... Legato a .....)
Peso: .....

Tratto 7: .....
.....
.
Peso: .....

Incipit dell'Opera:

.....
.....
.....

Messaggio da inviare:

.....
.....
.....

Nota: Questa scheda è del tutto opzionale al gioco e non è inclusa nel conteggio delle parole per il Game Chef. È stata creata solo per velocizzare la creazione del Manifesto. Cosa scrivere nel Manifesto, quindi cosa serve al gioco, è spiegato nelle regole.

Custodi dell'Akasha

Dario D'Arpa

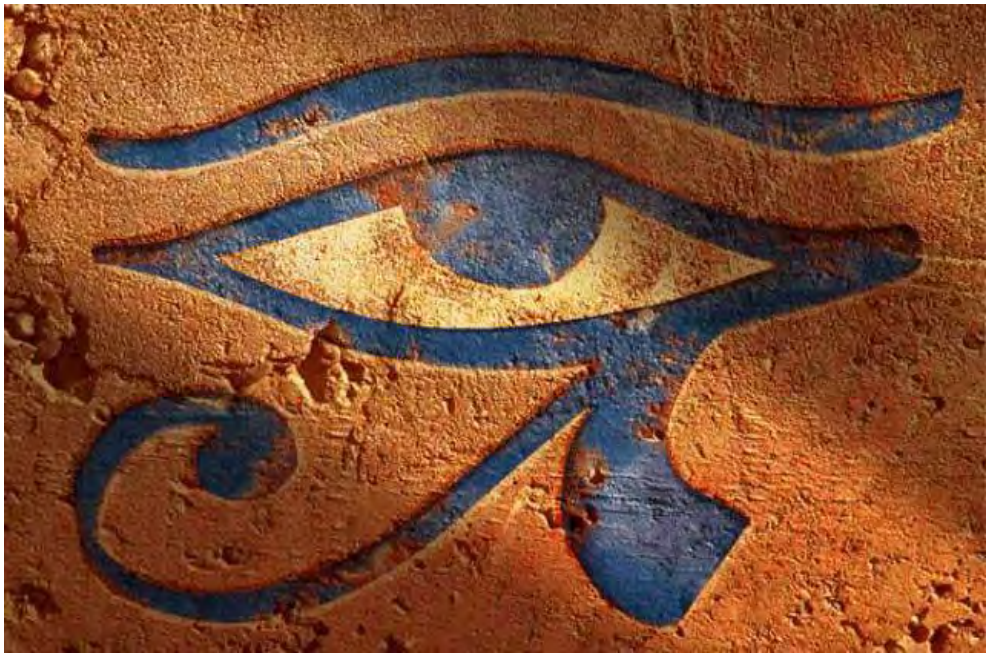
"Le Storie hanno forme, e in cambio danno forma alle nostre vite..."

I **Custodi dell'Akasha** sono Spiriti Ancestrali, entità impercettibili capaci di *leggere il cuore delle persone e delle cose* come libri aperti, accedendo ad ogni informazione su presente o su passato.

Osservatori neutrali, devono trovare e registrare storie per conservarle nell'*Akasha,* ove risiede la conoscenza dell'intero universo.

Alcuni di loro cercano *Storie Perdute*:
vicende che nessuno conosce, tranne chi le vive, lontane dai libri di storia, intime, tragiche, oscure, terribili, dolci, delicate, dal bacio tra due bimbi una sera d'estate, alla violenza consumata tra mura domestiche in una famiglia insospettabile o alla solitaria lotta di un animale.

Forse una volta era diverso... ora è proibito loro intervenire o mostrare la propria vera natura...



BENVENUTI

In questo gioco di ruolo i giocatori interpreteranno i **Custodi**, spiriti che, prendendosi carico di storie struggenti, dolorose o felici, vengono direttamente plasmati dalle storie che registrano. Saranno tentati di cambiare il loro destino, forse al punto di violare il divieto per salvare qualcosa che non vogliono vada perduto.

Ti piace il genere di storie con protagonisti spiriti della natura, angeli o entità sovrannaturali, come in *Totoro, Pom-Poko*, *Sandman, Canto di Natale*, *Il Cielo Sopra Berlino* o *Constantine?* Allora questo gioco è per te!

Ispirato al concetto di *Story Now*, tutti i partecipanti contribuiranno a costruire una storia, creando insieme lo scenario, scoprendo l'evolversi degli eventi e delle vicende dei personaggi senza trame prefissate.

Creerete storie dal tono lievemente dark, fiabe moderne che daranno valore a vite semplici o travagliate, alle piccole cose dimenticate, luoghi e persone al margine del grande corso degli eventi. Riscoprendo attraverso gli occhi dei personaggi il grande potere degli uomini: *creare e vivere le proprie storie*.

INTRODUZIONE E COMPITI

Il sistema prevede un giocatore che ricopra il ruolo di *Narratore* o **GM** e altri 2 o 3 giocatori che interpretino i protagonisti della storia (**PG**) ovvero **i Custodi**.
È possibile che il ruolo del GM possa ruotare.

Per iniziare a giocare servono matite, fogli di carta, gomme, le schede personaggio e alcuni dadi a otto facce (d8).

Ciascun giocatore tranne il GM crea il proprio personaggio compilando le schede.

Assicuratevi di essere tutti *sulla stessa pagina*, il gioco è pensato per ambientare storie in epoca contemporanea o vicina, ma potete provare partite ambientate nel Giappone Feudale, nell'Inghilterra del '700 o su altri mondi.

Dettagliate tra di voi se i Custodi siano indipendenti o se operino per qualcuno, inseriti in un qualche Ordine Cosmico con tanto di gerarchie divine.
Com'è la *vostra* Akasha, una Biblioteca grande come un pianeta? Un Albero infinito che raggiunge tutti i Nove Mondi?

Parlate dei temi che vorreste vedere o evitare.

Il GM gestirà il mondo intorno ai PG, inserendo elementi, interpretando personaggi non giocanti (**PNG**).
Gli altri giocatori interpreteranno pensieri, azioni, desideri e obiettivi dei Custodi, tireranno i dadi e contribuiranno a creare la storia e il tono.

Il GM è bene ponga diverse domande interessanti, utili o provocatorie, rivolgendosi ai singoli personaggi o al gruppo, appuntandosi le risposte per poi costruirvi sopra le scene.

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

Mentre il GM legge il testo, descrivendo i Custodi e le loro caratteristiche, gli altri iniziano a compilare le schede.

I CUSTODI

Per alcuni siete spiriti, per altri emissari divini, intelligenze innate, frammenti onirici, siete chiamati *Guardiani, Osservatori, Grigori, Kami, Yōkai, Shèn, Valchirie o Muse...*.
Non avete bisogni, fame o sete, se non di *Storie*.

Avete molte forme, animali, minerali, vegetali o antropomorfe, orrende, incantevoli, con pellicce morbide e luminose, o piume delicate, altre abbastanza terrificanti, con lunghe zanne e occhi da incubo.
Dipende da quale storia vi ha generati, quali Storie custodite.

Prendete la scheda e pensate all'idea che avete del vostro PG, sarà uno spirito della foresta gentile e amorevole che segretamente aiuta alcuni mortali?
Un freddo osservatore delle follie umane, che ogni tanto vendicherà qualche torto? Scegliete liberamente.

Rispondi sulla scheda alla domanda *Quale storia ti ha generato?*

Attingi ad un episodio storico, leggendario, mitologico, o creane uno adatto

all'idea che hai del Custode. Scrivilo sulla scheda, bastano poche parole che descrivano una storia, evento, desiderio o luogo che ti hanno generato.
Sarà la tua ***Prima Storia***, è speciale, un tratto distintivo, non puoi **perderla** .

Risposte quali...

… il furore della battaglia di Stalingrado.
… il silenzio dell'Everest.
… un gesto gentile in una prigione.

Sono tutte valide! Trova quelle che ti piacciono. Approfonditele se vi va, sono ottime indicazioni per il GM, per far domande, creare le scene e la storia.

VELLO

Rappresenta l'aspetto, la forma spirituale del Custode, il legame con la natura e il modo in cui le storie vi hanno plasmato.

La maggior parte ha pelliccia o una capigliatura folta, ma non sono rare scaglie, cuoio, piume...

Su di esso, ben visibili, i *Segni delle Storie*:
quando i Custodi trovano una *Storia*, un evento, un'immagine toccante, e la *accolgono* in sé, ne vengono modificati.

Ogni storia manifesta cambiamenti nella loro immagine:

tatuaggi, simboli sulla pelle, pergamene intrecciate tra i capelli, corna nuove...
sbizzarritevi, ogni elemento un ricettacolo di potere.

TUTTI I CUSTODI SONO IN GRADO DI:

Essere sempre immateriali e impercettibili per la maggior parte degli esseri, se non come un alito di vento o simili. Non esserlo è dispendioso.
Accedere all'Akasha: eco di memorie di personaggi particolari, storie, eventi, segreti.
Pesare il Cuore*:* leggere qualunque informazione sul passato di una persona, luogo, oggetto vicino.
Manifestarsi*:* per interagire direttamente nel mondo.
Ispirare Mortali: influenzare/manipolare qualcuno indirettamente, portando conforto o buone idee, sogni o illusioni.
Limitatamente ***Comandare le Forze della Natura.***
Essere dove vogliono*,* in un battito.
Evocare una Storia.
Perdere il Vello *e/o il ruolo di Custode.*
Morire.

Nella scheda scegli i tratti iniziali del Vello, in base alla Prima Storia.

STORIE PERDUTE

Rappresentano le Storie recuperate dal Custode (**non più di 1 per scena**), compongono il suo Spirito.
Ciascuna serba un insegnamento o potere utilizzabile al bisogno.

Possono essere molte cose:
bei momenti, splendidi scenari, duri ricordi, grandi insegnamenti, attimi di passione, una vita intera, il primo bacio, il desiderio di un condannato...

Qualunque cosa vi emozioni o stia bene con la storia creata. Ognuna modifica il vostro Vello.

USARE LE STORIE
Prima dei tiri di dado, quando una o più Storie possedute possono avere a che fare con la situazione attuale, o come ispirazione, guida, scegli quali e applica uno dei seguenti effetti per ognuna:
Aggiungi un dado al tiro
Potrai ritirare un dado

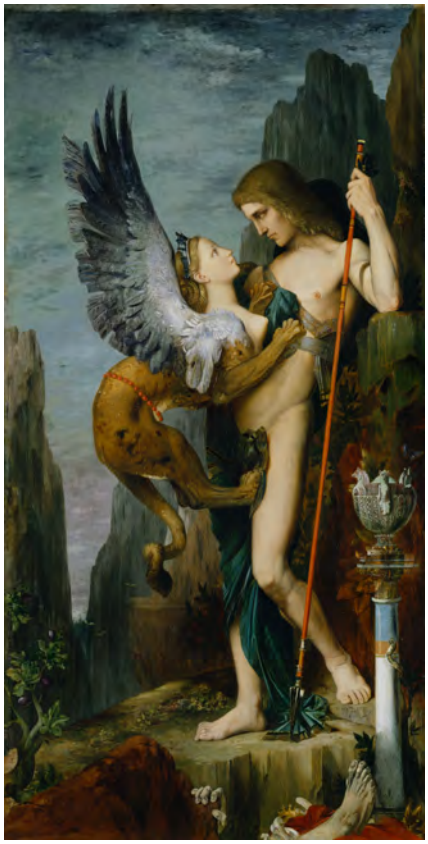
Scrivi nella scheda altre 2 Storie che hai recuperato da allora, modifica il Vello di conseguenza.

CARATTERISTICHE

Ogni Spirito è stato generato anche da un elemento dominante suo *amico*.
Che tempo faceva quando sei stato creato? Pioveva? Faceva caldo?

Distribuisci i valori di *4*, *3*, *2*, *1* e *0* alle caratteristiche di *Fuoco*, *Terra*, *Aria, Acqua* e *Cuore* (*non dare valore 0 a Cuore*), cerchia uno dei quattro elementi come tuo *Amico*.

Un elemento *amico* ti ascolta quando gli parli, è gentile con te e risponde più facilmente.



CUORE
Essenziale, rappresenta la vostra capacità di amare e conoscere. Più grande è il vostro Cuore, più *Storie* e *Lacrime* potrà contenere:
puoi possedere un massimo di *Storie* e *Lacrime* pari al doppio del valore di Cuore.

Per fare il vostro *lavoro* è necessario mantenere un *Cuore Leggero*, non farsi trascinare troppo giù da tenebra e tristezza.

FUOCO
Passione, fascino, potere, volontà, desiderio, mammiferi. Si usa per l'utilizzo di *poteri magici*, illusioni, influenzare i mortali o contest sociali.

ACQUA
Fluidità, cedevolezza, empatia, anfibi, piante. Serve per *passare inosservati*, evitare i pericoli.

ARIA
Velocità, conoscenza, movimento, saggezza, volatili. Per *accedere all'Akasha* o influenzare il clima.

TERRA
Minerali, materia fisica, resistenza, forza. Per *Manifestarsi* nel mondo dei mortali, combattere fisicamente.

LACRIME

Rappresentano la *Tristezza del Mondo che Appesantisce il tuo Cuore,* condizionano il destino dei Custodi.

Durante il gioco talvolta ti verrà chiesto segnare una **Lacrima**:
scegline sulla scheda una tra quelle **ancora libere**, adatta alla narrazione, e spuntala.

SE durante il gioco segni l'ultima Lacrima disponibile o non vuoi aggiungerne altre, il tuo Custode ne ha avuto abbastanza e *il suo destino è in bilico.*

Anche le Lacrime *appaiono* sul Vello, modificando i tratti già esistenti: *pelo sporco, lacero, corna rotte, ali spezzate*, etc.
Descrivetelo quando avviene in gioco!
Per partite veloci iniziate spuntando già la metà di quelle che potreste portare.

Presenta il personaggio, prendi spunto dagli altri e offri suggerimenti.

Il carattere dei PG, come si conoscono, cosa pensano, può essere svelato anche direttamente in gioco.

Compilata la scheda potete disegnare il vostro Custode, mentre il GM avrà cura di porvi domande utili.

Deciso il luogo e il tempo delle vicende, se il GM è soddisfatto delle domande può iniziare a narrare la prima scena.

FLUSSO DI GIOCO

È diviso in **Scene**, quando ogni giocatore ha giocato interamente una scena si conclude un **Ciclo**. Un insieme di Cicli legati da un filo comune o dagli stessi PG rappresenta un ***Tomo delle Cronache***, un capitolo della vostra campagna.

Dopo ogni *Ciclo* come GM sei invitato a creare scene sempre più drammatiche o dure. Porta i PG a toccare le corde più intime, fagli fare scelte, resteranno neutrali anche di fronte a storie sempre più toccanti? Riusciranno a difendere ciò che amano solo con piccoli interventi sovrannaturali di qualche tipo? Rischieranno di prendere *Lacrime* e abbandonare il proprio ruolo per intervenire direttamente?
Scriveranno una nuova storia, la loro, invece di assistere solamente a quelle altrui?

NB:
Tutti i giocatori sono responsabili del tono della partita e dovreste cercare di accordarvi se nascono incomprensioni, fermando il gioco e parlandone insieme.

DOMANDE UTILI PER IL GM:

Dove ti trovi?
Chi o cosa state osservando per ora?
Con chi ogni tanto chiacchieri nel mondo dei mortali?
Cosa ne pensi di...?
Cosa vi piace/detestate di...?
Cosa ti farebbe piacere o incazzare in questo momento?
Chi sta entrando ora in scena?
In che modo… renderà tutto anche peggiore/migliore?
Ti stanno chiamando, chi non vorresti incontrare in questo momento?

Aggiungi o crea domande che ti soddisfano.

I giocatori rispondendo hanno autorità di inserire elementi che ritengono più adeguati alla storia, tutti possono suggerire.

CREARE LE SCENE

I (*Inizio*)

Il GM inizia la narrazione
"*Sentite il richiamo di una nuova storia, come luce di una stella che si avvicina,poi il tempo scorre più lentamente... ecco già iniziate a distinguere i primi dettagli...*"
e costruisce la prima scena, sfruttando le risposte dei giocatori, ponendovi uno o più PG, descrivendo l'ambiente circostante, inserendo PNG etc. Cercando di stuzzicare l'interesse dei Custodi o di turbarli con scene intense.

poi chiede ai PG "*Cosa fate?/cosa state pensando in questo momento*?"

II (*Gioco libero*)

I PG esplorano e interagiscono con la scena, descrivono reazioni, fanno domande al GM o dichiarano un corso d'azione.

Il GM descrive di conseguenza, anima la scena e i PNG, annuncia se c'è opposizione alle azioni, o pone nuove domande.

si continua finché un **PG** non compie un'azione *(*come *Raccogliere una Storia o Ispirare un mortale) come* una ***Prova****.*

III (*Prove*)

I PG interessati nella *Prova*, dichiarano l'obiettivo immediato del proprio PG e tirano i dadi...

Con **un successo** il PG ha ottenuto l'obiettivo, il **GM** narra l'esito e le conseguenze in fiction.

Con **un fallimento** narri perché/come non sei riuscito ad ottenere quello che volevi, **oppure** narra come sei riuscito ad ottenere quello che volevi ad un costo maggiore.

Se necessario il **PG** prosegue il conflitto, *registra la Storia* sulla Scheda o dichiara altre azioni tornando al **II** o **III**.

NB: il GM dia il tempo necessario ai PG per valutare la situazione e scegliere se agire. I Custodi non percepiscono il tempo come noi, possono sempre intervenire in una scena, a meno che non decidano di lasciarla o *entrare nell'Akasha*.

Il GM dovrebbe creare scene che siano dolci o amare, PNG vari, sfaccettati, con desideri e paure, che fungano da fulcro.

Es: *una piccola fiammiferaia, un giovane eroe che affronta una prova mortale da solo,* etc.

Il GM chiude le scena quando ritiene opportuno. I PG non sono tenuti a *Raccogliere Storie* in ogni scena se non vogliono, farlo resta comunque vantaggioso.

Dopo la prima, a turno, i giocatori chiedono una scena al GM in base al soggetto vorrebbero si vedesse (es: *"vorrei tornare sulla storia della bimba, vedere come se la passa ora"*).

Quando tutti i giocatori (GM incluso) hanno giocato una scena da loro richiesta, si conclude un *Ciclo.*

Alla fine di ogni Ciclo i PG segnano una *Lacrima* oppure *Perdono una Storia* a loro scelta: il loro Cuore si appesantisce trattenendosi nel mondo dei mortali.

Il GM inizia il prossimo Ciclo impostando una scena, legata alla precedente o da tutt'altra parte.

TIRARE I DADI

Durante la narrazione i PG compiranno azioni, scelte, magie, indagheranno l'Akasha, si scontreranno tra loro o contro altre minacce.

Quando un'azione incontra opposizione diretta, come un altro PG o PNG, **oppure indiretta**, originata da fattori esterni, il tempo che scorre, i propri limiti etc, **e un giocatore ritiene sia interessante per la narrazione o se vi è un conflitto fra le azioni dei personaggi, si può chiamare una *Prova*.**

Ai giocatori decidere se usare una **Prova Base** (più avanti trovi l'elenco completo) o, nel caso sia un evento che esuli dalle Prove, eseguire un **Tiro Aperto**.

TIRO APERTO

Il GM dirà al PG di dichiarare un obiettivo pertinente alla scena e di **tirare 1d8 e <u>aggiungere tanti dadi quanto è il valore della Caratteristica</u> più appropriata al tiro** (a seconda della fiction).

[es: "*Voglio convincere quel Custode ... a lasciarmi passare*" avendo 3 punti in *Fuoco* tiro **1d8 + 3d8**]

Controlla i valori dei dadi:

> Se almeno un dado ha ottenuto **6+** è **un successo!**
> Superi l'ostacolo, ottieni quel che volevi e il **GM** narra l'esito e le conseguenze in fiction.

Altrimenti scegli tra:

> **<u>Fallimento!</u>**
> Narra perchè/come non sei riuscito ad ottenere quello che volevi, **segna *1 Lacrima o -1 Cuore.* Il GM può inserire una *piccola complicazione*** in fiction**.**
>
> **<u>Successo costoso!</u>**
> Narra come tu sia riuscito ad ottenere quello che volevi, **segna *2 Lacrime o -2 Cuore.* Il GM può inserire una *grossa complicazione da qualche parte*** in fiction.

Nel caso di opposizione diretta tra PG, o se competono per ottenere il medesimo obiettivo, e vi sia un pareggio tra il numero di successi ottenuti, vincerà chi agisce più direttamente.

Se un PG intende aiutarne/ostacolarne un altro, può dichiararlo e garantire **+1** o **−1** alla difficoltà del tiro, oppure chiamare una *Prova* o *Tiro Aperto* e chiedere un obiettivo specifico.

<u>PROVE BASE</u>

Seguono le stesse regole dei *Tiri Aperti*, ma **ciascuna può avere una Caratteristica già prefissata da sommare al tiro, e alcune di loro hanno regole particolari o un costo*.*** Queste prove si eseguono per la maggior parte delle azioni e dei poteri speciali dei PG.

È possibile *combinare* più di una Prova insieme, per esempio *Manifestarsi e Ispirare* per avere un contatto non traumatico con i mortali. Basta tirare i dadi per ciascuna.

PESARE IL CUORE DELLE COSE

Una *psicometria* molto potente. Quando leggi la storia delle persone, luoghi o oggetti. Quando registri in te queste storie.

Tira aggiungendo *Cuore*.
Se fallisci il tiro trovi lo stesso quel che stavi cercando e puoi registrare una Storia, ma quello che scopri ti turba o succedono cose spiacevoli, descrivi perché.

Se hai segnato una nuova Storia registra come questa si rifletta sul Vello.
SE sei mortale ti richiede maggior concentrazione, tempo/contatto diretto, puoi farlo solo una volta per scena.

EVOCARE UNA STORIA

Attingi al potere delle Storie manifestandole **Tira aggiungendo *Aria***:

per inserire un elemento specifico in fiction *(Es:* voglio che lui si fermi e provi... *il fetore del campo di battaglia di Waterloo al mattino dopo*, o *la pace di un cortile d'infanzia),* per ottenere un effetto sul loro comportamento nel presente

oppure

compiere un'azione che normalmente non potresti*,* invocando il potere dato da una Storia Specifica (es: *lo curo, come mi ha insegnato la storia di quel guaritore).*

ESSERE IMPERCETTIBILI

Quando vuoi superare ostacoli e barriere o nasconderti da chi può vederti, mortali o spiriti.
Tira aggiungendo *Acqua*.

COMANDARE LE FORZE DELLA NATURA

Quando cerchi di ottenere qualcosa invocando le forze elementali, animali, piante o luoghi.
Tira aggiungendo l'*Elemento appropriato*.
Se non invochi il tuo *Elemento Amico* , o se non evochi prima una *Storia* , **puoi ottenere solo effetti piccoli e marginali.**
L'effetto deve poter essere spiegato razionalmente, e se vieni scoperto a fare qualcosa di grosso potrebbero esserci conseguenze!

MANIFESTARSI

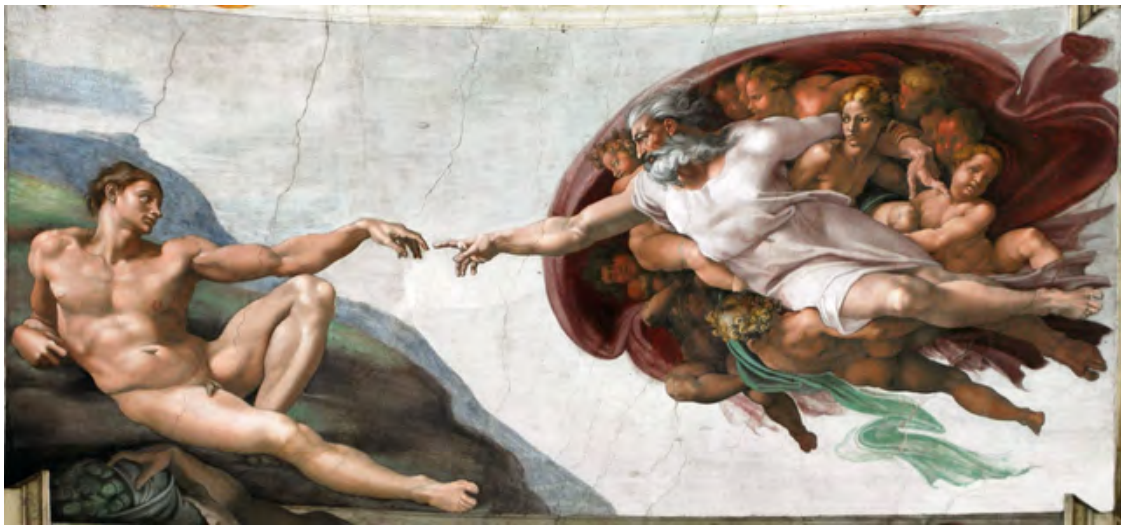
Per influenzare **lievemente** il mondo materiale: come far cadere una lettera davanti qualcuno, spegnere una candela. **Tira aggiungendo *Terra*.**

Se vuoi effetti maggiori, dopo il successo **segna 1 Lacrima**, e per tutta la scena puoi:

mostrare il tuo aspetto, interagire fisicamente (in qualunque modo), comunicare direttamente, a piacere, apparire piccolo o enorme, sollevare qualunque peso, sconfiggere ogni avversario non altrettanto potente (non un Custode per esempio).
Rischi enormemente di essere scoperto, o conseguenze da dover gestire o nascondere.
Se tu *interrompessi una Storia* (uccidendo qualcuno) sicuramente qualcuno lo SCOPRIRÀ.

ISPIRARE I MORTALI

Quando influenzi un mortale indirettamente. **Tira aggiungendo *Fuoco***.
Se hai successo segna **1 Lacrima** e per tutta la scena puoi interagire tramite illusioni, suoni, sogni, infondendo idee, conforto o per apparire (intangibile) in forma rassicurante per loro, etc.
Usala per ottenere effetti sul comportamento nell'immediato o mettere da parte un **Dado Speranza** (se instilli *buoni propositi* per esempio).
Utile per comunicare con i mortali senza *Manifestarsi.*



L'ALBERO COSMICO

I Custodi *sono estensioni* dell'Akasha, come rami, e possono risalire con una marcia faticosa l'intero Albero della Conoscenza, accedendo alle informazioni fino alla creazione dell'Universo, ogni segreto, storia, memoria di ogni anima presente o passata.
Il viaggio può essere estenuante, la permanenza prolungata smussa lentamente il Custode, erodendo le sue Storie che resteranno nell'Akasha.

Quando i PG accedono all'Akasha tirano aggiungendo ***Aria*, se hanno *successo* scelgono se**: **Risalire** o **Immergersi*.***

RISALIRE

consulti l'Akasha:
per ogni domanda che poni al GM metti da parte 1 *Dado Marcia* (1d8).

Quando esaurisci le domande, **aggiungi 1 nuova Storia appropriata**, riemergi dall'Akasha e tira i Dadi Marcia accumulati:
ogni 2 dadi che mostrano 6+ il PG cancella *1 Lacrima & 1 Storia*, diluite nell'Akasha.

NB: poni qualsiasi domanda, sta al GM essere generoso, chiaro ed esaustivo nelle risposte.
In genere i PG troveranno una risposta chiara ("*la password e 1234*"), una immagine o scena che risponda alla domanda ("*vedi Socrate che sta tenendo una lezione su questo argomento...*").

IMMERGERSI

Quando ti *lasci andare* come foglia nella corrente, arrendendoti completamente e alleggerendo il tuo cuore:
cancella 1 Lacrima per ogni Dado Marcia che vuoi mettere da parte, tira quelli accumulati quando vuoi uscire:

per <u>ogni dado</u> che mostra 6+ una Storia ti viene sottratta dal cuore e dalla memoria, sceglile e cancellale.

Immergendoti a lungo rischi di perdere tutte le Storie conservate (tranne la Prima), e le storie nel mondo che non stai sorvegliando, senza la tua vigilanza, saranno probabilmente peggiorate.

Un *mortale che si immerge/risale l'Akasha*:
Prende il doppio dei Dadi Marcia, che tira dopo ogni domanda/Lacrima rimossa.

Se durante la permanenza nella Akasha perdi Storie a causa dei Dadi Marcia: è passato troppo tempo, il GM può inserire grosse complicazioni in fiction.

AIUTARE I MORTALI

I Custodi sono osservatori neutrali... tranne quando decidono di non esserlo.
Quando i PG vogliono intervenire e cambiare una storia invece di assistere passivamente, il GM segua queste regole.

Lega ogni Storia ad almeno ad un PNG importante, gravato da un *Ostacolo*.
Il **Peso dell'Ostacolo**, inizia con un valore base di **1** (**5** per partite più veloci) e dopo ogni *Tomo* concluso viene aumentato di **2**.

Rappresenta qualunque *ostacolo* stia condizionando una Storia/vita mortale:

debiti, un amore infranto, paure, un destino avverso, timidezza, genitori assenti, dipendenze, etc.

Sta ai PG trovare il bandolo della matassa (*viaggiando nell'Akasha* o *Pesando il Cuore* della persona giusta) e al GM indirizzarli sulla giusta strada.
Il GM deciderà cosa grava sui PNG, avvalendosi dei consigli degli altri giocatori.

Per affrontarlo/risolverlo, i PG dovrebbero fare qualcosa di appropriato:
portare gioia; fortuna; rivincita; pace; cercare nell'Akasha o nel Cuore di qualcuno per vedere di cosa avrebbe bisogno; diventare mortali; un Miracolo;
cercando di *alleggerire* il Peso dell'Ostacolo.

Ogni volta che dichiareranno azioni o Prove con questo obiettivo e otterranno successo il GM metterà da parte per loro **1 Dado Speranza (1d8).**

Quando i PG desiderano possono tirare i dadi Speranza, il tiro non può essere modificato da nulla:
ogni valore di **6+** conta come **successo**, se i PG ottengono **un numero di successi superiore al Peso dell'Ostacolo** il loro contributo è sufficiente ad ispirare i cuori o cambiare la situazione, descrivetelo in fiction.
In caso di successo tutti i PG aggiungono (se possono) **1 Storia** in scheda!

Altrimenti hanno sprecato ogni dado e la Storia compirà il proprio destino, sarà il GM a narrare come si conclude in caso di fallimento.

PNG
Essi non saranno mai un pericolo per i Custodi, non tirano dadi e basta un successo per sconfiggerli, ma se i giocatori vogliono cambiare davvero le storie dovranno vincere il **Peso Minaccia** senza farsi scoprire, o mettere *in bilico il proprio destino* cercando un *Miracolo*.

PERDERE IL VELLO, ATTRAVERSARE IL VELO

"Come vorrei essere per una volta uno di loro! Vedere con i loro occhi, ascoltare con le loro orecchie, e decifrare come vivono il tempo, e subiscono la morte. Come sentono l'amore e percepiscono il mondo. Essere uno di loro, per diventare un più luminoso messaggero di luce in questa epoca buia."
(Così lontano così vicino)

Se il Custode *interviene clamorosamente nel mondo per cambiare una storia, abbandonando ogni remora e il proprio Ruolo*

oppure

quando segni l'ultima Lacrima disponibile o non vuoi aggiungerne più
il tuo **Destino è in Bilico! [**Mettete in *pausa la scena*]

Affronta la metamorfosi scegliendo tra:

- **Resisto**
- **Nasco**
- **Divento Mortale**

RESISTERE
Scompari, sprofondando nell'Akasha per molto tempo. Tira **1d8** per ogni Lacrima che hai e cancellale: per ogni risultato superiore a **5** perdi una Storia. Ottieni **+1 CUORE**.

SE invece hai Cuore pari o superiore a **6**, puoi *ascendere* ad un ruolo superiore, prima di farlo puoi compiere **1 Miracolo** (cambiamenti **permanenti** nella fiction: *guarire un male incurabile, cancellare una città intera etc.*) per ogni Storia che possiedi.
Questa è la fine della tua storia, forse è giunto il momento che tu prenda il ruolo di GM.

NASCERE

Il Vello divampa di energia, disintegrandosi e con esso tutte le Storie, che andranno perdute.
Con questo potere puoi compiere **1 Miracolo** qui e ora.
Perdi lo status di *Spirito,* scompari e ***nascerai*** da lì a poco tempo, da una coppia mortale.
I Custodi rimasti potrebbero seguire questa nuova storia e tu potresti prendere il ruolo di GM.

DIVENTARE MORTALE

Il Vello si schiude come un baccello e cadi a terra, nudo e ben visibile, in forma di comune mortale, decidine tipo ed età, accanto a te il Vello.
Puoi usare le Storie ed i poteri, ma solo se indossi fisicamente il Vello (che può esserti sottratto).
Non sei più considerato Custode.
Hai appena sottratto dall'Akasha tutte le Storie possedute.
Sei *ricercato* dai Custodi, o da qualunque altra minaccia: vogliono impadronirsi del Vello, delle Storie o altro...
Di contro non perdi **MAI** Storie entrando nell'Akasha.
Hai pochi Cicli di tempo per ***Trovare il tuo Posto nel Mondo:***
trovare sostentamento, un luogo in cui vivere, qualcuno/qualcosa da amare, decidere di voler vivere questa vita.
Dopo il primo **Ciclo** perdi **1** punto caratteristica a scelta o una Storia, col secondo **2** e così via. Quando sono tutte a **0**, ti dissolvi per sempre.
I Custodi rimasti potrebbero usare le loro scene per seguirti, ostacolarti o aiutarti.
Se prima di dissolverti trovi il tuo Posto nel Mondo narra l'epilogo della tua storia, forse è giunto il tuo momento di fare il GM o creare un nuovo PG.

FINE DEL GIOCO

Se ci sono *Ostacoli/Storie* attive o se il *destino di un Custode è in bilico*, si continua il gioco, altrimenti considerate chiuso il **Primo Tomo delle Cronache dell'Akasha**, **tutti i PG** aggiungono **+1** ad **una** delle loro Caratteristiche.

Decidete insieme se iniziare il *Secondo Tomo* con gli stessi o altri PG o concludere questa campagna e iniziarne un'altra.

RISORSE AGGIUNTIVE

"Le Storie hanno forme, e in cambio danno forma alle nostre vite..."

"The truth is, we know so little about life, we don't really know what the good news is and what the bad news is."
Kurt Vonnegut

"Ci sono pugnali nei sorrisi degli uomini"

Quando nel testo trovate la parola "mortale": si intendono uomini, animali, piante o qualunque creatura non *spirito*.

IL MONDO DEI MORTALI

Akasha
L'essenza base di tutte le cose del mondo materiale, membrana sensibile alle funzioni come il pensiero, il sentimento, il desiderio o la volontà. Per questo motivo nell'Akasha rimangono registrate tutte le azioni volitive, sensazioni, emozioni e pensieri degli esseri. Tutti i ricordi di ogni vita vengono impressi nel suo corpo eterico o vitale, anche grazie ai Custodi.
Alcuni mortali possono apprendere la capacità di accedere al suo immenso sapere.
Come è la vostra versione? Una biblioteca grande come un pianeta? Un albero infinito che raggiunge tutti i 9 Mondi?

I Viventi
Umani, creature senzienti, animali, la natura, certi luoghi... sono loro a produrre le Storie migliori!
Spesso sono PNG controllati dal GM.

Coloro che ci percepiscono
Sognatori, folli, mistici, persone in punto di morte, alcuni bambini o animali, piante, spiriti dei luoghi o degli elementi, qualche rara anima trapassata e un paio di demoni: *ovvero coloro che riescono a percepire più chiaramente di altri i Custodi o che li conoscono e con cui possono interagire*.
Tutti con il loro caratterino, i loro desideri, richieste e appetiti, incuriositi o attratti dai Custodi e talvolta perfino alleati.
<u>Costoro sono le uniche altre *persone* con cui i PG possono interagire, farsi vedere, parlare, senza dover usare un potere o un medium</u>.

Yurei e altri Spiriti Inquieti
Fantasmi, spiriti della Tristezza, demoni e ombre malevole...
Servono, se volete inserirli, per creare contesto e colore, non saranno mai in grado di sostenere la luce e lo sguardo di un potente Custode, al loro

avvicinarsi in genere fuggono appena più in là, restando oltre l'angolo.
Tutt'altra storia se i PG dovessero perdere il *Vello* o nei confronti degli umani *infelici* e non sorvegliati dai Custodi, verso i quali possono costruire man mano un certo dominio. Ammorbano il mondo dei mortali, che usano per diffondere il grigiore e la disperazione di cui necessitano. Per certi versi sono simili a voi, creati da storie molto tristi e assetati di dolore, miseria e violenza. Restare troppo nel mondo potrebbe ridurre così un Custode?

TUTTO QUI?

No, ci sono tante cose che avrei voluto inserire, altre che sono andate... perdute, come le *storie* del tema.
Mi piacerebbe poter inserire tutto il materiale che ho raccolto, regole aggiuntive, play-aid, resoconti di gioco, esempi, schede migliori e disegni, ma alcune cose si sono un po perdute per strada, altre forse renderebbero solo pesante la lettura, vedremo in futuro...

CREDITI & FONTI

Tutte le immagini sono di dominio pubblico e provengono da Wikipedia o unsplash.com sotto licenza libera: https://unsplash.com/license

La citazione iniziale è di Kurt Vonnegut, dovevano essercene anche molte di Neil Gaiman ma non avevo abbastanza spazio.

SOFTWARE USATO

Open Office e Google Docs.

ALTRE STORIE PERDUTE

Nessuno saprà davvero come mi sono sentito quando un crash improvviso ha corrotto il file di lavoro... e il peso delle ore spese a recuperare, riscrivere e re-impaginare tutto il documento per l'ennesima volta...

Storie perdute della mia città, dietro ogni angolo, dentro ogni palazzo, antichissime, che si ripetono anche oggi, cambia solo il costume di scena...

RINGRAZIAMENTI

A Cristina, senza la quale non ci sarebbe questo gioco,
alle mie meravigliose gatte, che aspettano a casa che io finisca di scrivere,
ai miei *vecchi* amici, che mi comprendono e sopportano con immensa pazienza e affetto,
ai *nuovi* amici, che mi hanno dato buoni consigli e spronato,
a tutti i giocatori di ruolo che trasmettono la loro passione e... *GdR Umplugged* e *Giù lo Schermo*... è colpa vostra!
Ai designers di giochi di ruolo, che mi ispirano in continuazione con le loro

opere,
agli editori che si smazzano per diffonderli.
Agli impavidi del Game Chef, santi subito!
Agli spiriti e alle storie perdute che ci raggiungono,
a tutti quelli che ho dimenticato...

E specialmente a te che hai letto fin qui, ci vuole coraggio, mi piaci :)

Grazie, grazie di cuore!

Prima Storia

STORIE PERDUTE

LACRIME

Aggiungi un tratto *umano* al Vello:
..... ☐
..... ☐

Il Vello è vistosamente rovinato:
..... ☐
..... ☐
..... ☐

Catene e pesi sul Vello ☐

Un mortale mi scopre e ne diviene ossessionato ☐☐

Un Spirito nota il mio operato ☐☐

Qualcuno mi da un Nome ☐

Provo interesse/amicizia verso un mortale ☐☐

Ho un momento di intimità con un mortale... ☐☐

Un pensiero mi tormenta: ☐☐☐
.....

VELLO

Forma: enorme, piccola, atletica, aggraziata, sensuale, spaventosa, morbidosa, statuaria...

pelo, piume, scaglie, pelle, ... artigli, zoccoli, corna, zanne, foglie, mani, ali, coda... …

Colori:

Mi invocano chiamandomi per nome ☐☐

Non voglio più restare neutrale ☐

Decido di proteggere qualcuno/qualcosa ☐☐☐

Qualcosa di prezioso termina bruscamente, ne sono turbato ☐☐☐☐

Giuro vendetta! ☐

Arrivano per fermarmi/combattermi ☐☐

Mi rubano il Vello! (solo PG *mortali*) ☐

Ephemera

Anna Koprantzelas
Marco Andreetto

Un gioco di Anna Despina Koprantzelas e Marco Andreetto

e p h e m e r a

“Troppe volte pesiamo e soppesiamo le parole prima di parlare fino a decidere di lasciarle morire nel silenzio. Ma se potessimo vivere solo un giorno avremmo la leggerezza nell’animo di poter dire tutto ciò che è importante?”

Ephemera è un gioco per due persone che si svolge tramite sistemi di messaggistica istantanea (Whatsapp, Telegram e simili) e social network durante l’arco di una giornata.
È un gioco che cerca di sperimentare mescolando senza soluzione di continuità realtà e immaginazione.

In questa giornata un’**Ephemera**, una creatura non di questo mondo, entrerà nel corpo di qualcuno e potrà vivere la sua unica giornata di vita scoprendo un mondo a lei sconosciuto attraverso i suoi sensi.

Se stai leggendo questo testo sappi che ti stai aprendo alla possibilità di essere contagiato da un’**Ephemera**.

Se ti senti pronto chiudi gli occhi per un attimo. Ascolta il tuo respiro e lascia che l’**Ephemera** nasca in te.

Benvenuta in questo mondo.

Sei appena nata, forse vedrai il mondo con occhi nuovi e diversi dalla persona che ti ospita. Magari in alcuni punti le vostre coscienze si confondono. I ricordi, le sensazioni e le opinioni dell'Ospite ti sono note e sicuramente avrai una tua opinione su di esse.

Vivrai questo giorno nel suo corpo vivendo la sua giornata.

Scoprirai attraverso i sensi dell'Ospite che ti ha accolto un mondo pieno di piccoli dettagli che magari lui da per scontati.

Ma tu li vedrai attraverso la spontaneità e la naturalezza che solo una creatura che possiede un giorno da vivere può avere.

Ma non puoi esistere nel nostro mondo senza un'altra persona con cui stabilire un legame.

Cerca nei ricordi, nelle emozioni e nelle speranze dell'**Ospite** qualcuno che possa accogliere e proteggere ciò che di prezioso porti con te e condividerai. Lui sarà un **Legato**.

Sentirai se quella persona è già stato un **Legato** per quest'**Ospite** e non potrai sceglierlo.

Contattalo e spiegagli che hai bisogno di lui per quella giornata. Che farete un gioco di ruoli. Che deve credere, immaginare, che nel tuo corpo ora vi è un'**Ephemera**. Spiegagli cosa sei in modo che possa capire. Spiegagli che hai bisogno di condividere ciò che vedi e provi e hai cercato una persona che potesse capirti, con cui parlare. Una persona speciale nei ricordi dell'**Ospite**.

Digli che vuoi scoprire com'è questo mondo e che l'**Ospite** è a conoscenza di uno strumento che mette in comunicazione tutte le persone e che si chiama **social network**.

Digli di sceglierne uno e di scrivere un messaggio pubblico a tutta la gente a cui può arrivare:

"Troppe volte pesiamo e soppesiamo le parole prima di parlare fino a decidere di lasciarle morire nel silenzio. Ma se potessimo vivere solo un giorno avremmo la leggerezza nell'animo di poter dire tutto ciò che è importante?
#ephemera "

Spiegagli che Il resto della giornata si dividerà in **Momenti**. Un **Momento** é quell'arco di tempo che va da quando si inizia a parlare di un argomento a quando lo si esaurisce. Oppure da un silenzio ad un altro.

Durante i **Momenti** potrai comunicare al tuo **Legato** qualcosa che ti ha colpito o meravigliato oppure un ricordo dell'Ospite. Vorrai condividere il tuo punto di vista e le tue emozioni in proposito. Non hai nulla da perdere se non il tempo che ti rimane.

Avverti il **Legato** che se ritiene che nel **Momento** sia emerso un pensiero che merita di essere condiviso con tutti deve scriverlo su un foglietto, disegnarvi una farfalla, mettere **#Ephemera** e postarlo in una foto sul social network che ha scelto.

Segui cosa ne pensa la gente durante tutta la giornata.

Se a fine giornata la maggioranza dei post con i pensieri suscitati dai **Momenti** sono piaciuti a più persone del post d'inizio giocata abbandonerai il tuo **Legato** e potrai vivere un altro giorno con un'altra persona. In questo caso dì al **Legato** che i momenti che avete condiviso non sono solo vostri e che deve lasciare i biglietti che ha scritto durante la giornata sparsi in posti dove altri potranno trovarli.

Se i pensieri avranno avuto meno riscontro del primo post della giornata allora ti spegnerai. In questo caso dì al **Legato** che i momenti che avete condiviso sono solo vostri e che può tenerli per sè.

Prima che il vostro legame si spezzi dì al **Legato** di fare un'ultima cosa per voi.

Digli di prendere un foglio di carta, scrivere un messaggio per l'**Ospite** e spedirglielo in una busta anonima con sopra il disegno di una farfalla.

Ora che il tuo tempo è al termine, qualunque sia stato l'esito della giornata, hai a disposizione alcuni ultimi istanti per dire addio al tuo **Legato**. Ringrazialo per il tempo che ti ha dedicato e cerca di fargli capire quanto è stato importante per te.

È giunto il tempo di passare oltre, ma non essere triste, sicuramente avrai saputo rendere preziosa questa tua unica giornata di vita.

Grazie per aver giocato.
Anna e Marco

P.S. Se ti sei guadagnata un'altra giornata saprai già cosa fare. Cerca un altro **Legato** e vivi un altro giorno meraviglioso.

Fahrenheit 1451

Helios Pu

Menzione Prometeo per il gioco solitario

Fahrenheit 1451

di Helios Pu

Fahrenheit 1451

GIOCO DA I PERSONA IN SU

Ideazione e sviluppo del gioco, revisione del testo,
logo design, fotografie, grafica e impaginazione:

Helios Pu

Indice

Capitolo 1 - Introduzione **4**

Capitolo 2 - Necessario per giocare **4**

Capitolo 3 - Preparazione della partita **5**
3.1 - Ordine di marcia 5
3.2 - Chi è il Re 6
3.3 - Chi sei tu 6
3.4 - Il Vello 8

Capitolo 4 - Come si gioca **9**
4.1 - Peso fisico e Peso culturale 9
4.2 - Inizio della partita 9
4.2.1 - La marcia dei fanti 10
4.2.2 - La marcia dei cavalieri 13
4.2.3 - La marcia del re 16
4.3 - Il Giudizio Finale 17
4.3.1 - Finale 1 19
4.3.2 - Finale 2 19
4.4 - Epilogo 19

Capitolo 5 - Note Conclusive **20**
5.1 - Accessibilità 20
5.2 - Ispirazioni 20

Capitolo 1
Introduzione

A.D. 1451: tra pochi anni il teutonico Giovanni Buonamontagna inventerà la stampa a caratteri mobili. Oggi però i libri si chiamano "codici" e sono ancora miniati a mano da ordini monastici come quello al quale appartieni tu.
In questo preciso momento ti trovi nella biblioteca sotterranea dell'abbazia benedettina di San Bradiburio, in mezzo alle montagne del Nord Italia.
La biblioteca è in fiamme e devi salvare nel minor tempo possibile quanti più libri puoi, decidendo quelli degni di essere tramandati ai posteri.
Li porterai a mano al tuo giovane assistente Arco da Montague, che ti aspetta vicino a un'uscita segreta scavata nella roccia, pronto a partire nella notte per trasportarli in un luogo sicuro.
Come se la minaccia del fuoco non fosse sufficiente l'abbazia è circondata dall'esercito del Re, il quale non ha intenzione di lasciare in vita nessuno.

* * *

Capitolo 2
Necessario per giocare

1 giocatore (il monaco) e un qualsiasi numero di giocatori detti "uditori", che non possono parlare tranne quando è specificato dalle regole.

1 mazzo di carte da briscola (oppure un mazzo di altri giochi purché modificato in modo che ci siano un totale di quaranta carte come i quaranta giorni che Nostro Signore Gesù passò nel deserto).

1 tavolo sul quale appoggiare le carte.

Capitolo 3
Preparazione della partita

Dividi il mazzo in due mazzetti: uno con i fanti, i cavalieri e i re dei quattro *semi*, che chiameremo ***Mazzo delle Figure***, e uno con le restanti ventotto carte numerate da 1 a 7, rappresentanti i libri da salvare, che chiameremo ***Mazzo Biblioteca***.

3.1 Ordine di marcia

Dal *Mazzo delle Figure* togli il fante, il cavaliere e il re di Spade e disponili nella parte sinistra del tavolo in verticale, come mostrato nella [Fig.1].
Queste rappresentano l'avvicinarsi dell'armata nemica attraverso tre fasi di gioco consequenziali: la marcia del fanti, la marcia dei cavalieri e la marcia del re.

[Fig. 1]

3.2 Chi e' il Re

L'esercito che sta assediando l'abbazia è guidato da un pazzo sanguinario che si è autoproclamato Re. Gli uditori ora dovranno decidere il suo nome. Se stai giocando da solo decidilo tu. Non scrivere il nome da nessuna parte: sarà perduto alla fine della partita.

3.3 Chi sei tu

Tu sei l'ultimo monaco che si rende conto dell'importanza dei libri nella biblioteca dell'abbazia e decide di sacrificarsi per salvarli.
Mescola il *Mazzo delle Figure* (che ora dovrebbe essere costituito da sole nove carte) e pescane una a caso: questa carta rappresenta il tuo Temperamento. La descrizione ti servirà per avere spunti narrativi durante la partita.

Fante di Denari
Sei taciturno e di indole introspettiva, sin da fanciullo hai attirato la curiosità delle persone per via della tua aria pensierosa, anche se non ti è mai piaciuto interagire con gli altri.

Cavaliere di Denari
Sei un saggio erudito molto rinomato. Viaggi spesso per portare la parola di Dio e insegnare le tue materie di studio. Girano voci che tu abbia avuto accesso a testi proibiti.

Re di Denari
Di origini benestanti, alla vita agiata della città hai preferito le privazioni derivanti dalla vita monacale prendendo i voti nonostante la disapprovazione della tua famiglia.

Fante di Coppe
Sei sempre stato coraggioso e impavido, soprattutto se si trattava di difendere i più deboli o gli oppressi. Non sono rare le volte in cui la sfrontatezza ti ha portato dei guai.

Cavaliere di Coppe
Gli uomini sono imperfetti. Le donne ancor di più. Trovi ristoro nel frequentare persone più giovani di te, forse per dimenticare qualche trauma.

Re di Coppe
Satana è ovunque: ogni gesto umano è un segno di imperfezione e peccato. Per salvare l'anima dall'inferno occorre mondare il corpo attraverso punizioni corporali.

Fante di Bastoni
Sei l'ottavo figlio di una famiglia di contadini. Hai sempre vissuto ringraziando anche per le piccole cose. Una fragola di bosco per te vale più del rubino sull'anello di un Cardinale.

Cavaliere di Bastoni
Sei entusiasta della vita e il tuo sorriso è contagioso. Spesso hai agito in modo incauto e imprudente ma sei uscito quasi sempre illeso anche dalle peggiori situazioni. Fino a oggi.

Re di Bastoni
Sei pragmatico e sbrigativo. Nel monastero nel quale hai vissuto sono più le volte nel quale sei stato visto nell'orto o nel fienile rispetto a quelle in cui hai celebrato delle messe.

Leggi ad alta voce la descrizione di chi sei agli uditori, che ora dovranno decidere il tuo nome. Se stai giocando da solo decidilo tu ma non scriverlo da nessuna parte: il suo destino è di perdersi tra le fiamme dell'incendio, come te.

Dopodiché metti in un angolo del tavolo quello che rimane del *Mazzo delle Figure* e metti la carta che ti rappresenta davanti a te, come indicato nella [Fig. 2].

[Fig. 2]

3.4 Il Vello

Prendi la scatola nella quale si trovavano le carte prima di iniziare a giocare e mettila in un punto del tavolo raggiungibile da tutti: adesso è il ***Vello***, ovvero un mantello sotto al quale è possibile "nascondere" le cose sgradite. [Fig. 3] Se in qualsiasi momento della partita entreranno argomenti offensivi o disturbanti per un giocatore, egli potrà toccare il Vello, senza dovere spiegazioni a nessuno, e la narrazione dovrà passare oltre.

[Fig. 3]

Capitolo 4
Come si gioca

4.1 Peso fisico e Peso culturale

Ogni carta nel *Mazzo Biblioteca* è un libro. Ogni libro ha un **PESO FISICO** rappresentato dal numero: le carte con il valore 1 (gli assi) sono i libri più leggeri, mentre le carte con il valore 7 sono i libri più pesanti. Immagina degli enormi tomi in pergamena (*vellum* in latino) con la copertina rigida e borchiata.
Ogni libro ha inoltre un **PESO CULTURALE** in base ai suoi contenuti. Il valore è indicato dal seme della carta, in ordine decrescente è: **Denari**, **Coppe**, **Spade** e **Bastoni**.
Dovrai riuscire a salvare quanti più libri di Peso culturale più alto possibile, stando attento a non esagerare col Peso fisico altrimenti significherà che avrai ***spallato***: i volumi ti cadranno tra le fiamme e saranno persi per sempre.

Il Peso fisico massimo che puoi trasportare è 15
Tale numero nella tradizione esoterica dei tarocchi è associato al Diavolo, che tra le fiamme e la disperazione ha la sua dimora ideale e da questa posizione privilegiata ti metterà in costante tentazione.

4.2 Inizio della partita

Prenditi un minuto per pensare, fai un respiro profondo, poi **narra agli uditori** particolari su di te e sull'ambiente: la biblioteca è una stanza o una serie di cunicoli? Ci sono muffe alle pareti? Le fiamme proiettano ombre inquietanti? Quali sono i primi tomi che hai di fronte: sono libri di preghiere? Spartiti gregoriani? Traduzioni latine di testi originariamente in greco o aramaico? Oppure dei bestiari finemente illustrati?

Ora metti il *Mazzo Biblioteca* di fianco alla tua carta, come nella [Fig. 4]

Da adesso iniziano le tre fasi di avanzata dell'esercito assediante in questa sequenza:

4.2.1 Marcia dei fanti

L'esercito del Re pazzo sta iniziando ad assediare l'abbazia

Scopri il primo libro dal *Mazzo Biblioteca* e decidi se lo vuoi tenere o se lo butti alle fiamme.
Se decidi di tenerlo mettilo di fianco al **fante di Spade**: questo è il Peso che stai portando al momento.
Se invece decidi di buttarlo mettilo negli scarti, alla destra del *Mazzo Biblioteca* e scopri subito un altro libro, decidendo anche in questo secondo caso se tenerlo o di buttarlo.
Se butti anche il secondo libro scoprine subito un terzo: questa volta lo dovrai tenere e non potrai buttarlo. Mettilo di fianco al fante di Spade.

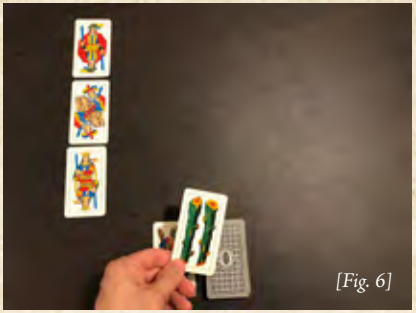
Procedi scoprendo libri (sempre con la possibilità di buttarne fino a due) finché non ti avvicini al massimo Peso fisico che puoi trasportare.
Se ti fermi prima di *spallare* sei riuscito a salvare i libri che hai di fronte a te.
Se invece esageri e *spalli* i libri sono persi. Gira le carte a faccia in giù.

Se ti sei fermato prima di spallare: sei riuscito a consegnare il primo blocco di volumi al tuo aiutante. **Narra agli uditori** di come si complimenta con te e di come tu gli ricordi la prima volta che vi siete incontrati, aggiungendo dettagli come ad esempio le sue origini, le tue aspettative verso di lui e il motivo per il quale lo hai scelto per essere il tuo protetto

Se invece hai *spallato*: il primo blocco di volumi è caduto tra le fiamme. **Narra agli uditori** di come è successo e di come il tuo aiutante si fa prendere momentaneamente dal panico. Racconta anche un fatto increscioso avvenuto recentemente all'abbazia che riguardi te, lui, oppure entrambi. C'è qualcosa di corrotto o depravato tra quelle mura? È opera dell'uomo o del demonio?

* * *

Esempio



[Fig. 6]
Come prima carta il monaco pesca un 2 ma essendo di Bastoni decide di scartarlo (lo mette a destra del Mazzo Biblioteca)

[Fig. 7]
Poi pesca un 7 di Bastoni, ma essendo ancora nella prima fase e potendo scartare fino a due carte, decide di bruciare anche questa.

[Fig. 8]
Al suo posto pesca un 5 di Coppe, che è costretto a tenere. Pesca poi una carta per la seconda posizione: è un 6 di Denari e decide di tenerlo subito.

[Fig. 9]
Per la terza posizione pesca un 5 di Bastoni, che scarta.

[Fig. 10]
Al suo posto pesca un 3 di Spade, che decide di tenere per fermarsi 2 punti sotto il limite per non rischiare di spallare.

4.2.2 Marcia dei cavalieri

L'esercito del Re pazzo sta per sfondare il portone d'ingresso

Scopri il primo libro dal *Mazzo Biblioteca* e decidi se lo vuoi tenere o se lo butti alle fiamme.
Se decidi di tenerlo mettilo di fianco al **cavaliere di Spade**.
Se invece decidi di buttarlo mettilo negli scarti, alla destra del *Mazzo Biblioteca* e scopri subito un altro libro: questa volta lo dovrai tenere e non potrai buttarlo. Mettilo di fianco al cavaliere di Spade.
Procedi scoprendo libri (sempre con la possibilità di buttarne uno) finché non ti avvicini al massimo Peso fisico che puoi trasportare.
Se ti fermi prima di *spallare* sei riuscito a salvare i libri che hai di fronte a te.
Se invece esageri e *spalli* i volumi sono persi. Gira le carte a faccia in giù.

Se ti sei fermato prima di *spallare* sei riuscito a consegnare il blocco di volumi al tuo aiutante e, soddisfatto del lavoro compiuto ti fermi alcuni secondi a prendere fiato. **Narra agli uditori** un tuo ricordo di giovane uomo che ha appena preso i voti monastici. Parla di quella persona alla quale sei rimasto legato per molto tempo (era un anziano frate che ti diede un saggio consiglio? O una giovane lavandaia che condivise alcuni momenti segreti di intimità? Inventa liberamente il tuo gioioso passato, facendoti ispirare anche dal Temperamento).

Se invece hai *spallato* non sei riuscito a consegnare il blocco di volumi al tuo aiutante e, preso dallo sconforto, ti vengono alla mente immagini che pensavi di aver dimenticato. **Narra agli uditori** un tuo ricordo di giovane uomo che ha subìto una forte ingiustizia da una persona che non si aspettava (sei stato rinnegato da tuo padre che ti voleva soldato? O appena entrato in monastero sei stato seviziato qualcuno più grande di te? Forse qualcuno ti ha rubato qualcosa a cui tenevi? Inventa liberamente il tuo cupo passato, facendoti ispirare anche dal Temperamento).

[Fig. 10]
Come prima carta della Marcia dei cavalieri il monaco pesca un 1 di Coppe, che decide di tenere.

[Fig. 11]
Per la seconda posizione pesca un 1 di Spade, che decide di scartare, dato lo scarso valore.

[Fig. 12]
Al suo posto pesca un 4 di Denari. Avendo già usato la possibilità di scartare deve tenerlo.

[Fig. 13]
Per la terza posizione pesca un 3 di Coppe, che decide di tenere.

[Fig. 14]
Pesca poi un 2 di Coppe, che decide di tenere.

[Fig. 15]
Ingolosito dalla sequenza fortunata quando pesca il 2 di Spade decide di scartarlo. In fondo spallerebbe solo con un 6 e un 7...

[Fig. 16]
E infatti pesca un 7 di Coppe, che fa andare il Peso fisico a 17, che gli è impossibile trasportare.

[Fig. 17]
I libri finiscono nel fuoco: le carte vengono girate. Se il monaco vuole calcolare le probabilità di uscita delle prossime carte occorre che le memorizzi al volo!

4.2.3 Marcia del re

L'esercito del Re pazzo è dentro all'abbazia e sta trucidando i tuoi confratelli

Scopri i libri dal *Mazzo Biblioteca* senza la possibilità di buttarli: in questa terza fase dovrai tenere tutti i libri che peschi. Mettili di fianco al **re di Spade**.
Procedi scoprendo libri finché non ti avvicini al massimo Peso fisico che puoi trasportare.
Se ti fermi prima di *spallare* sei riuscito a salvare i libri che hai di fronte a te.
Se invece esageri e *spalli* i volumi sono persi. Gira le carte a faccia in giù.

Se ti sei fermato prima di *spallare* sei riuscito a consegnare l'ultimo blocco di volumi al tuo aiutante e, stremato, il tuo pensiero viaggia nel passato, mentre senti le tue vesti che iniziano a prendere fuoco.
Narra agli uditori un tuo ricordo d'infanzia nel quale c'è un tuo parente felice per qualcosa che avevi fatto, oppure un evento, sempre dell'infanzia, nel quale hai imparato un valore che ti ha accompagnato per tutta la vita. Prenditi qualche secondo per focalizzare bene il ricordo e poi rivivere il momento lieto mentre lo narri.

Se invece hai *spallato* non sei riuscito a consegnare l'ultimo blocco di volumi e il tuo aiutante è costretto a partire con quello che c'è. Torni indietro cercando di capire se puoi fare ancora qualcosa mà il fumo nero ti soffoca ed emerge vivido di fronte a te un ricordo che avresti preferito non riaffiorasse.
Narra agli uditori un tuo ricordo d'infanzia nel quale sei stato punito ingiustamente per qualcosa e ancora oggi ti stai chiedendo il perché, oppure una scena di violenza che ti ha avuto come testimone o come vittima. Prenditi qualche secondo per focalizzare bene il ricordo e rivivere l'angoscia mentre lo narri.

[Fig. 18]
Nella terza marcia il monaco non può scegliere di scartare libri ma può decidere solo quando è il momento di fermarsi. La prima carta è un 7 di Spade.

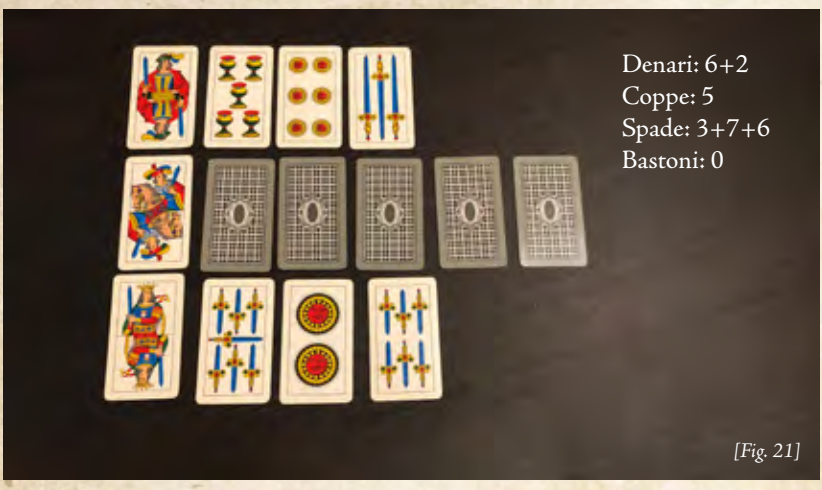
[Fig. 19]
La seconda carta è un 2 di Denari. Ancora lontano dallo spallo.

[Fig. 20]
La terza carta è un 6 di Spade, che da solo fa arrivare la sequenza a 15.
Ovviamente il monaco si ferma qui.

* * *

4.3 Il Giudizio Finale

Guarda le tre file di carte di fronte a te e somma i valori per *seme*.
Ad esempio nella [Fig. 21] il valore raccolto dal nostro monaco è:
8 Denari, 5 Coppe, 16 Spade e 0 Bastoni.



[Fig. 21]

Se hai maggioranza di Denari + Coppe, narra il Finale 1.
Se hai maggioranza di Spade + Bastoni, narra il Finale 2.
In caso di parità esatta tra Denari, Coppe, Spade e Bastoni o in caso di risultati ambigui, estrai una carta a caso *Mazzo delle Figure* [Fig. 22] Se la figura ha un elemento comune con te (il *seme* o il *ruolo*), allora narra il **Finale 1**, se invece non ha alcun elemento in comune con te, narra il **Finale 2**.

[Fig. 22]

4.3.1 Finale 1

Prenditi qualche secondo poi **narra agli uditori** la tua morte eroica mentre proteggi la fuga di Arco da Montague (sei stato trafitto dalle frecce mentre facevi scudo col tuo corpo? Oppure ti sei buttato sulle guardie come un tizzone ardente?).
Narra inoltre l'ultima immagine mentale che vedi prima che l'anima abbandoni il tuo corpo. Deve essere qualcosa di rassicurante, come l'abbraccio di tua madre o la luce di Dio che apre le porte del Paradiso per accoglierti.

4.3.2 Finale 2

Prenditi qualche secondo poi **narra agli uditori** la tua morte tra atroci sofferenze. Arco è riuscito a partire con i libri ma non grazie a te (forse una scossa di terremoto ha fatto crollare l'abbazia schiacciando te e l'esercito nemico sotto le macerie?)
Narra inoltre l'ultima immagine mentale che vedi prima che l'anima abbandoni il tuo corpo tra atroci sofferenze. Deve essere qualcosa che comunichi un senso di delusione o incompletezza, oppure qualcosa di sinistro e inquietante che suggerisca che il tuo destino sarà l'Inferno, nonostante tutto.

* * *

4.4 Epilogo

Il gioco finisce con una frase letta ad alta voce dall'uditore più anziano. Se stai giocando da solo leggila tu.

"Questo è tutto ciò che ricordo del mio mentore e maestro [nome del monaco] ma ora che sono sul letto di morte mi viene il dubbio che possa essere stato solo un sogno. Non importa, perché questa storia morirà con me. Arco da Montague fu il mio nome."

Si rimettono le carte dentro alla scatola, che adesso perde il suo status di *Vello*, poi tutti i giocatori osservano il centro del tavolo vuoto per almeno 10 secondi in totale silenzio. L'uditore più giovane dice *"Amen"*.

Capitolo 5 - Note Conclusive

5.1 - Accessibilita'

Dal momento che nel mio metodo di lavoro il graphic-design si sviluppa parallelamente al game-design, ho impaginato a formato A5 il manuale come se si trattasse di una pubblicazione destinata alla stampa, usando una texture di sfondo che simula una pergamena. Non sapendo se avrebbe creato problemi alla fruibilità ho registrato una video-lettura integrale del testo, adatta sia a giocatori ipovedenti sia non vedenti. Qui il file mov 1080p: https://tinyurl.com/yde87flt

5.2 Ispirazioni

Fahrenheit 1451 è ispirato alla scena della biblioteca in fiamme nel romanzo "IL NOME DELLA ROSA" di Umberto Eco. Mi piaceva l'idea di dare a una persona sola e disperata la responsabilità di pesare il valore della cultura mettendo contemporaneamente alla prova la propria capacità di caricare del peso fisico.
Il titolo del gioco è un chiaro omaggio al romanzo "FAHRENHEIT 451" di Ray Bradbury, come del resto lo sono il nome dell'abbazia (San Bradiburio) e il nome del giovane aiutante "Arco da Montague" ispirato a Montag, il personaggio principale del succitato romanzo.
L'aggiunta dell'1 per farlo diventare "1451" lo connota temporalmente e richiama il titolo del gioco "MONTSEGUR 1244" con il quale condivide parzialmente setting e flavour generale. A livello meccanico il gioco è ancora un abbozzo. Forse le carte da poker sarebbero state migliori ma quei semi non erano ancora stati disegnati nel 1451 e ho preferito un riferimento più filologico usando le antiche carte italiane: sicuramente più tematiche e più vicine all'immaginario che volevo trasmettere. In futuro vorrei sviluppare il gioco utilizzando i tarocchi della tradizione medievale per dare maggiori spunti visivi e renderlo più "corale", assegnando magari più ruoli al tavolo per avere più interazione e autorità narrative distribuite tra i giocatori.

La presente edizione di Fahrenheit 1451 partecipa con grande umiltà al Game Chef Pummarola Ediscion 2018

www.heliosgames.it
www.facebook.com/heliosgames
www.instagram.com/heliosgames

Fughe senza fine

Davide

Introduzione:
Questo è un gioco di ruolo per 3-5 giocatori, uno di loro dovrà assumere il ruolo di narratore, mentre gli altri saranno i protagonisti.
Questo gioco vuole aiutarvi a raccontare storie di fughe intrise di segreti e dai finali misteriosi.

Cosa serve per giocare:
- Almeno 3d6, l'ideale è avere 7d6 per protagonista.
- Carta e penna
- Bigliettini su cui scrivere i segreti
- La mappa dello scenario scelto
- Bigliettini con i finali e le istruzioni

Narratore:
Il tuo ruolo è quello di gestire il mondo entro il quale si muovono i protagonisti, descrivendone ambienti e personaggi.
- Non pianificare le scene, lasciati trasportare dalle vicende e reagisci a quello che raccontano i protagonisti.
- Fai loro molte domande, per aiutarti a costruire le scene e per provocare una reazione (Cosa noti entrando nel ristorante? chi riconosci?)
- Usa gli elementi così raccolti costruire e arricchire le scene.
- Ricorda ai protagonisti che la minaccia è sempre dietro l'angolo.
- Dichiara un conflitto quando incontrano un problema, i problemi sono specifici per ogni scenario e puoi trovare lì degli esempi.
- Stabilisci una posta per il conflitto assieme ai giocatori ed assicurati che tutti abbiano chiara la situazione.
- Quando introduci i problemi e imposti i conflitti tieni conto degli oggetti personali dei protagonisti e delle azioni dello scenario.
- L'ideale è coinvolgere ogni protagonista in 1-2 conflitti per ogni luogo, in modo da erodere le riserve di dadi.
- Tieni traccia dei png e della minaccia, aiutandoti con la mappa dello scenario. Su di essa trovi una serie di luoghi e possibili problemi ad essi associati. A parte il primo luogo e la Destinazione, gli altri sono facoltativi. Non limitarti agli esempi, ma cerca di creare problemi sfruttando le azioni e le risposte dei protagonisti.

I protagonisti:
Il vostro ruolo è quello di interpretare il personaggio che avete scelto fra quelli proposti dallo scenario, descrivendo le sue azioni, le sue emozioni e dandogli una voce.

All'inizio del gioco date un nome al vostro protagonista, descrivetelo brevemente e scegliete uno fra gli oggetti personali proposti dallo scenario; poi scrivete su due biglietti i vostri segreti e consegnateli ad altri protagonisti a vostra scelta, nessuno può ricevere più di due segreti in questo modo. Come ultima cosa prendete 5 dadi ed aggiungeteli alla vostra riserva, se non avete abbastanza dadi, basta tener traccia di quelli che vi rimangono con dei segni a matita.

Durante le scene rispondete alle domande del narratore, interagite fra voi e con il mondo che circonda i protagonisti e cercate di spingere la scena verso la risoluzione di uno dei vostri segreti.
Ricordatevi che siete in fuga, i vostri personaggi cercheranno di non lasciare tracce e di evitare i guai, ma come giocatori è vostro compito rendere la situazione complicata e giocare per vedere cosa succede quando le tracce vengono seguite e quando i guai vi trovano.
Potete risolvere un segreto quando ritenete che sia stato messo in gioco ed esplorato a sufficienza durante la scena. Chiedete al protagonista che ve lo ha assegnato se concorda con voi e, in tal caso, cancellate il segreto e aggiungete un dado alla vostra riserva, altrimenti dovrete ritentare. Non dovete mai rivelare i segreti che avete ricevuto agli altri giocatori, nemmeno al narratore.

Affrontare i problemi (conflitti):
Quando i protagonisti incontrano un problema descrivono come lo affrontano, possono quindi spendere e lanciare fino ad un massimo di tre dadi dalle loro riserve per cercare di risolverlo. Se decidono di non spendere dadi i protagonisti ottengono automaticamente un successo parziale al costo di far avanzare la minaccia.
I protagonisti sono liberi di affrontare i problemi come preferiscono. Tuttavia, se la soluzione comprende una delle azioni dello scenario o l'utilizzo di un oggetto personale, è più facile ottenere risultati favorevoli

Esiti:
se i giocatori usano una delle azioni dello scenario o uno degli oggetti personali:

- Almeno un 6: Successo pieno.
- Almeno un 4+: Successo parziale, ottengono quello che vogliono, ma ad un costo.
- Nessun 4+: Fallimento.

se i giocatori non usano una delle azioni dello scenario:

- Almeno un 6: Successo pieno.
- Almeno un 5: Successo parziale, ottengono quello che vogliono, ma ad un costo.
- Nessun 5 o 6: Fallimento.

In caso di fallimento i giocatori devono scegliere fra:

- Spendere un dado aggiuntivo dalla loro riserva (se disponibile) per ottenere un successo parziale.
- Fare avanzare la minaccia ottenendo un successo parziale
- La situazione peggiora ed al fallimento successivo la minaccia avanzerà di 1 ed i protagonisti dovranno nuovamente scegliere una di queste opzioni.
- Fallire, rinunciando alla posta.

Il protagonisti raccontano i successi ed il narratore racconta i fallimenti e le complicazioni.

Condizioni:
Fallire nell'ottenere ciò che desiderano o nell'evitare un pericolo potrebbe portare i protagonisti ad ottenere delle condizioni. Le condizioni vengono appuntate dal giocatore e sono utilizzate come una traccia per indicare come il protagonista potrebbe comportarsi o cosa potrebbe desiderare. Le condizioni possono essere considerate dei problemi a tutti gli effetti e per rimuoverle è necessario agire in tal senso e, conseguentemente, lanciare i dadi. Alcuni esempi di condizioni: Affamato, Stanco, Spaventato, Paranoico, Arrabbiato, Sporco.

Prima ed Ultima scena:
La prima scena è definita per ogni scenario e si conclude quando i protagonisti decidono la destinazione verso cui stanno scappando e partono. Il narratore scrive il nome della destinazione sulla mappa.
Durante le scene successive i protagonisti possono decidere di cambiare destinazione, in questo caso il narratore deve semplicemente aggiornare la mappa.

L'ultima scena è quella di arrivo alla destinazione scelta; il narratore la descrive e poi assegna un finale ad ogni protagonista.

I protagonisti completano il proprio finale seguendone le istruzioni e poi lo passano al protagonista alla loro sinistra. In caso ci siano quattro protagonisti ogni biglietto deve essere passato e letto da 2 protagonisti. In caso ci siano solo due protagonisti, i biglietti non vengono passati ed il narratore ne legge solo uno. Da questo momento in avanti non dovete più parlare dei finali e dei segreti e non dovete leggere quelli che non sono stati utilizzati. Non tutti conosceranno tutti i finali ed il narratore avrà solo una vaga idea di cosa succede ad ognuno dei protagonisti, ma non ne conoscerà i dettagli.

La minaccia:
La minaccia viene definita nello scenario e rappresenta uno o più gruppi di inseguitori, a cui viene assegnato un contatore da 6 spazi. Ogni volta che la risoluzione lo richiede, il narratore fa avanzare il contatore. Se il contatore arriva a 6 la scena successiva è l'ultima e il narratore descrive come gli inseguitori raggiungono i protagonisti lasciandoli senza via di scampo; a questo punto la scena si interrompe. Da questo momento non potete più raccontare il finale o i segreti.

La minaccia può comparire in qualsiasi scena, ma la sua morsa sarà inesorabile solo nel caso in cui il contatore arrivi a 6.

Riconoscimenti:
Questo gioco è ispirato alle seguenti opere:
Lady Blackbird, Apocalypse World, 21 Guns, La torre nera, The End of The F***ing World, The Crimson Campaign.

Scenario: La Festa.

Introduzione:
Vi svegliate a mattina inoltrata, la festa è finita e la villa è un disastro. Carrie è accasciata sul tavolo della cucina, davanti a lei il revolver del padre e sulle sue spalle la giacca di Alex macchiata di sangue. Manca poco tempo ormai all'arrivo dei genitori di Carrie e per paura di essere accusati e finire in galera decidete di nascondere le prove e scappare con quel poco che avete. I protagonisti iniziano con gli stessi oggetti che i giocatori hanno nelle loro tasche o borse.

In questo scenario deve essere presente Alex.

Minaccia:
La polizia indaga sulla scomparsa del gruppo e sulla morte di Carrie, se il suo cadavere è stato trovato.

– – – – – –

Azioni dello scenario:
I protagonisti usano un'azione dello scenario quando:

- Nascondono gli indizi
- Cambiano il proprio aspetto
- Commettono reati lievi
- Evitano o fuggono dalla polizia
- Mentono
- Si proteggono a vicenda

Oggetti:
In questo scenario i protagonisti possono decidere di perdere il loro oggetto personale per ottenere 2d6 aggiuntivi durante la risoluzione di un problema, anche se l'oggetto non è utilizzato direttamente.

Segreti:
Se uno dei segreti richiede di spingere un protagonista ad agire in qualche modo, non assegnatelo al giocatore di quel protagonista.

Finali:
Il narratore ne sceglie uno per ogni giocatore

- In tribunale dopo la cattura della polizia, chi c'è? quanto è dura la condanna?
- Da solo in fuga, dove stai andando?
- Tornato a casa, i tuoi ti accolgono? ti nascondono o sei stato assolto?
- Ucciso durante la cattura. Perché gli agenti ti hanno sparato? cercavi di proteggere qualcuno?

Personaggi:

Alex

Oggetto personale: La tua giacca, macchiata dal sangue di Carrie. Non vuoi separartene.

Segreti, scrivine due su dei biglietti ed consegnali ad altri protagonisti.

- Convinci Julie a rinunciare al proprio oggetto per aiutare il gruppo
- Non aiutare qualcuno in difficoltà
- Crea una falsa pista

Mike

Oggetto personale: La macchina fotografica. / Lo smartphone.

Segreti, scrivine due su dei biglietti ed consegnali ad altri protagonisti.

- Convinci Alex a distruggere la giacca.
- Convinci gli altri a trovare un posto sicuro in cui riposare.
- Spingi Ash ad usare il revolver.

Julie

Oggetto personale: Il portafogli di Carrie / I gioielli di Carrie

Segreti, scrivine due su dei biglietti ed consegnali ad altri protagonisti.

- Prepara delle prove per incastrare uno degli altri.
- Cerca di procuarti più risorse di quante necessarie.
- Mettiti in una situazione pericolosa.

Ash

Oggetto personale: Il revolver di Carrie

Segreti, scrivine due su dei biglietti ed consegnali ad altri protagonisti.

- Spingi un membro del gruppo ad allontanarsi.
- Cerca di convincere un membro del gruppo a stare dalla tua parte.
- Lascia degli indizi per il gusto di farlo.

Mappa

La villa di Carrie
Nascondere gli indizi, Rubare un'auto, Nascondere il corpo, Evitare i vicini, Scappare prima dell'arrivo dei genitori.

La strada
Evitare una pattuglia, Trovare un posto dove dormire, Incidente, Prestare soccorso.

La stazione di servizio
Evitare occhi indiscreti, Farsi riconoscere, Rifornire l'auto, Ottenere del cibo.

I sobborghi
Evitare la polizia, Finire invischiati in situazioni pericolose, Essere seguiti, Trovare nuovi vestiti, Trovare un posto sicuro.

Ospedale (se qualcuno è malato o ferito)
Essere riconosciuti, Incontrare un dottore, Rubare medicinali, Scappare.

Il villaggio
Attirare l'attenzione, Informarsi sullo stato delle indagini, Riposare in un luogo tranquillo.

Destinazione

Heavy Hearts

Andrea Ortino
(alias Harbrus)

HEAVY HEARTS

DI ANDREA "HARBRUS" ORTINO

Premessa

Heavy Hearts é un gioco di ruolo per 2 giocatori ideato e sviluppato per il Game Chef 2018 utilizzando il tema "Storie Perdute" e gli ingredienti "Pesare, Marcia e Smussato".

Per una maggiore comprensione del testo: ogni volta che cito il "Giocatore 1" intendo il giocatore che veste i panni di colui che rimugina sulla relazione, mentre con "Giocatore 2" mi riferisco al giocatore nei panni dell'ex-partner.

Introduzione

In Heavy Hearts, il Giocatore 1 vestirà i panni di un personaggio che, incapace di andare avanti e perso nei ricordi di un'importante relazione passata, scoprirà di poter tornare indietro nel tempo ed avere la possibilità di recuperare l'amore perduto (interpretato dal Giocatore 2).

Il gioco é diviso in tre fasi:

- la *Fase di Preparazione* in cui verranno delineati i due protagonisti e la loro relazione perduta.
- la *Prima Fase: Il Ricordo*, in cui si giocheranno scene legate alle memorie della relazione perduta.
- la *Seconda Fase: Contro il Destino*, in cui si marcerà indietro nel tempo per cambiare il destino, sperando in un esito migliore.

Preparazione

Prendete le Schede Personaggi, la Scheda della Relazione e le Schede delle Scene (Tutte le schede sono in allegato).

Vi serviranno anche dei fogli, dei segnalini di qualsiasi tipo e qualcosa con cui scrivere (consiglio matita e gomma).

La scheda del Giocatore 2 ha due facciate: questo per differenziare i dettagli nella parte frontale che identificano gli elementi così come il Giocatore 1 *ricorda*, con i dettagli sul retro ("*Segreti Giocatore*") che invece saranno i **segreti**, ossia eventuali informazioni tenute all'oscuro all'ex partner.

Giocatore 2, fai buon uso dei segreti in quanto sono un ottimo mezzo per poter delineare la relazione che c'è stata tra i personaggi e la motivazione della rottura - ma non esagerare con il loro numero e cambiali nel caso fossero incoerenti con il resto dei dettagli emersi.

Oltre le schede personaggio ci saranno: la **Scheda della Relazione**, unica per entrambi, in cui dovranno essere compilati i dettagli chiave della relazione e le **Schede delle Scene** che verranno utilizzate durante la prima e seconda fase.

Scheda Personaggio

La scheda é formata dai dettagli dei personaggi così come ricorda il Giocatore 1 e sono da considerarsi ai tempi della relazione.

Nella **Scheda Giocatore 2** alcuni degli elementi sono contrassegnati da un "*".

Questi elementi sono presenti anche sul retro della scheda nel caso lui o lei decidesse di avere dei segreti.

Scheda Relazione

Entrambi i giocatori scelgono di comune accordo le seguenti informazioni al fine di compilare la Scheda Relazione.

Giocatore 1, nonostante questa scheda rappresenti i dettagli cosí come il tuo personaggio ricorda, ti consiglio di considerare le proposte del Giocatore 2 anche se ti sembrano *particolari,* dato che potrebbero essere legate ai **segreti** che ha scelto.

- **Durata della Relazione.**
- **Incontro:** Dove e come vi siete conosciuti? Chi c'era con voi?
- **Innamoramento*:** Quando hai capito che era quello/a giusta/o?
- **Ricordo piú Bello*:** Il momento piú importante della relazione. Viene scelto sempre di comune accordo tra i giocatori. Nonostante questo rappresenti la scena del ricordo, il partner puó sempre pensarla diversamente. Magari non ha passato per niente un bel momento oppure il suo miglior ricordo era un altro - riporta queste informazioni nel retro della tua scheda, Giocatore 2.
- **Problemi di Coppia*:** Decidete quali sono stati i problemi nella vostra relazione e scriveteli nella Scheda Relazione. Non vi limitate a dare colpe esterne o legate al Giocatore 2. Dovranno essere scelti 5 problemi di coppia: 4 saranno considerati *Minori*, mentre 1 sarà quello *Critico*.
- **Motivazione della Rottura*:** Scegliete infine una Motivazione Ufficiale della Rottura e chi ha deciso di interrompere la relazione.

Segreti e Problemi di Coppia

Nel caso di un '*', il Giocatore 2 potrà inserire cosa pensa veramente dell'elemento scelto ("*Segreti Giocatore 2*") sul retro della sua scheda, fornendo una breve motivazione.

Dopo aver finito la compilazione delle schede, mettete sopra la Scheda della Relazione un numero di segalini **Peso** pari a 2 per ogni problema minore e 5 per quello critico. Questi token andranno a costituire il **Peso Totale della Relazione.** Alla fine della Fase di Preparazione, la relazione avrà quindi un peso di 13.

I problemi scelti e il relativo peso indicano ciò che il Giocatore 1 crede e ricorda, non sono verità assolute. Il Giocatore 2, infatti, avrà la possibilità di decidere di avere dei segreti e verità nascoste. Per quanto riguarda i Problemi di Coppia, però, potrà scegliere solo una tra le seguenti opzioni:

- Cambiare fino a 2 motivazioni minori con altre del tutto nuove ma che siano inerenti ai dettagli emersi nella Fase di Preparazione.
- Invertire la gravità di due problemi tra di loro (critico e minore).
- Piazzare un problema critico differente da quello scelto - se lo reputa interessante e coerente con gli altri dettagli.

Qualsiasi sia la decisione del Giocatore 2, quest'ultimo/a deve scrivere sul retro della scheda le variazioni e il peso associato ai cambiamenti (Vedi scheda "Segreti Giocatore 2").

Come già detto, i dettagli che decidete di dire pubblicamente sono quelli che il Giocatore 1 ricorda e che saranno utilizzate nella prima fase del gioco "Il Ricordo". Nel caso il Giocatore 2 scelga di avere dei segreti, non deve comunicarli esplicitamente fino alla fase 2 in cui, se lo ritenete opportuno, potrà rivelare parte delle verità in modo piú esplicito durante e dopo la scena "Le Conseguenze".

Il Giocatore 2, tuttavia, puó far trapelare degli indizi su eventuali false informazioni personali o della relazione anche durante la Prima Fase. É invece obbligato a dare degli indizi su almeno uno dei cambiamenti effettuati circa i Problemi di Coppia anche durante la Prima Fase, cercando di non essere troppo diretto e mantenendo un alone di mistero.

Adesso, prima continuare, presentate i vostri personaggi e spendete un po' di tempo per discutere sui dettagli emersi pubblicamente per consolidare le idee che avete in mente sul tipo di storia che si vuole fare emergere dal gioco.

Prima Fase: Il Ricordo

Nella prima fase i due giocatori andranno a vivere i momenti salienti della relazione così come ricorda il Giocatore 1. Si giocheranno 5 scene, ossia: L'Incontro, L'Innamoramento, Il Ricordo piú Bello, Il Declino, Verso La Rottura e La Rottura.

Sarà il Giocatore 1 ad occuparsi di impostare le scene di questa fase, tenendo conto dei dettagli delineati durante la fase di preparazione.

Il Giocatore 2 avrà la possibilità di aggiungere dettagli, personaggi, azioni, colore, indizi su eventuali segreti e di prendere parte al dialogo che scaturirà dall'impostazione della scena.

> Nelle scene cercate di concentrarvi sui momenti vissuti insieme, meglio se nel privato. Nel caso in cui decidiate che la presenza di altri personaggi sia necessaria, questi potranno essere inclusi in qualsiasi momento dai giocatori in maniera descrittiva ma anche nel dialogo. Se sono piú di uno, é possibile dividere l'interpretazione tra i giocatori in modo equo.

Scena I – L’Incontro

Per impostare questa scena è necessario dichiarare le circostanze dell’incontro.

Dove eravate? Chi era con voi? Cosa hai pensato non appena l’hai visto/a per la prima volta?

Giocatore 1, descrivi la situazione in maniera chiara e concisa, aggiungendo anche i pensieri del tuo personaggio. Cerca inoltre di dare spazio al Giocatore 2, facendo delle brevi pause tra una frase e l’altra, in modo che lui/lei possa aggiungere dettagli, indizi sui segreti della relazione e colore.

Finita l’impostazione, procedete con la descrizione delle azioni, dei pensieri (solo Giocatore 1) e con il dialogo.

Presentatevi l’un l’altro, chiedete informazioni su eventuali gusti, interessi, lavoro e così via. Ricordate che i due personaggi saranno gli esponenti di una relazione importante! Almeno per quello che ricorda il Giocatore 1.

La scena si conclude di comune accordo, non appena vi ritenete soddisfatti, oppure quando uno dei personaggi della coppia lascia il luogo dell’incontro.

Una volta finita la scena, ogni giocatore, riferendosi all’altro personaggio e al momento della fine dell’incontro, scriverá nella sua Scheda delle Scene - sezione “L’incontro” - la risposta alla domanda: “Che cosa penso di lui/lei in questo momento?”

Questa operazione deve essere ripetuta alla fine di ogni scena, in modo da delineare maggiormente i personaggi, la loro relazione e le possibili evoluzioni.

Scena II – L’Innamoramento

Il momento fatidico. Quando il personaggio del Giocatore 1 ha capito di non poter fare a meno del suo partner e di essersi innamorato.

Dove si trovavano? Che cosa stavano facendo?

Stessa struttura delle scene precedenti.

Dopo che la scena è finita, compilate “Che cosa penso di lui/lei in questo momento?” e andate avanti.

Scena III – Il Momento Piú Bello

Qual é stato il momento che ha segnato maggiormente la vostra relazione?

Come per le altre scene, prima si imposta e poi si procede con la descrizione delle azioni, pensieri e dialogo diretto tra i protagonisti ed eventuali altri personaggi.

La scena termina seguendo le solite regole di chiusura.

Continuate a scrivere in che modo si evolve il pensiero che avete dell'altro prima della prossima scena.

Scena IV – Il Declino

Sono passati mesi? Anni? Il tempo ha poca importanza.

L'ardore della passione si è affievolito con l'abitudine oppure sono stati elementi esterni ad influenzare la relazione negativamente?

Aldilà delle ragioni, il declino sta per arrivare. Probabilmente ne eri consapevole ma non hai dato tanto peso ai segnali.

Durante il Declino, il Giocatore 1 ricrea il momento in cui ha avvertito che qualcosa non andava.

Questa scena segue le stesse regole delle precedenti. Magari è il primo litigio o un momento di distacco, freddezza, disinteresse da parte di uno dei due.

Il peggio, però, deve ancora arrivare…

Scena V – Verso la Rottura

L'ora della fine si avvicina. I problemi si accumulano e i bei momenti sono solo un lontano ricordo.

Verso la Rottura é una scena in cui ogni Problema di Coppia deciso durante la preparazione verrà approfondito e delineato.

Iniziando dal giocatore 1, a turno, ogni giocatore sceglie un **Problema di Coppia Minore** e prova a descrivere dei momenti associati ad esso in un massimo di 2-3 frasi.

Queste frasi dovranno concentrarsi sulle circostanze, i pensieri e sentimenti provati fino a questo momento.

Finiti i problemi minori, il Giocatore 1 inizierà a descrivere alla stessa maniera il **Problema Critico**, con l'aiuto del secondo giocatore che potrà aggiungere dettagli, indizi sui suoi segreti, colore e così via. Proseguite fino a che non vi riteniate soddisfatti.

Scena VI – La Rottura

Ed eccoci alla scena della fine della relazione.

Giocatore 1, imposta la scena secondo le regole canoniche.

Concentratevi sulle emozioni, sui particolari che hanno portato questa coppia a separarsi, basandosi sempre sulle informazioni pubbliche dichiarate durante la fase di preparazione e sull'idea che vi siete fatti dell'altro e della relazione durante le scene.

Sentitevi liberi di modificare e arricchire la **Motivazione della Rottura** che avevate stabilito in Fase di Preparazione, rimanendo coerenti verso la storia emergente.

Alla fine de **La Rottura** scrivete che cosa i personaggi pensano l'uno dell'altro. Dopodiché la seconda fase ha inizio!

Seconda Fase: Contro il Destino

Dopo che la scena della Rottura ha termine, il Giocatore 1 avrà la possibilità di **Marciare Indietro** nel tempo per risolvere un *Problema Critico* oppure un *Problema Minore* che lui/lei crede essere la causa scatenante della fine della relazione.

Il Giocatore 1 potrà suggerire le circostanze della scena in cui proverà ad agire diversamente, per poi cedere il compito dell'impostazione delle scene al Giocatore 2, che dovrà seguire il solito modello usato nella prima fase a meno che non é specificato diversamente.

Scena I – Smussare gli Spigoli

Il Giocatore 1 dichiara se vuole rischiare e tentare di risolvere il **Problema Critico** oppure prendere la via piú semplice scegliendo un **Problema Minore**.

Il rischio maggiore dietro questa scelta, però, si ha quando il problema scelto potrebbe non essere stato davvero reale per il Giocatore 2, dato che quest'ultimo, durante la preparazione, ha avuto la possibilità di mentire e cambiare le circostanze (Vedi *Segreti e Problemi di Coppia*).

Se il Giocatore 1 è stato però attento ai dettagli aggiunti alle varie scene della prima fase dal Giocatore 2, probabilmente avrà avuto la possibilità di cogliere gli indizi necessari per scoprire la verità.

Dopo aver deciso che problema di coppia tentare di risolvere, il Giocatore 2 inizia con l'impostazione della scena. Questa scena avverrà temporalmente tra la scena *Il Declino* e *Verso la Rottura*, quando il problema scelto cominció a manifestarsi (non considerate gli altri Problemi di Coppia in questa scena).

Durante l'impostazione della scena, Il Giocatore 1 potrà aggiungere dettagli che preannunciano le azioni di **Smussamento**, pensieri e/o colore.

Una volta inquadrata la situazione, il dialogo, i pensieri e le azioni dei personaggi avranno inizio.

Durante questa scena, affinché si eviti una nuova rottura, il Giocatore 1 dovrà convincere e spiegare al Giocatore 2 come intende *smussare* e risolvere i problemi che stanno insorgendo e quali sono le sue decisioni per il futuro.

Una volta che si dichiara la conclusione della scena, il Giocatore 2 dovrà valutare se gli sforzi dell'altro giocatore abbiano avuto successo o se tutto sia stato un ennesimo fallimento.

L'esito della scena deve essere mantenuto segreto, così come gli eventuali cambiamenti al **Peso Totale della Relazione**. Il Giocatore 2 deve aggiornare la scheda dei segreti con gli eventuali cambiamenti.

Alcune domande che il giocatore 2 dovrebbe porsi sono:

- Il problema è stato risolto?
- Si sono manifestati altri problemi? Sono da considerarsi Critici o Minori? Fai riferimento alla tua scheda e natura del personaggio confrontando il nuovo peso del problema con quelli esistenti.
- Il problema che il Giocatore 1 tentava di risolvere era tra i problemi da me scelti?

A seconda delle risposte a queste e altre domande che il giocatore 2 ritiene utile porsi, si avranno diversi gradi di fallimento e successo.

- **Fallimento Totale:** Il Giocatore 1 ha fallito nella risoluzione del problema, o il problema scelto non era realmente un problema per il Giocatore 2, o il problema scelto aveva segretamente un peso maggiore e non é stato risolto, oppure un nuovo problema di coppia é insorto senza che quello esistente sia stato risolto.

  Giocatore 2, aggiungi segretamente un numero di segnalini *peso* alla relazione come descritto qui sotto:
  - Nel caso in cui il Giocatore 1 fallisca nella risoluzione del problema scelto, il Giocatore 2 aggiungerà **segnalini peso** alla relazione pari al peso del problema non risolto.
  - Nel caso il problema scelto dal Giocatore 1 non fosse realmente un problema, aggiungi lo stesso il peso associato a quel problema (valore pubblico).
  - Nel caso in cui il problema abbia un peso segreto maggiore *(*così come scritto nella scheda *Segreti del Giocatore 2*), rispetto a quello pubblico, aggiungi segnalini peso alla relazione pari a al peso del problema segreto.
  - Nel caso si sia creato un nuovo problema in aggiunta a quello esistente, decidi se questo sia Critico o Minore e aggiungi segnalini peso alla relazione pari al peso del problema peggiore (nel caso di due problemi di uguale gravità es. “2 Minori” si aggiungerà solamente il peso del nuovo problema).

- **Fallimento Parziale:** C’è stato un tentativo non del tutto riuscito da parte del Giocatore 1 nel risolvere il problema o il Giocatore 1 ha risolto il problema ma ne ha causato uno nuovo (Giocatore 2, decidi se questo nuovo problema sia Critico o Minore).

  Giocatore 2, aggiungi segretamente un numero di segnalini peso alla relazione:
  - Pari al peso del problema non risolto - 1, nel primo caso di fallimento.
  - Pari al peso del nuovo problema che è emerso - 1, nel secondo caso di fallimento

- **Successo Parziale:** Il Giocatore 1 ha smussato il problema scelto anche se ancora i suoi effetti si fanno sentire, oppure è riuscito a risolvere il problema scelto ma solo temporaneamente.

  Giocatore 2, sottrai segretamente un numero di segnalini peso alla relazione pari al peso del problema risolto parzialmente -1.

- **Successo Totale:** Il problema ormai è solo un ricordo e le azioni intraprese sembrano pure condizionare positivamente altri problemi e la coppia in generale.

Giocatore 2, sottrai segretamente un numero di segnalini peso alla relazione pari al peso del problema risolto.

Solamente soluzioni molto efficaci e che generano positività nella relazione (oltre che risolvere il problema in questione) possono essere considerati un successo totale.

Una volta aggiornata la scheda dei segreti del Giocatore 2 e il peso della relazione segreto, si puó procedere alla prossima scena.

Scena II – Le Conseguenze

Giocatore 2, imposta una scena dove emergono le *conseguenze* dell'azione di **smussamento** intrapresa dal Giocatore 1 nella scena precedente.

Descrivi il luogo in cui eravate, che cosa stavate facendo e altri dettagli di colore, dopodiché passa subito al dialogo e alle azioni, facendo trasparire i risultati delle azioni precedenti e rivelando parte dei segreti affini, se lo ritieni opportuno, per migliorare la qualità della storia.

Se si sono generati ulteriori problemi, esprimi il tuo disappunto verbalmente e/o con azioni.

Se invece il Giocatore 1 è riuscito in qualche modo ad alleggerire la tensione, fai in modo che lui o lei abbia i mezzi per capire.

In questa scena sarà il Giocatore 2 a decidere quando chiudere.

Un ottimo momento di chiusura si ha quando entrambi i giocatori hanno avuto modo di delineare la situazione e di esprimere le loro reazioni a riguardo.

Il Giocatore 1 deve essere premiato nel caso in cui i suoi sforzi abbiano avuto successo, e viceversa, lasciato nel dubbio e nella paura di aver commesso nuovi errori in caso di successi parziali o fallimenti.

Per aumentare la drammaticità delle prossime scene é necessario che ci siano ancora dei dubbi. *Incertezze minori* anche in situazioni di successo totale costringeranno il Giocatore 1 a *pesare* le sue prossime decisioni con ancora piú cautela.

Scena III – La Decisione

Giocatore 1, descrivi brevemente i tuoi pensieri: cosa hai provato nel rivedere l'amore perduto? Credi che questa volta sia andata diversamente? O hai solo rovinato tutto? Vorresti riprovarci?

Dopodiché, scegli tra:

- *Marciare Indietro* nel tempo nuovamente.
- *Marciare Avanti* nel presente ed accettare l'esito delle tue azioni qualunque esso sia.

Il passato è ormai stato cambiato. Nel caso il giocatore torni indietro, le azioni della sua ultima marcia e le relative conseguenze, dovranno essere considerate valide così come risolte dal Giocatore 2 nella scena precedente.

Tornate indietro alla "Scena I – Smussare gli Spigoli", aggiungendo l'obbligo di scegliere un problema differente da quello precedente.

In caso contrario proseguite con "Scena Finale - L'Epilogo".

La Scena de “La Decisione” puó essere giocata solamente una volta a partita.

Scena Finale – L’Epilogo

Il Giocatore 1 ha cercato di cambiare le sorti della sua storia perduta.

Avrà smussato gli spigoli e alleggerito i problemi della relazione? Oppure sarà stato solamente un vano tentativo?

Il Giocatore 2 rivela tutte le informazioni segrete ed il *Peso Totale della Relazione*.

Leggete l’epilogo associato al peso della relazione nella *Tabella Epilogo* per avere delle indicazioni sul possibile finale, dopodiché entrambi i giocatori descriveranno le sorti del proprio personaggio e della relazione.

Come stanno andando avanti nel caso in cui ognuno sia andato per la propria strada? Com’è continuata la loro relazione nel caso fortunato in cui il Giocatore 1 sia riuscito nel suo intento?

Si sta per chiudere il sipario!

Scenari Epilogo

Questi riportati qui sotto sono dei possibili scenari utili a creare un finale affine al peso della relazione con cui avete concluso il gioco.

Confrontate il *Peso Totale della Relazione* con i numeri della Tabella Epilogo e decidete le sorti del vostro personaggio e della relazione in base a quanto trovate scritto.

Magari é stato tutto frutto dell’immaginazione e quindi in realtà l’amato/a si é ugualmente rifatto/a una vita con qualcun altro.

Oppure, é stato davvero possibile il viaggio temporale e vi ritrovate insieme a letto, abbracciati e felici, con piú o meno piccoli problemi da risolvere.

La costruzione dell’epilogo va fatta insieme, alternandosi in brevi spezzoni di scena che descrivono cosa il vostro personaggio sta facendo e pensando e cosa ha intenzione di fare.

Esempio:

Peso della Relazione = 9

Giocatore 1: “John si ritrova nel presente. É sconvolto per quanto é riuscito a fare. É stato tutto vero? Si chiede. Ma, tralasciando dubbi a cui non potrebbe rispondere, si mette il giubbotto e corre a casa di Sarah.”

Giocatore 2: “Sarah é intenta a cucinare. La madre é a letto stanca e ha lasciato i doveri di casa a lei. Mentre si appresta a prendere degli ingredienti dal frigorifero, vede dalla finestra una figura a lei molto familiare…Che cosa ci fa qui? Pensa.”

Proseguite così fino a quando ritenete di aver coperto tutti i punti principali per poi concludere la storia!

Tabella Epilogo

- **6:** I tuoi sforzi hanno avuto il successo meritato. Tutto é andato per il meglio. Sei molto speranzoso/a per il futuro.
- **7-8:** Hai fatto un po' un pasticcio e forse il problema principale sembra permanere, ma ci sono delle ottime basi per risolverlo. Sei sicuro/a di aver dato del tuo meglio. Non resta altro che scoprire cosa ti riserva il futuro.
- **9-10:** Hai combinato dei pasticci, nuovamente. Forse é la tua natura, forse non era destino, ma il tuo cuore ha ancora un po' di speranza. Non impari dai tuoi errori, ma sicuramente sei in uno stato migliore di quello iniziale.
- **11-12:** Hai preso decisioni molto discutibili anche se tutto sommato sei riuscito a mettere una toppa su qualche problema. Non hai idea se tutto questo sia stato reale, ma non te ne preoccupi piú di tanto. Corri da lui/lei, speranzoso di poter avere una possibilità di futuro insieme, anche se in fondo temi che potrebbe non andare per il meglio.
- **13**: Non é cambiato un bel niente, sei di nuovo al punto di partenza. L'unica cosa che speri e di poterla/o rivedere per avere una conferma e capire se davvero é stato tutto reale o se sei impazzito/a.
- **14-15:** Nonostante i tuoi sforzi hai solo causato piú problemi che altro. Cosa starà facendo lui/lei?
- **16-17:** La tristezza é maggiore, i ricordi non lasciano la tua mente e adesso senti di avere piú colpe rispetto alla prima volta. Passerà tutto prima o poi?
- **18-19**: "Ma cosa ho combinato?" Dici tra te e te, mentre le lacrime scendono sul tuo viso. Sei impazzito/a? Non poteva andare peggio, credi. Avrai il coraggio di affrontare la realtà?
- **20-23**: Dovresti lasciare andare il passato e concentrarti sul presente, ma é ancora troppo difficile per te da accettare. Forse in futuro? Per ora non hai la forza perché la tristezza e il rimorso sono troppo pesanti. Dove sarà lui/lei? Ti chiedi ancora una volta. Avrai imparato qualche lezione da questa esperienza? Probabilmente sei solo un caso disperato.

Considerazioni Finali

Quante volte ci siamo tormentati con domande del tipo "Ma se avessi fatto…che cosa sarebbe successo?" Purtroppo la vita non ci permette di cambiare il nostro passato. Da qui nasce l'idea del mio gioco, ossia avere l'opportunità di salvare una storia d'amore perduta.

Sia il Tema che gli Ingredienti del Game Chef 2018 sono stati di grande aiuto allo sviluppo della mia idea e penso proprio di andare a dare un'occhiata anche alle competizioni passate per avere nuove idee di design. Quello che sicuramente mi piacerebbe introdurre in futuro sono esempi di *actual play*, appendici, maggiore coerenza lessicale, approfondimenti sulle meccaniche proposte e sulle fasi di gioco.

Un saluto,
Andrea "Harbrus" Ortino

Scheda Giocatore 1

Nome:
Epoca:
Età:
Dove Vivevo:
Occupazione:
Interessi e Hobby:
Personalità:
Difetti:
Cosa Odiavo di Piú:
Cosa mi Piaceva di Piú:

Scheda Relazione

Durata Relazione:
Innamoramento:*
Ricordo piú Bello:*
Problemi di Coppia:*
Motivazione della Rottura:*
Peso Totale Relazione:*

Scheda Scene

Che cosa penso di lui o lei in questo momento?

L'Incontro:
L'Innamoramento:
Il Momento piú Bello:
Il Declino:
Verso la Rottura:
La Rottura:
Smussare gli Spigoli:
Le Conseguenze:

Scheda Giocatore 2

Nome*:
Epoca:
Età*:
Dove Vivevo*:
Occupazione*:
Interessi e Hobby*:
Personalità*:
Difetti:
Cosa Odiavo di Piú*:
Cosa mi Piaceva di Piú*:

Segreti Giocatore 2

Dettagli

Nome:
Età:
Dove Vivevo:
Occupazione:
Interessi e Hobby:
Personalità:
Cosa Odiavo di Piú:
Cosa mi Piaceva di Piú:
Innamoramento:
Ricordo piú Bello:
Problemi di Coppia:
Motivazione della Rottura:
Peso Totale della Relazione:

Ragione Del Segreto

I documenti perduti dell'anticristo

Alessandro Boatto

I DOCUMENTI PERDUTI DELL'ANTICRISTO

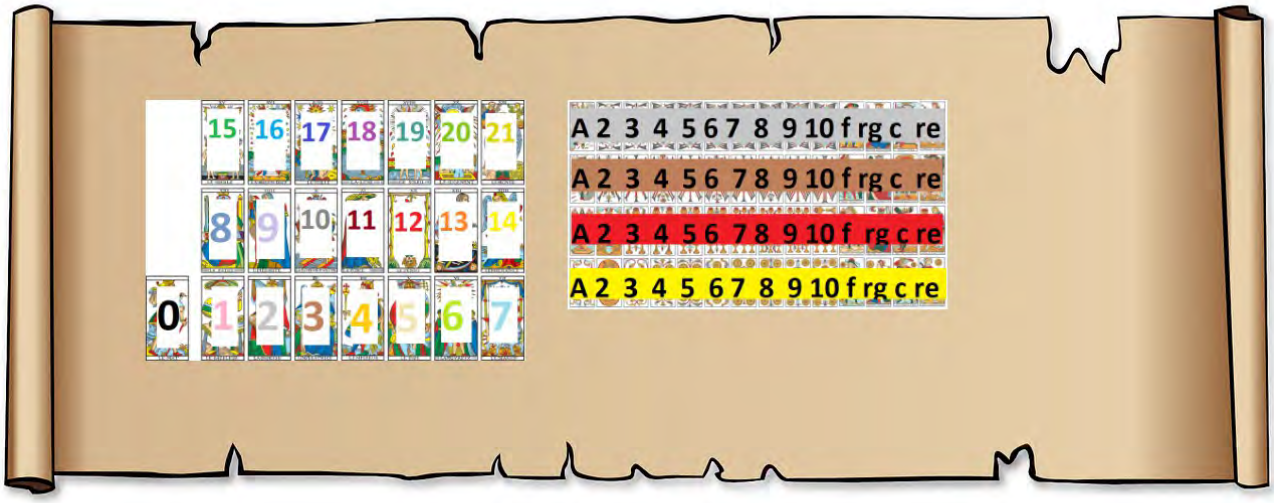
Nell'antichità Greca il vaso di Pandora era il contenitore che il Dio Zeus ha regalato in dono a Pandora per la sua eccezionale bellezza , raccomandando però a Pandora di non aprirlo perchè esso conteneva al suo interno tutti i mali del mondo che affliggono l'uomo che fino a quel momento sono separati dall'umanità.
Ma la curiosità di Pandora la spinse ad aprire il vaso liberando così tutti i mali del mondo tra i quali la malattia ,pazzia , gelosia , ecc...
Ma oltre a tutti i mali del mondo c'era anche La Speranza che però essendo sul fondo del vaso non fece in tempo a uscire prima che Pandora rimise il coperchio sul vaso e quindi La Speranza rimase intrappolata al suo interno , e da quel momento l'umantà e il mondo
intero divenne un luogo infernale e inospitale , fino a chè Pandora aprì nuovamente il vaso e fece uscire La Speranza e così il mondo riprese a vivere .

Tutto ebbe inizio mentre il mondo intero imperversava marciando con il pesante vello del male , fino a che vennero trovati due documenti molto singolari …..

I TAROCCHI DELL'ANTICRISTO

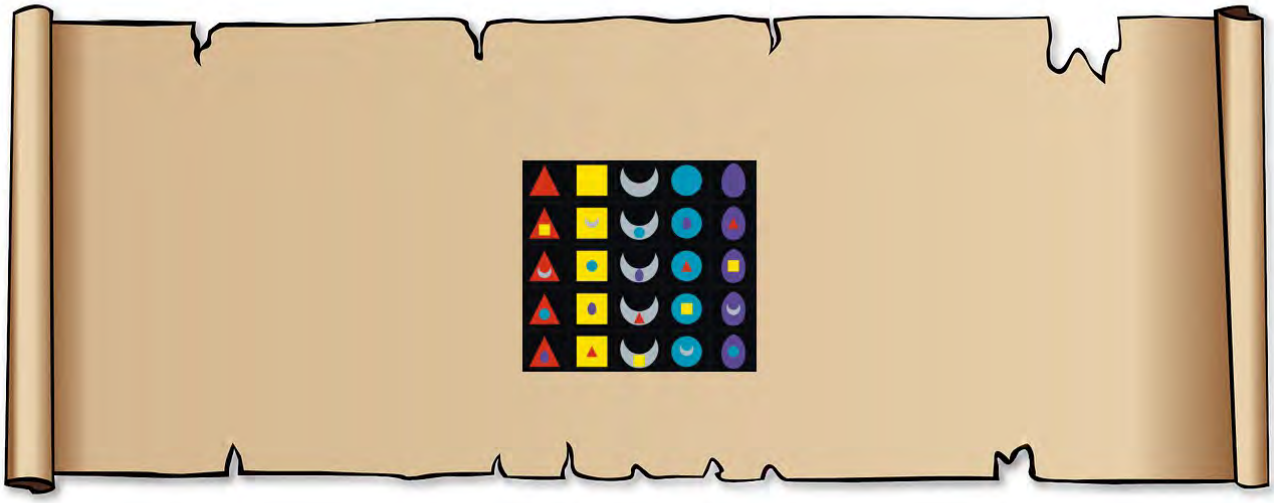
N.B. I Tarocchi nella foto sono 78 (22 Arcani maggiori e 56 Arcani Minori) ma ne vennero trovati solamente 66 in tutto : rispettivamente -------->>>

(22 Arcani Maggiori e 44 Arcani Minori)



E

I 25 TATTWAS DELL'ANTICRISTO



Le 66 carte dei tarocchi ritrovati erano :

22 Arcani Maggiori come in un qualsiasi mazzo di tarocchi , mentre negli arcani minori mancavano 12 carte rispettivamente 3 carte per ogni seme :

1- nel seme di bastoni mancavano , il re , la regina e il cavaliere. (Quindi nel seme di bastoni ci sono : Asso,2,3,4,5,6 ,7,8,9,10, e fante).
2- nel seme di spade mancavano , il fante , la regina e il Re.(Quindi nel seme di spade ci sono : Asso,2,3,4,5,6 ,7,8,9,10, e cavaliere).
3- nel seme di coppe mancavano il fante , il cavaliere e il Re.(Quindi nel seme di coppe ci sono : Asso,2,3,4,5,6 ,7,8,9,10, e regina)
4- nel seme di denari mancavano il fante , la regina e il cavaliere.(Quindi nel seme di denari ci sono : Asso,2,3,4,5,6 ,7,8,9,10, e Re).

Significato carte :

22 Arcani , 4 Assi e 4 Figure

Asso di bastoni violenza
Asso di spade imbarazzo
Asso di coppe incostanza
Asso di denari denaro e ricchezze

Fante di bastoni cattive notizie
Cavaliere di spade ingenuità
Regina di coppe diffidare
Re di denari pericolo

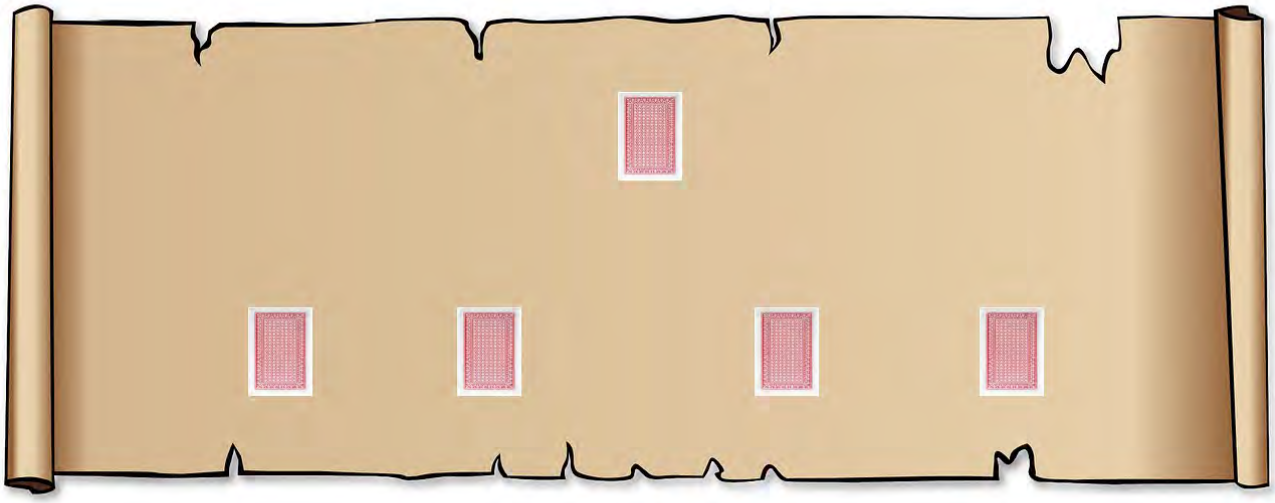
Il bagatto Volontà
La papessa sapienza conoscenza
L'imperatrice simbolo dell'azione volontà
L'imperatore Realizzazione
Il papa beneficenza
Gli amanti prova , disposizione
Il carro vittoria della giustizia e del giudizio
La giustizia equilibrio
L'eremita prudenza
La ruota della fortuna Fortuna buona e cattiva
La forza forza
L'impiccato sacrificio
La morte cambiamento
La temperanza combinazione
Il diavolo fatalità buona e cattiva
La torre distruzione
La stella speranza
La Luna errore , inganno
Il sole felicità
Langelo risultato e rinnovamento
Il mondo compimento e ricompensa
Il matto espiazione e follia

Disposizione delle carte :

Il tutto è composto da 5 mazzi (e 3 tattwas a scelta per ogni giocatore che verranno scelti durante il corso del gioco) :

- ***Si mescola il mazzo dei 22 Arcani e si pone al centro del tavolo .(Questo è il primo mazzo).(Tutti i mazzi sono a faccia in giù).***
- ***Si mescola il mazzo del seme di bastoni e si mette sotto il primo mazzo a sinistra sul tavolo.(secondo mazzo)***
- ***Si mescola il mazzo del seme di spade e si mette a fianco a destra del mazzo di bastoni . (terzo mazzo)***
- ***Si mescola il mazzo del seme di coppe e si mette a fianco a destra del mazzo di spade . (quarto mazzo).***
- ***Si mescola il mazzo del seme di denari e si mette a fianco a destra del mazzo di coppe . (quinto mazzo).***

Come nella figura seguente :



Inizio :

Procedura principale :

IL giocatore prende due carte dal primo mazzo (il mazzo dei 22 Arcani Maggiori al Centro del tavolo in alto) e posiziona le due carte scoperte a destra e a sinistra del mazzo .
Poi scopre una carta dal mazzo di bastoni , e una carta dal mazzo di spade , e una carta dal mazzo di coppe e una carta dal mazzo di denari .

Tutta questa <u>Procedura principale</u> viene ripetuta fino a quando da un qualsiasi mazzo di uno qualunque dei quattro semi viene trovata una carta con una figura (re di denari o regina di coppe o cavaliere di spade o fante di bastoni).

Adesso avviene la lettura delle 6 carte scoperte che si vedono sul tavolo in questo modo :

Per esempio se le 2 carte degli arcani maggiori sono "Il Carro" e "La Morte" , e le carte dei quattro semi sono (Fante di bastoni , Asso di spade , 7 di coppe , e 3 di denari) la lettura deve essere interpretata come :

Il Carro : Vittoria della giustizia e del giudizio
La Morte : Cambiamento
Asso di spade : Imbarazzo
Fante di Bastoni : Cattive notizie
Mentre il 7 di coppe e il 3 di denari sono liberamente interpretabili come tutti i numeri dei quattro semi.

Una interpretazione singolare potrebbe risultare in questa chiave :

"Vittoria del giudizio di cattive notizie per un imbarazzante cambiamento."

Per visualizzare meglio cosa potrebbe significare questa frase , il giocatore può aiutarsi utilizzando il simbolo tattwa che ha scelto all'inizio della partita o il simbolo tattwa che preferisce in quel momento .

Scopo del gioco o fine del gioco :

Ogni giocatore deve collegare un singolo tattwa ad un avvenimento (possibilmente) passato , presente e futuro per ogni interpretazione che da ad ogni lettura delle 6 carte .

In totale 3 Tattwas per ogni giocatore che simboleggiano il numero 666.

Significato Tattwas :

" Il termine Tattwa significa Verità e sono concepiti per essere le basi di ogni nostra esperienza"

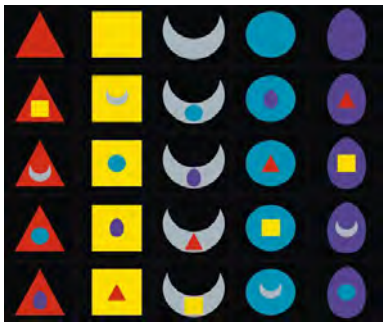
Spirito

Terra

Aria

Acqua

Fuoco



Unione degli elementi

Il ponte dei miracoli

Daniele Fusetto
(alias Spirito Giovane)

Fuori Concorso

Il ponte dei miracoli

Di Daniele Fusetto

Dedicato alle vittime della Tragedia del Ponte Morandi.

Occorrente

- Un luogo senza vento
- Un tavolo stabile
- Qualche amico
- Un foglio A3 bianco
- Una copia del playaid per giocatore
- Fogli e matite
- Un mazzo di carte da scala (54 carte)
- Cento monetine da 1 centesimo o qualcosa di simile (puntine, fagioli, pezzi di sughero…)

Introduzione

In questo gioco creerai una comunità che vive attorno ad un cantiere per un enorme ponte che dovrebbe miracolosamente risolvere la viabilità cittadina. Mentre il ponte e la città cresce, i personaggi che introdurrete diventeranno nonni. Continuando il gioco a volo di uccello, i figli dei primi diventeranno gli abitanti delle case attorno al ponte finché la sua figura sarà distrutta (si spera) dalla demolizione e costruzione di un nuovo ponte. Saranno ricordate le vite dei personaggi o cadranno vittima del tempo e del ponte?

Setup

Posizionate un grosso foglio di carta (A3) sul tavolo. Le carte da gioco vanno mischiate e lasciate dove tutti possono prenderle senza passare sopra al foglio di carta. Potete fare anche due mazzi così che tutti possano raggiungerle.

Usate altri fogli per prendere appunti.

Dividete poi le cento monete tra tutti i giocatori (arrotondate per difetto). Queste sono persone che verranno inserite in gioco, siano esse da sole o in auto con altri - rappresentano cioè simbolicamente là persona e come è in quel momento.

Flusso

Panoramica. In questo gioco ogni persona ha diritto di narrare quando il gioco lo permette. Si gioca a turni, con un giocatore attivo e gli altri che assistono. Inizia il gioco chi ha subito il lutto più recente tra tutti.

Il giocatore attivo ha l'ultima parola su tutto, ma non può cancellare quanto detto: può costruire sopra ad altre narrazioni per modificarle e basta.

Le Carte funzionano come strumento per avere spunti di gioco e al contempo come materiale per costruire il ponte e la città attorno ad esso.

Turno. Ogni turno un giocatore estrae **due** carte e le utilizza per capire cosa si deve narrare. Poi ogni giocatore punta segretamente un numero di monete a pugno chiuso: in ordine da chi ha puntato più alto si procede per **smussare** la narrazione del personaggio secondo certe regole.

Le monete puntate vengono poi lasciate sul foglio del giocatore fino alla puntata successiva, perché anche essere influiscono sulla narrazione.

Passare il Turno. Quando il giocatore attivo è soddisfatto dell'ultima smussatura si passa turno. Prima di farlo, il giocatore usa le due carte svelate per costruire parte del Ponte (al centro del foglio) o della città sui lati.

Due carte inclinate una accanto all'altra funzionano sia come arcata del Ponte che come abitazione o edificio (scrivete sul foglio accanto alla costruzione eventuali dettagli). Le carte possono anche essere poggiare in orizzontale sue due case o due arcate per rappresentare strade sopraelevate oppure palazzoni - usate sempre il foglio per segnare cosa rappresentano le carte.

Fase di Demolizione. Quando tutte le carte sono state usate, si procede alla fase finale del gioco con la demolizione del Ponte - se non è caduto prima. A turno si prelevando due carte dal Ponte e si esegue lo stesso procedimento di quando si pescava fino a quando il ponte (e solo il ponte) è demolito.

Una volta fatto ciò si concluderà il gioco narrando per ogni moneta che ha vissuto accanto al ponte una storia del vivere sotto di esso che verrà perduta con la demolizione.

Regolamento

Inizio del gioco. Il giocatore attivo inizia il turno narrando qualcosa liberamente della città o del Ponte. Dopodiché estrae due carte da un mazzo e con quelle descriverà un evento di una giornata qualsiasi che colpisce o la città o il ponte o i suoi abitanti.

Lettura delle carte. La prima carta viene letta per il suo seme e numero, la seconda solo per il suo colore: se è nero il giocatore dovrà usare un verbo negativo per narrare; se è rosso invece un verbo positivo.

Scena. Le carte vengono interpretate per creare una scena che narri una breve storia o parte di una storia di qualcuno che vive all'ombra del ponte, specialmente scene di vita quotidiana stravolte da qualcosa di surreale o marcatamente stravagante connesso al ponte: un tremore, un incidente, la scomparsa di una persona…

Non è necessario che la scena indaghi un futuro crollo del ponte, solo qualcosa legato al ponte in sé e/o come costruzione che dovrebbe miracolosamente sistemare qualcosa della città (traffico, turismo, vita quotidiana…).

Lettura dei Semi e Numeri. Semi e numeri rappresentano spunti di gioco che tutti devono tenere sotto mano (con una copia stampata dei playaid).

Semi

- Picche ♠ - Un/a funesto/a…
- Fiori ♣ - Un/a nuovo/a…
- Cuori ♥ - Un/a piacevole…
- Denari♦- Un/a fruttuoso/a…

Numeri

- Asso - ...persona…

- Due - ...attività...
- Tre - ...relazione (tra persone) o famiglia…
- Quattro - ...evento...

- Cinque - ...istituzione...
- Sei - ...costruzione...
- Sette - ...associazione…
- Otto - …società (economica)...

- Nove - …creazione/invenzione...
- Dieci - …idea…

- Fante - …vita...
- Donna - ...natura…
- Re - ...umanità…

- Jolly - scegli tu dalle precedenti

Nota all'elenco degli spunti. Un giocatore attivo non è obbligato a narrare solo quello che le carte gli dicono, ma deve partire da lì. Per esempio, estraendo un 2 di cuori è possibile narrare anche di persone o della natura purché sia connesso al concetto di attività espresso dalla carta - cioè si parte da lì per narrare una storia che riguarda uno o più personaggi.

Tempo di gioco. Le linee sull'elenco dei numeri creano cinque zone che sono dette **Piani di Immanenza** e rappresentano livelli di esistenza diversi a livello di fruizione del tempo. Quando un giocatore estrae le carte, se queste sono di un Piano di Immanenza diverso l'una dall'altra **può** inserire un salto temporale. Se lo fa, il salto deve essere tanto più grande quanto più distanti le due carte tra loro.

Ad esempio, se si estrae un 2 e un Asso può essere un salto temporale di giorni o ore, se si estrae un Asso è un Re sarà un salto temporale di decenni o secoli!

Monete. I giocatori puntano monete per vincere il diritto di smussare prima di altri quanto detto dal giocatore attivo. Le monete puntate, dopo essere state rivelate, vanno posizionate sul proprio foglio (magari con un numero che indica quante sono). Ad inizio gioco ogni giocatore è considerato avere di fronte a se, a sua scelta, 0 monete oppure tutte le monete che ha.

Infatti, chi smussa la narrazione deve seguire alcune regole di massima.

- Se ha puntato più monete di prima può smussare la narrazione del giocatore attivo sono con frasi che rendono *più dura* o *non così semplice* la storia.
- Se ha puntato le stesse monete di prima può smussare la narrazione con frasi che *specificano la narrazione senza renderla meno o più dura*.
- Se ha puntato meno monete di prima può smussare la narrazione con frasi che rendano *meno dura* o *più semplice* la storia.

I giocatori possono smussare la storia parlando di quanto ha inserito il giocatore attivo oppure di tutt'altro purché sia un riflesso di quanto inserito dal giocatore attivo.

Opzione: Puntare di nuovo
Se i giocatori pensano che ci sia ancora qualcosa da dire nel turno si può scommettere nuove monete. Si useranno quelle del turno per il confronto e quelle del turno antecedente andranno rimesse nelle riserve di ogni giocatore.

Popolare il mondo. In qualsiasi momento in cui un giocatore nomina una persona, chiunque può aggiungere una moneta tra quelle scommesse per farlo diventare un personaggio. In questo caso può considerare la riserva di monete più alta di dieci punti per la scommessa successiva che farà.

Una moneta può essere posizionata in una casa per segnalare un abitante o sul ponte per segnalare qualcuno che è di passaggio. Non serve spostare le monete per simulare gli spostamenti del personaggio stesso: la moneta infatti segnala solo se il personaggio è abitante o di passaggio.

Si può invece spostare una moneta da una casa ad un'altra o sul ponte (o viceversa) per segnalare che un personaggio sta cambiando vita. Chi lo fa per segnalare una narrazione corrispondente può aggiungere una moneta a quelle scommesse il turno precedente.

Crollo di un edificio. Se per qualsiasi motivo un edificio di carte dovesse cadere, il turno in corso diventa incentrato sul crollo in sé è quello successivo sarà incentrato sulla descrizione delle conseguenze del crollo. Le altre regole non cambiano.

Crollo del ponte. Se parte o tutto il ponte dovesse cadere per qualsiasi motivo, passate alla fase finale del gioco ma anziché descrivere la demolizione raccontate la rimozione delle macerie. Le altre regole non cambiano.

Monete sotto ad un Crollo. Quando dopo un crollo si rivelano delle monete dovete capire se quella persona sarà ricordata oppure la sua storia perduta. Guardate alle ultime due carte sollevate per rivelare **completamente** la moneta: il giocatore attivo le usa per narrare. La prima carta viene usata secondo semi e numeri, la seconda come sempre per completare la narrazione in modo negativo (nero) o positivo (rosso). Non è detto che la persona sia morta anche se la seconda carta è nera: potrebbe aver subito qualcosa peggiore della morte. Dopo l'estrazione e la lettura fate il classico giro di scommesse e di narrazioni.

Semi

- Picche ♠ - Uno/a sconosciuto/a…
- Fiori ♣ - Una persona qualunque…
- Cuori ♥ - Una persona a cui tutti volevano bene…
- Denari♦- Una persona ricca o famosa…

Numeri

- Asso - ...trovata da un'altra persona come lei...

- Due - … trovata da un soccorritore...
- Tre - ...trovata da un famigliare…
- Quattro - ...trovata in modo strano...

- Cinque - ...diventata simbolo dello stato...
- Sei - ...che aveva costruito il ponte o la casa crollata...
- Sette - ...di una associazione particolare…
- Otto - …di una società particolare...

- Nove - …che aveva inventato o creato qualcosa...
- Dieci - …che aveva ideato qualcosa…

- Fante - …dalla vita travagliata...
- Donna - ...riportata in luce dalla natura…
- Re - ...divenuta simbolo della umanità…

- Jolly - scegli tu dalle precedenti

Fase di Demolizione

Inizio. Una volta finite le carte da posizionare, si continua a narrare *togliendo* carte del ponte (e solo del ponte!), sempre due a due. Le regole per narrare le scene non cambiano, ma potete orientare la vostra narrazione per raccontare qualcosa legato alla demolizione del ponte o alla sua costruzione (perché quando si svelano le fondamenta saltano fuori storie di uomini e donne perduti nel tempo).

Se durante la demolizione qualche carta dovesse cadere, si tratta sempre di crolli controllati: eventuali monete sotto alle carte *possono* essere trattate come persone che hanno dovuto cambiare casa per l'imminente demolizione e non come vittime - in questo caso, spostate la moneta altrove, ma non rimuovetela dal tabellone.

Fine del gioco. Quando tutto il ponte è demolito o le sue macerie rimosse, ogni giocatore a turno può rimuovere una moneta dal gioco per descrivere la fine di quel personaggio. Se ha bisogno di spunti può rimuovere altre sue carte dal foglio A3.

Stabilite sempre se la demolizione o il crollo del ponte ha reso la storia del personaggio rinomata (sta a voi stabilire in che senso, se nel quartiere o a livello locale, nazionale, internazionale…) o perduta, specialmente ripensando a quanto giocato.

Quando tutte le monete sono rimosse, parlate ancora un po' di quello che è diventato rinomato e di chi è stato perduto poi alzatevi dal tavolo.

Ispirazioni alla rinfusa

Dread, Archipelago, La Spada e Gli Amori, The Quiet Year, Microscope.

Playaid

L’avventura perduta

Samuele Vitale

L'Avventura Perduta

Gioco di ruolo per 2,3 o 4 persone di Samuele Vitale

In questo gioco di ruolo i partecipanti verranno a conoscenza di una gesta mai narrata di un eroe della mitologia, rimasta a lungo sepolta nel tempo. Era cosa comune del passato tramandarsi oralmente racconti, che prima di una vera scrittura, venivano modificati, rinnovati e adattati. In questo caso saranno i partecipanti al gioco che parlando tra loro, scopriranno una storia e che nasce al tavolo e alla fine lì si conclude.

Materiali occorrenti

- il Foglio dell'Eroe
- sette dadi a 6 facce bianchi
- quattro dadi a 6 facce neri
- un dado a 6 facce rosso
- questo regolamento
- matita e gomma
- opzionalmente uno o più fogli bianchi per segnare appunti

Prima della partita

Prima di giocare, pensate di comune accordo a un eroe che vi piace. Io personalmente consiglio un eroe di stampo ellenico tipo Ercole, Perseo o Giasone, questo perchè nella nostra cultura popolare sono molto radicati ma, se desiderate, va bene un qualsiasi eroe che conoscete, magari mesopotamico (Gilgamesh) o nordico (Sigfrido).
La cosa necessaria è che sia una figura importante, che ne ha passate di cotte e di crude e, soprattutto, abbia uno spiccato lato umano: desideri, ambizioni, sentimenti positivi e negativi, ecc.
Come linea di pensiero utile ai giocatori, un principio che consiglio è **pensa al passato**.Questo per dare alla storia un tono importante ed evitare possibili anacronismi legati al nostro tempo.
Una volta che siete d'accordo, passate alla preparazione della partita.

Preparazione della partita

Prendete il Foglio dell'Eroe e scrivete il Nome dell'Eroe e la sua Virtù.
La Virtù non è altro che una caratteristica unica che l'Eroe ha e che lo contraddistingue. Esempi possono essere Forza divina, Fascino irresistibile, Intelligenza spiccata, ma anche Colui che abbatte i malvagi, l'Indomabile Spadaccino, il Terrore dei sette mari, ecc.
La Virtù non è altro che una peculiarità con la quale l'Eroe risolve la maggior parte delle avversità e per la quale è conosciuto e identificabile.
L'Eroe non è però obbligato a mostrarsi pubblicamente: infatti se vuole può durante il Viaggio essere sotto falsa identità e poi svelarsi nel momento più opportuno.

Per la prima partita cominciate con un qualcosa di semplice e scontato: vi sarà d'aiuto per prendere dimestichezza col regolamento.
In futuro se rigiocherete, potete riutilizzare lo stesso Eroe e assegnarli una diversa Virtù o crearne uno totalmente nuovo.
In seguito prendete sei dadi da 6 bianchi e nel Foglio dell'Eroe metteteli nel riquadro Autorità sulle caselle dove sono illustrati dei dadi. Non mettete dadi nell'ultima casella in basso (quella con a fianco la scritta Mentore/Musa).

A seconda del numero di partecipanti, due, tre o quattro, verranno assegnati i Ruoli. Essi sono:
- L'Eroe
- La Natura
- Il Sovrannaturale
- La Sorte

Il giocatore che sceglie L'Eroe interpreterà l'Eroe stesso durante la partita, cosa fa e cosa dice. Inoltre all'inizio e durante la partita, i dadi bianchi che sono presenti sullo spazio Autorità del Foglio dell'Eroe danno la possibilità di introdurre e narrare nel gioco le frasi scritte, liberamente.
In pratica se un dado bianco è presente in una riga del riquadro Autorità esso stabilisce una verità certa di cui L'Eroe può beneficiare.
Queste frasi dell'Autorità danno spunti e permettono all'Eroe di agire, fino a che non viene annunciata una Fatica. In quel caso vengono momentaneamente tutte congelate.

Il giocatore che sceglie La Natura fornirà descrizioni d'ambiente, incontri e figure con cui l'Eroe avrà a che fare del mondo mondano. Inoltre per tutta la storia interpreterà tutti i personaggi umani o comunque originari del mondo ordinario.

Il giocatore che sceglie Il Sovrannaturale fornirà descrizioni d'ambiente, incontri e figure con cui l'Eroe avrà a che fare del mondo al di là della Soglia. Inoltre per tutta la storia interpreterà tutti i personaggi non-umani o comunque originari del mondo straordinario.

Il giocatore che sceglie La Sorte descriverà e interpreterà i potenziali pericoli, qualunque cosa essi siano, che possono minacciare l'incolumità dell'Eroe nel mondo straordinario. Oltre a questo annuncia le Fatiche.

Se siete in due giocatori, uno avrà il Ruolo di Eroe e l'altro i tre Ruoli rimanenti.
Se siete in tre giocatori, uno avrà il Ruolo di Eroe, un altro entrambi i Ruoli di Naturale e Sovrannaturale e l'ultimo il Ruolo di Sorte.
Se siete in quattro giocatori, ciascun giocatore sceglie un Ruolo a testa.

Cosa molto importante, ricordatevi che non state giocando per essere competitivi tra di voi ma per scoprire qualcosa a lungo rimasto sepolto nel tempo. Se notate che un giocatore è in difficoltà, aiutatelo con consigli e suggerimenti.
Ma soprattutto ricordate che dovete: **ascoltare--> incorporare--> costruire su quanto detto.**

Una volta fatto tutto quello descritto in precedenza siete pronti per iniziare il Viaggio.

Il Viaggio

Il Viaggio che l'Eroe dovrà affrontare prevede una sequenza di fasi sequenziali in seguito descritte denominate Canti.

1) *Inizio*
2) *Chiamata*
3) *Mentore* (opzionale)
4) Soglia
5) Fatiche
6) Avvicinamento
7) La Prova
8) Ricompensa
9) Ritorno
10) *Fine*

I Canti scritti col *carattere inclinato* si svolgono nel mondo ordinario mentre I Canti col carattere sottolineato nel mondo straordinario. Soglia e Ritorno possono invece essere sia nell'uno che nell'altro: sono Canti che si svolgono in una linea di confine per cui gli elementi che saranno descritti possono avere sia caratteristiche naturali che sovrannaturali.
Normalmente i Canti del mondo ordinario sono descritti dal giocatore col Ruolo La Natura mentre i Canti del mondo straordinario sono descritti dal giocatore col Ruolo Il Sovrannaturale.
All'interno dei Canti i giocatori che hanno i Ruoli di L'Eroe e La Sorte stabiliscono rispettivamente cosa fa l'uno e che avversità fa accadere l'altro.
Durante la giocata però saranno specificate delle piccole eccezioni a seconda del tipo di Canto e del risultato del lancio dei dadi.

1) *Inizio*

Questo Canto non è altro che un antefatto alla quale tutti i giocatori partecipano.
Pensate a un importante Problema che può influire su una persona, una società formata da persone oppure la natura stessa dell'ambiente.
Tipicamente un Problema nasce col seguente procedimento:

- nel mondo ordinario situazione all'origine calma e tranquilla. Stabile -->
--> qualcuno o qualcosa va a influire sulla stabilità rendendola instabile. Se è qualcuno, anche una divinità, le motivazioni sono sempre egoistiche, che sia per amore, denaro o potere. Se è qualcosa è perchè è stato commesso un errore o è il frutto del caso o di una profezia -->
--> questa instabilità provoca dolore, dissenso, malsanità all'interno della società -->
--> perchè non diventi definitiva, occorre recuperare qualcosa che proviene dal mondo starordinario -

Questo qualcosa è La Chiave.

Tipiche chiavi elleniche rappresentate da oggetti possono essere le seguenti cose:
- il Vello d'oro
- la pelle del Leone di Nemea

- l'Otre di Eolo
- la Corona di alloro
- il Progetto del Labirinto
- le Ali di Icaro

Ma niente vieta di identificare La Chiave con una persona da recuperare:
- il comandante Filottete
- la bellissima Psiche
- la misteriosa Medea
- il coppiere Ganimede

Oppure Chiavi più simboliche o astratte a seconda dei gusti come:
- una Radice dell'Albero del mondo
- l'ultimo Respiro del Titano
- l'Anima del vecchio Re
- la Lama dello Spirito

Un esempio di creazione di Problema e Chiave può essere il seguente:

Nella imponente citta di Creta una nefasta malattia sta decimando la popolazione. Non è una malattia comune per cui non si conosce la cura. Sicuramente una cosa che può contrastarla è il Vello d'oro.

oppure

Nella foresta vicino alla città di Atene la dea Diana stanca degli uomini, ha ordinato a tutti gli animali di essere aggressivi verso questi ultimi e di dar loro anche la caccia. Probabilmente la deliziosa musica di Marsia è una delle poche cose che può calmarli.

Di conseguenza occorre un Problema e una Chiave.
Dopo averli creati, designate quale sarà il luogo dove la storia inizia.

L'Eroe inizierà la storia vicino o in prossimità del luogo deciso.
Non è necessario che sia proprio all'interno di dove si trova il Problema ma per le prime partite può essere più semplice.
L'Eroe può dare qualsiasi spiegazione della sua presenza, anche che è lì di passaggio.

2) *Chiamata*

Da qui in poi si entra nel vivo della partita iniziando l'interpretazione dei Ruoli.

In questo Canto La Natura crea un evento, un segnale o una persona che attira l'attenzione dell'Eroe sul Problema.
L'Eroe può rispondere subito alla Chiamata oppure no.
Se lo desidera può ignorarla e potrà farlo fino a un massimo di due volte; alla terza dovrà per forza accettare o sarà spinto a forza ad intraprendere il Viaggio.

La prima volta che l'Eroe ignora la Chiamata, aggiunge un dado nero con il valore 2 in una casella libera della zona Peso della Sorte del Foglio dell'Eroe.
La seconda volta che l'Eroe ignora la Chiamata, aggiunge un secondo dado nero con il valore 3 nella seconda casella libera della zona Peso della Sorte del Foglio dell'Eroe.
Ogni volta che la Chiamata viene ignorata La Natura dovrà dare una descrizione differente dalla precedente per attirare l'attenzione dell'Eroe.

3) *Mentore o Musa*

Questo Canto è facoltativo e può essere implementato ora se i giocatori lo ritengono opportuno.
Il Mentore o Musa è una figura di guida per l'Eroe o comunque qualcuno che lo ispira per spronarlo e aiutarlo nel viaggio: un vecchio maestro, un vecchio compagno di ventura, una giovane ragazza con una forte motivazione, ecc. Può essere Mentore o Musa una comparsa creata nel Canto precedente o un individuo che giunge qui adesso.
In ogni caso la sua funzione è di scortare l'Eroe nel suo Viaggio fino alla Soglia e probabilmente anche oltre.

In termini di gioco diventa Mentore o Musa qualsiasi personaggio che:
- si sia presentato all'Eroe
- possiede informazioni da condividere sul mondo straordinario
- sia conscio dei pericoli a cui verrà incontro se proseguirà

Meccanicamente il Mentore o Musa è un alleato che fornisce un dado rosso sul Foglio dell'Eroe da posizionare nella casella Mentore/Musa.
Il Mentore o Musa una volta stabilito, sarà uno solo e così rimarra per tutta la partita. Non può essere rimpiazzato se viene allontanato dall'Eroe o addirittura muore.

Se il Mentore o Musa non viene stabilito in questo Canto, durante Il Viaggio può capitare, dopo aver superato la Soglia, che L'Eroe desideri che un personaggio incontrato lo diventi. Basta solo che lo voglia ma oltre a rispettare le condizioni precedenti si aggiunge anche questa:
- deve aver passaro del tempo in compagnia dell'Eroe.

Che sia di origine ordinaria o straordinaria il Mentore o Musa **è sempre** interpretato da La Natura.

4) Soglia

In questo breve Canto, La Natura e Il Sovrannaturale descrivono com'è luogo che condurrà L'Eroe nel mondo straordinario. L'Eroe se vuole, può descrivere le sue impressioni.
Ricordate che una volta attraversata la Soglia, l'Eroe non può più tornare indietro fino a che non avrà affrontato La Prova. In pratica ciò che è stato lasciato fuori rimane fuori.

5) Fatiche

Qui si entra nella fase più emozionante e intrigante del gioco.

Questo Canto non è altro che una serie di brevi scene che seguono una struttura tipo: descrizione--> annuncio della Fatica da affrontare--> lancio dei dadi--> conferma delle autorità e risoluzione.
Il numero di Fatiche da affrontare saranno minimo tre, più altre fino a che L'Eroe non spunta la sua terza nuova Autorità aggiuntiva. Una volta che questo accade passa al Canto successivo.

Il Soprannaturale fornisce le descrizioni di ciò che si trova dopo la Soglia e quando lo ritiene opportuno La Sorte svela le insidie che si pareranno davanti all'Eroe. Quest'ultimo agirà e reagirà di conseguenza.
I Ruoli faranno narrazione libera fintanto che Sorte non paleserà una prova, minaccia, sfida, pericolo, ecc. La conferma che ciò che si è descritto all'Eroe è una Fatica lo si fa passandogli fisicamente i dadi neri.

A questo punto le Autorità sul Foglio dell'Eroe vengono momentaneamente sospese e si passa al tiro dei dadi.

Una volta che la Fatica viene confermata si procede passo-passo con la seguente procedura:

- Se si gioca in tre, il giocatore coi Ruoli La Natura e Il Sovrannaturale, se lo ritiene opportuno, può togliere o aggiungere un dado nero motivando narrativamente quale aspetto dell'ambiente aiuta o mette in difficoltà L'Eroe.
Se si gioca in quattro prima il giocatore col Ruolo La Natura sceglie se togliere o mettere un dado nero motivando la sua scelta. Poi il giocatore col Ruolo Il Sovrannaturale fa la stessa cosa.
In ogni caso i dadi neri assegnati all'Eroe non potranno mai essere più di due e almeno un dado nero va lanciato.

- L'Eroe sceglie liberamente quanti dadi bianchi prendere dallo spazio Autorità del foglio dell'Eroe. Può usare quelli che vuole, anche tutti quanti ma così facendo L'Eroe mette potenzialmente a rischio le sue frasi Autorità. Una volta deciso, effettua il tiro lanciandoli insieme ai dadi neri ricevuti.

- Si osserva l'esito del lancio e prima di tutto si controllano i valori numerici del o dei dadi neri presenti nella zona Peso della Sorte.
Il valore numerico di questi dadi neri annulla il risultato di tutti i dadi bianchi che riportano lo stesso valore. Questi dadi bianchi vengono subito riposizionati nello spazio Autorità.

- Si cercano i dadi bianchi rimasti che hanno valore uguale o più alto del singolo dado nero più alto. Questi dadi bianchi rimangono sul Foglio mentre quelli col valore più basso vengono scartati dal Foglio e non potranno più essere recuperati.

- Se sul Foglio c'è anche un solo dado bianco con un valore uguale o maggiore del singolo dado nero, la Fatica è riuscita.
Se così non fosse causa assenza di dadi bianchi, si fallisce la Fatica.

- Si spostano poi tutti dadi neri lanciati, nella zona Peso della Sorte.
Se le caselle possono contenere tutti dadi neri lanciati, essi vanno posizionati lì.
In caso contrario sia i dadi neri lanciati che quelli già presenti nella zona escono dal Foglio e vanno ridati a La Sorte. L'Eroe spunta una nuova Autorità aggiuntiva che può essere già disponibile.

- Se la Fatica è riuscita, L'eroe finisce di distribuire i suoi dadi vincenti sulle Autorità e narra la vittoria.
Se la Fatica è fallita La Sorte narra le conseguenze spiacevoli che accadono tenendo eventualmente conto di quali Autorità sul Foglio dell'Eroe sono rimaste scoperte dai dadi.

Opzionalmente se L'Eroe sta viaggiando con un Mentore o Musa, ha disponibile un dado rosso da poter lanciare dopo il tiro per superare la Fatica, motivando narrativamente come il Mentore o Musa gli stia dando una mano.
Questo dado funziona esattamente come quelli bianchi con la sola differenza che non esce mai dal Foglio e che può solo occupare la sua specifica casella designata.
Questo dado rosso ritorna sempre nella sua casella dopo il tiro ma L'Eroe deve star attento a come e quando usarlo: una Autorità rimasta scoperta può far sì che La Sorte ne approfitti allontanando o eliminando il Mentore o Musa stesso. Se così accade il dado rosso può essere tolto dal Foglio momentaneamente o definitivamente.

Una Fatica non può mai essere ripetuta: L'Eroe dovrà provvedere ad andare avanti in un altro modo.
In ogni caso **il limite minimo di dadi bianchi cui L'Eroe può disporre è due**. Non può mai scendere oltre questa quantità.

6) <u>Avvicinamento</u>

Questo breve Canto è un punto di collegamento tra l'ultima Fatica affrontata e una preparazione al Canto successivo. L'Eroe narra come riesce a raggiungere il luogo dove è presente l'agognata Chiave e come si preparerà ad affrontare La Prova.

7) <u>La Prova</u>

Questo Canto è analogo a quello Fatiche e si svolge nella stessa maniera, salvo queste importanti differenze:
- si esegue una sola volta, quindi è un solo e unico tiro.
- l'identità dell'Eroe sarà palesemente rivelata e la sua Virtù usata in modo evidente.
- L'Eroe non può avvalersi dell'aiuto del Mentore o Musa.
- è obbligatoriamente da due dadi neri.
- L'Eroe otterrà in ogni caso La Chiave a prescindere dal risultato dei dadi.
- in caso di fallimento L'Eroe perde la sua Virtù che viene barrata sul Foglio dell'Eroe.

8) Ricompensa

Questo Canto è un congiungimento al termine di quello precedente. L'Eroe narra come ottiene La Chiave e di come uscirà dal mondo straordinario, sempre rispettando le sue Autorità confermate. In questo Canto i giocatori possono fare della narrazione libera rispettando sempre ciò che è definito dal loro Ruolo.

9) Ritorno

In questo Canto l'Eroe dovrà rispondere a delle domande che verranno poste a lui dagli altri Ruoli. Dovrà rispondere sinceramente e casomai riflettere ad alta voce su cosa ha appreso e sulle scelte difficili che ha dovuto prendere in questo Viaggio.

Le domande sono le seguenti divise per Ruolo:

- La Natura: dopo aver affrontato queste avversità, non desideri ritornare a casa?
  desideri rimanere sempre insieme a lei/lui? (riferito a Chiave, Mentore o Musa)
  la prossima volta che vedrai il tuo viso riflesso cosa penserai?

- Il Sovrannaturale: cosa faresti con La Chiave se scegli di tenerla per te?
  se tu potessi tornare indietro nel Viaggio cosa cambieresti?
  se ora volessi essere in un altro luogo quale sarebbe e perchè?

- La Sorte: cos'hai provato quando è morto/a?
  cos'hai provato quando l'hai lasciato/a?
  da com'eri prima di varcare La Soglia, adesso ti senti più creatore o distruttore?

Ciascun Ruolo sceglie una sola domanda e la pone all'Eroe.
Non c'è una sequenza prestabilita su chi inizia e una domanda può benissimo essere contigua a una risposta data dall'Eroe.

10) *Fine*

Ormai ritornato nel mondo ordinario, in questo Canto l'Eroe dovrà scegliere se utilizzare La Chiave per risolvere il Problema, o consegnarlo a un personaggio perchè cio avvenga, oppure no e tenerselo, distruggerlo o abbandonarlo.
A seconda della sua scelta e della situazione attuale del Foglio dell'Eroe, scatterà l'epilogo del Viaggio.
Se all'Eroe l'epilogo che gli si prospetta non piace, deve dire ad alta voce ″Piuttosto la morte″ e narrare come vuole che Il Viaggio e la sua vita si concludano.

Per sapere quale epilogo il destino ha in serbo seguite queste istruzioni:

L'Eroe possiede ancora la sua Virtù? Se sì vai all'1, altrimenti al 2.
-1) Il totale dei dadi bianchi rimasti è maggiore di quelli neri? Se sì vai al 3, altrimenti al 5.
-2) Il totale dei dadi bianchi rimasti è maggiore di quelli neri? Se sì vai al 4, altrimenti al 6.
-3) L'Eroe consegna La Chiave? Se sì vai al 7, altrimenti al 9.

-4) L'Eroe consegna La Chiave? Se sì vai al 8, altrimenti al 10.
-5) L'Eroe consegna La Chiave? Se sì vai all' 11, altrimenti al 13.
-6) L'Eroe consegna La Chiave? Se sì vai al 12, altrimenti al 14.

Epiloghi

-7) L'Eroe ha riconfermato la sua fama. Può decidere se fermarsi o ripartire per la sua strada ma in ogni caso il suo gesto rimarrà vivido nel tempo. L'Eroe narra come il suo Viaggio ha avuto un esito importante anche per le generazioni future.

-8) L'Eroe si è rivelato essere più uomo che mai e il suo coraggio e la sua tenacia dimostrano che non è tra gli dei solo perchè non gli interessa. L'Eroe narra come da uomo sarà onorato e venerato per lungo tempo.

-9) L'Eroe ha probabilmente deciso che il suo tornaconto è più importante, forse per una finalità superiore. Canteranno sicuramente le sue lodi che comunque saranno infarcite da capricci simili a quelli degli dei. L'Eroe narra come si godrà la sua vita facendosi beffe delle sventure.

-10) L'Eroe probabilmente ne ha avuto abbastanza e ha deciso di godersi la vita ed essere felice dipendendo esclusivamente dalle sue scelte. L'Eroe narra come la felicità allieterà la sua vita sapendo che da questo in molti hanno sofferto e perso la fiducia negli altri.

-11) L'Eroe acclamato e omaggiato, è stanco e approfitterà di un lungo ma meritato periodo di riposo. Forse nella sua testa c'è il desiderio di rimanere in pianta stabile. Ma no, non fa per lui. L'Eroe narra come passerà gradevolmente il tempo e di come un giorno prenderà commiato da un posto che non dimenticherà più.

-12) L'Eroe è veramente provato e avrà bisogno di un lungo periodo di tempo per riprendersi. Forse un giorno riprenderà a viaggiare ma al momento è un pensiero che lo sfiora appena. L'Eroe narra come trascorrerà una vita normale magari raccontando e insegnando le sue esperienze alle nuove generazioni.

-13) L'Eroe è conscio che le sue scelte porteranno delle pesanti conseguenze ma per ora non importa. Andarsene, distrarre la mente e tornarsene a casa è cio di cui ha bisogno. L'Eroe narra come passerà la sua vita e come vedrà il mondo cambiare dinnanzi a sè.

-14) L'Eroe probabilmente non sarà più salutato ma additato e il suo nome verrà associato alla malasorte o sventura. Se rimarrà troppo a lungo in un posto, è anche possibile che venga cacciato via o inseguito. L'Eroe narra come sarà la sua vita da fuggiasco e se avrà rimorso per ciò che in passato ha fatto o meno.

Conclusioni

Questo è L'Avventura Perduta, il gioco che ho creato per il concorso GameChef 2018 rispettando il tema storie perdute e utilizzando gli ingredienti *vello* e *pesare*.
Spero che sia interessante e che piaccia.
Sicuramente ci sono delle parti da rivedere e correggere ma posso dirmi soddisfatto di quel che è venuto fuori anche a fronte dell'unico playtest che ho potuto fare causa tempi stretti.

In ultimo vorrei ringraziare tutti quelli che han creduto in me e nel progetto e soprattutto Luca Piazzi per, a suo tempo, avermi saputo consigliare testi importantissimi di riferimento sulla figura dell'eroe e Helios Pu per il playtest e le osservazioni mirate nate dall'unica partita fatta.

Samuele Vitale

Foglio dell'Eroe

Eroe_____
Virtù_____

Peso della Sorte
●●

Autorità

☐ Ho i mezzi per essere subito là

☐ Con me sei al sicuro

☐ Nessun mortale può battermi

☐ Conosco questa storia

☐ Tutti si fidano della mia parola

☐ Ho il favore degli dei

● Mentore/Musa

Le storie perdute dei re

Emanuele Tomasetti
(alias Tomma)

Le storie perdute dei Re

Un gioco per due giocatori per Decktet di Emanuele Tomassetti
Agosto 2018

L'attuale re del regno di Titaban ha convocato due dei suoi più grandi studiosi per affidargli il compito di ricostruire le storie perdute degli antichi Re che lo hanno preceduto. Sei ere di pace e prosperità, una per ognuno dei sei Re che si sono susseguiti al trono.
Alla morte del sesto Re grandi sconvolgimenti hanno attraversato il regno portando caos e distruzione.
Ora con la pace ristabilita è compito di questi studiosi accontentare il re e ricostruire le storie perdute.
Viaggiando verso i confini del regno i giocatori saranno alla ricerca di informazioni riguardo le storie dei re a loro assegnati.
E' in gioco il loro prestigio e ognuno proverà a raccogliere le storie all'interno di grandi tomi.
Si sa che il re giudica i libri in base al loro peso, quindi tentare di aggiungere più dettagli possibili sarà fondamentale per apparire ai suoi occhi come il miglior studioso.

Per giocare il gioco è necessario un mazzo di carte Decktet. Tale mazzo è liberamente scaricabile dal sito https://www.decktet.com/.
Il gioco usa il mazzo base: assi, carte numerate da 2 a 9 e i sei Re; più la carta aggiuntiva The Excuse.

SETUP

Separare dal mazzo principale i sei Re. Mischiarli e distribuirne tre a caso ad ognuno dei due giocatori.
Ogni carta rappresenta uno dei re di cui si ha il compito di ricostruirne la storia.

Posizionare la carta The Excuse, scoperta, al centro del tavolo. Essa rappresenta il centro del regno, da cui si dirameranno nelle 4 direzioni i territori da esplorare alla ricerca degli indizi delle storie perdute.

Posizionare tre carte scoperte affiancate lungo ognuna delle 4 direzioni intorno alla carta The Excuse.

TURNO DI GIOCO

Ogni giocatore agisce a turno esegue:

- sceglie una direzione verso cui marciare alla ricerca. Qui troverà o scarterà pezzi di storia;
- se è stato trovato un pezzo di storia esso va inserito nel tomo del relativo re in ordine cronologico;
- riempire la direzione con tre carte scoperte nel caso si siano esaurite le carte presenti in essa;
- il turno passa all'altro giocatore.

Setup del gioco

DETTAGLI

La storia di ogni Re è composta da carte che possiedono il seme di tale re. Le carte sono inserite nella storia in ordine di valore, il più basso è l'asso e il più alto il nove.

Come prima azione il giocatore di turno sceglie una delle carte all'estremo di una delle quattro direzioni intorno alla Excuse. Tale carta può o esser scartata oppure giocata inserendola se possibile in una delle tre storie che si stanno scrivendo. Nel caso in cui nessuna delle 4 carte sia usabile è possibile solamente scartare.

Ogni storia può possedere solamente carte che contengono il seme del re associato. La carta può esser aggiunta in testa o in coda alla storia. Gli eventi vengono raccolti in ordine cronologico. Ovvero la carta può esser messa prima del gruppo se ha valore minore della prima carta già presente, oppure in fondo al gruppo se il suo valore è maggiore dell'ultima già presente. Le carte non sono inserite in ordine sequenziale: asso, 2, 3, ecc. ma devono essere in ordine crescente. E' lecita una storia formata dalle carte: tre, cinque, sette, otto, nove.
Una volta posizionato un asso o un nove questo limita la possibilità di espansione della storia poiché non esisteranno rispettivamente carte minori o maggiori.

Se viene pescata l'ultima carta presente in quella direzione, il giocatore di turno riempie nuovamente la fila con tre nuove carte.

Nell'esempio il giocatore ha raccolto l'asso del Sole per espandere la storia associata al Re del Sole. Esso verrà messo prima del 4 impedendo però al giocatore di espandere ulteriormente la storia nel passato. Sarà possibile espanderla solamente con la carte 9, in quanto non è possibile giocare carte nel mezzo della storia. La storia una volta aggiunto l'asso ha un peso di 4.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando sono state usate tutte e trenta le carte del mazzo o prematuramente se nessuno dei due giocatori ha più possibilità di espandere una propria storia.

CALCOLO DEL PUNTEGGIO

Il punteggio di ogni tomo è dato è pari al numero di carte presente nella storia. Si confrontano le storie di peso minore ottenute dai due giocatori. Chi la la storia di peso minore maggiore vince. In caso di parità si confronta la seconda storia di peso minore e così via. In caso tutte e tre risultino in parità si esegue la somma di ogni valore delle carte prese. Chi ha il totale maggiore vince.
Se ancora a pari merito condividono la fama davanti al re a alla corte.

VARIANTE NARRATIVA (raccomandata)

Vista la natura delle carte è possibile definire una variante narrativa per il gioco. Una volta conclusa la partita ogni giocatore possiederà un certo numero di carte per ogni ogni re. In modo alternato si potrebbe procedere e narrare la storia di uno dei re legando insieme gli elementi rappresentati sulle carte, rispettando rigorosamente l'ordine cronologico delle carte. Visto la natura delle carte che presenta più di un seme, la singola carta potrebbe apparire in una storia piuttosto che in un altra, oppure potrebbe esser stata scartata.

VARIANTE CARTE AGGIUNTIVE

Se lo si desidera è possibile usare il mazzo completo di decktet aggiungendo anche i pedoni e le carte corte, tutte possiedono tre semi, potranno quindi essere giocate in tre storie diverse.
All'interno dell'ordine cronologico tali carte seguono il 9. La sequenza di tutti i valori diventa: asso, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, pedone, corte.
Per inserirle, nel setup, scartare senza vederle una carta pedone ed una carta corte, inserire le sei carte rimaste nel mazzo base, mescolare e procedere come al solito.

Lost in redaction

Edoardo Cremaschi
Vanessa Colciago

Menzione Chimera per l'uso della piattaforma online

Lost in Redaction

Un gioco con tante idee e troppo poco tempo

Una sottomissione per il Game Chef Pummarola Ediscion 2018.
Tema: Storie Perdute.
Ingredienti Usati: smussare, marcia.
Autori: Edoardo Cremaschi, Vanessa Colciago.
Ringraziamenti: Francesco Zani, Ivan Lania, Daniele Fusetto, Daniele Di Rubbo, Eugenio Memoni.

Nota per i revisori: *I capitoli di Appendice, pur essendo accessori al gioco almeno nei nostri intenti, sono da considerarsi parte della sottomissione per il GameChef.*

Questo è un gioco su come un'idea cambia al tempo dei social network e degli strumenti di lavoro condiviso.
Questo è un gioco che si svolge completamente su Google Documents™, a partire dalla sua stesura fino alla sua messa in scena.
Questo è un gioco sincrono: lo giocherete tutti nella stessa sera agendo tutti contemporaneamente.
Questo è un gioco metamodernista (cfr. **Appendice A**) che azzera le distanze ed accetta il punto di vista come uno spettro.
Questo è un gioco dove ci sono dei vincitori e degli sconfitti.

Impostare il Gioco

Lost in Redaction prevede dai 3 ai 6 giocatori. Uno di loro sarà l'ospite del gioco e dovrà occuparsi dei preparativi; tu che stai leggendo sei di gran lunga il miglior candidato per questo ruolo. Da questo momento il testo si riferirà all'Ospite ogni volta che userà la seconda persona singolare: userà il plurale per indicare un'azione che devono fare tutti i giocatori. Per ulteriori chiarimenti sulle convenzioni del testo consultate l'**Appendice B**.

Scegliete una serata in cui tutti i partecipanti possano avere libera disponibilità di un computer. Per partecipare è necessario un account gmail con accesso a Google Documents™ e la possibilità di prendere parte almeno in audio a due Google Hangout™ di circa 10 minuti, una all'inizio ed una alla fine del gioco.

Creazione dello Spazio Condiviso

Copia su un Documento Google il testo contenuto nell'**Appendice A**.
In alternativa puoi usare un testo con le seguenti caratteristiche:

- Contiene una dichiarazione di intenti di qualche tipo.
- Ha una lunghezza compresa tra le 300 e le 600 parole

- È preferibilmente diviso in chiari paragrafi filologicamente indipendenti.
- Contiene poca o nessuna formattazione.

Dei buoni esempi di testo con questa struttura sono un manifesto di avanguardia artistica, un programma politico oppure una circolare d'ufficio.

Fornisci a tutti i partecipanti l'accesso in modifica al documento.

Assegnazione e Presentazione dei Personaggi

Un paio di giorni prima della data concordata per giocare, contatta i partecipanti fornendo loro i fondamenti dei loro personaggi: **determinali casualmente, il tuo incluso**.
I fondamenti di un personaggio constano delle risposte alle tre domande qui di seguito: scegli le risposte dalle tabelle a loro correlate.

- **Che messaggio voglio emerga?**
- **Quale estetica voglio per il documento?**
- **Come certo di perseguire i miei obiettivi?**

Non è un problema se i personaggi hanno punti in comune. L'importante è che abbiano dei chiari punti di controversia: se così non è, effettua nuovamente il sorteggio.

Che messaggio voglio emerga?

Lungimirante, chi legge dovrà intuire quanto lontano va la nostra riflessione.
Celebrativo, chi legge dovrà riconoscere la grandezza dei nostri intenti.
Semplificatore, chi legge dovrà avere l'impressione di aver capito tutto.
Inclusivo, chi legge dovrà sentirsi accolto dal nostro movimento.
Efficiente, a chi legge dovrà saltare all'occhio che non ci perdiamo in ciance inutili.
Tecnico, chi legge dovrà avvertire tutta la nostra competenza in materia.

Che estetica voglio per il documento?

Sobria, cercherò di eliminare ogni fronzolo.
Esplosiva, dovrà letteralmente stupire chi lo guarda.
Ordinata, ricercherò indentature e simmetrie quasi maniacalmente.
Anarchica, pensa ed edita fuori dagli schemi.
Pomposa, renderò la lettura lenta e ampollosa.
Facilitante, guideró chi legge nella lettura e comprensione del documento.

Come cerco di perseguire i miei obiettivi?

Accademico, citerò fonti ed articoli per supportare le mie argomentazioni.*
Saccente, rifiuterò le premesse alla base delle argomentazioni altrui.
Autoritario, userò il mio status e le mie referenze per difendere le mie argomentazioni.
Politico, cercherò di costruire la mia argomentazione sul compromesso.
Vendicativo, se sarò costretto a cedere agirò di conseguenza in futuro.
Adulatore, otterrò il favore dei collaboratori facendo leva sulle loro vanità.

* Nota bene: le fonti e gli articoli a cui ci si riferisce possono essere tranquillamente inventati, purché verosimili.

Comunica poi **privatamente** ad ogni altro giocatore le risposte del suo scheletro.
Queste risposte saranno note al tuo Personaggio, il quale ha precedentemente collaborato con tutti gli altri oppure ha avuto testimonianze di prima mano riguardo al modo in cui lavorano.
I personaggi sono però chiamati a presentarsi tramite una breve biografia nella quale hanno completa discrezionalità riguardo a quanto divulgare di loro stessi.
Se non lo hai già fatto, condividi con gli altri giocatori anche il link del documento condiviso creato nella fase di preparazione precedente.
Nell'**Appendice B** troverai un template email riassuntivo di tutto ciò che è necessario comunicare ai giocatori.

Flusso di Gioco

Contesto Iniziale (~ 15 minuti)

Collegatevi tramite una **Chiamata Hangout**: una volta chiusa la chiamata, potete usare la chat hangout qualora siano necessari chiarimenti rispetto alle procedure di gioco.

Stabilite il **Contesto iniziale** rispondendo a queste domande:

- **Perché proprio noi stiamo lavorando al documento?**
- **Per quale motivo il documento deve essere pronto entro stasera?**
- **Cosa ha causato tutto questo ritardo?**
- **Uno di noi è l'autore del testo iniziale? Se sì, chi è?**

Usate il tempo restante per chiarire eventuali dubbi riguardo le procedure di gioco o riguardo l'uso della piattaforma Google Documents™.

Discussione (~ 90 minuti)

Giocate **Tre Atti** da circa 30 minuti l'uno. Ogni atto è costituito da due sotto-fasi, ovvero la *marcia* e lo *smussamento*.
Come ospite hai il compito di scandire il ritmo di gioco e far rispettare le tempistiche: **non avere il tempo di completare tutto quello che si vuole fare è parte dell'esperienza di gioco.**

Marcia (~ 25 minuti)

Dedicatevi a suggerire modifiche al documento utilizzando l'apposita funzione, commentare le modifiche suggerite dagli altri e a rispondere ai commenti sotto le vostre. Non abbiate paura a menzionare gli altri personaggi o a contattarli usando la chat interna al documento.

Passati circa 25 minuti, chiudi la fase di marcia comunicandolo sulla Chat Hangout e passate alla fase di Smussamento.

Smussamento (~ 5 minuti)

In questa fase le modifiche suggerite nella precedente fase di marcia vengono accettate o rifiutate.
Le modifiche che non hanno commenti di risposta vengono automaticamente approvate: questo è un tuo compito come ospite, ma puoi decidere di farti aiutare dagli altri giocatori se è necessario dividere il lavoro.
Le modifiche che invece hanno generato una discussione devono essere **votate dai partecipanti** con un semplice "Approvo" o "Non Approvo". Se la maggioranza approva la modifica viene approvata, in caso contrario viene rifiutata: anche questo, come ospite, è un tuo compito nel quale puoi decidere di farti aiutare.
Procedete poi alla fase di gioco successiva.

Pausa (~ 15 minuti)

Dopo tre cicli di *Marcia* e *Smussamento* prendetevi tutti una pausa, possibilmente lontano dal computer e che preveda qualche attività di routine come bere qualcosa o andare a rinfrescarsi. Nel frattempo, pensate al testo finale:

- **Siete soddisfatti del risultato finale?**
- **C'è qualcosa che proprio non riuscite a tollerare?**
- **C'è qualcosa che non avreste mai incluso ed invece vi piace?**
- **Come vi spiegate le decisioni prese dal gruppo?**

Diffusione (~ 20 minuti)

É il momento di diffondere il testo al pubblico. Rendi il documento visibile a tutti e precedi al testo un chiaro disclaimer:

> QUESTO DOCUMENTO RAPPRESENTA IL FRUTTO DI FANTASIA DI UN GIOCO DI RUOLO. IN NESSUN MODO RISPECCHIA LE REALI OPINIONI DEI

PARTECIPANTI ED OGNI RIFERIMENTO A FATTI O PERSONE REALMENTE ESISTENTI È DA RITENERSI PURAMENTE CASUALE.

Ogni personaggio decide in autonomia come diffondere il testo.
Sarà un post sul proprio blog o su uno dei propri account social? una mail ad una testata giornalistica o a qualche importante istituzione coinvolta nel settore? Un video di commento? Qualche altro metodo, non convenzionale oppure culturalmente superato?
All'interno dello strumento di condivisione designato assicuratevi di esprimere le vostre opinioni in merito al prodotto finale ed al processo di creazione partendo dalle domande su cui vi siete interrogati nella fase precedente.
Sarà un invito ad informarsi? Una celebrazione di se stessi o degli altri partecipanti? Un rant, con o senza una patina di cortesia a mascherarlo? oppure proprio nessun commento?

Se la vostra condivisione può essere messa in atto, fatelo. Altrimenti replicatela in modo fittizio, ma facendo in modo che tutti i partecipanti possano consultarla. A titolo esemplificativo: se la condivisione del vostro personaggio è un post su un social network, potete effettivamente condividere il documento tramite i vostri account; se invece la condivisione riguarda inviare una email ad un quotidiano nazionale, consigliamo piuttosto di preparare una email fittizia e girarla ai partecipanti.
In entrambi i casi includete nella vostra condivisione un segnale che la identifichi inequivocabilmente come parte di un gioco di fantasia - ad esempio l'hashtag **#lostinredaction** e qualche riga di spiegazione.

Conclusione (~ 10 minuti)

Riprendete la Chiamata Hangout che avete utilizzato per la fase di Contesto Iniziale e intavolate una discussione sul gioco. Assicuratevi che ogni partecipante abbia almeno:

- un feedback da un altro partecipante sul suo migliore contributo;
- una domanda sul perché il suo personaggio abbia scritto e fatto qualcosa;
- un'impressione sulla sua conclusione.

Terminata la discussione, votate rispondendo si o no alla domanda: **Il testo originale potrebbe essere riconoscibile senza contesto?**
Se la maggioranza è NO, significa che il vostro intervento ha fatto perdere la storia originale: siete tutti vincitori.

Appendice A: Testo Iniziale

Disclaimer: *il presente testo è una traduzione amatoriale del manifesto del metamodernismo, che potete trovare nella versione inglese all'indirizzo http://www.metamodernism.org/ : sentitevi liberi di ripartire dalla versione originale nella maniera che preferite.*

METAMODERNISMO // MANIFESTO

1. Riconosciamo come l'oscillazione sia l'ordine naturale del mondo.

2. Dobbiamo liberarci dall'inerzia risultante da un secolo di ingenuità ideologica modernista e dalla cinica insincerità del suo antonimo figlio illegittimo.

3. D'ora in poi il movimento sarà alimentato da un'oscillazione tra posizioni, con idee diametralmente opposte operanti come polarità pulsanti di una colossale macchina elettrica, spingendo il mondo all'azione.

4. Riconosciamo le limitazioni inerenti a tutti i movimenti e le esperienze, e l'inutilità di ogni tentativo di superare i confini ivi stabiliti. L'essenziale incompletezza di un sistema dovrebbe richiedere una partecipazione, non per raggiungere un dato fine o essere schiavi del suo corso, ma piuttosto per la possibilità di intravedere di riflesso qualche esteriorità nascosta. L'esistenza è arricchita se ci accingiamo a svolgere il nostro compito come se quei limiti potessero essere superati, poiché tale azione rivela il mondo.

5. Tutte le cose sono catturate all'interno dell'irrevocabile diapositiva verso uno stato di massima disgregazione entropica. La creazione artistica è contingente all'origine o alla rivelazione della differenza in essa. Influenza al suo apice è l'esperienza non mediata della differenza *in sé*. Deve essere il ruolo dell'arte esplorare la promessa della propria ambizione paradossale costringendo l'eccesso verso la presenza.

6. Il presente è un sintomo della nascita gemellare dell'immediatezza e dell'obsolescenza. Oggi siamo nostalgici tanto quanto futuristi. La nuova tecnologia consente la simultanea esperienza ed attuazione di eventi da una molteplicità di posizioni. Lungi dal segnalare la loro fine, queste reti emergenti facilitano la democratizzazione della storia, illuminando i bivi lungo i quali le sue grandi narrazioni possono navigare il qui e ora.

7. Proprio come la scienza ricerca l'eleganza poetica, gli artisti potrebbero intraprendere una ricerca della verità. Tutte le informazioni sono terreni di conoscenza, sia empirica che aforistica, indipendentemente dal suo valore di verità. Dovremmo abbracciare la sintesi scientifico-poetica e la consapevole ingenuità di un realismo magico. L'errore nutre il senso.

8. Proponiamo un romanticismo pragmatico non ostacolato da un ancoraggio ideologico. Quindi, il metamodernismo deve essere definito come la condizione mercuriale tra e oltre l'ironia e la sincerità, l'ingenuità e la conoscenza, il relativismo e la verità, l'ottimismo e il dubbio, nel perseguimento di una pluralità di orizzonti disparati e inafferrabili. Dobbiamo andare avanti e oscillare!

Appendice B: Strumenti per l'Ospite

Regole di formattazione del regolamento

Il regolamento utilizza le seguenti regole di formattazione:

- La seconda persona singolare viene usata per indicare azioni in carico all'ospite, mentre la seconda persona plurale per azioni che devono compiere tutti i giocatori.
- Il sottolineato viene usato per indicare tutte le azioni proprie della piattaforma Google Documents™.
- Il grassetto ed il corsivo sono utilizzati per dare enfasi ad alcuni passaggi delle procedure di gioco particolarmente salienti.

Utilizzo della piattaforma Google Documents™

Si rimanda alla guida ufficiale di Google Documents™. Di seguito, alcuni dei link che potrebbero esservi più utili.

- Guida base all'uso della piattaforma;
- Creare, modificare e formattare un documento;
- Condivisione di un File Google Document ed utilizzo della Chat;
- Guida all'uso dei commenti;
- Guida all'accessibilità per Google Documents.

Template Email per i Personaggi

Ciao *{nome}*,
di seguito trovi il tuo scheletro del personaggio che ho estratto casualmente.

Che messaggio voglio emerga? *{inserire risposta}*
Che estetica voglio per il documento? *{inserire risposta}*
Come cerco di perseguire i miei obiettivi? *{inserire risposta}*

Queste risposte non sono necessariamente note agli altri personaggi eccetto che al mio, con il quale il tuo personaggio ha precedentemente collaborato - oppure il mio personaggio ha avuto testimonianze di prima mano sull'operato del tuo.

Scrivi una breve biografia di presentazione del tuo personaggio basandoti sullo scheletro e condividila con tutti i giocatori me incluso prima della sera della giocata: assicurati di includere il nome con cui gli altri conoscono il tuo personaggio, perché questa descrizione sarà tutto quello che gli altri giocatori sanno di te.

Inizieremo a giocare con un Google Hangout™ dove stabiliremo il contesto iniziale ed avremo modo di ripassare le regole: trovi il regolamento del gioco in allegato, in modo che tu possa consultarlo se serve o leggerlo integralmente se preferisci. Finiremo la partita con un altro Google Hangout™ dove discuteremo di quanto successo in gioco e determineremo i vincitori.

{Allegati: Regolamento del Gioco}

Manoscritto trovato alle Termopili

Lorenzo Trenti

Manoscritto trovato alle Termopili

di Lorenzo Trenti – v. 1.01, 26.8.2018

(...)
Questo dunque il resoconto del nostro cammino. Mentre mi accingo a concludere questo diario, però, mi rendo conto che non è sufficiente per espiare a fondo le mie colpe.
Vedo le mie mani ancora stillanti sangue, come se avessero continuato a gocciolare dalla soglia di casa fino a qui. Una traccia fin troppo evidente per l'alata Nemesi, equa distributrice di giustizia.
Non è bastato il cammino fino a questo luogo e non è bastato il resoconto del cammino assieme ai miei compagni. Che altro dunque? Musa senza nome, ispiratrice di un'arte nuova, rendi profondo il solco del mio stilo, acciocché (...).
Ecco il segno: lasciare un segno, appunto. Non solo una cronaca. Un'indicazione, un segnavia, che consenta ad altri di percorrere lo stesso cammino, o uno analogo.
(...)
Un cammino di espiazione, per chiudere una storia e infine perderla per sempre, seppellendola. Un modo per deporre un peso troppo grande per le nostre spalle. Ma anche una marcia importante per se stessa, perché siamo diversi da quando siamo partiti e lungo il tragitto abbiamo smussato i nostri spigoli reciproci.
(...)
Farete così: radunerete un gruppo di tre, quattro o cinque persone. Partirete per un cammino a piedi verso le Termopili. Se questa destinazione è troppo lontana, andrà bene un altro luogo visitato dagli dei, come un posto in cui si sia consumata una battaglia o un fatto di sangue; oppure un santuario, un monumento, la cima di un monte, la riva del mare, un cammino di pellegrinaggio, un sentiero già noto… l'importante è che questo cammino lo facciate per davvero, e non sia un racconto che fate attorno al tavolo di una taverna, o di una delle vostre case (se ne avete una).
(...)
Presterete attenzione al cammino. Procurerete una mappa, se occorre, e qualcuno che sappia leggerla. Vi chiederete: sono tutti in grado di camminare allo stesso modo? Abbiamo chiaro quante ore durerà il cammino? Serve attrezzatura particolare? Ne sono tutti in possesso? Vi occorrono acqua e viveri? Questo lo dico avendolo vissuto sulla mia pelle. Se avessimo saputo prima l'arsura del…
(...)
Ognuno sceglierà, prima della partenza, la propria identità di Persona. Chi volete essere e quale storia dovrete seppellire? Sono ammesse identità simili, ma ognuno di voi svilupperà la propria. Non vi conoscete, ma avrete modo di conoscervi lungo la strada.
(...)
Prima di partire ognuno risponderà alle domande della propria Persona. Le due domande finali non sono per voi, ma per i vostri compagni. Ne farete dei biglietti e lungo il cammino, nel momento che vorrete, li darete a chi volete voi, uno alla volta nell'ordine che preferite. Tutti allo stesso compagno di strada o ripartiti fra più persone. Potrete anche darli tutti alla partenza. Chi riceve un biglietto dovrà farvi la domanda in esso contenuta, nel momento che riterrà più opportuno, e voi dovrete rispondergli.
(...)
E a un certo punto partirete.
Noi ci presentammo, imbarazzati, solo dopo un po' che camminavamo insieme. Voi…
(...)
Lungo il cammino racconterete cosa vi ha spinto a fare questa strada, quella che vi ha fatto incontrare. Deciderete in che misura aprire il vostro cuore. L'unico obbligo che vi correrà sarà quello di rispondere alle domande che avete affidato ai vostri compagni; ma sarà comunque un cammino di condivisione delle parole, quindi non resterete in completo silenzio. Nel dubbio chiedete, o parlate di cose vicine al vostro cuore.
(...)
Infine, arriverete alla meta. Ognuno di voi compirà un segno per sancire la perdita della storia che ha vissuto e la deposizione del suo peso. Potrebbe trattarsi di seppellire materialmente qualcosa, come un ricordo, o magari un seme; bruciare un documento, come una lettera; lasciare un manufatto, come una pila di sassi o un disegno nella

polvere; comporre una poesia o un racconto; urlare un nome da una scogliera, o intonare un canto dall'orlo di un dirupo; scrivere una lettera che recapiterete una volta rientrati a casa; tatuarvi un simbolo, un nome o un disegno sulla pelle; (...). Abbiate cura di voi stessi e non offendete la Natura, perché gli dei non abbiano in spregio la vostra offerta. (...) Non saprete fin dall'inizio qual è il segno individuale della conclusione del cammino, ma avrete cura di pensarci lungo la strada.
(...)
Qualche esempio di Persona, basato su noi che per primi abbiamo compiuto il cammino. A partire da chi scrive.

IL TRADITORE
Hai tradito la fiducia di qualcuno che la riponeva in te. Una patria, un gruppo, una famiglia, una persona. Non sei felice del danno che hai causato volontariamente.
Qual è il sogno notturno che ti fa risvegliare all'improvviso? Quale immagine vedi?
Quali sono le motivazioni che ti davi all'epoca del tradimento?
Sarebbero ancora valide oggi?
Qual è la cosa peggiore che ti è capitata da allora a causa del tuo tradimento?
Sei ancora in contatto con le persone che hai tradito?
→ **Quale sarebbe una pena adatta a chi tradisce la fiducia?**
→ **Se qualcuno ti tradisce, è possibile dargli di nuovo la tua fiducia?**

L'ABBANDONATO
Eri felice, ma poi è successo qualcosa. Sei stato lasciato indietro: da un amore, da un gruppo, da un posto di lavoro. E la tua vita si è fermata lì.
Ti è rimasto qualcosa della tua vita precedente. Che cosa?
Che sensazioni ti suscita?
Hai responsabilità in questo abbandono?
Ne sei sicuro?
Sei ancora in contatto con chi ti ha abbandonato?
→ **Cosa perdi nel momento in cui appartieni a qualcuno?**
→ **Come dovrebbe essere una persona, o un gruppo, perché tu decida di appartenervi totalmente?**

IL SOPRAVVISSUTO
Sei scampato a malapena da una situazione terribile. Una catastrofe naturale, un incidente, una malattia, una relazione. Sopravvivere non è sufficiente, bisogna tornare a vivere.
C'è una cicatrice, fisica o morale, che ti è rimasta. Quale?
Cosa hai perso definitivamente? Come ti fa sentire?
A chi hai dato la colpa per quello che ti è successo?
C'era qualcuno con te? Siete ancora in contatto?
Cosa ti ha fatto capire che la tua vita non è pienamente ricominciata?
→ **Cosa può far capire a una persona che la sua vita è cambiata in modo definitivo?**
→ **È davvero possibile ricominciare dopo un evento che ti cambia la vita?**

IL DISERTORE
Avevi delle responsabilità e non le hai rispettate. Hai voltato le spalle a un gruppo, a una famiglia, a una persona. E non sei più tornato indietro.
Qual è stato l'evento che ha sancito la tua diserzione?
Quali sono le motivazioni che ti davi all'epoca della diserzione?
Oggi sarebbero ancora valide?
C'è qualcosa che ti impedisce di andare avanti nella tua vita. Che cosa?
Hai più avuto contatti con le persone che hai abbandonato?
→ **La responsabilità può diventare un fardello eccessivo?**
→ **Si può dare nuova fiducia a chi ti ha abbandonato una volta?**

IL TESTIMONE

Sei stato presente a un evento importante: forse tragico (un delitto?), forse felice (uno sposalizio?), forse entrambi (il matrimonio della persona che ami?). Da allora dovresti agire, ma non l'hai ancora fatto.
Se pensi al te stesso dell'evento, che sensazioni provi?
Cosa ti ha fatto capire che sei rimasto con le mani in mano da allora?
Sai benissimo che cosa avresti dovuto fare e non hai ancora fatto. Che cosa?
Perché non l'hai ancora fatto? Questo tuo blocco come ti fa sentire?
Cosa accadrebbe se tu non facessi niente?
→ **Come si fa a fare il primo passo?**
→ **Come si fa a non tornare indietro, una volta che si è intrapresa una scelta?**

Creato per il Game Chef 2018; tema "storie perdute", ingredienti "marcia" e "peso".
Rilasciato su licenza Creative Commons "Attribuzione 4.0 internazionale".

Non ti scordar di me

Michele Bottaccio

Fuori Concorso

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.

Psicostatia

Daniela Iacopino
Giuseppe Maisano
Gianluca Santone

PSICOSTATIA

di Daniela Iacopino, Giuseppe Maisano e Gianluca Santone

Introduzione
Antico Egitto. Siete morti.
Ma questa non è la notizia peggiore: Anubi non trova il vostro nome nel Libro dei Morti. La vostra storia è andata persa e senza quella non potrà avvenire la Psicostatia, ossia il dio non potrà pesare il vostro cuore.
Non vi resta che sfidare il destino, oscuro, beffardo e inesorabile, offrendogli il vostro corredo funerario in cambio di eventi che possano rappresentare una vita. Poco importa se è veramente la vostra vita: ogni cosa è meglio che restare per sempre nel vello etereo tra il regno dei vivi e quello dei morti.
Dopodiché affronterete Mehen, il serpente di Ra, che mangerà il cuore di chi non ritiene puro.

Materiali
Per giocare servono 24 carte che rappresentano i Peccati e le Espiazioni. I Peccati hanno un valore da 1 a 3 ed è anche il loro costo. Le Espiazioni costano 4. Le carte sono 6 per tipo. Si possono utilizzare carte numerate da 1 a 4.
Servono 14 segnalini “risorse”, e un segnalino per ogni giocatore.

Descrizione
Vengono sistemate a piramide, come in figura 1. Le file chiare sono carte scoperte, quelle scure sono carte coperte.
Le carte si comprano nella prima fase del gioco. Nel proprio turno se ne devono prendere tante quante se ne possono comprare con le risorse che si hanno, senza risparmiare nulla. Si possono scegliere solo le carte “libere”, ossia quelle che non hanno un’altra carta che le copre, nemmeno parzialmente. Quando si gira una carta coperta la si deve acquistare se si hanno abbastanza risorse. Se si rimane con delle risorse che non possono acquistare nulla di libero, ci si fermerà. Le risorse spese vengono distribuite agli altri giocatori in parti uguali e le eccedenze a chi ne ha di meno.
Il primo giocatore inizia con 8 risorse. Se si gioca in due, il secondo giocatore non ha risorse iniziali. Se si gioca in tre, il secondo giocatore ne ha 4 e il terzo ne ha 2. Lo stesso se si gioca in 4, con l’ultimo giocatore che comincia con zero risorse.
Finite le carte della piramide, si passa alla "marcia del giudizio", su un tabellone a spirale, di 10 passi, come in figura 2. Ad ogni turno si avanza inesorabilmente di 1 casella, più un eventuale movimento extra. Lo scopo del gioco adesso è raggiungere la fine del tabellone quando il peso dei peccati è stato smussato. Per smussare le proprie colpe (togliere il peso) bisogna lanciare tante monete quanto è il valore della carta scelta e ottenere altrettante “teste". Ogni risultato “croce” farà avanzare di un passo aggiuntivo il proprio segnalino. Es. per smussare un Peccato che vale 2, si lanciano 2 monete: per ogni “croce” si avanza di 1. Quella carta viene comunque scartata.

Vincono i giocatori che arrivano alla testa del serpente con il peso pari a 0. Potrebbero vincere tutti o nessuno. Il peso in eccesso verrà segnato per la classifica finale, se si vogliono giocare più manche.

Specifiche
Gioco da 2 a 4 giocatori con una durata di 5-10 minuti a manche. Si consigliano almeno 2 manche per numero di giocatori, con classifica finale pari alla somma dei pesi rimasti.

Figura 1

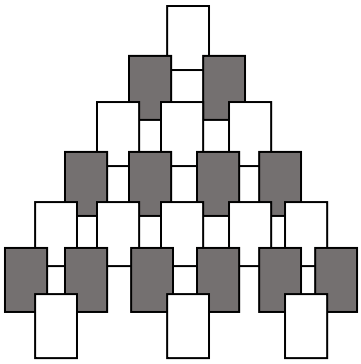
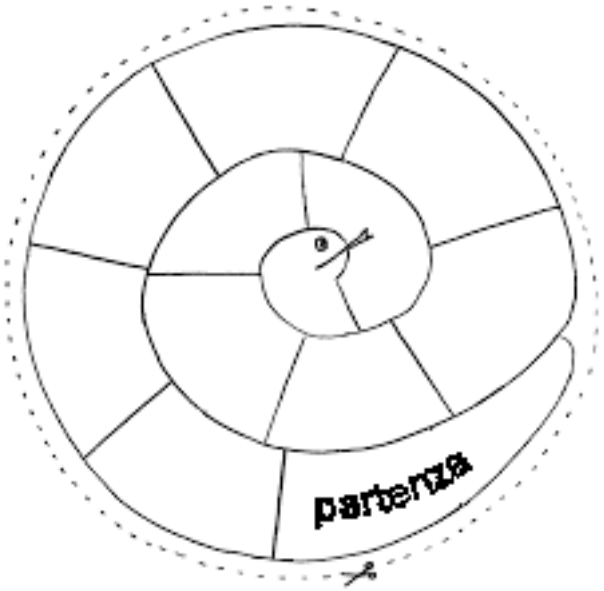


Figura 2



Il tabellone può essere stampato e ritagliato, ma si può facilmente sostituire da qualsiasi percorso di 10 passi, come per esempio una fila di carte coperte, sottobicchieri o tessere di altro tipo.

Quel che rimane di ciò che eravamo

Giacomo Vicenzi

Menzione Dedalo per il sistema di creazione più interessante

Quel che rimane di ciò che eravamo

di

Giacomo Vicenzi

Game Chef 2018

In copertina

"Black Rain" di Ray Otus (per gentile concessione)

Attenzione

Questo gioco è ahimè incompleto e pertanto allo stato attuale risulta non giocabile o parzialmente giocabile.

Tutti i punti in cui non sono arrivato a completare le regole sono indicati (ad. Es.TBD = “To Be Defined”).

L’intento era comunque di consegnarlo e partecipare al contest in quanto penso che l’idea di base e il tempo impiegato per stilarla valgano la pena di essere lette.

Grazie della fiducia!

L'Oblio ha cancellato tutto. Abbiamo perso tutto quello che sapevamo di essere e ora sappiamo solo ciò che siamo. È rimasto molto poco di ciò che eravamo all'origine: qualche reliquia perlopiù. Conosciamo l'ultimo passo fatto, ma non il viaggio completo. Sappiamo che non siamo nati qui, che siamo fuggiti da dov'eravamo per qualche motivo. Oggi, vogliamo scoprire il perché.

L'Umanità che Eravamo è un gioco da 2 a 5 giocatori di riscoperta del passato dell'umanità di un futuro (non troppo) distante, partendo dall' esplorazione di colonie su mondi ormai dimenticati.

PER COMINCIARE

Per iniziare a giocare, avrete bisogno di 2, 3, 4 o 5 giocatori, una copia della Ruota, della scheda del Vello, delle schede degli Astronauti e della Argos, delle Entità (da ritagliare lungo le linee tratteggiate e mescolare coperte). Procuratevi inoltre dei foglietti, matite, gomme, due dadi a sei facce e un sacchetto di segnalini.

LA MISSIONE

Il vostro compito è quello di scoprire il passato dell'umanità, esplorando le colonie dove essa ha messo piede, nel tentativo di raggiungere Gea, il pianeta natale.

Visiterete 7 pianeti, uno di seguito all'altro finché non giungerete (se ce la farete) al pianeta natale dell'umanità.

LA "ARGOS" E IL SUO EQUIPAGGIO

La vostra nave si chiama *Argos*. Si tratta di una delle navi spaziali migliori mai inventate dotata di un motore a velocità superfotonica che vi permetterà di saltare da un pianeta all'altro velocemente.

Il vostro equipaggio è composto esattamente da 5 persone, ognuna delle quali apporta un contributo essenziale per la spedizione. Sarà necessario che tutti i personaggi vengano giocati, ma data la loro semplicità non è necessario che siano interpretati da persone diverse. Sentitevi liberi di giocare più personaggi contemporaneamente, ovviamente se siete in meno giocatori.

Ognuno dei personaggi agirà secondo il proprio ruolo, ma per tutto il resto siete liberi di interpretarli a vostro piacimento. Sappiate invece che giocare un personaggio sbloccherà degli ambiti narrativi a ciascun giocatore: sarete competenti per ciascuno di essi e avrete l'ultima parola sugli stessi. Confrontatevi comunque con tutti gli altri in modo da creare una narrazione il più armonica e piacevole possibile al gruppo. Segue la lista dei personaggi: date loro un nome e descriveteli brevemente. Siate liberi di essere il più eterogenei possibili.

Il Capitano

Il tuo ambito è la *diplomazia.*

Sei responsabile per *la guida del gruppo e della nave*. Tutte le scelte fatte sono colpa e responsabilità tua e hai l'ultima parola. Sei il più alto in grado del gruppo e quello sicuramente con più esperienza. Sei anche l'unico in grado di manovrare un mezzo aerospaziale.

Ha il veto sui *rapporti con altri esseri senzienti*.

Il Soldato

Il tuo ambito è il *pericolo*.

Sei responsabile per la difesa del gruppo da minacce di qualsiasi tipo, specialmente per quelle che possono essere fermate a suon di proiettili, esplosioni e pugni.

Ha il veto su *qualsiasi cosa che sia minacciosa per il gruppo*.

L’ Ingegnere

Il tuo ambito è la *tecnologia*.

Sei responsabile per il corretto funzionamento della Argos e del Vello, e sei il massimo esperto di ritrovati tecnologici e di come farli funzionare. Se ha gli ingranaggi, sai come accenderlo e spegnerlo.

Ha il veto su *qualsiasi forma di tecnologia*.

Il Medico

Il tuo ambito è la *salute*.

Sei responsabile del buon stato fisico e psicologico dei tuoi colleghi e di te stesso: ti curi non solo della loro alimentazione e dei loro parametri vitali, ma anche di curarli in caso si feriscano.

Ha il veto su *ferite, malattie e natura del corpo umano*.

Il Biologo

Il tuo ambito è la *natura*.

Sei responsabile della comprensione di tutto ciò che è vivo ma non è umano. Sei un esperto di botanica, zoologia

Ha il veto su *aspetto e comportamenti di animali e piante*.

AMBITO

Quando decidete di affrontare un entità, ciascuno dei giocatori avanza un segnalino in base al proprio PG rispettivamente su diplomazia, pericolo, tecnologia, salute, ambiente. Questi sono gli ambiti. Solo il giocatore che controlla il personaggio/i personaggi con determinati ambiti può fare questa azione.

LE RISORSE

Per sopravvivere avrete bisogno di alcune risorse, le quali stiperete nella vostra nave durante il gioco, e che porterete con voi quando necessario. Le risorse sono: *acqua, cibo* e *ossigeno*. Per poter vivere consumerete un’unità di ciascuna di queste al giorno. Prima di partire, vi vengono assegnate 20 unità di ciascuna risorsa, e partirete dal massimo numero di carburante disponibile sulla griglia.

IL TEMPO

Ogni giornata dura 3 azioni, che ciascuno dei personaggi può spendere liberamente. Finite le 3 azioni giornaliere, siete obbligati a consumare 1 ossigeno, 1 cibo e 1 acqua a testa. Potete svolgere diverse azioni durante la giornata, e potete anche interagire con l’entità in più manche, però se qualcosa costa più di un’azione dovete per forza riuscire a fare quella cosa nella giornata stessa (ovvero, se ottenere una risorsa costa 2 azioni, non potete spendere l’ultimo punto azione della giornata, quindi spendere il primo di quella successiva).

IL NUOVO PIANETA

L’umanità lascia sempre un’impronta, grande o piccola che sia, ovunque mette piede. Sulla Luna abbiamo piantato una bandiera, sulla terra abbiamo costruito le Piramidi, il Colosseo, e molto ancora, su Marte

abbiamo spedito un veicolo esplorativo robotizzato. In un futuro dove i viaggi extraplanetari sono possibili, cosa abbiamo lasciato dietro di noi?

Prendete una scheda del pianeta ancora non compilata, quindi segnate i punti che seguono.

Scegliete due biomi dalla seguente lista:

- Desertico
- Ghiacciato
- Tropicale
- Roccioso
- Temperato
- Vulcanico

O qualsiasi altro bioma che vi viene in mente.

Definite una risorsa principale, una secondaria e una terziaria tra acqua, ossigeno e cibo. Per fare questo, mescolate e pescate/rivelate i bigliettini risorsa scritti in precedenza in modo che le risorse siano definite casualmente. Segnate 1, 2 o 3 sotto ciascuna casella in base a che quella risorsa sia principale (1) secondaria (2) o terziaria (3). Ciò significa, che per ottenere 2 unità di quella risorsa dovrete spendere tanti punti azione quanti quelli segnati. Ovviamente, consumerete comunque la vostra razione giornaliera raccogliendo risorse.

Scegliete quindi una difficoltà:

- ☐ Atterraggio brusco -> 1 ferita a tutti
- ☐ Avaria -> spendi 1 ricambio e 1 azione (o 3 azioni se non c'è l'ingegnere), altrimenti non puoi decollare di nuovo
- ☐ Falla nello scafo -> perdete 5 di carburante
- ☐ In ostaggio -> siete in ostaggio di una della prima entità e dovete affrontarla tutti assieme obbligatoriamente.
- ☐ Manutenzione regolare -> spendi 1 ricambio e 1 azione (o 3 azioni se non c'è l'ingegnere) o il Vello è fuori uso fino al prossimo pianeta
- ☐ Condizioni estreme -> il pericolo aumenta di 2 subito (o di 3 se non c'è il soldato)
- ☐ Furto -> perdete 5 di ogni risorsa

La difficoltà va barrata e non va più utilizzata per il resto della partita. Descrivetela brevemente prima di atterrare.

Atterrati sul pianeta, siete liberi di svolgere le seguenti azioni:

- scoprire tracce di umanità
- ottenere risorse

SCOPRIRE TRACCE DI UMANITÀ

Questa è la parte più importante del gioco, la quale vi guiderà attraverso l'esplorazione del mondo in cui vi trovate per scoprire i suoi segreti.

Pescate 3 carte Entità dal mazzo delle entità, quindi posizionatele sul tavolo. Prendetevi un attimo per osservarle, interpretarle a vostro piacimento. Non entrate troppo nel dettaglio, almeno non subito. Sappiate solo che le entità possono essere **individui**, **collettività**, **luoghi** o **eventi persistenti** che si manifestano attorno a voi, sul pianeta che state esplorando. Affrontare individui o gruppi di individui significa parlarci, lottare o analizzarli da lontano alla ricerca di informazioni. I luoghi e gli eventi persistenti invece si affrontano passandoci attraverso illesi.

I passi per scoprire il passato della colonia sono quelli di conoscere (ed affrontare eventualmente) le entità così rivelate, associandole a tre concetti: ***Lachesis*** o "*quel che doveva essere"*, ***Clotho*** o "*quel che rimane"*, ***Atropos*** o *"ciò che eravamo"*. Dovrete affrontarle in quell'ordine, quindi non è necessario assegnarle subito ai rispettivi concetti.

Ogni volta che le affrontate dovrete dapprima rispondere ad una domanda, e trascriverla sul diario di viaggio nell'apposito spazio del pianeta in cui vi trovate.

LACHESIS

L'entità assegnata al concetto di "quel che doveva essere" o Lachesis è l'incarnazione del futuro che i coloni si immaginavano, ma non sono stati capaci di realizzare in maniera capillare e diffusa. Lachesis è, per così dire, l'incarnazione di un sogno abbandonato e realizzato solo in rari casi o non completamente.

Quando affrontate Lachesis sulla ruota degli Eventi, rispondete alle seguenti domande e definite i seguenti punti:

- **Diplomazia** perché Lachesis non ha più o non ha mai avuto bisogno dell'uomo?
- **Pericolo** per quale motivo Lachesis è o è diventata un'arma tanto potente?
- **Tecnologia** che cosa fa funzionare Lachesis e perché è tanto complesso e perfetto?
- **Salute** come migliorava Lachesis la vita dei coloni passati?
- **Ambiente** come hanno fatto i coloni ad imbrigliare le forze o le regole della natura con Lachesis?

CLOTHO

L'entità assegnata al concetto di "ciò che rimane" o Clotho è semplicemente i rimasugli, qui e ora, della colonia. È la realtà, nuda e cruda, le rovine di un mondo passato che si sono opportunamente mescolate all'ambiente che le circonda o sono state divorare dal tempo e dalla natura.

- **Diplomazia** che scelte hanno portato Clotho a cambiare sé stesso dopo l'abbandono degli umani?
- **Pericolo** Quale pericolo incombente sta portando la presenza di Clotho per il pianeta?
- **Tecnologia** Cosa rimane di funzionante di Clotho e cosa non funziona più?
- **Salute** Perché entrare in contatto con Clotho nuoce alla salute degli umani?
- **Ambiente** Come è sopravvissuto Clotho all'ambiente che lo circonda? Come è entrato in simbiosi con lo stesso?

ATROPOS

L'entità assegnata al concetto di "quel che eravamo" o Atropos è, infine, i rimasugli della colonia precedente (o di qualcosa di ancora più antico) che i coloni hanno portato con sé, custodito gelosamente in ricordo della gloria passata e che mai più si ripeterà.

- **Diplomazia** quale convinzione spinge Atropos ad ignorare il passare del tempo?
- **Pericolo** per quale motivo Atropos è estremamente pericoloso da maneggiare?
- **Tecnologia** perché Atropos è un cardine della conoscenza umana?
- **Salute** in che modo Atropos ha garantito la salvezza degli uomini su questa colonia o su quelle passate?
- **Ambiente** quanto è andato perduto di Atropos a causa del mondo che lo circonda?

LA RUOTA

Una volta scelto di scoprire un'entità, posizionatela al centro della ruota. In base a come pensate di aver interpretato l'entità, assegnatele un ambito, ovvero mettete un segnalino sulla casella con la rispettiva dicitura/simbolo. Solo il giocatore di un astronauta può assegnare il segnalino dell'ambito di quell'astronauta. In sostanza, se:

- ritenete che l'entità sia *senziente* in qualche modo e possa comprendere almeno un linguaggio comune, chi gioca il Capitano può spostare il suo segnalino competenza dalla sua scheda alla casella *diplomazia* della Ruota.
- ritenete che l'entità sia *esplicitamente pericolosa* e che possa arrecare dei *problemi*, chi gioca il Soldato può spostare il suo segnalino ambito dalla sua scheda alla casella *pericolo* della ruota.
- ritenete che l'entità sia parzialmente o totalmente *artificiale*, o faccia uso/sia composta di *strumenti tecnologici* o *macchinari* di qualsiasi tipo, chi gioca l'Ingegnere può spostare il suo segnalino ambito dalla sua scheda alla casella *tecnologia* della Ruota.
- ritenete che l'entità possa arrecare *danno diretto* ai membri della nave, chi gioca il Medico può spostare il suo segnalino ambito dalla sua scheda alla casella *salute* della ruota.
- ritenete che l'entità sia *selvaggia* e/o che interagisca attivamente con la *natura* e *l'ambiente* che la circonda, chi gioca il Biologo può spostare il suo segnalino ambito dalla sua scheda alla casella *natura* della ruota.

Fatto questo avrete un'idea più specifica dell'entità. Entrate nei dettagli quel che basta.

SCONTRARSI/SUPERARE L'ENTITA'

Tirate e sommate due dadi, quindi aggiungete (se presenti) il numero di segnalini entità su di essa alla somma così ottenuta: questa è la forza dell'entità.

Decidete quali astronauti partecipano alla scena (deve essercene almeno uno), quindi a turno interagite con l'entità come meglio credete, con l'obiettivo di scoprire di più sulla stessa, sapendo che:

- interagire con l'entità costa un'azione e abbassa di 1 punto la forza dell'entità.
- Se l'astronauta interagisce secondo il suo ambito, la forza diminuisce invece di 2 punti.

Quando tutti avete fatto un'azione, tocca agire all'entità. Essa risponderà come più opportuno. Il pericolo aumenterà di 1 punto e se è già arrivato a 5 l'entità vi infliggerà un danno ciascuno.

SCONFIGGERE L'ENTITA'

Quando l'entità raggiunge 0 punti, è sconfitta. Rispondete ad almeno una delle domande dell'ambito assegnato all'entità in base al suo tipo, quindi scartate la carta entità e proseguite il gioco. Ricordatevi che per proseguire nel gioco vanno affrontate TUTTE le entità nell'ordine corretto (Lachesis->Clotho->Atropos), ma che potete assegnare ai tre diversi tipi una qualsiasi delle carte entità rivelate.

Ricordatevi che se non avete più azioni giornaliere disponibili per il vostro astronauta, allora deve abbandonare la scena e non può più scontrarsi con l'entità finché non è finito l'incontro. Se in questo modo nessuno sconfigge l'entità, allora rimuovete la carta entità dalla ruota e rimettetela accanto alle altre con un segnalino sopra. Dovrete affrontarla ancora, più tardi.

PERICOLO, DANNO, FERITE E MORTE

Ogni volta che atterrate su un pianeta, il livello di pericolo è 0, a meno che non ci siano certi svantaggi. Ciò significa che la situazione è tranquilla, e potete guardarvi intorno senza troppi intoppi. Tuttavia la vostra presenza non è inosservata, e volenti o nolenti non siete i benvenuti. Ogni giorno di permanenza non passato ad affrontare le entità aumenta il pericolo di 1 punto.

Se il pericolo è a 5 inoltre, ogni giorno di permanenza sul pianeta senza affrontare un'entità procura 1 danno ad uno di voi (scegliete liberamente chi).

Se subite un danno segnate subito una ferita. Se siete già feriti segnatene una grave, se siete già gravi, il vostro personaggio è morto. Non potrete più usarlo, né assegnare il suo punto ambito durante le scene. Descrivete la scena con il dovuto pathos e date un ultimo addio al compagno caduto se lo ritenete opportuno.

OTTENERE RISORSE

C'è solo un modo per ottenere le risorse: rimanere sul pianeta a raccoglierle. Non tutti i pianeti però offrono le stesse risorse.

Quando raccogliete risorse, semplicemente non è necessario che descriviate come lo fate. Aumentate le caselle sulle rispettive griglie sulla scheda della Argos di un'unità per ogni risorsa raccolta, seguendo i costi come definiti in precedenza.

IL VELLO

Ciò di cui siete vestiti, la vostra tuta tecnologicamente avanzata, è sufficiente a proteggervi da intemperie, assenza di ossigeno o presenza di gas nocivi, radiazioni cosmiche, annegamento e cadute leggere. Tuttavia, spesso questo non è sufficiente: la galassia è ricca di pericoli, soprattutto se i mondi che frequenterete sono stati o sono facilmente abitabili (e per questo scelti dai vostri avi). Ciascuno di voi potrà a turno usufruire quindi del Vello, un esoscheletro aggiuntivo che vi permetterà non solo di essere più resistenti, ma anche di venire curati subito in caso di ferite, resistere a condizioni veramente estreme, ecc. Tutte le regole che riguardano il Vello le trovate sulla rispettiva scheda.

DECOLLARE PER UN ALTRO PIANETA e CARBURANTE

Avete ottenuto delle rispose ad ogni incontro, sufficienti a documentare la vita di questo pianeta, com'era, come doveva essere e com'è ora. Potete lasciare il pianeta attuale per decollare e partire verso quello successivo. Stivate il necessario sulla nave e lasciatevi alle spalle quello che avete vissuto qui, in questo posto ormai abbandonato, portando con voi solo l'esperienza.

Come avrete notato, la Argos può contenere un numero limitato di materiali, i quali, considerando la loro massa complessiva, influiscono più o meno sul peso della nave. Questo sarà particolarmente rilevante per il decollo della stessa: a maggior peso corrisponde maggior consumo di propellente per raggiungere la velocità di fuga. Per ogni riga di risorsa stivato, perdete un punto carburante ad ogni decollo (come indicato dai "-1" sulle righe delle varie tabelle). Anche se la riga è incompleta, consumerete il valore indicato nella riga più bassa che contiene almeno un'unità di risorsa.

Ricordate che ogni cosa di rilevante sulla nave ha un peso, pure voi, e se sforate troppo potreste non tornare indietro, o non arrivare nemmeno alla meta.

FINALE

Ci sono tre finali possibili:

1. il carburante termina prima della fine del viaggio;
2. arrivate a Gea, ma il carburante è insufficiente per tornare;
3. arrivate a Gea e il carburante è sufficiente per tornare.

Finali TBD, ma si spiegano da soli già così…

USO DEGLI INGREDIENTI

Pesare

Il peso degli oggetti sulla nave determina sia quanto costa in termini di carburante decollare dal pianeta che quanto spazio libero è presente sull nave

Marcia

sInonimo di "percoso a tappe", che è proprio quello che fanno i nostri astronauti

Smussato

Sinceramente è l'unico ingrediente che non sono riuscito ad incorporare nel gioco.

Vello

Il Vello è uno strumento di protezione utilizzato dagli astronauti per sopravvivere a climi e situazioni estreme.

Una volta ogni turno possono anche attivare degli effetti di cura/invulnerabilità su di sé.

RINGRAZIAMENTI

A Stefania che mi ha sopportato (per l'ennesima volta) e mi è stata vicina nei momenti di crisi durante la stesura del manuale.

A tutti gli amici di GDRUnplugged che mi hanno tenuto compagnia in questi giorni.

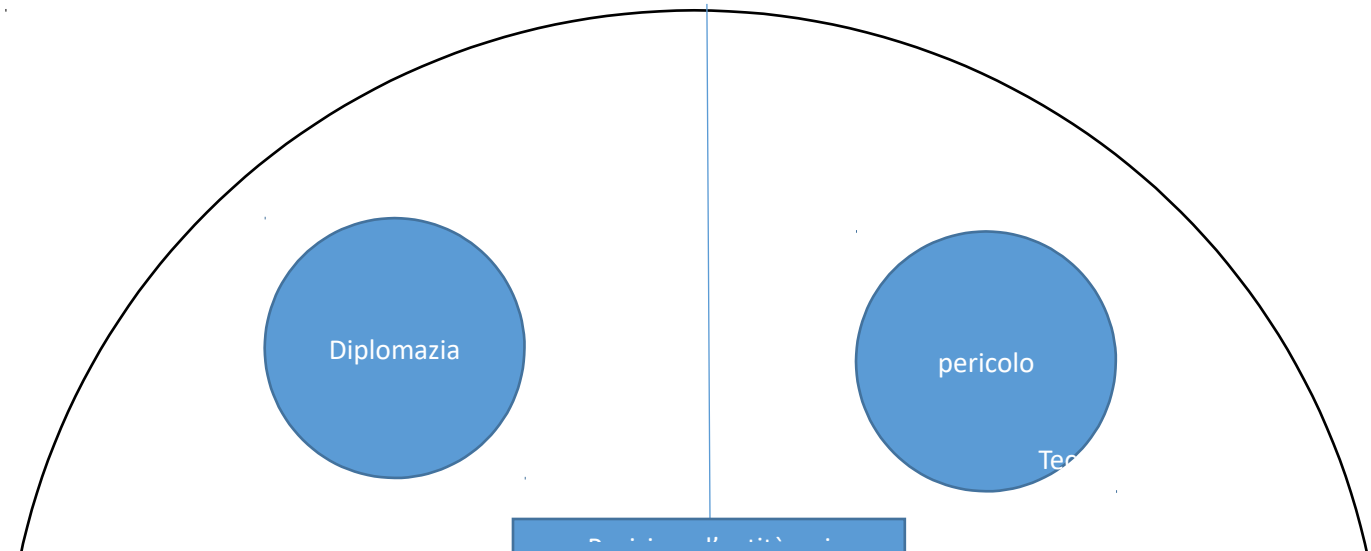
A mio fratello, che mi ha seguito per qualche ora nei miei discorsi sullo sviluppo del gioco.

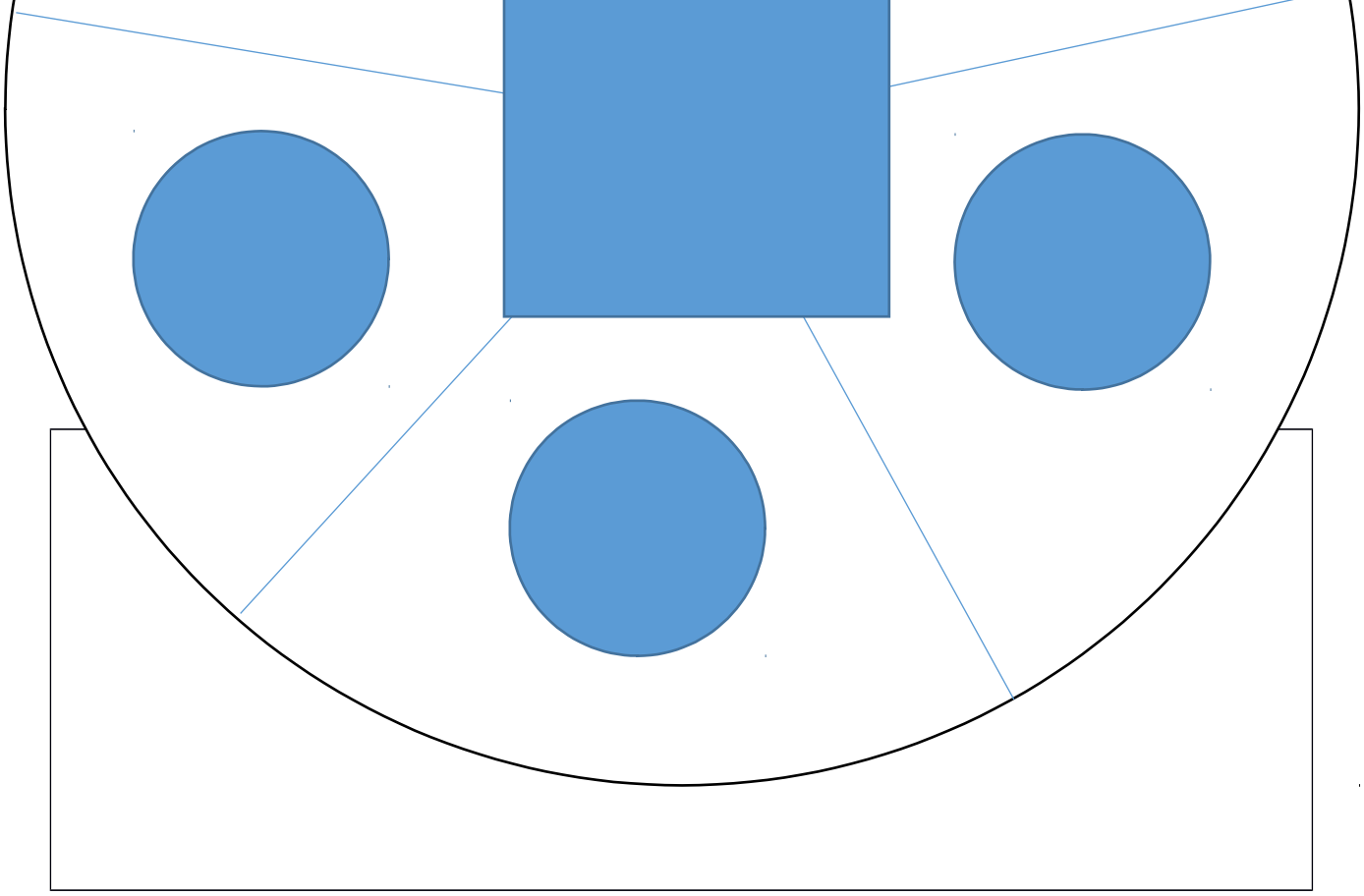
A Ray Otus e la sua stupenda illustrazione di copertina.

FONTI DI ISPIRAZIONE

Interstellar (2014, C. Nolan), No Man's Sky (2016, Hello Games), gli Argonauti e il Vello D'oro (mitologia greca), Universal Migrator pt. I & II (2000, Ayreon), le immagini da cui sono stati tratti gli ingredienti del Game Chef 2013 (https://game-icons.net/), Dixit (2008, Jean-Louis Roubira).

APPENDICE 1 – LA RUOTA





APPENDICE 3 – SCHEDE DEGLI ASTRONAUTI

IL CAPITANO

Speciale: puoi regalare un punto azione al giorno a un altro astronauta

FERITO	GRAVE	MORTO

AZIONI

I	II	III

IL SOLDATO

Speciale: togli un punto addizionale alla forza dell'entità se usi la violenza, ma aumenti di 1 punto il pericolo del pianeta.

FERITO	GRAVE	MORTO

AZIONI

I	II	III

L’INGEGNERE

Speciale: puoi spendere un’azione e un ricambio per riparare un punto danno del Vello.

FERITO	GRAVE	MORTO

AZIONI

I	II	III

IL MEDICO

Speciale: puoi spendere un’azione e un kit medico per guarire qualcuno o due azioni e un kit medico per guarire te stesso.

FERITO	GRAVE	MORTO

AZIONI

I	II	III

IL BIOLOGO

Speciale: ottieni un punto cibo in più quando ottieni una o più risorse cibo.
Speciale: puoi spendere tre punti azione per generare un kit medico, ma puoi farlo solo una volta per pianeta.

FERITO	GRAVE	MORTO

AZIONI

I	II	III

APPENDICE 4 – LA ARGOS

Cibo

										-1
										-2
										-3
										-4
										-5

Acqua

															-1
															-2
															-3
															-4
															-5

Ossigeno

																				-1
																				-2
																				-3
																				-4
																				-5

Carburante

											12
											24
											36
											40
											60
											72
											84
											96
											108
											120

Ricambi (barrare se consumati)

-2	-2	-2

Gli astronauti (barrare se deceduti)

-1	-1	-1	-1	-1

Il vello (barrare se distrutto)

-3

APPENDICE 5 – SCHEDA DEL PIANETA

Numero:

Nome:

Pericolo

I	II	III	IV	V

Risorse (primaria 1, secondaria 2, terziaria 3)

Cibo	Acqua	Ossigeno

Diario (trascrivete le risposte alle domande delle entità qui):

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Quella volta che...

Beatrice da Vela
Filippo Zolesi

Menzione Medusa per il gioco più impegnato

Quella volta che...

il gioco di ruolo

Di Beatrice da Vela e Filippo Zolesi
versione 0.3

Introduzione

Quella volta che... è un gioco che si ispira dichiaratamente al libro *Quella volta che...*,che raccoglie testimonianze di molestie. La raccolta è il risultato della campagna *Quella volta che*, ideata da Giulia Blasi e promossa dai portali *Pasionaria.it* e *Gaypost.it*. In pochi giorni dal lancio dell'hashtag **#quellavoltache**, che invitava a raccontare in anonimo o col proprio nome le molestie subite negli ambiti più disparati, sono state raccolte centinaia di testimonianze, portando alla luce un fenomeno diffusissimo del quale fino a quel momento si era sempre parlato poco. Molte delle persone, in larga maggioranza donne, che si sono raccontate, hanno avuto per la prima volta l'occasione, la voglia e il coraggio di parlare di quanto subito.
Le storie che il libro raccoglie sono storie ritrovate, ma tante di più sono le storie di molestie che sono perdute, perché rimangono con la vittima, che le porta con sé come un peso tutto la vita.
Questo gioco di ruolo vi mette nei panni di persone comuni, tra le quali alcune subiranno molestie e alla fine potranno decidere se condividere la propria storia o no.
In appendice si trovano alcuni esempi, reali, di *Quella volta che...*

Il gioco

Si divide in 5 fasi di durata differente: la preparazione, l'introduzione dei personaggi, Quella volta che... , l'Epilogo ed il Fine Gioco.

Per giocare servono: da 3 a 7 giocatori, qualche matita e gomma, dadi a sei facce (possibilmente 3), le schede dei personaggi e delle parole di sicurezza stampate e ritagliate,un oggetto che sia pesante ma facile da passare di mano in mano (un manubrio da palestra da 3 Kg è perfetto) ed un panno abbastanza grande da coprirlo.
Il regolamento è concepito per essere usato direttamente durante il gioco e guida i partecipanti passo passo in quel che devono fare.
Chi prepara le cose per altri dovrebbe leggersi il testo che segue da qui in poi e stamparlo in un paio di copie. Consigliamo di spillare assieme i fogli delle singole fasi.

Fase uno: la preparazione

Scegliete il Facilitante: è la persona responsabile di facilitare il gioco a tutti. Usualmente è la persona che conosce meglio il gioco, nel dubbio il facilitante è la persona che è stata più recentemente ad una manifestazione o iniziativa femminista. I social network non contano.

Il facilitante fa le seguenti cose e spiega le seguenti regole, eventualmente leggendo direttamente dal testo se è opportuno o se è richiesto dalla singola regola.

Le fasi del gioco

La Preparazione serve ad imparare le regole base.
Nell'Introduzione dei personaggi li vedremo in una situazione di quotidiana tranquillità.
Quella volta che… le vittime affronteranno una molestia o violenza.
Nell'epilogo scopriremo se le vittime condivideranno la loro esperienza o no.
Nel Fine Gioco torneremo nei nostri panni e discuteremo di ciò che abbiamo vissuto.

Io sono.

Quando una persona ha il compito di narrare cose su un personaggio deve sempre incominciare con "Io sono Nome del personaggio". Ad esempio "Io sono Veronica" e poi proseguire.

Prima Persona

Nell'interpretare i personaggi, nel dire cosa dicono e fanno si deve descrivere tutto in prima persona anche se non è necessario "interpretare" i dialoghi. Un suggerimento generale è di utilizzare descrizioni che facciano ampio uso dei sensi del personaggio.
Alcuni esempi:
"Io sto camminando verso casa" ok, "Veronica sta camminando verso casa" non ok.
"dico: - non voglio salire sulla macchina -" ok, "dico che non voglio salire sulla macchina" ok, "Veronica dice che non vuole salire sulla macchina" non ok.
"Vedo una persona che mi insegue" ok, "C'è una persona che insegue Veronica" non ok.
"Sento la pioggia bagnarmi la schiena mentre sono sul stesa per terra" ok "Veronica si inzuppa la schiena quando è stesa per terra" non è ok.

Time Out:

Ogni volta che si ha bisogno di interrompere il normale flusso di gioco per chiedere chiarimenti sulle regole o per necessità spicce che non hanno a che fare con il gioco in senso stretto si può chiedere un time out e fermarsi per risolvere la cosa in questione.
Vedremo fra poco regole specifiche per fermare o mettere in pausa il gioco per motivi di gioco.

Il nostro contratto sociale e come rispettarlo.

Il facilitante legge ciò che segue, fino alla fine della regola. Se ci sono domande o dubbi discutetene.

"Questo gioco di ruolo affronta temi molto delicati e può essere un'esperienza emotivamente

molto intensa per i partecipanti. Questa combinazione può essere potentemente positiva o catastroficamente esplosiva a livello sia personale che di gruppo.
Per questo deve essere chiaro ed esplicito a tutte le persone qual è l'impegno che ci stiamo prendendo nel partecipare nei confronti di noi stessi e degli altri.
Questo gioco ha l'approccio **Io non ti abbandonerò**: siamo tutti esplicitamente d'accordo sul fatto che andremo a toccare argomenti delicatissimi che potrebbero suscitare emozioni intense o la cui rappresentazione potrebbe metterci a disagio.
L'argomento delle molestie e delle violenze può toccare corde profonde in ciascuna persona in modo completamente inaspettato.
Siamo quindi tutti d'accordo sul fatto che possano essere toccate queste corde e che

- se qualcuno dovesse introdurre elementi delicati in una scena questi non vengano semplicemente ignorati ma vengano raccolti dagli altri che, **con rispetto**, vi costruiranno sopra.
- se una persona dovesse trovarsi in difficoltà avrà il supporto delle regole del gioco e soprattutto **un sostegno umano privo di giudizi** da parte degli altri partecipanti.

Questi sono gli strumenti che il gioco mette a disposizione e sono riassunti in una scheda che viene messa al centro del tavolo.

RALLENTA: Se la rappresentazione di un evento è spiacevole, o per l'evento in sè o perché si va troppo nel dettaglio nel descrivelo, **qualsiasi partecipante può in ogni momento del gioco** dire chiaramente RALLENTA.
Chi ha fatto le ultime affermazioni deve allora riformularle in modo da porre un **Velo,** senza cambiare la sostanza di ciò che sta accedendo. Mettere un Velo vuol dire sfumare la descrizione o descrivere in modo indiretto gli eventi in modo che si capisca cosa succede ma senza dargli una rappresentazione diretta. Questo è l'unico caso in cui si può ignorare la regola della **prima persona** e del **io sono** in quanto potrebbe risultare difficile o impossibile velare opportunamente le cose altrimenti. Una volta che la persona che ha chiesto di rallentare accetta il velo come appropriato il normale flusso di gioco riprende.
Ad esempio invece di "Io sono Veronica e sento il rumore del mio zigomo che si rompe quando il suo pugno mi colpisce" si può **rallentare** dicendo "Io sono Veronica, le ombre sul muro ed i rumori ci fanno capire che la sta picchiando duramente in faccia" o **rallentando** *ancora di più* "Veronica viene picchiata sul viso".

PAUSA: si può invocare una pausa per interrompere il gioco per qualche minuto.
Invocate la pausa quando un'emozione forte vi richiede di fermarvi per poterla gestire con calma con il supporto che vi sentite di volere degli agli partecipanti: **siete voi ad essere in controllo.**
Se una persona invoca una pausa cercate di capire come potete supportarla al meglio: potrebbe aver bisogno di potersi prendere il tempo di sfogare le proprie emozioni fisicamente, vorrebbe poter parlare di ciò che sta provando, potrebbe aver bisogno di calma e solitudine e riflettere, potrebbe aver bisogno di contatto fisico come un abbraccio mentre potrebbe rifiutarlo categoricamente.
Non c'è un modo giusto o sbagliato di reagire a certe emozioni e chi invoca PAUSA non ha nessun obbligo di dare spiegazioni sul perché è stata utilizzata.
Statele accanto senza sopraffarla e chiedetele esplicitamente se ha bisogno del vostro aiuto e cosa potete fare per lei: è la persona **a essere in controllo** della situazione, non voi.
Nessuno può dirvi di aver "chiamato una pausa" troppo presto o troppo tardi: fatelo quando ne sentite il bisogno, la regola è lì a posta per voi.

STOP: se per qualche motivo sentite che il contratto sociale, e fra le altre cose **l'approccio Io non ti abbandonerò**, non viene rispettato, potete invocare uno STOP, fermando immediatamente il gioco per discutere di cosa non va in modo rispettoso e civile. Ricordate che le persone hanno esperienze di vita molto diverse ed è possibile che si reagisca alla stessa cosa in modo molto differente l'uno dall'altra. Se si è in disaccordo su come procedere allora il gioco finisce immediatamente.

In questo regolamento i giocatori non possono mettere delle **Linee** durante il gioco. Non possono cioè dire che un argomento non si può affrontare, al massimo si può usare un velo "pesante".
L'unica **Linea dura, intoccabile ed invalicabile**, è la molestia nei confronti dei bambini.
Il tema è particolarmente sensibile e complesso e, senza far finta che non esista, gli autori hanno coscientemente deciso che non lo si può affrontare in questa esperienza per molti motivi.
Fra i personaggi che si possono scegliere ci sono quindi solo adulti, giovani adulti e adolescenti e nel gioco non si può introdurre il tema della violenza su bambini.
Nell'eventualità ci siano dubbi al tavolo regolatevi secondo il principio che se per una persona il tema è anche solo sfiorato, allora vale la Linea e ciò che portava in gioco quella cosa viene completamente cancellato dalla narrazione.

Concludiamo questa sezione delle regole esplicitando che questo è un gioco di ruolo che si pone l'obiettivo di poter esplorare temi delicati anche al fine di contribuire al dibattito pubblico sul tema, **mai e poi mai ed in nessun modo può essere considerato una terapia** che utilizza lo strumento del gioco di ruolo per aiutare una persona. Se pensate di aver bisogno di aiuto sul tema nella scheda che viene consegnata a fine gioco vengono forniti alcuni punti di partenza per trovare persone che possono offrivelo; se pensate di aver bisogno di aiuto allora lasciate perdere questo gioco e chiedetelo: c'è chi può sostenervi nel modo appropriato.

Bastone della Parola.

L'oggetto pesante della preparazione è il tipico Bastone della Parola, talking stick, che si usa in alcuni contesti per determinare chi ha la parola, d'ora in poi sarà indicato con **Bastone** per brevità. Chi non ha il Bastone non può parlare se non nei casi previsti dal regolamento, nel dubbio usate un **time-out**.Quando si passa il Bastone durante il gioco esso non può mai "saltare" ma solo marciare lentamente passando di mano fra persone fra loro adiacenti.
Quando questa regola è stata spiegata il facilitante si alza, pone il bastone al centro del tavolo e lo copre con il panno.

Aprire scene.

Quando dovete aprire una scena dovete dire chi è presente, dove e quando si svolge, dare una brevissima impressione di cosa sta succedendo. Una o due frasi dovrebbero essere più che sufficienti, tre con l'aggiunta di una breve descrizione di colore.

Manovrare la narrazione.

Nella seconda e terza fase, tranne quando c'è una regola che dice diversamente, il gioco si svolge come di seguito: quando vi viene passato il Bastone fate procedere gli eventi di una scena aperta, una o due frasi al massimo. Siate brevi e ragionevolmente rapidi: se non siete

sicuri o non avete idee aggiungete una descrizione di colore. Dire “Sono Angela e sento in lontananza il rumore di una televisione sintonizzata su una sit com: sento le risate registrate” è perfetto anche se “non succede niente di nuovo”.
La vostra parola è legge: ciò che dite accade ed accadrà a meno che qualcuno con vi interrompa con un conflitto (vedi poi) e potete, anzi *dovete*, fare affermazioni decisive sul mondo e su ciò che accade. Dire “Sono Francesca e tento di correre più veloce” e guardarsi a giro per chiedere il permesso a qualcuno per capire se succede o no è sbagliato. Dire “Sono Francesca e corro più veloce” è corretto, così come “Sono Francesca e tento di correre più veloce, ma non ce la faccio” lo è.
A seconda della fase del gioco i partecipanti Manovrano la narrazione con scopi diversi ma in generale vale questa regola: non “correte” verso i conflitti, non fate immediatamente affermazioni forti su ciò che accade ma manovrate verso lo scopo della fase.
La marcia del Bastone non deve mai rallentare né accelerare troppo.
Le regole dei conflitti sono spiegate quando servono e sono quindi più avanti.

L'aspetto ed i vestiti.

Non si può mai parlare in dettaglio dell'aspetto fisico e di come sono vestiti i personaggi. Dire che ha capelli lunghi o una giacca va bene, descrivere la sua figura in generale no. In generale quindi l'aspetto ed i vestiti del personaggio sono coperti da un Velo.

I personaggi.

Il facilitante mette sul tavolo le loro schede e spiega come sono strutturate.
Ogni scheda del personaggio ha il Nome, Cognome, età ed occupazione, una lista di possibili persone che conosce o potrebbe conoscere come ispirazione per la narrazione. Contiene una lista di luoghi che hanno accanto due riquadri da poter spuntare, il primo è per la fase di introduzione dei personaggi, il secondo è per la fase Quella volta che.
La lista dei luoghi è uguale per tutti.
È presente la parola BASTA con tre riquadri da poter spuntare.
I personaggi non si conoscono né si possono incrociare in qualsiasi momento di gioco.
Dopo che tutti hanno letto per conto proprio i personaggi ne scelgono uno. A parte dire quando hanno fatto la loro scelta rimangono in silenzio.

Iniziare

Quando le cose spiegate sono chiare il facilitante si alza, scopre il Bastone, lo prende e si risiede al suo posto.
Questo gesto chiude la prima fase.

Fase Due: introduzione dei personaggi.

Il facilitante legge.
“Ciascuno di noi ha scelto un personaggio, io ora presenterò il mio personaggio e passerò il Bastone alla mia sinistra, chi lo riceve farà uguale”. Il Facilitante quindi incomincia dicendo e leggendo dalla propria scheda la frase di presentazione che sarà una cosa del tipo “Io sono Marina, ho 22 anni, studio all'università e la sera lavoro in un pub come cameriera.”

Quando il Bastone torna al facilitante questi legge.
“in questa fase vediamo i personaggi nella loro vita quotidiana, nelle loro relazioni, nella loro vita tranquilla. Quando il Bastone vi arriva voi dovete
- o aprire una scena sul vostro personaggio se non è già stata aperta. Dite quindi: dove è scegliendo un luogo dalla lista che non sia stato già spuntato e spuntatelo; eventualmente con chi e quando, anche anni prima della vostra attuale età va benissimo.
- o manovrare la scena di un personaggio qualsiasi, vostro o altrui. Manovrate tenendo in mente il tono della fase: **quotidianità e tranquillità**.

Quando il Bastone cambia mano il giocatore del personaggio che era nella scena che è stata appena manovrata può parlare anche senza avere il Bastone e dire che la **scena del proprio personaggio è chiusa**, può aggiungere una due frasi per chiuderla.
In questo caso il Bastone di ferma un attimo e non cambia mano per dare la parola, appena la scena è stata chiusa riprende la sua marcia.
All'inizio le cose potrebbero sembrare un po' confuse, magari qualche personaggio inizierà e chiuderà rapidamente la propria scena, altri no: va bene così.
Quando tutte le scene sono state chiuse il facilitante riprende il Bastone.”

Se non ci sono dubbi il facilitante incomincia e il gioco procede come descritto.

Fase tre: Quella volta che...

Il facilitante legge, fermandosi quando chiede se ci sono dubbi:
"In questa fase vedremo alcuni personaggi subire una molestia più o meno grave (può essere anche una violenza). Ciascuno tiri un dado da 6, i risultati più alti sono le vittime:

- con 3/4 giocatori ci sono 2 vittime;
- con 5-6 giocatori 3;
- con 7 giocatori 4.

In caso ci siano pareggi ritirano solo fra loro e il più alto è la vittima. In questo momento di tiro di dadi si può parlare anche senza Bastone, ma siate sobri e laconici.
I personaggi che non sono vittime non tornano in gioco."
Determinate le vittime come appena esposto.

Il facilitante legge: "In questa fase manovriamo le scene verso una molestia. Nella prima fase è facile 'voler bene' al personaggio, adesso può essere più difficile manovrare, ma questo è il compito che tutti hanno, anche il giocatore che ha scelto il personaggio. Ricordate che manovriamo verso, non corriamo verso...
Vi ricordo che abbiamo le regole e le parole di sicurezza: usatele.
In questa fase il Bastone marcia verso destra.
Quando ricevete il Bastone dovete, in ordine prioritario

1. se il proprio personaggio non ha subito una violenza e c'è almeno un personaggio che ha subito violenza che non è in una scena allora dovete scegliere un luogo che non sia già stato barrato nella seconda colonna e aprire una scena con quel personaggio all'interno dicendo dov'è, quando e chi è presente nella scena, il personaggio NON può essere già oggetto di molestia, ma una qualche minaccia palese o adombrata deve essere presente in scena.
2. altrimenti si manovra la scena di un personaggio verso una molestia o violenza, o la si peggiora.

Dopodiché passerete il Bastone alla vostra destra e così via.
Dubbi?

Quando una manovra riguarda un personaggio e **non è** manovrata dal suo giocatore, quest'ultimo può decidere <u>in qualsiasi momento</u> che ciò che è stato detto non va bene e che non vuole farlo accadere. Deve ***iniziare un conflitto*** alzandosi in piedi dicendo **BASTA!**
L'unica limitazione all'iniziare un conflitto è: se aveva già fatto un conflitto precedentemente prima di farne un altro il Bastone deve arrivare al giocatore ed essere passato almeno una volta. In questo modo di solito la scena procede almeno un poco.
Se può iniziare il conflitto e lo fa deve esplicitare cosa non vuole che accada.
Dubbi?

A questo punto si ***risolve il conflitto***: tira tanti dadi da 6 quanti sono i riquadri **BASTA!** spuntati. Se c'è almeno un dado che ha un 5 o un 6 allora il personaggio ha vinto il conflitto: l'ultima cosa affermata non succede e da quell'istante in poi il resto della scena ha una svolta e il personaggio si 'allontana' dal pericolo e la sua scena può essere chiusa.
Se invece non ci sono 5 o 6 il personaggio perde il conflitto, quello che era stato affermato succede e riprende la fase di manovra a meno che non si possa dire più **"BASTA!"**, che si siano già spuntati tutti i riquadri a disposizione. In questo caso il giocatore del personaggio chiude la scena.

Dubbi?

Come **chiudere la scena** in questa fase: quale sia stato il motivo, successo o non potete più dire **BASTA!**, quando dovete chiudere una scena il giocatore del personaggio racconta brevemente qual è l'epilogo della scena. Potete usare più di un paio di frasi ma rimanete concisamente sull'immediato.
Non portate in scena personaggi terzi che *intervengono e stabiliscono una relazione* con la vittima. Le scene si incentrano sulla vittima e l'assalitore, altre persone sono eventualmente di passaggio e o non capiscono o sottovalutano la situazione o non intervengono o, per qualsiasi motivo, non stabiliscono una vera interazione con la vittima, sono spettatori.
Questo non pu succedere in questa in scena ma, eventualmente, nell'epilogo.
Dubbi?

Quando tutte le scene dei personaggi sono state chiuse questa fase è conclusa e si passa all'epilogo.
Dubbi?

Adesso incominciamo. Ricordiamoci che quando aprite una scena dovete dire
Sono Nome del personaggio. Ricordo quella volta che... e dite dove siete, chi c'è, cosa sta succedendo, adombrate una minaccia e passate il bastone alla vostra destra.”

Fase Quattro: l'epilogo

Il facilitante legge:
“Siamo all'epilogo, il Bastone marcia verso sinistra: se non siete il giocatore di una vittima passate il Bastone alla vostra sinistra, se siete giocatore di una vittima scegliete:
- se la vittima parla con qualcuno dell'accaduto il giocatore si deve alzare in piedi e raccontare a tutti quello che è successo con parole sue, dimenticarsi qualcosa non è un problema, sta a voi raccontare incominciando con **Quella volta che...** e passando il bastone alla fine.
- se la vittima non parla con nessuno di quello che è successo allora rimanete a sedere e passate il Bastone. Nessuno potrà mai parlare di ciò che le è successo, neanche quando questa sessione di gioco finirà.
L’unica eccezione a questa regola è nel caso in cui qualcuno avesse bisogno di parlarne perché ha bisogno di aiuto: in quel caso se ne può parlare.

Quando il Bastone torna al facilitante questa fase finisce..
Dubbi?”

Il Bastone comincia la sua marcia.

Quando il Bastone ha completato il giro il Facilitante dice
“**Questa fase è finita, prendiamoci un attimo di silenzio per riflettere**”, posa il Bastone al centro del tavolo.

Fase Cinque: il fine gioco

Dopo un minuto circa il facilitante si alza e in silenzio copre il Bastone con il panno.
Il facilitante dice
"La regola del Bastone non vale più, ora possiamo parlare fra noi normalmente.
Le regole del **Io Sono** e del **Parlare in prima persona** non valgono più, anzi, d'ora in poi **vi riferirete ai personaggi solo in terza persona e per nome**.
Questo ci aiuterà a distanziare ciascuno di noi dai personaggi di cui abbiamo appena vissuto le vicende e discuteremo fra noi di ciò che è successo."

Incominciate dandovi un attimo di libertà completa: c'è chi avrà bisogno di rinfrescarsi, magari di scambiare due parole in libertà, controllare il telefono o di stare per conto suo.

Appena siete di nuovo tutti insieme il facilitante dice:
"Vale sempre il principio di non abbandonare gli altri.
Non per tutti è un bene parlare delle proprie emozioni su un argomento, persone diverse hanno modi diversi di elaborare le proprie emozioni e riflettere su di esse.
Gli inviti alla riflessione che vi farò da qui in poi tengono conto di questo aspetto quindi nessuno è obbligato a parlare se non vuole.
Ora più che mai ricordate che avete manovrato il gioco seguendo le vostre emozioni, quando rifletteremo sull'accaduto non mettetevi in animo di giudicare gli altri. "

Il facilitante chiede quindi di affrontare i seguenti temi. È una discussione libera e non strutturata ma assicuratevi che chi voglia parlare possa farlo e che i vari punti elencati sotto vengano toccati.

Chiedete ai giocatori delle vittime se vogliono raccontare il loro punto di vista sul perché alla fine la vittima ha fatto una scelta piuttosto che l'altra.

Chiedete a tutti gli di esprimere il loro punto di vista sulla motivazione della scelta delle vittime di parlare o meno, sulle emozioni che hanno provato durante le manovre, dato che ciascuno dei partecipanti è stato contemporaneamente vittima e carnefice.

Chiedete a tutti se adesso hanno un'idea diversa di cosa sia una molestia, di cosa sia una violenza, di chi sono le vittime?
Cosa vuol dire Consenso?

Il facilitante fornisce una copia delle schede informative che vengono fornite insieme al gioco. Quando la discussione si è esaurita il gioco si chiude ricordando che se ci sono state vittime che hanno deciso di non raccontare l'accaduto allora nessuno, da ora in poi, potrà farlo.

Personaggi e materiali di gioco

Sono inclusi: 5 personaggi, i luoghi comuni a tutti, la scheda informativa consegnata alla fine. Sono impaginati in appendice in formato di scheda stampabile.

Io sono **Valeria Tacchi**, ho 27 anni e lavoro come commessa.
Potrei conoscere queste persone: collega, fidanzato, migliore amica, un barista di fiducia, la dog-sitter.

Io sono **Andrea Catarsi**, ho 45 anni, faccio il geologo e sono un* attivista genderqueer.
Potrei conoscere queste persone: capo, altro attivista genderqueer che si identifica come uomo, compagna, sorella.

Io sono **Antonella Ristori**, ho 49 anni e faccio l'avvocata.
Potrei conoscere queste persone: giudice di pace (uomo), compagna di fit-boxing, compagno, suocera, amica d'infanzia.

Io sono **Iacopo Trentin**, ho 21 anni e lavoro come commesso in una libreria.
Potrei conoscere queste persone: una collega con cui ho un flirt, amico di giochi da tavolo, amico di palestra, ex compagna di classe, sorella minore.

Io sono **Xuaxiu Cheng**, ho 15 anni e sono una studentessa.
Potrei conoscere queste persone: due fratelli maggiori, compagna di classe, amica del basket, zio, nonna.

Luoghi:

Mezzo pubblico, Appartamento privato, Luogo di lavoro (giorno), Scuola/università, Luogo pubblico all'aperto, Luogo di svago e divertimento (giorno), Luogo di svago e divertimento (sera)

Quella volta che...

Ringraziamenti, materiali ed appendici

di Beatrice da Vela e Filippo Zolesi
versione 0.3

Ringraziamenti ed ispirazioni

Relativamente alle meccaniche (lista assolutamente incompleta)
La struttura ad atti è vagamente ispirata a Montsegur1244 di Frederik J. Jensen.
La narrazione corale "a manovra" è ispirata a Spione di Ron Edwards.
La parte relativa alle parole di sicurezza è ripresa da Stonewall1969 di Stefano Burchi.
L'approccio di gioco "Io non ti abbandonerò" è stato formalizzato da Meguey Baker.
L'idea del Bastone Parlante *pesante* è ispirata al Larp Creator's Fair! di Francesco Rugerfred Sedda.
Si ringrazia Emanuele Galletto per il suggerimento su come impostare i tiri di dadi per i conflitti e si ringrazia anydice.com e Jasper Flick per il supporto tecnico relativo alle statistiche dei risultati dei tiri.

Tematicamente il gioco non esisterebbe senza la pubblicazione di "**Quella volta che…**", il movimento **#quellavoltache** e **#meetoo** a cui questo gioco spera umilmente di contribuire.

--

Scheda riassuntiva Parole di sicurezza, da stampare e mettere a disposizione sul tavolo di gioco come promemoria.

RALLENTA: qualsiasi partecipante può in ogni momento del gioco chiedere di mettere un Velo sulla narrazione appena fatta.
PAUSA: chiunque può invocare in qualsiasi momento una pausa per interrompere il gioco per qualche minuto, in modo da poter gestire le proprie emozioni. Non si è tenuti a dare spiegazioni.
STOP: si può interrompere il gioco in qualsiasi momento se si pensa che il contratto sociale e/o le regole del gioco non vengano rispettate in modo da poter discutere del problema. Se una persona ritiene che il problema non è risolto allora il gioco finisce immediatamente.

--
Seguono le schede dei personaggi, da stampare e ritagliare.
I primi 5 personaggi presentati sono "il pacchetto base" per il Game Chef 2018.

Io sono **Valeria Tacchi**, ho 27 anni e lavoro come commessa. Potrei conoscere queste persone: collega, fidanzato, migliore amica, un barista di fiducia, la dog-sitter.	
Luoghi ☐ ☐ Mezzo pubblico ☐ ☐ Appartamento privato ☐ ☐ Luogo di lavoro ☐ ☐ Scuola/università ☐ ☐ Luogo pubblico all'aperto ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, giorno ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, la sera	**BASTA!** ☐ ☐ ☐

Io sono **Andrea Catarsi**, ho 45 anni, faccio il geologo e sono un* attivista genderqueer. Potrei conoscere queste persone: capo, altro attivista genderqueer che si identifica come uomo, compagna, sorella.	
Luoghi ☐ ☐ Mezzo pubblico ☐ ☐ Appartamento privato ☐ ☐ Luogo di lavoro ☐ ☐ Scuola/università ☐ ☐ Luogo pubblico all'aperto ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, giorno ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, la sera	**BASTA!** ☐ ☐ ☐

Io sono **Antonella Ristori**, ho 49 anni e faccio l'avvocata. Potrei conoscere queste persone: giudice di pace (uomo), compagna di fit-boxing, compagno, suocera, amica d'infanzia.	
Luoghi ☐ ☐ Mezzo pubblico ☐ ☐ Appartamento privato ☐ ☐ Luogo di lavoro ☐ ☐ Scuola/università ☐ ☐ Luogo pubblico all'aperto ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, giorno ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, la sera	**BASTA!** ☐ ☐ ☐

Io sono **Iacopo Trentin**, ho 21 anni e lavoro come commesso in una libreria. Potrei conoscere queste persone: una collega con cui ho un flirt, amico di giochi da tavolo, amico di palestra, ex compagna di classe, sorella minore.	
Luoghi ☐ ☐ Mezzo pubblico ☐ ☐ Appartamento privato ☐ ☐ Luogo di lavoro ☐ ☐ Scuola/università ☐ ☐ Luogo pubblico all'aperto ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, giorno ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, la sera	**BASTA!** ☐ ☐ ☐

Io sono **Xuaxiu Cheng**, ho 15 anni e sono una studentessa. Potrei conoscere queste persone: due fratelli maggiori, compagna di classe, amica del basket, zio, nonna.	
Luoghi ☐ ☐ Mezzo pubblico ☐ ☐ Appartamento privato ☐ ☐ Luogo di lavoro ☐ ☐ Scuola/università ☐ ☐ Luogo pubblico all'aperto ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, giorno ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, la sera	**BASTA!** ☐ ☐ ☐

Io sono **Myriam Al'Fayed**, ho 23 anni e studio all'università. Potrei conoscere queste persone: madre, migliore amica, ragazzo che mi piace, fratello maggiore.	
Luoghi ☐ ☐ Mezzo pubblico ☐ ☐ Appartamento privato ☐ ☐ Luogo di lavoro ☐ ☐ Scuola/università ☐ ☐ Luogo pubblico all'aperto ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, giorno ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, la sera	**BASTA!** ☐ ☐ ☐

Io sono **Maria Inventi**, ho 67 anni, sono una pensionata e faccio volontariato in centro antiviolenza. Potrei conoscere queste persone: due nipoti, marito, amica, collega volontario, commissario di pubblica sicurezza.	
Luoghi ☐ ☐ Mezzo pubblico ☐ ☐ Appartamento privato ☐ ☐ Luogo di lavoro ☐ ☐ Scuola/università ☐ ☐ Luogo pubblico all'aperto ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, giorno ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, la sera	**BASTA!** ☐ ☐ ☐

Io sono **Margherita Fioli**, ho 46 anni e faccio il medico. Potrei conoscere queste persone: primario del reparto, marito, figlia, amico d'infanzia, paziente.	
Luoghi ☐ ☐ Mezzo pubblico ☐ ☐ Appartamento privato ☐ ☐ Luogo di lavoro ☐ ☐ Scuola/università ☐ ☐ Luogo pubblico all'aperto ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, giorno ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, la sera	**BASTA!** ☐ ☐ ☐

Io sono **Marco Pini**, ho 33 anni e lavoro nel sociale. Potrei conoscere queste persone: moglie, padre, una collega di lavoro, figlia adolescente, compagno di calcio.	
Luoghi ☐ ☐ Mezzo pubblico ☐ ☐ Appartamento privato ☐ ☐ Luogo di lavoro ☐ ☐ Scuola/università ☐ ☐ Luogo pubblico all'aperto ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, giorno ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, la sera	**BASTA!** ☐ ☐ ☐

Io sono **Stefania Argentero**, ho 20 anni e studio all'università. Potrei conoscere queste persone: amico di corso, amica che è innamorata di lei, bibliotecario, assistente (uomo) del professore, custode (donna) della facoltà.	
Luoghi ☐ ☐ Mezzo pubblico ☐ ☐ Appartamento privato ☐ ☐ Luogo di lavoro ☐ ☐ Scuola/università ☐ ☐ Luogo pubblico all'aperto ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, giorno ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, la sera	**BASTA!** ☐ ☐ ☐

Io sono **Marina Mentori**, ho 28 anni ed insegno alle superiori. Potrei conoscere queste persone: collega di matematica (uomo), fidanzata, padre di uno studente, dirigente scolastico, madre.	
Luoghi ☐ ☐ Mezzo pubblico ☐ ☐ Appartamento privato ☐ ☐ Luogo di lavoro ☐ ☐ Scuola/università ☐ ☐ Luogo pubblico all'aperto ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, giorno ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, la sera	**BASTA!** ☐ ☐ ☐

Io sono **Catarina Sebastopolu**, ho 36 anni e lavoro come operatrice in un call-center. Potrei conoscere queste persone: team-leader (donna), utente che chiama spesso, marito, amica, collega donna.	
Luoghi ☐ ☐ Mezzo pubblico ☐ ☐ Appartamento privato ☐ ☐ Luogo di lavoro ☐ ☐ Scuola/università ☐ ☐ Luogo pubblico all'aperto ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, giorno ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, la sera	**BASTA!** ☐ ☐ ☐

Io sono **Francesca Trinacria**, ho 55 anni e lavoro come un'impiegata. Potrei conoscere queste persone: ex-marito, due figlie, madre, badante della madre, sorella.	
Luoghi ☐ ☐ Mezzo pubblico ☐ ☐ Appartamento privato ☐ ☐ Luogo di lavoro ☐ ☐ Scuola/università ☐ ☐ Luogo pubblico all'aperto ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, giorno ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, la sera	**BASTA!** ☐ ☐ ☐

Io sono **Pepe N'diop**, ho 54 anni e faccio l'operatore ecologico. Potrei conoscere queste persone: moglie, figlio, una collega di lavoro, miglior amico, meccanico	
Luoghi ☐ ☐ Mezzo pubblico ☐ ☐ Appartamento privato ☐ ☐ Luogo di lavoro ☐ ☐ Scuola/università ☐ ☐ Luogo pubblico all'aperto ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, giorno ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, la sera	**BASTA!** ☐ ☐ ☐

Io sono **Valentina Nesi**, ho 34 anni e lavoro come commessa. Potrei conoscere queste persone: amico d'infanzia che mi conosceva prima della transizione, cugina, madre, fisioterapista (uomo), collega (donna).	
Luoghi ☐ ☐ Mezzo pubblico ☐ ☐ Appartamento privato ☐ ☐ Luogo di lavoro ☐ ☐ Scuola/università ☐ ☐ Luogo pubblico all'aperto ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, giorno ☐ ☐ Luogo di svago e divertimento, la sera	**BASTA!** ☐ ☐ ☐

SCHEDA INFORMATIVA

[nd autori: è, più di altre cose, una bozza]

Il libro da cui il gioco trae ispirazione è edito da Manifesto libri http://www.manifestolibri.it/shopnew/product.php?id_product=770 Acquistandolo, aiuterai a finanziare la Casa Internazionale delle Donne “Lucha y Siesta” di Roma, attualmente sotto sfratto.
Per saperne di più sulla storia della campagna puoi leggerne la storia sul blog di Giulia Blasi (http://www.giuliablasi.it/quellavoltache-cenerentola-al-contrario/), su Pasionaria.it http://pasionaria.it/quellavoltache-non-hai-denunciato-molestie-violenza/ e su Gaypost.it http://www.gaypost.it/quellavoltache-racconti-vittime-abusi-violenze-donne-social

Il fenomeno delle molestie, soprattutto di quelle più frequenti, come il cat-calling o la molestia sui mezzi pubblici, è diffusissimo, ma molte vittime non ne parlano perché le molestie più comuni spesso sono socialmente ancora accettate. Lo scopo della campagna #quellavoltache e di questo gioco è di capire che in quelle situazioni dove si invade lo spazio personale di un’altra persona senza il suo consenso facilmente si verifica una molestia.
Se vogliamo eliminare il fenomeno, le cui vittime più frequentemente sono le donne, dobbiamo imparare e insegnare la cultura del consenso e del rispetto di tutte le persone e della loro integrità. E dobbiamo anche far passare il messaggio che una molestia non è mai colpa della vittima e che il consenso, se viene dato, può essere anche ritirato in qualsiasi momento.

Questo gioco, però, **non** è uno strumento terapeutico per le vittime di molestia, è soltanto uno strumento di riflessione.

Se pensi di essere vittima di una molestia o peggio di una violenza, cerca l’aiuto di persone che abbiano una preparazione psicologica e legale adeguata. La Rete D.i.Re (https://www.direcontrolaviolenza.it/), che raccoglie molti Centri antiviolenza italiani, offre un supporto efficace, diretto e immediato e può offrirtelo nei modi che ritieni più opportuni.

Se invece hai voglia di raccontare pubblicamente (in modo anonimo o meno) un episodio passato o vuoi condividere con altre persone le tue riflessioni scaturite dal gioco puoi contattare la redazione di Pasionaria.it (www.pasionaria.it) a redazione@pasionaria.it

Quella volta in cui

Daniele Beninato

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.

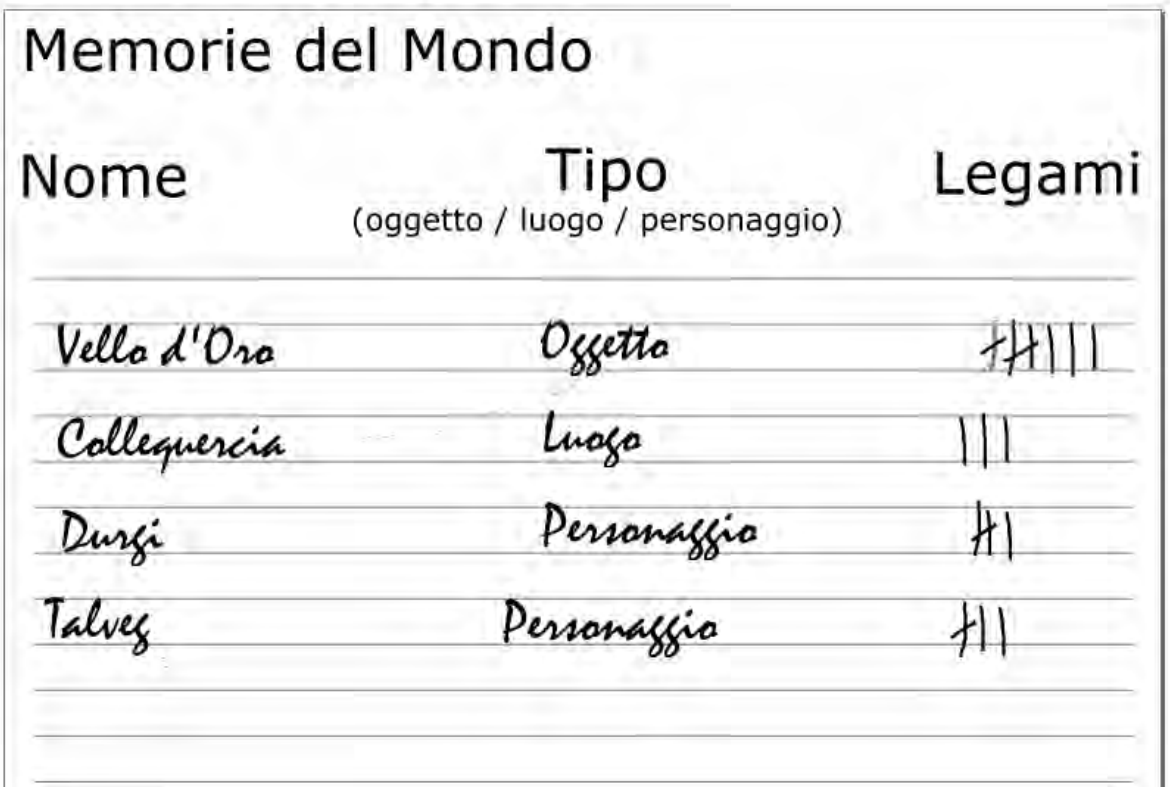
Possono essere modificate una e una sola parola, elemento grammaticale o Personaggio/Luogo/Oggetto con uno diverso già presente nelle **Memorie del Mondo**. È possibile cambiare un Personaggio/Luogo/Oggetto presente nella frase con uno di tipo diverso purché il periodo rimanga coerente.

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.

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	卌|||
Collequercia	Luogo	|||
Durgi	Personaggio	卌|
Talveg	Personaggio	卌|

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 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.

Memorie del Mondo

Nome	Tipo (oggetto / luogo / personaggio)	Legami

13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Grammi di Storia

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

13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Grammi di Storia

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.

13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Grammi di Storia

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.

13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Grammi di Storia

Duilar l'umano

L'inventiva non manca all'uomo

Il giocatore che interpreta l'uomo può anche introdurre un 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.

Plancia delle Azioni

- Esponi una parte del piano
- Crea una Relazione
- Introduci un personaggio/luogo/oggetto
- Racconta un imprevisto o un intervento
- Fai una descrizione

+2 Smussa un ricordo

Raccogliere piume

Alberto Muti

Fuori Concorso

Raccogliere Piume
Alberto Muti, 2018

Raccogliere piume è un rituale di comunità, e quasi un gioco, per 3-5 persone. Insieme, parlerete di ritrovare la propria storia quando sembra perduta.

Trovatevi intorno a un tavolo, in un luogo dove vi sentite a vostro agio e potete parlare delle vostre emozioni ed esperienze, anche di quelle difficili. Avrete bisogno di fogli di carta o Index Cards, penne o pennarelli, e di un po' di sassi, o qualcosa di simile, circa due per giocatore. Dovrebbe essere qualcosa di pesante.

Insieme, racconterete la storia di una persona. Non è la storia di nessuno di voi nello specifico, ma appartiene a tutti. Siatene partecipi.

Prima di inziare, parlate un po', rilassatevi, scorrete le regole insieme e pensate a quello che il gioco vi chiede. Prendetevi un attimo per discutere di temi o tipi di evento che vorreste vengano esclusi dal gioco. Questa discussione e' importante, e puo' essere ripresa in ogni momento. Se nel mezzo del gioco qualcuno sente che la pressione e' troppa, o che sono stati toccati tasti che si preferivano tenere al sicuro, interrompete il gioco. Lasciate lo spazio che serve al giocatore, ma offrite il vostro supporto. Cercate di trovare la soluzione di cui il vostro compagno ha bisogno: potrebbe essere cancellare gli ultimi 5 minuti di gioco, o un dettaglio specifico; potrebbe essere affrontare quell'elemento nella narrazione e arrivare a un finale di cui il giocatore ha bisogno; potrebbe essere semplicemente fare una pausa e respirare per qualche minuto prima di tornare al gioco. Potrebbe essere chiudere il gioco immediatamente. Giocando, vi impegnate a mettere al primo posto i bisogni dei vostri giocatori attorno al tavolo; questi vengono prima, e sono piu' importanti, del gioco e della giocata.

Quando siete pronti, prendetevi le mani, formando un cerchio intorno al tavolo, e ripetete insieme questa frase:

Questa e' la nostra storia, questa è la mia storia. Colpi e difficoltà l'hanno smussata, ma non è perduta.

La Marcia

Ripetete insieme:

Il tempo scorre rapido e indistinto. Così scorre la marcia dei miei giorni.

In questa fase, darete una struttura di base alla vostra storia, e alla vita della persona che state raccontando. Procedendo a turni, in senso antiorario, ogni giocatore prende una index card e scrive un evento o un momento della vita quotidiana. Individuate momenti circoscritti, ma restate vaghi nel descriverli. Cercate di fare in fretta, e non mettetevi ad organizzare o concordare dettagli specifici della vita della persona che stare rappresentando. Ascoltate gli input del tavolo, e costruite su quello che gli altri giocatori hanno già stabilito. Metteteci un pezzo della vostra vita quotidiana, se potete.

Esempio:

- Gita fuori porta, amici lontani.
- Un mattino, in ritardo sui mezzi.
- Al lavoro, una riunione.
- A casa, preparando la cena.
- Una sera, al pub
- Al lavoro, giornata di scadenze
- Fine settimana, lavori di casa.

Cercate di creare un vago ordine cronologico. Non dovete rimanere attaccati a una struttura come mattino-giornata-sera, o contare i giorni della settimana. Cercate di creare un buon mix di elementi diversi. Dopo 4 o 5 giri di tavolo, quando vi sembra di avere di fronte un pezzetto della vita quotidiana di una persona, chiudete la fase.

Ripetete insieme:

Questa è la mia storia, la storia di un momento della mia vita.

I Pesi

Prendetevi un momento per leggere la sequenza di momenti che avete stabilito nella Marcia. Prendete i sassi, e disponeteli su alcuni dei momenti della vostra vita, mettendoli sopra la Index Card. Ogni giocatore può disporre 1 o 2 sassi in totale, non di meno o di più. Ogni sasso rappresenta un momento di difficoltà, un'esperienza o uno stato emotivo negativi.

Quando avete disposto tutti i sassi, prendetevi un momento per leggere a quali momenti sono stati associati.

Ogni giocatore può prendere l'iniziativa, prendendo in mano uno dei sassi, sentendone il peso, e dicendo:

Questo è il peso che porto. Si posa sulla mia vita, e la tiene ferma in quel punto.

Sempre tenendo il sasso in una mano, quel giocatore descrive un momento difficile, un'esperienza uno stato emotivo negativi, e come si associano a quel momento della vita. Descrivete qualcosa di specifico, ma le cui conseguenze si riversano anche sui giorni circostanti. Potete inventare qualcosa di nuovo, o se volete, attingere alle vostre esperienze personali.

Ad esempio:
- Un ragazzo con cui siete usciti, che vi piaceva un sacco, e non vi ha piu' richiamati.
- Una scadenza che incombe, con tanto lavoro e poco tempo, e ogni volta che ci pensate vi sudano le mani e vi trema il respiro.
- Una sera fuori, apparentemente normale, in cui avete l'impressione che ogni cosa che dite e' sbagliata e che non siete i benvenuti nella stanza.
- Il conto in banca, troppo basso, troppo vicino al giorno dell'affitto.
- Una notte passata con la faccia nel cuscino e i denti stretti, tormentati da tutte le cose che, nel buio ne siete sicuri, stanno per andare storte e rovinarvi la vita.

Quando avete finito di raccontare la natura del peso, annotatela rapidamente sulla Index Card. Poi ripetete:
Questo è il peso che porto. Questo giorno e' un angolo ora smussato, uno spazio chiuso che si restringe. Si posa sulla mia vita, la soffoca e la tiene ferma.

Poi, riponete il sasso sulla index card.

Le Piume

Quando un altro giocatore ha finito di raccontare di un peso, ma non ha ancora posato il sasso, o in qualsiasi momento successivo dopo che ha aggiunto un peso alla storia, potete tendere la mano verso quel giocatore e dire:

Ho un'altra storia da raccontarti

Quel giocatore terra' il sasso in una mano (o, se e' relativo a un peso che aveva descritto in precedenza, raccogliera' il sasso e lo terra' in mano), sentendone il peso per un istante, poi con l'altra mano stringera' la vostra mano tesa. Guardandolo negli occhi, indicate un evento vicino a quello su cui si e' posato il peso di cui state parlando. Legandovi a quell'evento, raccontate una memoria positiva, un'occasione di gioia, di speranza, di soddisfazione. Descrivete un evento che riapre lo spazio intorno a voi, che vi fa sentire padroni della vostra vita, che porta aria e luce. Per questo tipo di storia, cercate quanto possibile di usare ricordi ed esperienze dalla vostra vita vera, vissuta; ancora meglio se e' qualcosa che avete davvero condiviso con chi e' al tavolo con voi.

Esempio:
- Un amico lontano che vi e' venuto a trovare a sorpresa, regalandovi due giorni senza pensieri.
- Un momento, fra tutte le carte da completare e la burocrazia, in cui vedete fra le vostre mani un lavoro ben fatto, e sapete che potete farlo ancora.
- Una persona che vi tiene stretti e non vi abbandona, senza giudicarvi, senza condizioni.
- Una piccola lista di cose da fare, che spezza un problema che sembrava una montagna in una serie di piccoli passi che potete affrontare.
- Una sera fuori dopo una giornata tormentata, in cui il vento fresco e il casino riescono a disperdere per un po' le nuvole che vi avvolgono.
- Una lettera che vi accetta per qualcosa di bello e importante.

Prima di lasciare la mano dell'altro giocatore, dite loro:

Anche questa e' la tua vita, e' la mia vita. Anche questa e' la nostra storia, e non e' perduta.

Prendete la index card dell'evento su cui avete costruito la memoria positiva, e disegnatevi sopra una piuma. Sul retro, descrivete l'esperienza in un paio di frasi, in un modo che qualcuno che non e' al tavolo con voi potrebbe capire. Raccontate che tipo di emozione o esperienza positiva vi ha fatto sentire.

Il Finale - non c'e' Pesatura

Quando sono finiti i sassi, o nessuno vuole aggiungere dettagli ad uno di essi, e nessuno vuole aggiungere storie ritrovate, procedete al finale del gioco.

Scartate gli eventi senza pesi o piume. Raccogliete i pesi da un lato, le piume dall'altro.
Potete tenere i pesi, o buttarli via, come preferite. Tenete le piume, spartendovele fra i giocatori. Dovrete condividerle dopo la fine del gioco.

Prendetevi di nuovo per mano, intorno al tavolo. Facendo a turno, leggete queste frasi.

Non c'e' una pesatura del cuore, una conta dei pesi o della leggerezza, un bilancio finale.

Questa e' solo una piccola parte di una storia piu' grande che ancora continua.

la storia di una vita è grande, è libera, e sfugge alle misure.

Porto con me i frammenti che desidero, lascio gli altri al vento, condivido ciò che posso.

La mia storia e' perduta, ritrovata, dimenticata, affidata ad altri.

Insieme, ripetete.

Ora torniamo alle nostre vite, alle nostre storie, ricordando quelle che abbiamo condiviso.

Alzatevi dal tavolo, sgranchitevi le gambe, andate da un'altra parte se potete, o cercate di cambiare l'atmosfera in altri modi (potete mettere della musica, scambiarvi i posti in cui eravate seduti, portare qualcosa da mangiare o da bere). Parlate del gioco se volete. Se qualcuno ha bisogno di discuterne, ascoltatelo. Altrimenti, se preferite, lasciate l'argomento per un altro momento, o semplicemente abbandonatelo.

A gioco finito, condividete le vostre Piume. In fondo alle index cards, scrivete l'indirizzo https://tinyurl.com/Raccogliere-piume

Andate avanti con la vostra vita. Quando vi capita, date una delle carte delle Piume a qualcuno, o lasciatela in un luogo pubblico dove verrà trovata da altri.

Questo gioco è dedicato agli amici che negli ultimi mesi hanno avuto bisogno di cercare le loro Piume, dimenticate fra tanti pesi, e agli amici che mi hanno aiutato a ritrovare le mie.

Un ringraziamento speciale a Fabio e Antonio, che hanno offerto consigli preziosi.

Trincea

Francesco Zani

Menzione Ettore per il gioco più solido

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 leggiate 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 assegatene 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 assegnatene 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 contrubuto 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:

- Spenderà 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 avvererà 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 ficiton 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 Eifell? 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.

LETTERA

CONSEGNARE A:

_____

IL MIO CUORE POTRA'
TROVARE PACE:

_____

_____

_____

PIASTRINE IDENTIFICATIVE

NOME:

_____

_____

_____

_____

MARCIA

LETTERA

CONSEGNARE A:

_____

IL MIO CUORE POTRA'
TROVARE PACE:

_____

_____

_____

PIASTRINE IDENTIFICATIVE

NOME:

_____

_____

_____

_____

PIASTRINE IDENTIFICATIVE

NOME:

_____

_____

_____

_____

LETTERA

CONSEGNARE A:

_____

IL MIO CUORE POTRA'
TROVARE PACE:

_____

_____

_____

PIASTRINE IDENTIFICATIVE

NOME:

_____

_____

_____

_____

PIASTRINE IDENTIFICATIVE

NOME:

_____

_____

_____

_____

LETTERA

CONSEGNARE A:

_____

IL MIO CUORE POTRA' TROVARE PACE:

_____

_____

_____

PROIETTILE

CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE: Quando qualcuno nomina un COMPAGNO CADUTO

RICHIESTA DI NARRAZIONE: Di qualcosa a proposito di chi si meriterebbe la sua fine.

INTEGRO

ESPLOSO

COMPITO: Intreccia un TE' CALDO con una delle tue speranze.

PROIETTILE

CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE: Quando qualcuno nomina gli INCUBI NOTTURNI

RICHIESTA DI NARRAZIONE: Di qualcosa a proposito della prossima marcia.

INTEGRO

ESPLOSO

COMPITO: Intreccia il GENERALE con una delle tue speranze.

LETTERA

CONSEGNARE A:

_____

IL MIO CUORE POTRA' TROVARE PACE:

_____

_____

_____

PROIETTILE

CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE: Quando qualcuno nomina un TE' CALDO

RICHIESTA DI NARRAZIONE: Di qualcosa a proposito del sapore della sconfitta.

INTEGRO

ESPLOSO

COMPITO: Intreccia un GIURAMENTO con una delle tue speranze.

PROIETTILE

CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE: Quando qualcuno nomina il GENERALE

RICHIESTA DI NARRAZIONE: Di qualcosa a proposito del posto in cui desideri tornare.

INTEGRO

ESPLOSO

COMPITO: Intreccia le BOMBE con una delle tue speranze.

PROIETTILE

CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE: Quando qualcuno nomina gli OCCHI DEL NEMICO

RICHIESTA DI NARRAZIONE: Di qualcosa a proposito delle storie che qualcuno racconta.

INTEGRO

ESPLOSO

COMPITO: Intreccia un COMPAGNO CADUTO con una delle tue speranze.

PROIETTILE

CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE: Quando qualcuno nomina un GIURAMENTO

RICHIESTA DI NARRAZIONE: Di qualcosa a proposito di chi spera nel tuo ritorno.

INTEGRO

ESPLOSO

COMPITO: Intreccia gli INCUBI NOTTURNI con una delle tue speranze.

PROIETTILE

CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE: Quando qualcuno nomina le BOMBE

RICHIESTA DI NARRAZIONE: Di qualcosa a proposito di una persona con cui hai danzato.

INTEGRO

ESPLOSO

COMPITO: Intreccia il CIELO PIENO DI STELLE con una delle tue speranze.

PROIETTILE

INTEGRO

CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE:

Quando qualcuno nomina il CIELO PIENO DI STELLE

RICHIESTA DI NARRAZIONE:

Di qualcosa a proposito di un ragazzino innocente.

ESPLOSO

COMPITO:

Intreccia il FANGO e le MACERIE con una delle tue speranze.

PROIETTILE

INTEGRO

CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE:

Quando qualcuno nomina il FANGO e le MACERIE

RICHIESTA DI NARRAZIONE:

Di qualcosa a proposito di una città mozzafiato.

ESPLOSO

COMPITO:

Intreccia la MALATTIA con una delle tue speranze.

PROIETTILE

INTEGRO

CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE:

Quando qualcuno nomina la MALATTIA

RICHIESTA DI NARRAZIONE:

Di qualcosa a proposito di come il tuo fisico è al limite.

ESPLOSO

COMPITO:

Intreccia un CONTRASTO con una delle tue speranze.

PROIETTILE

INTEGRO

CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE:

Quando qualcuno nomina un CONTRASTO

RICHIESTA DI NARRAZIONE:

Di qualcosa a proposito di come hai fatto valere il tuo grado.

ESPLOSO

COMPITO:

Intreccia un DISERTORE con una delle tue speranze.

PROIETTILE

INTEGRO

CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE:

Quando qualcuno nomina un DISERTORE

RICHIESTA DI NARRAZIONE:

Di qualcosa a proposito di un vecchio amico.

ESPLOSO

COMPITO:

Intreccia un FIGLIO con una delle tue speranze.

PROIETTILE

INTEGRO

CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE:

Quando qualcuno nomina un FIGLIO

RICHIESTA DI NARRAZIONE:

Di qualcosa a proposito della tua infanzia

ESPLOSO

COMPITO:

Intreccia l'ARMISTIZIO con una delle tue speranze.

PROIETTILE

INTEGRO

CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE:

Quando qualcuno nomina l'ARMISTIZIO

RICHIESTA DI NARRAZIONE:

Di qualcosa a proposito della persona che ami.

ESPLOSO

COMPITO:

Intreccia il LAVORO con una delle tue speranze.

PROIETTILE

INTEGRO

CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE:

Quando qualcuno nomina il LAVORO

RICHIESTA DI NARRAZIONE:

Di qualcosa a proposito delle mani di tuo padre.

ESPLOSO

COMPITO:

Intreccia l'ORRIBILE CIBO con una delle tue speranze.

PROIETTILE

INTEGRO

CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE:

Quando qualcuno nomina l'ORRIBILE CIBO

RICHIESTA DI NARRAZIONE:

Di qualcosa a proposito di un pascolo lontano.

ESPLOSO

COMPITO:

Intreccia i GAS con una delle tue speranze.

PROIETTILE

INTEGRO

CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE:
Quando qualcuno nomina i GAS

RICHIESTA DI NARRAZIONE:
Di qualcosa a proposito della città in cui sei cresciuto.

ESPLOSO

COMPITO:
Intreccia DIO con una delle tue speranze.

PROIETTILE

INTEGRO

CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE:
Quando qualcuno nomina DIO

RICHIESTA DI NARRAZIONE:
Di qualcosa a proposito della tua grande fortuna.

ESPLOSO

COMPITO:
Intreccia un LIBRO con una delle tue speranze.

PROIETTILE

INTEGRO

CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE:
Quando qualcuno nomina un LIBRO

RICHIESTA DI NARRAZIONE:
Di qualcosa a proposito di un insegnante.

ESPLOSO

COMPITO:
Intreccia un EROE con una delle tue speranze.

PROIETTILE

INTEGRO

CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE:
Quando qualcuno nomina un EROE

RICHIESTA DI NARRAZIONE:
Di qualcosa a proposito della fine della guerra.

ESPLOSO

COMPITO:
Intreccia il SILENZIO con una delle tue speranze.

PROIETTILE

INTEGRO

CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE:
Quando qualcuno nomina il SILENZIO

RICHIESTA DI NARRAZIONE:
Di qualcosa a proposito dei cecchini.

ESPLOSO

COMPITO:
Intreccia le FERITE con una delle tue speranze.

PROIETTILE

INTEGRO

CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE:
Quando qualcuno nomina le FERITE

RICHIESTA DI NARRAZIONE:
Di qualcosa a proposito di un soldato dal viso d'angelo.

ESPLOSO

COMPITO:
Intreccia la RADIO con una delle tue speranze.

PROIETTILE

INTEGRO

CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE:
Quando qualcuno nomina la RADIO

RICHIESTA DI NARRAZIONE:
Di qualcosa a proposito delle buone notizie che arriveranno.

ESPLOSO

COMPITO:
Intreccia l'OCEANO con una delle tue speranze.

PROIETTILE

INTEGRO

CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE:
Quando qualcuno nomina l'OCEANO

RICHIESTA DI NARRAZIONE:
Di qualcosa a proposito di un viaggio.

ESPLOSO

COMPITO:
Intreccia l'ALCOOL con una delle tue speranze.

PROIETTILE

INTEGRO

CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE:
Quando qualcuno nomina l'ALCOOL

RICHIESTA DI NARRAZIONE:
Di qualcosa a proposito di un qualcosa che hai scordato.

ESPLOSO

COMPITO:
Intreccia gli ORDINI DALL'ALTO con una delle tue speranze.

PROIETTILE

CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE:

Quando qualcuno nomina gli ORDINI DALL'ALTO

INTEGRO

RICHIESTA DI NARRAZIONE:

Di qualcosa a proposito del tempo rimasto

ESPLOSO

COMPITO:

Intreccia il FRONTE con una delle tue speranze.

PROIETTILE

CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE:

Quando qualcuno nomina il FRONTE

INTEGRO

RICHIESTA DI NARRAZIONE:

Di qualcosa a proposito della strada verso casa.

ESPLOSO

COMPITO:

Intreccia gli OCCHI DEL NEMICO con una delle tue speranze.

Viaggio di ritorno

Rafu

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.