

Hydrargyros

Gioco di ruolo per 3,4 o 5 persone di Samuele Vitale

Introduzione

Le civiltà nascono, progrediscono, raggiungono enormi vette, cadono, collassano, muoiono. Talvolta la loro eredità riecheggia nel tempo... talvolta no.

Siete arrivati alla fine, tutto sta terminando e il destino ha sentenziato la vostra scomparsa. Dopo tutto ciò che avete fatto e creato, l'universo vi ignorerà e la vostra intera esistenza passerà inosservata nello sconfinato e freddo vuoto che da eoni permea.

Forse.

Il gioco

I partecipanti a questo gioco si ritroveranno a rappresentare e interpretare una Civiltà che è destinata alla scomparsa ma che per uno strano scherzo della sorte, è stata scelta da un universo rimasto a lungo nascosto nelle pieghe del tempo.

Un piccolo luogo in nascere, buio e senza stelle ma dove è presente uno strano flusso argenteo che come una corrente scorre e pulsa all'interno di questo luogo, accanto a quelle che sono parti le terrene di ciò che è rimasto delle vostre Civiltà.

Questo flusso è cosciente e senziente e sapete già fin dall'inizio del gioco che vi ha scelto come base di partenza per una nuova creazione.

Solo che siete più d'una Civiltà.

E Hydrargyros, così viene nominato lo strano flusso argenteo, dovrà decidere come legarvi assieme.

Ma questo dipenderà anche da voi.

Cosa occorre per giocare

- da tre a cinque partecipanti.
- copie de il Foglio della Civiltà pari al numero dei partecipanti.
- una matita per ogni partecipante.
- per ogni partecipante, quattro calamite ad anello, o toroidali, a facce piatte con un foro non troppo grande (circa 5mm di diametro).
- un'asticella lunga circa una spanna di materiale non ferroso (può andare bene anche uno spiedino di legno da cucina), basta che la sua sezione sia poco più piccola del foro delle calamite.
- una base dove l'asticella possa rimanere ferma e dritta in verticale (tipo plastilina o anche un opportuno contenitore adattato con del nastro adesivo).

Preparazione

Ogni partecipante al gioco, o giocatore, prende una copia del Foglio Civiltà e lo compila seguendo le indicazioni del Foglio stesso. Non dite agli altri partecipanti cosa scegliete, salvo il nome della Civiltà che deve essere diverso per tutti.

Una volta fatto ciascuno rende riconoscibili le proprie calamite, magari colorandole o identificandole con un simbolo ben visibile, e poi mettete al centro della zona di gioco la base con l'asticella fissata, in modo che sia visibile a tutti.
Se sono presenti riferimenti ai poli delle calamite, mascherateli come ritenete opportuno.
Iniziate il gioco partendo dalla prima fase.

Prima fase: presentazione

Basandosi sulle Informazioni pubbliche del proprio Foglio Civiltà, ogni giocatore interpreterà la propria Civiltà presentandola a quelle degli altri giocatori.
Dite chi o cosa siete e raccontate brevi stralci del mondo dalla quale venite, basandovi eventualmente su ciò che avete scritto prima, fantasticate sulle stranezze che rendono voi e il vostro mondo di origine unico e cosa la minaccia dell'estinzione vi ha tolto.
Decidete tra voi chi parte per primo e dopo la prima presentazione, procedete a turno in senso orario.

Seconda fase: le Impronte delle Civiltà

Si parte dalla prima Impronta a sinistra del Foglio della Civiltà (Territorio) e dopo che ogni legame di Hydrargyros è stato fatto o meno, si procederà con la successiva e così via fino a che alla fine di questa fase, non ci saranno più calamite sul Foglio della Civiltà.

Ogni Civiltà discute con le altre. Potete parlare anche più di una persona ma fate attenzione a non accavallarvi coi discorsi e ad ascoltare tutti quanti. Semmai capitasse che i toni diventano più concitati, abbiate comunque rispetto degli altri e non fatevi remore a prendere una pausa qualora fosse necessario.

Discutete di come la vostra Impronta sia importante, da preservare e da far legare a Hydrargyros perchè non venga dimenticata.

Una volta che tutte le Civiltà hanno terminato il loro discorso, ogni giocatore prende la calamita dell'Impronta di turno.

Uno alla volta, ogni Civiltà infilerà nell'asticella la propria calamita attraverso il foro scoprendo se Hydrargyros legherà l'Impronta a quella delle altre o se rimarrà separata.
Stabilite a piacere l'ordine ma ricordate che ogni Civiltà potrà mettere la propria calamita prima delle altre e dopo tutte le altre solo una volta per tutta la durata del gioco. Fatto ciò potranno accadere le seguenti situazioni:

- tutte le Impronte non hanno legato tra loro.

Le Civiltà non sono riuscite a formare un legame tra loro e hanno Fallito nel lasciare la loro Impronta nel nuovo universo. Togliete tutte le calamite dall'asticella, mettetele da parte e consideratele fuori gioco.

Ciascuna Civiltà, in silenzio, scrive un Segreto sul proprio Foglio della Civiltà.

- alcune Impronte hanno legato tra loro.

Quelle scelte da Hydrargyros sono la maggioranza di Impronte che hanno legato tra loro (più calamite attaccate). In caso di parità si considerano scelte quelle che stanno più in alto.
Togliete tutte le calamite dall'asticella. Tenete vicino alla zona centrale di gioco quelle che hanno legato e mettetle da parte, fuori gioco, quelle che hanno Fallito.

Le Civiltà le cui Impronte sono state scelte, sul proprio Foglio della Civiltà fanno un segno a matita sullo spazio circolare dell'Impronta utilizzata. Parlate tra voi più o meno diplomaticamente dell'importanza di questa unione.
Le altre Civiltà invece scrivono in silenzio un Segreto.

- tutte le Impronte hanno legato tra loro.

Tutte le Civiltà fanno un segno a matita sullo spazio circolare dell'Impronta utilizzata.
Togliete tutte le calamite e mettetele nella zona centrale di gioco.
Discutete tra voi della grande importanza di questa situazione e di come la speranza sta per giungere.

Una sola volta per partita, se una Civiltà mettendo la sua calamita nell'asticella vede che rimane separata da altre, può Confessare: rivela a tutte le altre Civiltà uno dei suoi Segreti scritti durante il gioco.

Non è una cosa che si può rimandare: se la Civiltà sceglie di farlo deve agire subito.

La Civiltà racconta come il suo Segreto sia solo un pregiudizio e di come sta impedendo di poter formare nuovi legami utili alla salvezza.

Una volta fatto, la Civiltà recupera la calamita rimasta sospesa e la reinscerisce girandola dal lato opposto.

Se capitasse che dovete scrivere un Segreto ma avete occupato tutti gli spazi disponibili, non fatelo. Togliete tutte le calamite dall'asticella e consideratele fuori gioco a prescindere dal risultato ottenuto coi legami tra le Impronte. Passate immediatamente alla terza fase.

Una volta che tutte le Civiltà hanno giocato le proprie Impronte, si riprende dall'inizio della seconda fase ripetendo il procedimento fino a che non si arriva alla conclusione dell'ultima Impronta.

Si passerà poi alla terza fase.

Terza fase: il destino delle civiltà

Tutte le Civiltà osservano al centro della zona di gioco, i legami che Hydrargyros ha stabilito con le Impronte.

Osservate i legami dati dalle calamite e le spunte che avete fatto sulle caselle tonde delle vostre Impronte.

- Se nessuno ha segnato spunte sugli spazi tondi Impronte del Foglio delle Civiltà... spiacente. Hydrargyros non vi ha ritenuto adatti alla formazione del nuovo universo.
Sparirete nel tempo e la vostra storia non lascerà traccia alcuna. Fine.

- Se sono stati formati legami tra varie Impronte ma neanche una Civiltà ha legami con tutte le altre, il nuovo universo avrà parte della vostra eredità ma anche parte dei vostri Segreti.
Ogni Civiltà racconta come un suo Segreto andrà a influire sull'universo nascente.

- Se solo una Civiltà ha segnato quattro spunte sugli spazi tondi Impronte del Foglio della Civiltà, il nuovo universo avrà sì Impronte di tutte le Civiltà ma solo una (quella che ha le spunte complete) sarà ricordata come importante e il suo retaggio mitizzato dai posteri.
La Civiltà predominante sceglie, a prescindere dalla scelta iniziale, se il futuro sarà dominato dal IO o dal NOI.

- Se più di una Civiltà ha segnato quattro spunte sugli spazi tondi Impronte del Foglio della Civiltà, il nuovo universo avrà le Impronte di tutte le Civiltà e si tramanderanno storie che parlano degli antichi progenitori. Decidete insieme se il futuro sarà dominato dal IO o dal NOI.

Ora vi è un'ultima fase.

Quarta fase: l'epilogo

Ora le Civiltà sapranno cosa accadrà. E' giusto quello che ha sentenziato Hydrargyros? Ciascuno prenda un po' di tempo per riflettere senza parlare. Quando siete pronti, procedete con un conto alla rovescia.

Se quello che è il destino vi sembra giusto spingete il vostro Foglio della Civiltà verso l'asticella al centro della zona di gioco, altrimenti capovolgetelo.

Grazie per aver giocato.

Postfazione

Hydrargyros per chi non lo sapesse, non è altro che il nome greco del mercurio (in tavola chimica periodica Hg) e l'ho voluto usare come ispirazione perchè è un metallo che si presta bene per eseguire le amalgame.

In questo gioco però ho voluto usare il tema del Game Chef 2019 (*amalgama*) per esplorare come diverse civiltà possono andare in sinergia o meno col rischio di essere spazzate via. E' come una sorta di seconda chance.

Gli ingredienti che ho voluto utilizzare sono *fallimento*, *segreto* e *levitare*.

Se i primi due sono rispettivamente una conseguenza e una meccanica di gioco, il terzo l'ho voluto sfruttare sul fenomeno fisico del magnetismo e su come due calamite affacciate sullo stesso polo si respingano.

O da un altro punto di vista, come l'una "leviti" sopra l'altra.

Stavolta ho corso il rischio di non farcela a presentare questo proptotipo, complice la miscela *tema/ingredienti* e un periodo molto impegnato di vita lavorativa ed extra-lavorativa. Comunque alla fine, ecco qua il tutto.

Buone giocate!

Foglio della Civiltà

Impronte



Territoriale



Risorse



Tecnologica



Culturale

Copri i cerchi con le tue calamite colorate.
Quando una tua Impronta viene Legata, fai un segno a matita sul suo spazio vuoto.

Informazioni pubbliche

Compila gli spazi liberi prendendo dagli esempi o creandoli.

Nome della Civiltà: _____ Coroniani, Haelosiani, Lamannel, Phieran, N'Tonj,
Sno-Hok, Tach'Opin, Xup

Fenotipo: _____ Anfibio, Insetto, Rettile, Mammifero, Piumato, Ibridato, Macchina

Aspetto: _____ Abiti sgargianti, Abiti semplici, Futuristico, Corazzato, Minaccioso,
Pacifico, Etereo

Rispondi a queste due domande in maniera semplice. Vai di istinto. Non complicarti la vita.

- Cosa potrebbe aver portato prestigio alla tua Civiltà? _____

- Cosa potrebbe aver portato rovina alla tua Civiltà? _____

Scegli e spunta come ti rivolgerai alle altre Civiltà fino alla fine del gioco.

☐ Io

☐ Noi

Segreti

Ogni volta che una tua Impronta non si lega, crea un Segreto rispondendo a una domanda. Se hai scelto di rivolgerti agli altri con Io, scrivi la tua risposta sulla colonna di sinistra. Se hai scelto Noi scrivila sulla colonna di destra.

Perchè non sopporti la Civiltà alla tua sinistra? ↓ <input type="checkbox"/>	Come considerate negativamente le altre Civiltà? ↓ <input type="checkbox"/>
Cosa ti ha sottratto un'Impronta della tua Civiltà? ↓ <input type="checkbox"/>	Perchè pensate che questa Impronta non capita sia in ogni caso più importante di quelle delle altre Civiltà? ↓ <input type="checkbox"/>
Perchè la tua parola è l'unico giudizio importante? ↓ <input type="checkbox"/>	Cosa ha effettivamente portato alla caduta la vostra Civiltà? ↓ <input type="checkbox"/>

Ogni volta che vuoi Confessare un Segreto che hai scritto in precedenza, spunta la casella della risposta. Non puoi più riutilizzarlo.

Questi sono i tuoi Segreti. Tienili nascosti.

Una volta che ne compili almeno uno, piega il Foglio portando il bordo inferiore fino alla linea tratteggiata sopra la parola Segreti.