

Karma

di Silvia de Vincenzi e Osiride Luca Cascioli

Copyright © 2019 Silvia de Vincenzi e Osiride Luca Cascioli. 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/>

Karma è un gioco di narrazione per 3 giocatori, della durata regolabile di 1-3 ore. Parla del cammino di un individuo verso un evento memorabile e di come il corso della sua storia sia modificato dall'amalgama e dal contrasto tra le molteplici emozioni che lo rendono unico.

Introduzione	3
Materiali	4
Preparazione	4
Giocare	4
Fase 1: la Creazione	5
Tematiche	5
Il Mondo	5
Il Protagonista	6
Il Levitare	6
I Pilastri	7
La nascita delle emozioni	7
Durata del gioco	8
Fase due: La storia	9
Il ruolo del Protagonista	9
Il ruolo del Contrasto	9
Il ruolo del Karma	9
Il turno	10
Risoluzione	11
Il Fallimento	11
Il Segreto	11
La fine della scena	12
Nuovo Turno	12
Epilogo	12
Ruota delle emozioni:	13
elenco per il conteggio parole	13

Introduzione

Abbiamo pensato di proporre questo titolo per il *Game chef Pummarola Ediscion 2019* perché siamo stati attirati dal tema, "Amalgama".

Ci siamo interrogati su quale significato dare a questa parola e a come interpretarla, finché i nostri occhi non si sono fermati su un concetto: *"Da dove veniamo? Dove andremo? Siamo tutti il frutto di una mescolanza: non siamo dati così come siamo, ma siamo in costante divenire"*.

Non vi è nulla che simboleggi di più l'**Amalgama**, a nostro parere, della vita stessa di un individuo.

Ciascuno di noi è il frutto di una mescolanza, anzi di molteplici mescolanze: il patrimonio genetico donatoci dai nostri genitori, il contesto ambientale, derivato da un innumerevole connubio di persone, luoghi, influenze, credenze e tradizioni. Dentro di noi inoltre, vi è l'incredibile amalgama di emozioni, che ci spingono e ci tirano in direzioni differenti, influenzando il nostro modo di vivere e di reagire a ciò che ci troviamo di fronte. Il risultato è ciò che chiamiamo **Vita**: un cammino fatto di scelte e di conseguenze, generato dall'infinita mescolanza che portiamo con noi in ogni attimo, in ogni respiro.

L'insieme delle azioni e delle emozioni di un individuo ci hanno ricordato il **Karma**: "azione, atto, compito oppure obbligo". Spesso il termine Karma viene associato ad un concetto fondato su fatalismo e rassegnazione: Karma come conseguenza del principio causa-effetto, qualcosa su cui l'uomo non ha nessun potere. Secondo altri tuttavia Karma è esattamente l'opposto: un atto di volontà che ha origine dalla mente umana. L'individuo ha quindi il potere di influenzare il proprio futuro tramite le sue azioni. Come in una sorta di bilancia cosmica, una buona azione condurrà al bene ed una cattiva azione, viceversa, porterà a qualcosa di male.

Da qui, per noi, il gioco era pronto, dovevamo solo dargli forma ed anche in questo abbiamo cercato di amalgamare le nostre conoscenze ludiche personali, mescolando esperienze che ci hanno colpiti. Abbiamo mischiato anche i **colori**: uno dei materiali per poter giocare a Karma è costituito infatti da tre fili di diverso colore che dovranno essere annodati durante il gioco.

Riassumendo, Karma è un gioco per tre persone, in cui darete vita ad un individuo unico: qualcuno che, con le sue azioni, ha cambiato il corso della storia ed ha lasciato la sua impronta indelebile nel vostro mondo, nel bene e nel male. Deciderete insieme quale sarà il momento più elevato, il culmine della sua esistenza, e giocherete i momenti salienti che lo hanno portato far **Levitare** la sua anima.

Darete voce all'amalgama delle sue emozioni, positive e negative, che si intrecceranno tra loro attraverso il cammino del vostro individuo, ed al Karma che, giudice unico ed insindacabile, cercherà di mantenere l'equilibrio tra i diversi fili del destino.

Materiali

- 3 fili di colori differenti, vanno bene anche nastri, corde o cordini, insomma qualsiasi cosa si possa annodare, di una lunghezza minima di circa 30-40 centimetri. Il nostro consiglio è di non usare materiali troppo sottili come del filo da cucire o più spessi di un laccio da scarpe.
- 1 pezzo di nastro adesivo.
- 10 dadi, di 2 colori differenti, quindi 5 per ogni colore. Nel testo ci riferiremo a loro come *dadi bianchi e dadi neri* ma il colore non ha importanza basta che siano ben distinguibili.
- 20 Post-it, Index card o foglietti della stessa dimensione, 20 è un numero indicativo; possibilmente dovrebbero essere di almeno 2 colori differenti, meglio se 3. Nel testo ci riferiremo a loro come *index card* per comodità di lettura e comprensione del testo.
- 1 matita o penna, meglio se una per giocatore.
- 1 paio di forbici per tagliare il filo quando verrà richiesto.

Preparazione

Unire i tre fili tra di loro con un nodo a una delle due estremità e fermate i fili così annodati al tavolo di gioco o a una superficie rigida orizzontale con un pezzo di nastro adesivo.

Mettete le index card al centro del tavolo.

Giocare

Il gioco si articola in due fasi:

- 1) La creazione
- 2) La storia

Per giocare non è necessario aver studiato precedentemente tutto il manuale, basterà leggere man mano i vari paragrafi e seguirne le istruzioni.

Fase 1: la Creazione

La **Creazione** è il primo importante momento del gioco, quello in cui darete vita al vostro personaggio ed al mondo circostante. Lo vedrete nascere, crescere ed affrontare momenti salienti che lo porteranno verso l'apice del suo destino, il **Levitare dell'anima**.

Tematiche

Questo gioco è basato per la maggior parte sulle emozioni: è possibile quindi che durante la narrazione si vengano a toccare, o anche solo a sfiorare, tematiche che a qualcuno possano non risultare piacevoli, per il tono, per il modo o per il contesto.

È fondamentale che vi prendiate qualche minuto per riflettere se c'è qualche tema che non volete che sia trattato; non dovete spiegare il perché, ma ditelo chiaramente agli altri giocatori e scrivetelo su una index card. Allo stesso modo, se durante la narrazione sentite che qualcosa vi sta dando fastidio **alzate la mano**: questo dovrà essere un chiaro segno che fermerà chi sta narrando e gli darà il tempo per rivedere l'argomento trattato affrontandolo in maniera diversa o più leggera. Se ancora non basta, saltate completamente la scena. Questo accorcerà il gioco, ma non ne modificherà l'esperienza.

Non abbiate mai timore nell'esternare quello di cui non volete parlare o nell'alzare la mano, per avere la migliore esperienza di gioco è meglio essere chiari e diretti.

Il Mondo

Per prima cosa è importante che tutti assieme vi mettiate d'accordo sull'ambientazione della storia che volete giocare.

Esempi di ambientazione:

- *fantascientifica*
- *fantasy*
- *realistica*
- *horror*

cercando di dare qualche specifica in più per delineare meglio dove volete giocare.

Dettagli di ambientazione:

- *high fantasy classico*
- *fantascienza hard boiled con le astronavi*
- *realistico durante la seconda guerra mondiale.*

Non è importante scendere troppo nel dettaglio ma capire e concordare tutti assieme che cosa vi piacerebbe vedere e cosa invece non vi interessa raccontare.

Appuntate su una index card le vostre decisioni.

Il Protagonista

In questa fase dovreste **creare il vostro personaggio**.

Scegliete assieme:

Il Protagonista:

- nome
- cognome
- sesso
- etnia

appuntate le vostre decisioni su una nuova index card.

A questo punto dovreste determinare delle qualità o tratti distintivi che lo rendano unico. Per fare questo, ognuno di voi tira un dado, chi fa più alto è il primo giocatore (in caso di pareggio, ritirate), del resto si tratta di Karma.

Il primo giocatore sceglie e risponde a una delle seguenti domande sul Protagonista:

Le domande:

- Che professione svolgerà da adulto?
- Qual è il suo miglior pregio?
- Qual è il suo più grande difetto?
- Chi sono i suoi genitori?
- Quali sono i luoghi più importanti per lui?
- Ci sono delle persone con cui ha dei rapporti speciali?

In senso orario ogni giocatore risponde ad un'altra domanda finché non avrete esaurito la lista. Appuntate le risposte su delle index card e posizionatele sul tavolo accanto a quella del nome, in modo che siano facilmente consultabili durante il corso della partita.

Il Levitare

Ora dovete decidere quale sarà il culmine della vita del vostro personaggio. Questo punto più alto non implica per forza la morte del personaggio o una sua successiva decaduta, semplicemente è il momento di massima realizzazione: il **Levitare dell'anima**.

Siate grandiosi, ricordate che non state per narrare la storia di un personaggio qualunque, ma state per raccontare la vita di una persona unica, i cui eventi e le cui azioni hanno nel bene o nel male lasciato una traccia indelebile nel vostro mondo.

Esempi del Levitare:

- *trovare il vaccino per il vaiolo*
- *rubare i gioielli della corona reale*
- *fermare la guerra millenaria tra nani ed elfi*
- *impedire la prima guerra mondiale*
- *costruire il primo varco spaziotemporale nella galassia di Orth.*

Una volta scelto l'evento, decidete a che età è avvenuto ed annotate il tutto su una nuova index card che porrete accanto alle altre relative al Protagonista.

Complimenti, avete appena creato il **Levitare**, cioè l'apice assoluto e la realizzazione estrema dell'anima del vostro personaggio.

I Pilastri

I Pilastri rappresentano cardini nella vita del vostro personaggio. Dettagli importanti che vi permettono di conoscere meglio l'individuo a cui avete dato vita, e a cui potrete aggrapparvi nelle scene che giocherete. Ognuno dei giocatori, a turno, descrive brevemente un particolare della vita del vostro personaggio. Potete spaziare da una persona cara ad un evento rilevante, ad un luogo che ha frequentato per molto tempo, ecc... Sentitevi liberi di aggiungere delle note di colore per far sì che il vostro personaggio vi sia sempre più familiare. Se vi sono venuti in mente degli altri spunti dopo aver concluso la prima parte della creazione, questo è il momento buono per aggiungerli trasformandoli in Pilastri.

A partire dal **secondo giocatore** createne tre, uno a testa.

Esempi di Pilastri:

- *A sedici anni, nella discoteca Globo, ho baciato la mia prima ragazza.*
- *A ventuno anni, il mio professore universitario, mi promosse ma mi disse che mi dovevo applicare di più, non ho dormito una notte intera pensando alle sue parole.*
- *Ho passato una notte nella prigione sospesa di Khandolain a venticinque anni per aver lanciato nel teletrasporto una bottiglia di Gotto Esplosivo Pangalattico, non sarò di certo il primo?!*
- *Alla festa elfica di mezza-estate quando a diciannove anni ho guardato nello specchio lunare della grande sorella e ho visto la mia morte.*

La nascita delle emozioni

Ciascun individuo vive, durante il corso della sua esistenza, molteplici emozioni: la sua vita non è altro che un amalgama di queste.

Per simboleggiare questo processo, ogni giocatore sceglie delle coppie di emozioni contrastanti. Vi consigliamo, per aiutarvi, di consultare il fiore di Plutchik che distingue tra emozioni primarie ed emozioni complesse e le loro diverse sfumature. Siete tuttavia liberi di divertirvi a deciderle autonomamente sfruttando la vostra fantasia. Se invece utilizzate il fiore, scegliete un'emozione da uno dei petali oppure da uno degli spazi bianchi tra di essi e decidete l'emozione contrapposta dal petalo opposto.

Esempi di emozioni contrastanti:

- *Estasi -> Tristezza*
- *Amore -> Rimorso*
- *Accettazione -> Noia*
- *Vigilanza -> Stupore*

Non è importante che le emozioni siano dello stesso grado di intensità, cioè che abbiano la stessa distanza dal centro.

Per vivere un'esperienza più variegata vi consigliamo di non scegliere la stessa emozione più di una volta: potreste invece scriverne diverse sfumature.

Esempi di sfumature:

Al posto di avere due volte la coppia "amore -> rimorso" sarebbe preferibile optare per "Amore -> rimorso" e "Ammirazione -> disprezzo" oppure, senza utilizzare il fiore "Affetto -> senso di colpa".

Durata del gioco

Per regolarvi sulla durata del gioco vi consigliamo:

Durata del gioco:

- Partita breve: 6 coppie totali di emozioni
- Partita media: 9 coppie
- Partita lunga: 12 coppie.

Ogni giocatore a questo punto deve annotare le proprie coppie di emozioni contrastanti su due index card di colori differenti, e posizionarle al centro del tavolo in due pile distinte. Il risultato finale saranno **due gruppi di index card contenenti uno le emozioni negative ed uno quelle positive**.

Non preoccupatevi se nella coppia che avete scelto non vi sembra che ce ne sia una chiaramente positiva o negativa, decidete per istinto e dividetele. Del resto nella vita non è sempre semplice distinguere chiaramente le sfumature emotive.

Siete pronti per la fase due.

Il terzo giocatore annuncia:

“... ERO UN ESSERE MICROSCOPICO, EPPURE IL MIO DESTINO ERA GIÀ SEGNATO.”

in secondo luogo sceglie il colore del suo filo. Seguendo l'ordine del turno gli altri due partecipanti faranno lo stesso.

Attenzione, ricordatevi il colore del vostro filo perché non cambierà per tutta la partita.

Fase due: La storia

La Storia rappresenta la vita vera e propria del vostro personaggio, ed è *la parte del gioco in cui vivrete i momenti che, secondo voi, hanno portato al Levitare*.

La storia si suddivide in scene, una per ogni coppia di emozioni che avete selezionato nella fase di creazione. In ogni scena ci saranno tre ruoli:

I ruoli:

- Protagonista
- Contrasto
- Karma

Il ruolo del Protagonista

Il giocatore che interpreta il Protagonista, cioè l'individuo che avete creato, pesca una carta dalla pila delle emozioni (per il primo turno lo farà da quella delle emozioni positive, questo perché nonostante tutto la vita va sempre presa con ottimismo!) e la mostra a tutti. Il suo compito è quello di vivere la scena che descriverà il Karma. Il Protagonista ha piena autorità sul suo presente e sul suo passato, a patto che non vada in opposizione narrativa, negando quanto precedentemente descritto dal Karma o dal Contrasto. In caso sorgano dubbi il Karma avrà sempre l'ultima parola a sua completa discrezione. L'obiettivo del Protagonista è quello di far emergere l'emozione pescata, attraverso azioni e dialoghi con gli altri personaggi.

Cercate di mantenere vivo il ritmo della narrazione, date spazio al Contrasto ed evitate i soliloqui.

Il ruolo del Contrasto

Il Contrasto è il contraltare che spesso sembra remare nella direzione opposta a quella a cui si sta tendendo e che però ci consente di continuare il cammino in equilibrio. Il giocatore pesca una carta dalla pila delle emozioni **opposte** a quella del Protagonista e la pone davanti a sé.

Il Contrasto interpreta il personaggio/i che verranno introdotti nella scena dal Karma, con le stesse raccomandazioni che valgono per il Protagonista. Durante le scene infatti Protagonista e Contrasto che tenderanno in direzioni diverse: tutto questo è voluto, ma l'unico modo affinché la scena funzioni è che entrambi i giocatori cerchino di amalgamare nella propria narrazione i sentimenti dell'altro.

L'obiettivo non è vincere la scena ma caricarla il più possibile del proprio sentimento.

Il ruolo del Karma

Il Karma rappresenta il rapporto causa effetto; identifica come le azioni e gli intenti di un individuo ne influenzano il futuro, le scene e le scelte che il destino ci mette di fronte. Il giocatore che interpreta il Karma prende i due gruppi di dadi di diversi colori e li pone davanti a sé, poi decide dove e quando si svolge la scena, ne descrive l'ambiente e i personaggi, e l'inizio degli eventi. Suo sarà anche il compito di **dirimere i dubbi** quando un'azione sarà in opposizione tra Protagonista e Contrasto. Il Karma decide l'esito delle azioni, *ma non le reazioni o le conseguenze* che saranno a carico del personaggio che le ha subite.

Esempi di opposizioni:

Il Protagonista tira un pugno a un personaggio del Contrasto, il Contrasto non accetta la narrazione e dice che lo schiva, a questo punto interviene il Karma che decide che il Protagonista riesce. Il Contrasto da quindi per assodato che il colpo sia andato a segno. Ora però sta a lui decidere l'entità del danno: può cadere a terra, svenire, rompersi la mascella, o indietreggiare dolorante e ribattere.

L'ultimo e più importante compito è l'assegnazione dei dadi. Ogni volta che il Karma ritiene che una delle due emozioni in gioco stia emergendo dall'interpretazione o dalla narrazione del giocatore, gli consegnerà un dado: **BIANCO** per il Protagonista, **NERO** per il Contrasto.

Il turno

Prima scena: il primo giocatore assume le vesti del Protagonista, il giocatore alla sua destra rappresenta il Contrasto mentre il terzo giocatore farà Il Karma.

Il Karma dipinge una scena, che può essere di qualsiasi tipo: da un momento di vita quotidiana ad un istante nel mezzo di un'azione importante. Considerate tuttavia che ciò che narrerete avrà segnato, nel bene o nel male, il vostro personaggio, influenzandone il carattere, il suo modo di vedere il mondo o i suoi rapporti con il prossimo e con se stesso.

Quando la scena finirà, il Protagonista non sarà più lo stesso.

La scena deve rispondere alle seguenti regole:

Regole per le scene:

- deve essere necessariamente antecedente al Levitare
- il Protagonista deve essere presente
- deve essere presente almeno un altro personaggio
- deve condurre a un conflitto, non importa che sia interiore o in opposizione rispetto a un'altra persona.

Non è obbligatorio che le scene successive siano in sequenza temporale.

Esempi di scena:

- *Il Protagonista che assiste a una rapina con ostaggio*
- *Un momento conflittuale con un genitore*
- *Una scena di inseguimento in un campo di asteroidi insieme al fidato copilota*
- *L'investitura a cavaliere da parte del sommo sacerdote corrotto.*

Se avete un vuoto momentaneo ricordatevi che potete prendere spunto dai Pilastrini creati precedentemente.

Il Protagonista inizia a "vivere" la scena descritta dal Karma, spingendo affinché le sue azioni siano visibilmente influenzate dall'emozione pescata. Il Contrasto invece interpreterà lo o gli altri personaggi presenti cercando di rispettare e far emergere l'emozione descritta dalla propria index card.

Risoluzione

La scena si avvia alla chiusura quando o il Protagonista o il Contrasto ottengono il quinto dado del proprio colore.

I due giocatori tirano tutti i propri dadi per decidere da che parte pende la bilancia del Karma.

Calcolate come **successi** ogni 6 naturale e ogni somma di sei ottenuta, e confrontate il numero di successi.

Chi avrà ottenuto più successi avrà fatto pendere l'ago del Karma dalla propria parte e lo indicherà

annodando il proprio filo attorno agli altri due per ogni differenza di successo ottenuto; in caso di parità entrambi faranno un nodo.

Esempi di tiri di dado:

Il Protagonista tira:

- 2, 5, 4, 6, 5

ottenendo 3 successi, 1 per il "6 puro", 1 per la somma di 2+4 e uno per la somma di 5+5.

Il Contrasto tira:

- 6, 5, 5

ottenendo 2 successi.

Il Protagonista ha vinto la scena di 1 punto e farà 1 nodo.

Esempio n.2

Il Protagonista tira:

- 3, 2, 2, 1

ottenendo 1 successo, per la somma di 3+2+1.

Il Contrasto tira:

- 6, 5, 4, 4, 3

ottenendo 3 successi.

*Il Contrasto ha vinto la scena di 2 punti e farà 2 nodi, inoltre per il Protagonista si sarà verificato un **Fallimento**.*

Il Fallimento

Nel caso la differenza di successi sia di due o più, si verifica un **Fallimento**. In questo caso infatti l'ago della bilancia non risulta perfettamente al centro ma sta pendendo in una delle due direzioni. Se non c'è equilibrio si verifica una rottura, un trauma che lascerà una traccia indelebile nel percorso del Protagonista.

Sia i successi che i fallimenti porteranno in ogni caso verso l'obiettivo finale ma con un'importante differenza: il disequilibrio porta al Levitare in maniera più violenta e per evidenziare questo, **chi avrà fallito dovrà tagliare 1 cm circa del proprio filo**.

Il Segreto

Nel caso il perdente voglia avere un'ultima opzione, sarà possibile per lui ritirare un qualsiasi numero dei suoi dadi. Per farlo dovrà raccontare un **Segreto** del personaggio Protagonista che in qualche modo cambierà la narrazione.

Ogni giocatore ha a disposizione un solo Segreto, va usato con parsimonia.

La fine della scena

Il Karma narra la fine della scena basandosi sulla differenza tra i due risultati.

Scrivi sull'index card una conseguenza derivata dalla fine della scena, in linea con la piega che ha preso la narrazione alla luce del tiro di dadi.

Esempi di conseguenze:

- *fobia dei ragni*
- *amore per Leonore*
- *fiducia estrema dell'organizzazione del Loto Rosso*
- *paura del vuoto cosmico*
- *odio verso i Draghi Rossi*
- *pietà nei confronti dei Goblin*

Nuovo Turno

I ruoli cambiano: ognuno nella prossima scena interpreterà il ruolo di colui che prima sedeva alla sua destra. Il nuovo giocatore che interpreta il Protagonista pescherà una carta: dalle pile delle emozioni positive se nella scena precedente il Protagonista ha ottenuto più successi del Contrasto, altrimenti dall'altra. In caso di parità il Protagonista sceglie, ed il Contrasto come da regole si adegua pescando dalla pila opposta.

Le scene si susseguono così finché:

- non si esauriscono le pile delle emozioni,
- uno dei fili è troppo corto per poter essere annodato (in questo caso il gioco potrebbe finire prima).

Epilogo

Quando si sono verificate una delle condizioni di cui sopra il giocatore del Karma narra in breve la scena del Levitare che avete deciso nella fase di Creazione. La scena concordata inizialmente potrebbe ora avere uno sviluppo leggermente differente rispetto a quello immaginato: ora conoscete di più il Protagonista e le emozioni che lo hanno condotto all'apice della sua storia.

Ad esempio per sviluppare quella cura così importante potrebbe aver dovuto sacrificare molte vite, oppure dopo aver rubato i gioielli della corona potrebbe esser diventato il nuovo re d'Inghilterra.

Il gioco è concluso. La storia è stata scritta.

Prendetevi un attimo per guardare i vostri intrecci, i nodi fatti e l'amalgama di colori che avete creato.

Osservate anche la diversa lunghezza dei fili che simboleggiano i disequilibri nella vita del vostro personaggio.

Non avete creato solo una storia ma avete dato vita a un'amalgama di persone, eventi, sensazioni ed emozioni, luoghi importanti, incontri.

Soprattutto, vi siete amalgamati fra di voi per tessere i fili del destino.

Ruota delle emozioni:

elenco per il conteggio parole

Estasi

Ammirazione

Terrore

Stupore

Angoscia

Odio

Ira

Vigilanza

Gioia

Fiducia

Paura

Sorpresa

Tristezza

Disgusto

Rabbia

Aspettativa

Serenità

accettazione

Apprensione

Distrazione

Pensierosi

Noia

Irritazione

Interesse

Gioia + fiducia: amore

Fiducia + paura: sottomissione

Paura + sorpresa: soggezione

Sorpresa + tristezza: disapprovazione

Tristezza + disgusto: rimorso

Disgusto + rabbia: disprezzo

Aspettativa + rabbia: aggressività

Gioia + aspettativa: ottimismo