

Ohano

Ohano significa famiglia e famiglia significa che vieni amalgamato.

Un gioco di Marco Ripepi



Premessa

Conan “Stitch” Merlin III è un grande avventuriero, esperto nell’arte del combattimento, dai grandi poteri magici e circondato dai più svariati servitori, schiavi del suo potere mentale.

I suoi servitori, gli Ohano, sono cuciti a lui (da qui il soprannome Stitch) da incantesimi potentissimi, guidati come burattini per fargli ottenere qualsiasi cosa egli voglia. Talvolta capita che uno dei suoi Ohano si ribelli, quando un Ohano viene scoperto ribelle o più in generale fallisce, Stitch lo amalgama a sé distruggendolo e facendolo diventare parte del suo grande potere.

Introduzione

Ohano è un gioco nato per il contest Game Chef 2019 che ha come tema principale “Amalgama”.

Per questo motivo, Ohano nasce come un misto (un amalgama) tra un gioco di ruolo e uno da tavolo e prende spunto dalle regole di Dixit e dalle numerose varianti del gioco di carte Mafia. Il tema viene anche richiamato come parte della storia che si vive giocando.

Oltre al tema ci sono alcune parole chiave da utilizzare di cui ne ho scelte 2 e mezza.

Microscopico

Avrete già visto giochi in cui si interpretano eroi epici e maghi potentissimi. Questa storia viene però vista dalla sua parte più microscopica: i servitori dell’eroe. I suoi Ohano. Ovvero aiutanti, famigli, evocazioni magiche, oggetti incantati ecc...

Segreto

Tutte le meccaniche del gioco si basano su informazioni mancanti, segrete e da scoprire.

Fallimento

Lo scopo di alcuni giocatori sarà quello di far fallire l’avventuriero Stitch o gli altri servitori nella sua storia.

Come si gioca

Per giocare a Ohano servono 4 giocatori e 2 mazzi col dorso diverso da 52 carte l'uno.

Terminologia

Di seguito verranno usati alcuni termini qua meglio esplicitati:

- Mazzo: gruppo di carte.
- Figura: carte Jack, Regina e Re.
- Numero: carte dall'asso al 10.
- Coperta: una carta messa col dorso verso l'alto, in modo che non si veda quale sia.
- Scoperta: una carta messa col dorso verso il basso, che mostra quale sia.
- Pescare: prendere delle carte da un mazzo. Solo chi pesca la carta può guardarle.
- Scartare: mettere le carte nel mazzo degli scarti lasciandole scoperte.

Preparazione

Si selezioni un mazzo, questo verrà chiamato mazzo di preparazione e servirà solo per recuperare delle carte a inizio partita.

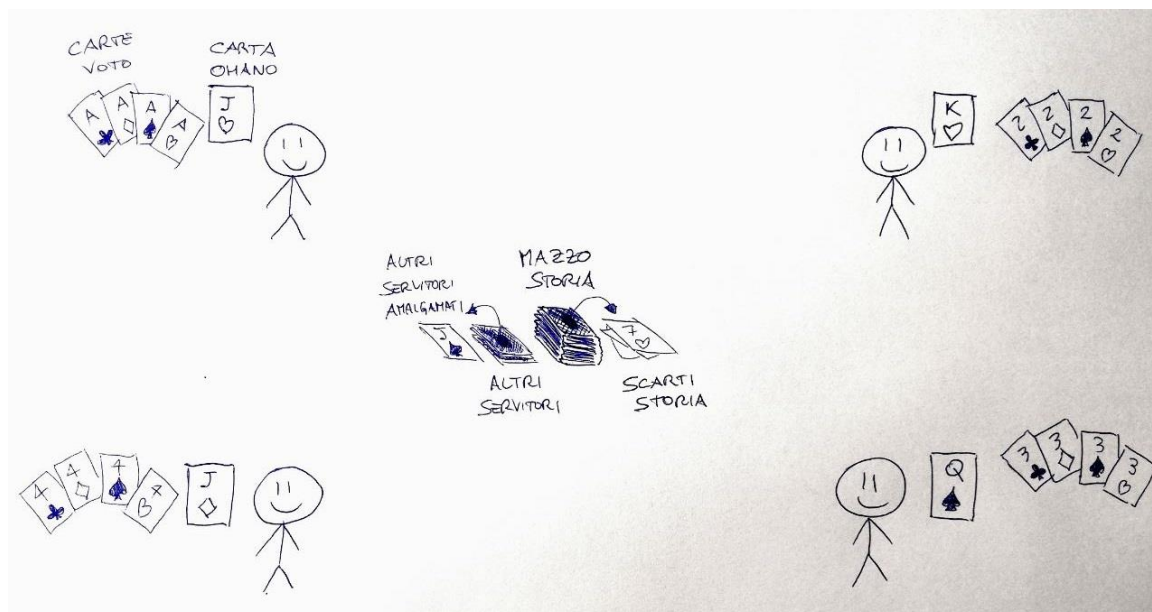
Si estraggano dal mazzo di preparazione le figure e si mescolino tra loro e si posizionino coperte. Ogni giocatore ne deve pescare una, deve poi guardarla ma non mostrarla a nessuno. Quella figura rappresenta il proprio Ohano, ovvero il personaggio che interpreta in segreto e dovrà quindi tenerla sempre con sé. Rimarranno 8 carte che formeranno il mazzo degli altri servitori.

Ogni giocatore prenda anche, sempre dal mazzo di preparazione, 4 carte con semi diversi, ma con lo stesso numero, non importa quale numero, purché sia sempre lo stesso. Ad esempio il 3 di ogni seme. Queste sono le carte voto.

Tutte le altre carte del mazzo di preparazione possono essere messe via, non verranno usate.

Si prenda poi l'altro mazzo, questo verrà chiamato mazzo storia (e contiene le carte storia).

Ci si posizioni in cerchio (o per meglio dire quadrato). Si posizioni il mazzo storia mischiato e coperto al centro e a fianco le 8 carte (coperte) degli altri servitori.



Il turno

Il gioco è fatto di circa 10 turni, inizia il giocatore più piccolo, poi si continua a giro in senso orario.

Il giocatore di turno descrive una situazione difficile o un ostacolo da superare in cui l'avventuriero Stitch è incappato, poi scelga un modo in cui secondo lui la situazione può essere risolta e prenda la **carta voto** del seme corrispondente dalle proprie **carte voto** tenendola coperta:

- CUORI: parlantina, carisma, corruzione, qualsiasi interazione sociale più o meno piacevole. In alternativa magie di controllo mentale.
- QUADRI: intelligenza, astuzia o qualsiasi soluzione che si appoggi a strategie complesse. In alternativa magia che cambia l'ambiente in modo complesso e tattico.
- FIORI: attacchi furtivi o azioni fatte di nascosto ed in cui si cerca di agire nell'ombra. In alternativa magia di illusioni o invisibilità.
- PICCHE: combattimento fisico, attacchi frontali o semplicemente l'uso dell'incredibile forza brutta di Stitch. In alternativa esplosioni di fuoco e distruzione magica.

Gli altri giocatori selezionano una delle loro **carte voto** per votare quale soluzione è la migliore, in funzione della descrizione del giocatore di turno, e la posizionano coperta. Quando tutti e 3 gli altri giocatori hanno votato, si scoprono le **carte voto** e si continua di conseguenza:

- Se nessuno dei 3 giocatori votanti indovina o tutti indovinano, Stitch fallisce nel superare l'ostacolo. Questo perché gli Ohano non lo aiutano o si ostacolano a vicenda. Il giocatore di turno deve descrivere come Stitch fallisca riuscendo comunque a salvarsi la vita. Poi scarta una delle carte dal mazzo degli **altri servitori** e scarta 4 carte dal **mazzo storia**. Il giocatore di turno deve anche descrivere come Stitch incolpi l'**altro servitore** appena scoperto e decida di amalgamarlo e quindi distruggerlo, facendolo diventare parte del proprio grezzo potere.
- Se 2 giocatori votanti indovinano e uno no, Stitch ha successo. Il giocatore di turno pesca 2 carte dal **mazzo storia**, i 2 giocatori che hanno votato correttamente pescano ciascuno una carta dal **mazzo storia** e descrivono insieme come Stitch si avvalga dell'aiuto di due Ohano (ogni giocatore descrive l'aiuto di un singolo Ohano) e riesca a superare l'ostacolo.
- Se solo un giocatore votante indovina, Stitch riesce egregiamente a superare l'ostacolo. Il giocatore di turno pesca 2 carte dal **mazzo storia**, il giocatore che ha votato correttamente ne pesca anch'egli 2 dal **mazzo storia** e descrive come Stitch si avvalga dell'aiuto di un Ohano e superi con grande abilità l'ostacolo.

Durante le descrizioni ogni giocatore può descrivere come vuole la scena, usando qualsiasi Ohano come meglio crede, sia che sia il proprio o meno.

A questo punto diventa il turno del giocatore successivo in senso orario.

Altre azioni

In qualsiasi momento, ogni giocatore può usare (e quindi scartare) una delle **carte storia** pescate durante la partita, purché siano utilizzabili dal proprio Ohano, per eseguire una delle seguenti azioni:

- Screditare: convinci Stitch che un altro servitore è un traditore, lui lo amalgama distruggendolo: Scarta una carta dal mazzo degli **altri servitori** e scarta 4 **carte dal mazzo storia**.

- Valorizzare: convinci Stitch che uno dei servitori amalgamati era in realtà molto utile, lui lo ricrea e lo riporta quindi in vita: Rimetti nel mazzo degli **altri servitori** uno degli **altri servitori** precedentemente scartato e rimetti nel **mazzo storia** 4 **carte storia** precedentemente scartate. Non si può usare questa azione se non ci sono le carte scartate.
- Rievocare: aggiungi (descrivendolo) un particolare positivo ad una delle scene in cui Stitch ha fallito: pesca 2 carte a caso tra le **carte storia** scartate, Per farlo mischia il mazzo e pesca tenendo momentaneamente le carte coperte, poi rimetti le carte scoperte.
- Arricchire: descrivi come uno degli Ohano ha fatto qualcosa di grandioso e fai pescare la carta che hai usato per questa azione ad un altro giocatore (invece di scartarla).

In alternativa un giocatore può usare una figura per indagare sull'Ohano corrispondente. Se uno degli altri giocatori ha l'Ohano corrispondente a quella carta deve rivelarsi e scoprire la propria carta Ohano.

Quando le carte del **mazzo storia** sono finite, la partita finisce e ognuno controlla se ha raggiunto il proprio **obiettivo** o meno. Chi l'ha raggiunto descriva come il proprio Ohano ottenga la libertà sfuggendo a Stitch, gli altri descrivano come e perché vengono amalgamati.

Un aiuto a descrivere

Quando descrivete una scena, cercate di non essere troppo ovvi né troppo subdoli o generici. Una buona descrizione farà pescare **carte storia** che di solito (ma non sempre) sono utili a raggiungere l'**obiettivo** del vostro Ohano.

Esempio di descrizione troppo ovvia:

Stitch arriva in un mercato in cui è in corso un'asta, egli vuole vincere una statuina di bronzo di un gatto, ma il luogo è colmo di soldati e incantesimi di protezione e individuazione. Un uomo grassoccio sembra stia per accaparrarsi l'oggetto offrendo 10 monete d'oro!

In questo caso è troppo ovvio che basta offrire poco di più, ad esempio descrivendo come Mox il borsellino magico crei monete da offrire all'asta. Le altre opzioni sembrano proprio impossibili.

Esempio di descrizione troppo subdola o generica:

Stitch stava viaggiando quando si accorge di alcuni banditi pronti a farlo cadere in un'imboscata!

In questo caso può succedere di tutto, Stitch potrebbe sconfiggere i banditi con la forza, scappare e nascondersi con agilità, usare l'astuzia per impedirgli di prenderlo o corromperli con qualche moneta.

Esempio di buona descrizione:

Stitch deve scalare un altissimo albero magico, simbolo del dio della natura, della gentilezza e del vento, per ottenere un uovo di drago posto sulla chioma. Non c'è nessuno a fare da guardia.

In questo caso sicuramente un'azione furtiva non è utile, la forza brutta è anch'essa poco consigliabile, l'astuzia potrebbe sembrare una buona soluzione, ma forse, essendo anche dio della gentilezza, basta chiedere!

Di seguito alcune parole che potrebbero esservi utili come ispirazione per creare le prime scene, per le successive è consigliato legarsi alle precedenti in modo da continuare la storia.

Sostantivi

Albero	Airone	Archibugio
Banditi	Buco	Banana
Castello	Cavaliere	Cubo
Drago	Donna	Druido
Entrata	Emanazione	Elmo
Fungo	Foresta	Flauto
Gioiello	Gorilla	Gioco
Incudine	Impostore	Incantesimo
Locanda	Lettera	Linea
Meteorite	Minatore	Musica
Nave	Necromante	Nebbia
Oro	Orologio	Occhiali
Pentola	Pantera	Pugnale
Quadro	Quercia	Questionario
Regalo	Re	Roccia
Scheletro	Spada	Scatola
Trappola	Treno	Teatro
Uragano	Utensile	Uncino
Voce	Vigneto	Vaso
Zaino	Zampa	Zaffiro

Aggettivi

Alieno	Animato	Affrettato
Balbettante	Barbuto	Bitorzoluto
Cornuto	Chiacchierone	Cerimoniale
Deserto	Disobbediente	Danzante
Elastico	Eccentrico	Evanescente
Felice	Frammentato	Finto
Gigante	Gonfio	Gentile
Infuocato	Infuriato	Influenzato
Lesto	Legnoso	Loquace
Magico	Meraviglioso	Morbido
Nobile	Nudo	Nucleare
Obbediente	Odioso	Ombroso
Protettivo	Piangente	Preistorico
Quadrato	Quieto	Qualsiasi
Rassicurante	Rumoroso	Rosa
Sanguinante	Sonnambulo	Spirituale
Truccato	Triste	Turbo
Uguale	Unto	Ubriaco
Volante	Velenoso	Viola
Zuccherato	Zebrato	Zoccolato

Gli Ohano

Ogni Ohano è un personaggio microscopico che aiuta Stitch. Ognuno di essi è suo schiavo mentale ad eccezione dei quattro Ohano pescati dai giocatori, che in segreto si sono liberati dal suo giogo.

Ogni Ohano controllato da un giocatore ha un obiettivo che se raggiunto porta alla vittoria e una tipologia di carte storia che può usare per effettuare azioni.

Jack di Cuori

Kane è il famiglio di Stitch, una piccola creatura alata simile ad un corvo d'ombra deforme che parla in modo estremamente sarcastico.

Obiettivo: Arrivare a fine storia con 2 o meno altri servitori vivi.

Carte storia utilizzabili: Le carte rosse escluse le figure.

Regina di Cuori

Ikke è il giovane scudiero di Stitch, un ragazzino piccolo, debole, ma furtivo e bravo con i coltelli. È stato allevato e addestrato dalle giraffe, note per essere assassine abilissime (se non lo sapevate è perché sono davvero proprio abili).

Obiettivo: Arrivare a fine storia salvando almeno 4 altri servitori.

Carte storia utilizzabili: Le carte rosse escluse le figure.

Re di Cuori

Giovanni è il cavallo magico di Stitch, all'occorrenze si alza su due zampe e può diventare invisibile. Si dice che un tempo sia stato re e che sia un abile necromante.

Obiettivo: Arrivare a fine storia con 2 o meno carte storia possedute.

Carte storia utilizzabili: Le carte rosse escluse le figure.

Jack di Quadri

Stitchorium, una versione di Stitch del futuro di una diversa linea temporale. Saltuariamente lampeggia nel tempo e nello spazio urlando messaggi criptici privi di significato come LOL, BRB o AFK.

Obiettivo: Arrivare a fine storia salvando almeno 4 altri servitori.

Carte storia utilizzabili: Le carte con numeri pari.

Regina di Quadri

Shish, l'ombra senziente di Stitch, in grado di staccarsi e scorrere sulle superfici come quella di Peter Pan. Si nasconde sempre perché è così fifona da avere paura del proprio corpo solido.

Obiettivo: Arrivare a fine storia con 2 o meno altri servitori vivi.

Carte storia utilizzabili: Le carte con numeri pari.

Re di Quadri

Hctits, un'immagine speculare resa permanente dalla magia. Simile ad un'illusione parzialmente tangibile di Stitch che può generare altre illusioni. Si diverte a fare il mimo e adora in pancake.

Obiettivo: Arrivare a fine storia con 8 o più carte storia possedute.

Carte storia utilizzabili: Le carte con numeri pari.

Jack di Fiori

Gamena, il libro degli incantesimi di Stitch, in grado di volare e lanciare esplosioni di fuoco, per fortuna è ignifugo (tranne la sovra copertina, ma tanto la odiano tutti).

Obiettivo: Arrivare a fine storia con 8 o più carte storia possedute.

Carte storia utilizzabili: Le carte nere escluse le figure.

Regina di Fiori

Drollo, un bastone nodoso magico, in grado di mutare l'ambiente circostante a piacimento, ad esempio sciogliendo la pietra o creando muri di ferro. Ha molti debiti di gioco poiché non è bravo a bluffare nel poker.

Obiettivo: Arrivare a fine storia con 2 o meno carte storia possedute.

Carte storia utilizzabili: Le carte nere escluse le figure.

Re di Fiori

Omnistitch, la voce divina di uno Stitch di un altro mondo, in cui è diventato una divinità. Può creare barriere e controllare le piante. Adora quando vengono sacrificate capre a suo nome.

Obiettivo: Arrivare a fine storia con 2 o meno altri servitori vivi.

Carte storia utilizzabili: Le carte nere escluse le figure.

Jack di Picche

Slash, la spada senziente e volante di Stitch, lo rende un ancor più abile guerriero. Ama la musica metal e navigare su internet.

Obiettivo: Arrivare a fine storia con 2 o meno carte storia possedute.

Carte storia utilizzabili: Le carte con numeri dispari.

Regina di Picche

Sabrina, il cappello parlante di Stitch, è in grado di convincere chiunque di qualsiasi cosa ed ha un comodo spazio interdimensionale per altri oggetti, ma dice sempre che è quasi tutto riempito di "cose da donna".

Obiettivo: Arrivare a fine storia con 8 o più carte storia possedute.

Carte storia utilizzabili: Le carte con numeri dispari.

Re di Picche

Mox, il borsellino delle monete magico. Può creare monete e oro a non finire e corrompere così anche il più puro dei cuori. Per fortuna sa bene che le cose più preziose sono l'amicizia e una carta da gioco raffigurante un fiore di loto nero, quella vale un casino!

Obiettivo: Arrivare a fine storia salvando almeno 4 altri servitori.

Carte storia utilizzabili: Le carte con numeri dispari.

Esempio di turno di gioco

Alice, Bob, Charlie e Dan stanno giocando e hanno rispettivamente: Jack di cuori, Re di cuori, Jack di quadri e Regina di picche.

Alice è di turno e descrive la scena:

Stitch ha recuperato un uovo di drago, l'ha fatto schiudere e si prepara ad addestrarlo di nascosto. Il cucciolo di drago sembra non capire la lingua di Stitch, ma ha lo sguardo vispo.

Alice posiziona l'asso di quadri coperto. Quando ha creato la scena, immaginava che Stitch avrebbe potuto creare un complesso linguaggio di versi e segni per poter comunicare al draghetto.

Bob ha come Obiettivo quello di possedere 2 o meno **carte storia**, quindi gli fa comodo sbagliare e vota con il 2 di picche, sapendo che la forza bruta non può essere una soluzione valida.

Charlie si è concentrato sul fatto che debba farlo di nascosto e vota con il 2 di fiori.

Dan pensa che il drago sia affine alla magia e ha un'idea in mente, vota con il 3 di quadri.

Si svelano le carte e solo Dan ha indovinato! Alice e Dan pescano 2 **carte storia** e Dan descrive come termina la scena:

Stitch chiede l'aiuto di Stitchorium che usa un incantesimo per far invecchiare il drago in modo che, una volta anziano, sia in grado di capire Stitch.

La discrezione è molto diversa da ciò che immaginava Alice, ma va benissimo! Dopotutto Stitch non sa mai come verrà aiutato dai propri Ohano.

L'Obiettivo di Dan è quello di arrivare a fine storia con almeno 8 carte storia e tra le carte appena pescate ha un 7 di picche e un 2 di fiori. Il suo Ohano (Regina di picche e quindi Sabrina) può usare solo le carte dispari per effettuare le azioni, così usa il 7 di picche per usare l'azione di **Rievocare** e pescare quindi due carte storia scartate (per farlo deve scartare il 7 di picche, ma siccome ne pesca 2, ne guadagna una).

Il turno passa a Bob.