

2 PAGEGAME



NARRA *t* TIVA

Una raccolta di giochi del catalogo Narrattiva

2015-2018

EPHIDIAH VASTO E S

Fuggiti dalla Prigione Stellare classe "misericordiosa" V-917x a bordo di un vascello di origine sconosciuta, in fuga da un mondo all'altro alla ricerca di un luogo in cui nascondersi, un luogo dove trovare pace, un luogo da chiamare casa...

EQUIPAGGIO

Ciascuno gioca un ex prigioniero che ora fa parte dell'equipaggio. A turno, fatevi domande a vicenda sui vostri personaggi, finché ogni giocatore non abbia risposto a 5 domande. Di queste 5 domande, una deve essere scelta in questa lista:

- Cosa sei disposto a fare per diventare capitano?
- In cosa la nostra situazione migliorerebbe se tu fossi capitano?
- Cosa perdiamo non ascoltandoti?

IL VASCELLO

Rispondete collettivamente alle seguenti domande:

- in cosa la nostra nave è unica?
- cosa la rende peculiare e inaffidabile?
- di cosa manca di cui abbiamo bisogno?

Rispondete individualmente alle seguenti domande:

- questa nave è la tua casa. In che modo?
- dove trovi rifugio dentro di essa?

Disegnate una mappa della nave illustrando queste risposte.

SCENE

A turno, ogni giocatore imposta una scena: descrive il luogo, dice chi è presente e spiega cosa sta avvenendo. Quando imposti una scena, focalizzala su uno o due membri dell'equipaggio. I giocatori che giocano questi "focus" possono giocare solo i loro personaggi. Tutti gli altri possono giocare i propri personaggi e/o altri personaggi in scena.

INCONTRI

Quando avete bisogno di un ambiente o una specie o una cultura aliena, seguite questi passi:

1) Crea la base:

Specie aliena: un giocatore sceglie 2 tipi di animali con cui è famigliare.

Cultura aliena: un giocatore sceglie una cultura o subcultura di cui fa parte.

Ambiente alieno: un giocatore sceglie un luogo e un clima con cui tutti sono famigliari.

2) Modificane gli aspetti.

Il giocatore successivo sceglie un aspetto di questa base, come l'indifferenza di un gatto, le meschinità "politiche" negli uffici, o una palude ghiacciata. E a sua volta il giocatore che segue dovrà (a sua scelta) modificare, rovesciare o esagerare quell'aspetto. Ripetete questo passo 3-5 volte fino a quando il risultato non sia abbastanza "alieno".

3) Combina e riassumi

Il giocatore successivo combina gli aspetti modificati (e non quelli base) in un insieme coerente.

DIFFICOLTÀ E PERICOLI

Qualunque giocatore può segnalare quando un altro giocatore sta tentando qualcosa che sia difficile e/o pericoloso.

- quando tenti l'azione giocando un personaggio che non è un "focus" della scena: Se l'azione è pericolosa, fatti dire da un terzo giocatore in che maniera sei stato ferito o messo in pericolo mentre lo facevi. Se l'azione è difficile, fatti dire da un terzo giocatore di cosa c'è bisogno affinché riesca. Se è entrambe le cose, fatti dire da un terzo giocatore in che maniera hai fallito mettendo in pericolo tutti quanti.
- quando tenti l'azione giocando un personaggio "focus" della scena: Termina la scena con un cliffhanger. La scena successiva che include quel personaggio inizia risolvendo quell'azione. Scegli se prendere il risultato relativo al caso "azione pericolosa", "azione difficile" o "entrambe le cose", ma solo dopo aver ascoltato dagli altri giocatori quali sarebbero le conseguenze di ciascuno dei tre casi.

un gioco di J



Doll - La



Giocatore della Bambola

Gioca in pubblico. Porta una bambola, un pupazzo o un altro giocattolo. Tu giochi la bambola e parli per la bambola. L'altra persona, il *Giocatore del Bambino*, narra la storia, ma tu puoi aggiungervi dettagli soprannaturali.

La bambola sa tutto, ma non è sempre sincera. Inizia il gioco decidendo se i genitori del bambino sono cattivi oppure meravigliosi. Non rivelare la scelta all'altro giocatore finché la storia non sarà conclusa.

Ogni volta che il bambino ti fa una domanda riguardo un diverso personaggio o evento,

entrambi i giocatori dovrebbero schiacciare le dita, annuire, o trovare un qualunque altro modo per contare fino a tre. Al tre, gira la testa della bambola a sinistra, a destra o lascia che guardi di fronte a sé. Se la bambola e il bambino guardano nella stessa direzione, la bambola non deve mentire. Altrimenti, la bambola può scegliere se rispondere alla domanda in maniera veritiera.

Dopo venti minuti la storia è conclusa. Di al Giocatore del Bambino di indovinare se i genitori sono cattivi o meravigliosi.

Disposizioni della Bambola

I Giocatori della Bambola che hanno bisogno di ispirazione per giocare dovrebbero scegliere una delle opzioni seguenti:

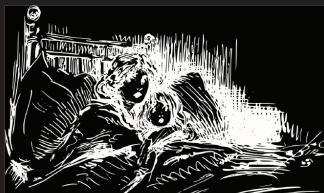
- Sono sgarbata con il mio Bambino.
- Covo rancore verso i genitori.
- Sono spaventata da qualcosa di sopran-

naturale.

- Mi muovo sempre in un certo modo quando mento.
- Ho parlato con qualcun altro.
- Ho un segreto pericoloso.

osh T. Jordan

Bambola



Giocatore del Bambino

Gioca in pubblico. Parla alla bambola, non all'altro giocatore. Tu descrivi cosa fa il bambino. Inoltre, narri in ordine ciascuno degli Eventi elencati sotto, descrivendo cosa ac-

cade attorno al bambino e alla bambola.

L'altra persona, il *Giocatore della Bambola*, può aggiungere dettagli soprannaturali.

Eventi

- Il tuo animale domestico è appena morto.
- Uno dei tuoi genitori ti mette a letto. Senti i tuoi genitori urlare in un'altra stanza.
- Hai un incubo. Durante l'incubo, la bambola può rispondere alle tue domande.
- La mattina dopo, uno dei tuoi genitori ti sta preparando per un "viaggio speciale".

Narra gli Eventi in ordine. Dopo ogni Evento, chiedi alla bambola cosa sta succedendo. Poni domande del tipo: chi, cosa, quando, dove e come.

Ogni volta che fai una domanda alla bambola (riguardo un nuovo Evento o anche su un diverso personaggio nello stesso Evento), entrambi i giocatori dovrebbero schiacciare le dita, annuire, o trovare un qualunque altro modo per contare fi no a tre. Al tre gira la testa a sinistra, a destra o guarda di fronte a te. Se tu e la bambola guardate nella stessa direzione, la bambola non deve mentire.

Altrimenti, il *Giocatore della Bambola* può scegliere se rispondere alla domanda in maniera veritiera. Dopo alcuni minuti di conversazione con la bambola, narra l'Evento successivo.

L'avventura di una notte

un gioco per due di Stefano Burchi

Il gioco è una conversazione. Parlando descriverete la storia di due amanti.

Pensate a un nome per ognuno di voi; elencate tre buone qualità che pensate di avere e due che vedete nell'altro amante. Saranno messe alla prova durante il gioco!

Ora descrivete brevemente gli amanti. Descrivete un posto in cui potete fare sesso indisturbati.

Ricordate: il sesso è sempre consensuale, altrimenti è stupro!

Giocerete 5 scene di flashback intervallate dalla descrizione del sesso tra gli amanti nel presente per scoprire, andando a ritroso nel tempo, chi sono i protagonisti e perché

si sono incontrati in quel luogo e in quel momento.

Le scene raccontano:

- 1** come i due amanti si sono conosciuti;
- 2 e 3** perché hanno scelto di vivere una notte di sesso occasionale;
- 4 e 5** chi sono e com'è la loro vita di tutti i giorni.

Giocate la scena 1 con entrambi gli amanti. La 2 e la 4 sono per il primo personaggio, la 3 e la 5 per il secondo.

Descrivete l'inizio del rapporto tra gli amanti. Contano anche i preliminari!

Quando le cose diventano piccanti,

UN GIOCO PER UN PUBBLICO MATURO!

scegliete una delle vostre qualità e tirate 1d4 (per il primo flashback 2d4: uno per ogni personaggio). Impostate la scena e mettete in gioco la qualità che avete scelto. Se è la prima scena, fatelo insieme. Secondo il risultato dei dadi, durante la scena l'altro giocatore vi dirà come la vostra qualità è:

- ◇ reale e rende le cose decisamente migliori;
- ◇ reale e causa un grosso imbarazzo;
- ◇ falsa e questo peggiora la situazione;
- ◇ falsa, ma questo migliora la situazione;

Finito il flashback, continuate a descrivere l'incontro sessuale. Se avete ottenuto 1 o 4 col dado durante il flashback, l'altro giocatore descrive come il vostro personaggio è eccitante e migliora il sesso; altrimenti come non sia poi questo granché.

Potete spendere una delle due qualità che l'altro amante ha visto in voi per annullare l'effetto del 2 o del 3 sulla narrazione del sesso. Se lo fate l'altro giocatore sceglie quale e descrive che il sesso è fantastico, ma anche come

capisce che quella qualità che aveva visto non corrisponde al vero.

Ripetete questo fino alla scena dell'ultimo flashback.

Dopo la scena 5, descrivete come il sesso finisce. Se entrambi gli amanti conservano ancora una delle qualità che l'altro ha visto in loro, decidono cosa fare da lì in poi.

Altrimenti non si incontreranno più.

REVENANT

Vivi. Muori.

Ritorni dalla morte solo per scoprire che la vita va avanti senza di te.

Sei il Revenant ("Tu" e "Revenant" si riferiranno sempre a te), gli altri giocatori sono le Ancore.

Il gioco è diviso in 7 fasi:

1. Descrivi chi sei: il nome del Revenant, l'aspetto, la personalità. Chiedi alle Ancore di definire e descrivere loro stesse in relazione a te: amante, coniuge, figlio, amico, eccetera.
2. Ogni Ancora, a turno, imposta una breve scena rappresentante un suo frammento di vita assieme a te, rispondendo alla domanda: "Quale Bisogno di questa Ancora il Revenant soddisfa?". Esempio: sesso, amore, guida, sostegno, eccetera.

REVENANT



di Adriano Bompani

3. Descrivi come sei morto - letteralmente o simbolicamente: incidente, omicidio, suicidio, pena di morte, scomparso, eccetera.
4. Ogni Ancora a turno imposta una scena senza di te, rispondendo alla domanda: "Chi è l'Altro che soddisfa il Bisogno di questa Ancora da quando il Revenant non c'è più?"
5. Descrivi quando e come sei tornato dal mondo dei morti: zombie, fantasma, morto presunto, Ulisse, eccetera.
6. Ogni Ancora a turno imposta una scena assieme a te e all'Altro, rispondendo alla domanda: "Può il Revenant ritornare nella vita di questa Ancora?"
7. Rispondi a questa domanda: "Posso riavere la mia vecchia vita indietro? Se no, cosa farò?", poi narra un epilogo.