

Storie di Carta, gioco di narrazione, di Roberto Grassi, 2007

| | |
|-----------------------|---|
| Occorrente:..... | 1 |
| Introduzione | 1 |
| C'era una volta..... | 1 |
| Poker Narrativo | 1 |
| La spirale..... | 2 |
| La croce..... | 2 |
| Variante 1 | 2 |
| Variante 2..... | 2 |

Occorrente:

1 mazzo di carte francesi da 52 carte e 4 jolly, per un totale di 56 carte.

Introduzione

Storie di Carta è un semplice gioco di narrazione basato sulle carte francesi. Tutto quello che i giocatori dovranno fare, nel più semplice dei casi, è scoprire una carta da gioco e narrare quello che accade all'interno di una storia che viene creata dai giocatori.

C'era una volta...

Questa è la modalità più semplice, che si può utilizzare anche con i bambini, ma funziona anche con gli adulti. Ecco come procedere.

- Mischiare e mettere i jolly all'interno del mazzo.
- Il primo giocatore NON pesca la carta ed enuncia l'inizio della storia.
- A turno ogni giocatore pesca la prima carta.
 - Se il colore del seme è rosso (cuori, quadri) allora accade qualcosa di positivo nella storia.
 - Se il colore del seme è nero (fiori, picche) allora accade qualcosa di negativo nella storia.
 - Se esce il jolly allora il giocatore decide cosa accade.
- Si passa al giocatore successivo.

In base al numero di partecipanti è bene definire sin dall'inizio il numero di turni di gioco, altrimenti la storia diviene troppo lunga. Ecco alcuni suggerimenti, relativamente a questo aspetto.

| | | | | | | | | | |
|------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| N. di giocatori | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Turni di gioco | 16 | 21 | 24 | 25 | 24 | 28 | 24 | 27 | 30 |
| Segmenti di narrazione | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 |

Poker Narrativo

Per 4/5 giocatori. Per numero di giocatori diverso regolare il numero di carte e di turni. Ecco come procedere.

- Mischiare e mettere i jolly all'interno del mazzo.
- Si distribuiscono 5 carte a testa ad ogni giocatore che le prende e le guarda.

- Il giocatore alla destra di chi ha mischiato e distribuito le carte scarta la carta ed inizia a narrare (rispettando il vincolo del colore dei semi e di ciò che accade all'interno della narrazione, come descritto in precedenza)..
- Gli altri giocatori, a turno, procedono con la loro mossa.

La spirale

Per 4/5 giocatori. Per numero di giocatori diverso regolare il numero di carte e di turni.

Ecco come procedere.

- Mischiare e mettere i jolly all'interno del mazzo.
- Disporre 25 carte a forma di spirale.
- Il giocatore alla destra di chi ha mischiato e distribuito le carte scopre la prima carta (quella più lontana dal centro della spirale) ed inizia a narrare (rispettando il vincolo del colore dei semi e di ciò che accade all'interno della narrazione, come descritto in precedenza).
- Gli altri giocatori, a turno, procedono con la loro mossa, sino ad arrivare alla carta centrale.
- Mentre si procede verso il centro, dovrà aumentare la tensione e gli esiti positivi e negativi degli eventi.

La croce

Per 5 giocatori. Per numero di giocatori diverso regolare il numero di carte e di turni.

Ecco come procedere.

- Mischiare e mettere i jolly all'interno del mazzo.
- Disporre 10 carte a forma di croce (Una nel mezzo e tre per ogni braccio della croce)
- Dare ai 5 giocatori 1 carta ciascuno.
- Il giocatore alla destra di chi ha mischiato e distribuito le carte scopre una carta a caso tra le 4 più lontane dal centro. ed inizia a narrare (rispettando il vincolo del colore dei semi e di ciò che accade all'interno della narrazione, come descritto in precedenza).
- Gli altri giocatori, a turno, girano una carta a piacere, proseguendo sullo stesso braccio della carta appena scoperta oppure scoprendone una da un altro braccio. A meno che non si tratti dell'ultima mossa non si può scoprire la carta centrale.
- Durante la narrazione, il giocatore può, nel caso in cui il colore del seme non sia gradito, scambiarlo con il colore del seme della carta che ha in mano, sostituendola.

Variante 1

In questa variante si applicano le seguenti modifiche.

- Se esce il seme cuori allora accade qualcosa di positivo ai personaggi principali.
- Se esce il seme quadri allora accade qualcosa di positivo ai personaggi secondari.
- Se esce il seme fiori allora accade qualcosa di negativo ai personaggi principali.
- Se esce il seme picche allora accade qualcosa di negativo ai personaggi secondari.

Variante 2

In questa variante si applicano le seguenti modifiche.

- L'intensità dell'evento positivo è tanto maggiore quanto più si va verso il Re (di cuori o di quadri)
- L'intensità dell'evento negativo è tanto maggiore quanto più si va verso il Re (di fiori o di picche)

Roberto Grassi: <http://www.robertograssi.net>

Levity – Sistema per la Narrazione Interattiva ed il gioco di ruolo: <http://www.levity-rpg.net>