

Il posto delle fragole

un gioco di Giulia Barbanò e Luca Ricci

Il posto delle fragole è un gioco di ruolo o di narrazione, da due a cinque giocatori, liberamente tratto dall'omonimo film del regista Bergman; questo gioco cerca di ricreare la storia di un uomo cinico ed egoista, disilluso verso il resto della società, nel suo viaggio alla riscoperta di sé stesso, dei rapporti umani, e della sua vita.

Uno dei giocatori impersonerà il Protagonista: egli avrà il controllo su questa persona egoista e meschina; gli altri giocatori invece muoveranno il mondo attorno a lui, e cercheranno di fare capire al Protagonista perché è diventato quello che è ora. Nel testo, quando ci si riferisce al Protagonista, questi è il giocatore che controlla il protagonista della storia, mentre, per l'appunto, ci si riferisce al personaggio usando la parola con la minuscola. Invece, quando ci si riferisce a coloro che non sono il Protagonista, essi saranno chiamati Giocatori. I giocatori sono invece tutti i partecipanti al tavolo.

Per giocare, sarà necessario che abbiate a portata di mano dei foglietti (post-it, per esempio) dove poter scrivere, e dei gettoni o segnalini di qualsiasi tipo. I segnalini Verità e Bugia possono essere gli stessi: saranno segnalini Verità solo quando si trovano davanti al Protagonista oppure su un foglietto di un Elemento, e segnalini Bugia solo quando saranno davanti ai Giocatori.

Prima di iniziare, i giocatori dovranno decidere chi prenderà il ruolo di Protagonista, mentre tutti gli altri saranno Giocatori; in seguito, insieme decideranno il **Problema** del protagonista, ovvero come tiene lontane le persone da lui: una frase può bastare, per inquadrarlo.

Es.: Luca, Alessandro e Giulia decidono di giocare a "Il posto delle fragole"; recuperano un blocchetto di post-it, dei segnalini e delle penne per scrivere. Decidono di comune accordo che Alessandro sarà il Protagonista, mentre Luca e Giulia saranno i Giocatori. Decidono che il problema del protagonista è che è cinico ed egoista.

A questo punto, tutti i giocatori decidono l'incipit della storia: per quale motivo il protagonista deve intraprendere un viaggio.

Es.: i giocatori decidono che il Protagonista è un professore universitario, Isak Borg, famoso per i suoi studi sui batteri; egli viene insignito del premio al Giubileo accademico, che deve andare a ritirare all'università di Luln l'indomani.

I giocatori possono inserire diversi dettagli in questa fase, ma non è né necessario, né consigliato, in quanto questi dettagli non potranno essere reclamati (vedi oltre).

Il gioco, d'ora in poi, si dividerà in scene di **Realtà** e **Sogno**. Le scene di Realtà sono scene del viaggio del protagonista, il quale incontra persone, situazioni e cose che gli ricorderanno il suo passato o i suoi problemi. Le scene di Sogno invece sono dei veri e propri Sogni del protagonista, in cui lui potrà rivivere i suoi ricordi, verranno messe in discussione le sue convinzioni e il suo Problema.

In queste scene, i giocatori saranno chiamati a interpretare le persone presenti in scena, oppure a descrivere cosa vedono o sentono, le cose che succedono e molto altro ancora. L'unica regola da seguire sempre è che il Protagonista dovrà sempre e solo interpretare il personaggio principale.

Es.: in una scena ci sono il professore, la sua governante e la nuora di lui, nella casa del professore; anche se tutti i giocatori possono descrivere i dettagli della casa, e Luca o Giulia possono decidere di spartirsi il ruolo della governante o della nuora, Alessandro è obbligato ad interpretare il professore fino alla fine del gioco, a meno che costui non sia in scena.

Ogni volta che un giocatore sceglie quale tipo di scena da giocare (come descritto sotto in **Sequenza di gioco**), egli sarà anche chiamato a **Inquadrare la scena**: significa decidere quali personaggi sono in scena, il luogo, il tempo, e cosa stanno facendo i personaggi nei primi cinque secondi dall'apertura della scena. Questa inquadratura creerà il punto di partenza, la struttura necessaria affinché i giocatori possano giocare.

Es.: Luca deve inquadrare la scena, e dice che c'è il professore Isak, la nuora Marianne e tre giovani ragazzi seduti ad un tavolo di una trattoria, affacciata su un lago; hanno appena finito di pranzare, e stanno parlando del più e del meno.

Fatti questi preparativi, si può iniziare a giocare.

Sequenza di gioco

I giocatori, per svolgere la storia del protagonista, dovranno chiamare le scene: le prime due saranno obbligate, il finale sarà fissato (anche se basato su alcuni parametri), mentre l'intrecciarsi degli eventi sarà scelto dai giocatori stessi. Ogni volta che si dovrà scegliere una scena, sarà il giocatore col minor numero di **Elementi** a poter scegliere quale tipo di scena e ad inquadrarla. Nel caso la scena sia prefissata (come nel caso della 2° scena), potrà comunque inquadrarla.

Regole durante le scene

Nel momento in cui si inizia a giocare la scena, ogni giocatore ha potere di inserire dettagli più o meno importanti in essa; questi dettagli sono chiamati **Elementi**, e possono essere inseriti liberamente dai giocatori all'interno della narrazione. I Giocatori hanno un solo limite: non possono inserire un Elemento **correlato** in qualsiasi maniera alle azioni o ai pensieri del protagonista, ma al massimo **alle sue percezioni del mondo esterno** (anche immaginario); in parole più semplici, i Giocatori non possono far compiere azioni al protagonista, e nemmeno "inserirgli" pensieri in testa; solo il Protagonista può esprimere le sue sensazioni, e può farlo agire liberamente.

Es.: Alessandro recita il professore che vaga per la città vuota e disabitata; Giulia interviene dicendo che trova un uomo voltato, che si scoprirà essere una bambola; Luca vuole aggiungere che il professore estrae dal suo taschino l'orologio senza più la lancetta, ma Alessandro gli ricorda che non può far fare al protagonista alcuna azione per inserire quell'Elemento; poco male, Luca descrive come il protagonista nota un grosso orologio pubblico inquietantemente senza lancette.

Cos'è un Elemento? Un qualsiasi oggetto, persona o luogo descritto da uno dei giocatori che ha una qualsiasi valenza all'interno della storia; qualcosa su cui vale la pena spendere più di una parola, qualcosa su cui la telecamera del regista si fermerebbe sicuramente per più di qualche secondo, ma, soprattutto, qualcosa che si desidera poter rincontrare in una scena successiva e che possa essere collegato in qualche modo al protagonista. Tutto quello che non è considerato rilevante ma solo descrittivo viene chiamato Colore, e non ha nessuna importanza meccanica, a parte quello di arricchire e colorare la scena.

Es.: la casa dell'infanzia di Isak, l'auto con cui stavano per fare un incidente o la cugina Sara sono considerati Elementi; la foresta intorno alla strada, il vino che Isak beve alla trattoria, o i toast a colazione sono soltanto Colore.

Durante la scena, ogni giocatore può **reclamare** uno e un solo Elemento inserito sulla scena. Per farlo, deve dichiarare "Reclamo il <elemento>", prende un foglietto, scrive la descrizione dell'Elemento e in quale tipo di scena è stato reclamato (**Sogno** o **Realtà**, anche solo con le iniziali) e lo posiziona davanti a sé. Quando un giocatore reclama un Elemento, significa che **vuole che esso riappaia in una prossima scena**; infatti, una volta reclamati, potranno essere reinseriti dagli altri giocatori (vedi sotto). Un giocatore non può avere davanti a sé un numero di Elementi maggiore di 7 meno il numero dei giocatori (In 3 giocatori, ad esempio, nessuno potrà avere più di 4 Elementi). Per poter liberare spazio, bisogna aspettare che un giocatore li **liberi** (vedi sotto).

Es.: Giulia reclama a sé un Elemento durante il Sogno funesto: "Reclamo l'Orologio senza lancette"; prende un foglio, scrive "Orologio senza lancette (S)" sopra e lo posiziona davanti a sé; d'ora in poi, "Orologio senza lancette" potrà essere reinserito in un'altra scena.

I Giocatori possono, inoltre, durante una scena chiamare una **Bugia**: succede quando uno dei Giocatori pensa che il protagonista abbia mentito a sé stesso, dicendo la frase rituale **"Tu lo sai che questo non è vero"**; ogni Giocatore quindi proporrà al Protagonista una rettifica della precedente affermazione, e il Protagonista dovrà scegliere quale tra le alternative proposte accettare. Se decide di accettare la correzione, prende immediatamente un **segnalino Verità**, e lo pone davanti a sé. Dopodiché, la proposta accettata dovrà essere inserita nella scena dal Giocatore che l'aveva proposta, magari per bocca degli altri personaggi in scena, oppure, per ammissione dello stesso protagonista.

Se invece il Protagonista non volesse accettare nessuna delle versioni proposte, i Giocatori guadagnano immediatamente un **segnalino Bugia**, e la scena potrà continuare come se nulla fosse; in questo modo però il protagonista, mentendo a sé stesso, complicherà il suo viaggio di conversione.

E' possibile chiamare una Bugia una sola volta per scena; in realtà, si consiglia di chiamarne sempre una per scena, ma cercate di non buttare la vostra Bugia per qualcosa di futile: aspettate il momento buono.

Es.: "Durante la prima parte del viaggio, Marianne chiede a Isak se si ricorda cosa gli aveva detto quando era giunta a casa sua: il professore risponde con una frase gentile, ma Giulia chiama una Bugia, proponendo la sua versione dei fatti; anche Luca dice la sua, e Alessandro, alla fine accetta la versione di Giulia: prende immediatamente un segnalino Verità, e lascia che Marianne racconti come il professore in realtà sia stato molto scortese e avesse dichiarato di non volersi immischiare nei loro problemi di coppia.

Quando a tutti i giocatori sembra che la scena abbia "esaurito" il suo potenziale, ovvero si è detto tutto quello che si doveva dire o raccontare di quella situazione, è ora di chiuderla. Si chiude una scena come se foste al montaggio di un film; si procede subito dopo a scegliere una nuova scena, seguendo sempre le regole.

Il gioco va avanti seguendo sempre lo stesso schema, finché la somma dei segnalini Verità e Bugia è uguale a superiore a 4. Da questo momento in poi, è possibile **liberare** gli Elementi reclamati dai giocatori. Per farlo, è necessario che in una scena diversa da quando siano stati reclamati, un giocatore qualsiasi che **non possiede** quell'Elemento lo reintroduca in una nuova scena, possibilmente di tipo diversa da quando era stato reclamato (cioè Sogno se era stato reclamato nella Realtà, e viceversa); facendo questo, prende il foglietto da davanti al giocatore e lo pone ora in mezzo al tavolo. Facendo questo, l'Elemento è ora **libero di essere affrontato dal protagonista come elemento di conversione**.

Es.: il professore Isak è andato a trovare la vecchia madre; Luca decide di reintrodurre l'Elemento "Orologio senza lancette (S)": la madre tira fuori da un baule diversi oggetti della sua infanzia, e gli fa vedere anche il vecchio orologio a cipolla del padre, ormai senza lancette; Luca prende il foglietto da davanti a Giulia, e lo mette al centro del tavolo.

Se alla fine di una scena, il Protagonista crede che il suo personaggio abbia affrontato il suo problema, tramite l'aiuto di un Elemento **libero** sul tavolo, e possiede almeno un segnalino **Verità**, egli può posizionare il segnalino Verità sul foglietto, e spiegare come l'ha aiutato a capirsi. Se desiderate, scrivete un piccolo appunto sul foglietto. Un Elemento con sopra un segnalino Verità piazzato è ora bloccato e non è possibile più farci niente; può essere reinserito comunque nella narrazione se lo sentite necessario, ma non provvederà a nessun beneficio.

Es.: Alessandro, alla fine della scena, dice agli altri giocatori come rivedere l'orologio senza lancette ha ricordato al professore come il tempo per lui stia finendo, ed è ora che riallacci i rapporti con i suoi cari prima che giunga la sua ora. Ha un segnalino Verità, che pone subito sul foglietto.

Il gioco finisce quando si chiude la scena **Finale**. Nella scena finale, è il Protagonista, dopo tutto quello che è successo, a decidere se il suo personaggio riuscirà o meno a rivalutarsi e a risolvere il suo Problema.

Scegliere una scena

Una volta che la prima e la seconda scena sono state giocate, il giocatore con il minor numero di Elementi può decidere quale sarà la prossima scena dalla lista qui a fianco. Per farlo, deve prima controllare se la scena che vuole soddisfa le condizioni per poter essere affrontata. Queste condizioni riguardano sempre i segnalini Verità e Bugia attualmente al tavolo (e ricordo che un segnalino Verità piazzato conta comunque sempre come un segnalino Verità normale). Ogni scena ha nelle condizioni uno o più valori che identificano, prima di tutto, quante volte quella scena può essere scelta e affrontata: se quella scena soddisfa le condizioni e viene scelta, dovrete barrare immediatamente quel valore; quindi, se vorrete affrontare di nuovo una scena di quel genere, dovrete guardare il secondo valore e confrontare le condizioni necessarie. Nel caso in cui tutti i valori siano stati barrati, non è più possibile affrontare quel tipo di scena.

Come linea guida, si consiglia di non scegliere più di due scene di Realtà o Sogno di seguito.

Nel malaugurato caso in cui non ci sia neanche una scena disponibile, si aggiungono immediatamente un segnalino Verità e un segnalino Bugia ai rispettivi giocatori, e poi si controllano di nuovo le condizioni.

Colofone

Il font utilizzato nel titolo è Odstemplik, mentre il font del corpo è un Goudy Bookletter 1911. Questo lavoro è pubblicato sotto licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-Share Alike 3.0 Unported (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>)

Un gioco ScreamingCats, Luglio 2010

Es.: "Nuovi compagni di viaggio" nel primo valore di Condizioni indica Sempre, quindi significa che la posso giocare quando voglio; in quel caso, barro la condizione e affronto la scena; nel caso in cui voglia affrontare di nuovo "Nuovi compagni di viaggio", dovrò ora guardare il secondo valore che dice 1 Verità: significa che se c'è almeno 1 segnalino Verità sul tavolo, è possibile scegliere quella scena. Nella seconda condizione di "Non ho mai voluto questo" basta avere o almeno 4 Verità, o almeno 2 Bugie.

1° Scena: Sogno funesto [Sogno]

Obiettivo: un sogno funesto, presagio di morte o di sventura, che indica come il tempo del Protagonista sia al termine, e sia rimasto solo.

Condizioni: obbligatoria (1°)

Speciale: Inquadra la scena il Protagonista

2° Scena: Partenza [Realtà]

Obiettivo: il Protagonista decide di partire con dei mezzi molto più lenti, tipo un'auto o un treno.

Condizioni: obbligatoria (1°)

Nuovi compagni di viaggio [Realtà]

Obiettivo: delle persone si uniranno per il viaggio.

Condizioni: Sempre (1°); 1 Verità (2°); 3 Verità o 1 Bugia (3°)

Ricordi d'infanzia [Realtà]

Obiettivo: il protagonista troverà qualcosa che gli ricorderà l'infanzia.

Condizioni: Sempre (1°); 2 Verità (2°); 4 Verità (3°)

"Ti devo dire una cosa..." [Realtà]

Obiettivo: una persona deve dire o confessare qualcosa al protagonista.

Condizioni: 1 Verità (1°); 3 Verità o 2 Bugie (2°); 5 Verità o 3 Bugie (3°)

"Non ti vedevo da anni" [Realtà]

Obiettivo: per caso o per scelta, il protagonista incontra una persona legata al suo passato.

Condizioni: 1 Verità (1°); 3 Verità (2°); 4 Verità (3°)

Un evento inaspettato [Realtà]

Obiettivo: succede qualcosa di imprevedibile durante il viaggio.

Condizioni: Sempre (1°); 3 Verità o 1 Bugia (2°); 6 Verità o 2 Bugie (3°)

E' successo tanto tempo fa [Sogno]

Obiettivo: un ricordo d'infanzia, vissuto di nuovo.

Condizioni: Sempre (1°); 2 Verità (2°); 5 Verità o 1 Bugia (3°)

Sogno o incubo? [Sogno]

Obiettivo: un sogno surreale, che potrebbe trasformarsi in un incubo.

Condizioni: Sempre (1°); 1 Verità o 1 Bugia (2°); 3 Verità o 2 Bugie (3°)

Il lavoro di una vita [Sogno]

Obiettivo: i successi personali del protagonista sembrano roba vana rispetto alla sua condizione attuale.

Condizioni: 2 Verità (1°); 4 Verità (2°); 6 Verità o 3 Bugie (3°)

Non ho mai voluto questo [Sogno]

Obiettivo: un ricordo doloroso, qualcosa di cui pentirsi, non importa quando.

Condizioni: 1 Bugia (1°); 4 Verità o 2 Bugie (2°); 6 Verità o 3 Bugie (3°)

La fine del viaggio [Realtà]

Obiettivo: il viaggio è al termine.

Condizioni: 8 Verità, di cui 4 Piazzate, oppure 4 Bugie (1°)

Finale - Cade la maschera [Sogno]

Obiettivo: il protagonista ritrova la serenità.

Condizioni: Meno di 4 Bugie

Speciale: obbligatorio scegliere tra una di queste due scene dopo "La fine del viaggio"

Finale - Morirò da solo [Sogno]

Obiettivo: non c'è più tempo per pentirsi o per cambiare...o forse sì?

Condizioni: 4 Bugie

Speciale: obbligatorio scegliere tra una di queste due scene dopo "La fine del viaggio"

