

---

# PAROLE DI SICUREZZA

---

Da usare quando l'intensità e l'emotività del gioco sono troppo stressanti.

---

→ "FRENA"

L'intensità della scena giocata deve ridursi adesso.

---

→ "PAUSA"

Si sospende il gioco per 10 minuti di pausa o per il tempo che serve. Non c'è bisogno di spiegazioni.

---

→ "TUNNEL"

"Chiedo aiuto per attraversare il tunnel e uscire dall'altra parte."

Chi innesca questa parola di sicurezza chiede aiuto per superare un momento difficile e forse stressante. Aiutatelo a trovare un corso di risoluzione per la scena che superi il momento critico.

Se il giocatore che chiede aiuto è il Regista di scena, potete suggerire una maniera di chiudere la scena se lui non si sente in grado di farlo.

---

→ "STOP" ✕

Se qualcuno non rispetta l'accordo stretto all'inizio del gioco fate una pausa per chiarire la situazione prima di riprendere a giocare. Se non ci sono margini di chiarimento, chiunque abbia invocato Stop può terminare il gioco immediatamente.



---

# FRASI RITUALI

---

Da usare per aiutare gli altri giocatori a essere più chiari e per costruire meglio le scene.

---

“PROVA IN UN ALTRO MODO” ✕

---

Questa frase indica che la descrizione del giocatore e le sue intenzioni non sono chiare, quindi lo invitate a provare a formulare in un altro modo quello che intende.

---

“DESCRIVI CON MAGGIOR DETTAGLIO” ✕

---

Questa frase è utile quando un giocatore sta correndo troppo, ignorando dettagli interessanti. Potete usare questa frase per aiutarvi a vicenda con gli altri giocatori in modo da chiarire meglio i contesti delle scene.

---

“AIUTO”!

---

Usate questa parola se siete bloccati, senza ispirazione o se non sapete cosa fare in questo momento. Gli altri giocatori, su questa richiesta, possono proporre i loro suggerimenti e le loro idee per aiutare a sbloccare la situazione.



---

# PRINCIPI DEL GIOCO

---

## × GIOCA I PERSONAGGI COME SE FOSSERO PERSONE VERE

Ogni personaggio ha i suoi problemi, i suoi sogni, le sue aspirazioni, le sue paure. Non giocarli solo come stereotipi, ma mostra sempre chi è la persona vera dietro la maschera dello stereotipo che metti in scena.

---

## × MOSTRA COSA PROVANO I PERSONAGGI

Condividi con le altre persone cosa pensano e cosa provano i personaggi. Non avere paura di dire come si sentono in reazione a quello che succede. Anche se i personaggi tra loro possono avere dei segreti, al tavolo tra chi gioca non ce ne sono.

---

## × USA I PERSONAGGI SECONDARI PER SPINGERE I PERSONAGGI PROTAGONISTI A RIVELARE QUELLO CHE PROVANO E PER FARE IN MODO CHE COMPIANO DELLE SCELTE

- I personaggi secondari non sono i protagonisti della storia. Il loro scopo è quello di spingere i personaggi protagonisti a tirare fuori quello che hanno dentro e a fare scelte difficili.
- Usa i personaggi secondari per mettere i protagonisti davanti ai loro problemi, per fare in modo che debbano compiere delle scelte e spingili sempre un passo oltre la loro zona di comfort.
- Usa i personaggi secondari anche per offrire una spalla o un sostegno quando un protagonista ne ha più bisogno.



---

# AZIONI DEL TURNO

---

---

## 1. REGISTA: PESCA UNA CARTA SPUNTO

---

→ Regista: da fare solo negli atti 1, 2, 3 e 5.

---

## 2. REGISTA: IMPOSTA, GIOCA E CHIUDI UNA SCENA

---

→ Regista: ricorda che entro la fine della scena lo spunto scelto deve essere inserito in gioco, a prescindere che si faccia un monologo o una scena giocata.

---

## 3. REGISTA: PESCA UNA CARTA STORIA

---

→ Regista: da fare solo negli atti 1, 2, 3.

---

## \* GIOCATORI: (OPZIONALE) GIOCA UNA CARTA STORIA

---

Le carte storia possono essere giocate solo quando non sei di turno come Regista, tra una scena e l'altra oppure interrompendo temporaneamente una scena in corso.

Possono essere giocate solo negli atti 2 e 3, massimo due carte storia per atto.

---

## \* GIOCATORI: (OPZIONALE) SOTTRARRE L'AUTORITÀ NARRATIVA

---

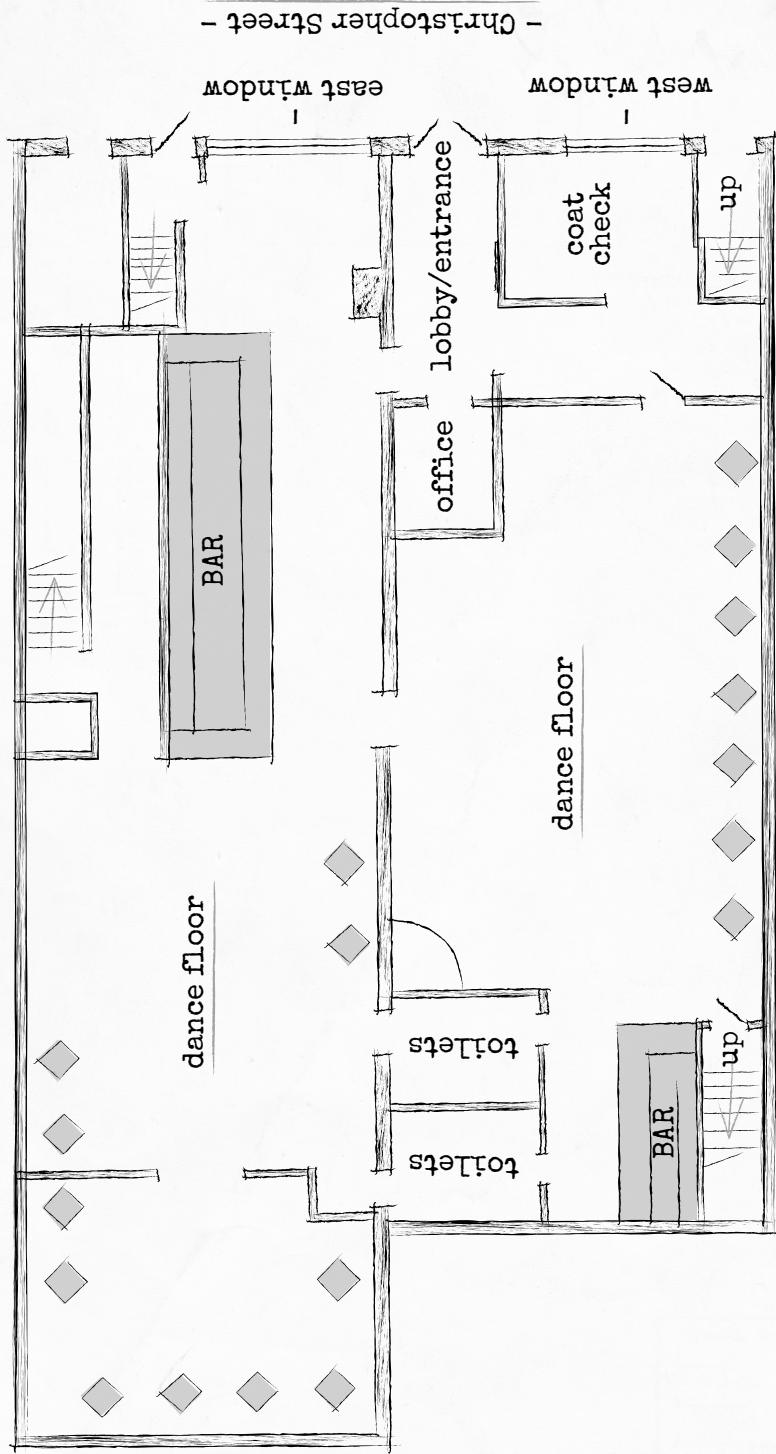
Negli Atti 2, 3 e 5 è possibile voltare sul dorso una Carta Spunto e diventare Regista della scena corrente.





*A War Story*  
**STONEWALL**

1969





---

# SCENA GIOCATA

---

DURATA: MASSIMO  
10-15 MINUTI

## 1. OBIETTIVO

- Regista: dichiara quale obiettivo vuoi portare in scena;
  - Giocatori: se non è chiaro, potete chiedere di specificare meglio o fare domande.
- 

## 2. PERSONAGGI

- Regista: dichiara quali personaggi secondari, principali o senza scheda sono in scena. Chiedi agli altri giocatori chi vuole eventualmente giocare i personaggi senza scheda presenti.
- 

## 3. CONTESTO

- Regista: descrivi un contesto nel quale l'azione si svolge, indicando un luogo, un momento del giorno, eventuali oggetti o arredamento presenti, una situazione e ogni elemento che aiuti te e i giocatori a costruire visivamente il momento in cui l'azione inizia a svolgersi;
- Regista: ricorda di scegliere e usare una carta spunto da qui fino a prima della chiusura della scena.

---

#### 4. GIOCATE LA SCENA

- Regista e giocatori: giocate la scena tenendo a mente l'obiettivo;
- Giocatori: usate i personaggi (protagonisti, principali o senza scheda) che avete in gestione per spingere il personaggio protagonista del Regista verso l'esplorazione dell'obiettivo dichiarato;
- Giocatori: in qualunque momento, quando non siete Regista, ricordate che potete giocare una carta storia precedentemente pescata durante il corso degli atti 2 e 3.

---

#### 5. CHIUSURA

- Regista: dichiara chiusa la scena quando l'obiettivo è stato raggiunto o quando è chiaro che l'obiettivo non può essere raggiunto;
- Regista: ricorda di pescare una carta storia alla chiusura negli atti 1, 2 e 3.

---

## MONOLOGO

DURATA: MASSIMO  
5 MINUTI

- Regista: decidi cosa vuoi portare in scena e se vuoi narrare in prima o terza persona.  
Durante un monologo vai dritto al punto: racconta la vicenda che vuoi condividere ed eventualmente qualche riflessione circa quello che il personaggio prova a riguardo.