

Novanta minuti

Un gioco per tre persone sulla relazione fra un padre e un figlio, e sull'ultima occasione che potrebbero avere di rivedersi.

Matteo Turini, novembre 2012 - v. 1.3

*Non senti tuo padre da qualche settimana.
Niente di strano, capita spesso che passino
diversi giorni senza una telefonata, e in
fondo abitate a novanta minuti di auto
l'uno dall'altro, e ognuno ha la sua vita.*

*Non ti ha mai detto niente di ciò che lo stava
lentamente divorando. È un uomo orgoglioso,
o forse non voleva farti preoccupare per nulla...
Adesso una telefonata dall'ospedale,
e un medico ti fa sapere che tuo padre potrebbe
avere non più di un'ora, forse due di respiro.*

*Hai lasciato tutto a metà,
hai preso le chiavi e sei partito.
Novanta minuti di auto
ti separano da tuo padre.*

Novanta minuti è un gioco per tre persone sulla relazione fra un padre e un figlio, e sull'ultima occasione che potrebbero avere di rivedersi.

È risultato il vincitore del concorso “*Game Chef 2012*”, il cui tema era **l'ultima occasione**.

Diasclaimer: questa versione del testo è stata lievemente modificata, rispetto a quella presentata al “*Game Chef*”, per integrare alcune considerazioni (perlopiù formali) scaturite dalle recensioni fatte per il contest.

Il gioco non è ancora finalizzato; ha bisogno di essere provato e rimaneggiato, alcune sezioni vanno riscritte e altre modificate; qualche bug se ne uscirà fuori durante i playtest.

In alcuni punti del testo sono presenti delle note di playtest, relative a procedure che devono ancora assumere una forma stabile.

Infine, attualmente non sono presenti esempi.

Se lo giocate, tenetelo a mente.

Io sono reperibile in tre modi:

- sul blog di sviluppo del gioco:
novantaminutirpg.wordpress.com

- al mio indirizzo email: mat.turini@gmail.com

- sul forum (in Italiano) www.gentechegioca.it

Se doveste provare il gioco, sarei felice di sapere come sia andata!

Una nota: *Novanta minuti* non è un gioco pensato per essere divertente – non nell'accezione comune di “divertimento”: è pensato per stimolare il lato emotivo dei giocatori e ha a che fare con tematiche vicine a molte persone e che possono essere a volte difficili da affrontare.

Giocalo solamente con persone in cui riponi molta fiducia.

Il gioco

In *Novanta minuti*, i giocatori si troveranno a raccontare le memorie di un figlio che ha appena saputo da un medico, via telefono, dell'imminente morte del padre, che si trova in ospedale e a cui probabilmente non rimane che poco più di un'ora da vivere.

Ovviamente il padre, il figlio e l'intera situazione sono solamente immaginate dai giocatori, che parlando stabiliscono fatti da considerare, per lo svolgimento della sessione di gioco, come veri. Non è molto diverso dal leggere un libro o dal guardare un film, con la differenza che i giocatori sono al contempo i fruitori e gli autori della storia creata.

Il gioco si svolge seguendo i principi di una normale conversazione: ciascuno dei partecipanti si prende un poco di tempo per parlare, dice ciò che ha da dire, ascolta che cosa

gli altri dicono, costruisce i propri interventi su ciò che ha sentito, a volte interrompe (garbatamente) gli interlocutori per intervenire su un punto importante o su cui ha qualcosa da aggiungere.

Questo gioco non è molto diverso da una conversazione qualsiasi, quindi, ma ha in più alcune regole proprie specifiche che aiutano a indirizzarne e modularne l'andamento.

L'obiettivo del gioco è quello di creare e raccontare, attraverso i ricordi, la storia della relazione fra un padre e un figlio.

Si gioca seduti attorno a un tavolo e il tutto dovrebbe durare, dall'inizio alla fine, approssimativamente 60 minuti.

I ruoli

In *Novanta minuti*, i giocatori assumeranno ciascuno un ruolo diverso dagli altri: una persona sarà il **Figlio**, un'altra il **Padre**, una terza il **Tempo**. D'ora in avanti, quando un ruolo sarà nominato verrà segnalato dall'iniziale maiuscola; quando sarà nominato il personaggio del mondo immaginato, sarà utilizzata l'iniziale minuscola (ad esempio: il ruolo è il Figlio, il personaggio è il figlio).

È possibile accordarsi liberamente sul ruolo da svolgere; nel caso in cui qualcuno volesse ricoprire lo stesso ruolo di qualcun altro, per il Figlio avrebbe diritto di prelazione la persona più giovane, mentre per il Padre e per il Tempo la persona più anziana.

Ciascuno dei giocatori ha dei *compiti* da svolgere, a seconda del proprio ruolo, e deve svolgerli in accordo a specifici *principi*, da

seguire sempre.

Il Figlio e il Padre: principi e compiti

Il Figlio deve seguire un unico principio: giocare il figlio come se fosse una persona reale, e quindi come se fosse un ragazzo tendenzialmente rispettoso del padre, ma con una propria personalità che potrebbe venire fuori e metterlo in conflitto con il genitore.

Allo stesso modo, il Padre ha quest'unico principio: giocare cercando di essere un buon padre. Magari potresti essere costretto a prendere decisioni difficili, o che potrebbero renderti meno benvoluto agli occhi del figlio, ma essere genitore non è mai una passeggiata, no? A volte le decisioni più difficili sono quelle più giuste.

Il Figlio e il Padre hanno entrambi tre compiti:

- dire ciò che il proprio personaggio ha fatto o detto in un ricordo (il Figlio per il figlio, il

Padre per il padre);

- rispondere sinceramente alle domande fatte dal Tempo;
- prendere un segnalino del colore appropriato quando le regole lo richiedono e darlo al Tempo.

I *segnalini* fanno parte di meccaniche che verranno spiegate fra poco.

Il Tempo: principi e compiti

I protagonisti della storia sono il padre e il figlio, e sono mossi, rispettivamente, dal Padre e dal Figlio.

Il Tempo ha invece la possibilità di agire sul mondo immaginato introducendo eventi e muovendo personaggi che non siano il padre o il figlio.

I principi del Tempo sono i seguenti:

- fai sì che il figlio senta il padre come opprimente, freddo o distante;
- fai sì che il padre percepisca il figlio come una fonte di problemi, frustrazioni e rimpianti;
- fatti ispirare dalle risposte iniziali date dal Padre e dal Figlio, e incorporale nei ricordi;
- concedi, di tanto in tanto, un momento di calma.

Tutte le cose che dirai in gioco dovranno essere dirette da questi quattro principi fondamentali; sarai, in sostanza, il giocatore che si impegnerà per creare frizioni fra il padre e il figlio sulla base di ciò che a loro interessa.

I tuoi compiti saranno quelli di:

- rievocare un ricordo;
- definire un evento accaduto in un ricordo;
- dire ciò che i personaggi attorno al padre e al figlio, in un ricordo, hanno fatto o detto;

- fare domande stimolanti al Padre e al Figlio;
- interrompere un ricordo;
- tenere traccia dei segnalini e dell'orologio.

Ricorda sempre di seguire i tuoi principi, svolgendo i tuoi compiti. Fai sembrare il padre distante, fai sembrare il figlio problematico.

Rievocare un ricordo significa iniziare a definire una scena che il figlio sta ricordando mentre viaggia verso l'ospedale in cui è ricoverato il padre. Le regole per fare questo sono presentate più avanti.

Definire un evento accaduto in un ricordo vuol dire comunicare al Padre e al Figlio qualche cosa che è successa nel ricordo e che riguardava il padre e/o il figlio.

Allo stesso modo, *dire ciò che altri personaggi hanno detto o fatto* significa far agire, sostanzialmente, qualsiasi personaggio diverso dal padre e dal figlio.

Domande stimolanti da fare al Padre e al Figlio sono quelle che mettono in luce un aspetto interessante del personaggio, oppure anche che semplicemente lo definiscono un po' meglio. Il Padre (o il Figlio, a seconda della persona a cui sia rivolta la domanda) ha il compito di risponderti sinceramente. Fai domande su cose che il padre o il figlio sapevano, oppure su che cosa hanno provato, in un determinato momento del ricordo.

Puoi *interrompere un ricordo* in qualsiasi momento tu senta che il rapporto fra il padre e il figlio sia stato approfondito. Assicurati comunque che il Padre o il Figlio non abbiano altro da aggiungere.

Alla fine di ogni tuo intervento nella conversazione, rivolgiti al Padre o al Figlio e chiedigli: "Che cosa hai fatto, allora?"

I *segnalini* e l'*orologio* fanno parte di meccaniche che vengono spiegate più avanti.

NOTA: uno dei principi del Tempo è quello di farsi ispirare dalle risposte date dal Padre e dal Figlio alle domande iniziali e incorporarle nei ricordi. Il modo migliore per incorporare le risposte nei ricordi è quello di presentare eventi che alludano a tali risposte, che ripropongano situazioni simili, ma senza mai rivelare chiaramente quali siano le risposte a cui il Tempo si stia ispirando.

Ad esempio, se la risposta del Figlio alla domanda *“Qual è il guaio più grosso in cui ti sei cacciato?”* fosse *“Ho fatto un incidente automobilistico da ubriaco”*, e il ricordo che stanno giocando fosse ad esempio un viaggio con il padre, il Tempo potrebbe portare in gioco un evento in cui un’auto della polizia ferma il ragazzo per aver bruciato un semaforo, oppure per eccesso di velocità, o per aver compiuto una manovra pericolosa.

Incrocia, come Tempo, le risposte del Padre e del Figlio per avere spunti concreti.

La preparazione

Nel mondo immaginato del gioco, il figlio sta viaggiando con la propria auto per raggiungere l'ospedale in cui è ricoverato il padre, che dista circa 90 minuti. Durante questo tragitto, rivede alcune scene del passato, ricordi in cui compare il padre, che i giocatori saranno chiamati a narrare.

Questa struttura a ricordi costituisce lo scheletro del gioco.

Per giocare avrete bisogno, oltre ad aver letto questo manuale, di alcuni oggetti:

- 10 segnalini, di cui 5 di colore rosso scuro e 5 di colore bianco opaco (probabilmente non serviranno mai tutti e 10 assieme, ma non si sa mai; a me piacciono quelli in vetro venduti nei negozi di fumetti, in quelli di modellismo e nelle cartolerie);

- tre fogli di carta bianca (vanno bene due comuni fogli da stampante, di cui uno diviso a metà e tagliato in due parti più piccole);
- 6 post-it, meglio se bianchi;
- una tazza da cucina e un fiammifero;
- tre matite o penne, una per giocatore (e una gomma, eventualmente).

Tempo, prendi il foglio di carta più grande e una matita o penna e disegna sul foglio più grande, al centro, una linea con delle tacchette; sopra ogni tacchetta scrivi i multipli di 5 che vanno da 0 a 120 (0, 5, 10, 15, 20, ...110, 115, 120).

Sotto la linea, lasciando un po' di spazio, scrivi il numero 90 e cerchialo. Questi sono i minuti che ha a disposizione il figlio per raggiungere il padre prima che questi smetta di respirare; Tempo, lasciati un po' di spazio di fianco al numero, perché potrà essere cambiato (cancellato e scritto di nuovo).

adre e il Figlio, prendete uno dei due fogli più piccoli ciascuno, una matita o penna e 3 post-it a testa.

Dividete i segnalini in due mucchietti, a seconda del colore, e poneteli al centro del tavolino, dove sia comodo per tutti prenderli – anche la gomma (se c'è), ma questo penso che possiate immaginarlo da soli.

L'inizio del gioco

Le domande iniziali

Mentre il Tempo disegna e scrive sul proprio foglio, il Padre e il Figlio prendono ciascuno uno dei due fogli più piccoli e vi segnano sopra alcune domande e le relative risposte.

Le risposte devono essere brevi e concise – poche parole vanno benissimo; non comunicatele agli altri. Non è importante indicare i nomi delle persone, quanto piuttosto la relazione che avevate con esse e le motivazioni della risposta che avete dato.

Il Padre scrive e risponde a queste domande:

- *Che cosa avresti voluto realizzare, ma gli eventi della vita ti hanno impedito di fare?*
- *Qual è il tuo più grande rimorso o rimpianto?*
- *Quale persona si è rivelata essere la fonte*

*della più grande delusione della tua vita?
Perché?*

Il Figlio, invece, scrive e risponde a queste:

- *Quale cosa avevi giurato che mai avresti fatto, e invece hai finito per fare?*
- *Che cosa non confesseresti mai, nemmeno a un amico?*
- *Qual è il guaio più grosso in cui ti sei cacciato?*

Alcune di queste domande sono molto personali. Per questo, non siete obbligati a rispondere con cose realmente vissute: potete semplicemente rispondere come se fosse il figlio (o padre) immaginato a farlo.

Il trucco sta nel fatto che non dovrete mai dire se quelle cose siano vere o immaginate, nemmeno a gioco terminato; quindi, se volete, potete decidere di sfogarvi, nelle risposte.

Quando avete terminato, passate i due foglietti

al Tempo, che sarà l'unico che potrà leggerli entrambi: il Padre, infatti, non potrà leggere quello del Figlio – e viceversa.

Gli spunti di memoria

Una volta passati i foglietti al Tempo, mentre questi li legge e si fa un'idea delle risposte, il Padre e il Figlio prendono 3 post-it a testa e segnano sopra ciascuno di essi un luogo o un evento (ad esempio: *il 10° compleanno del figlio*, oppure *a pesca nel parco nazionale*, o *vendita dell'azienda di famiglia*), quindi li piegano e mettono nella tazza, mescolandoli; questi spunti saranno utilizzati per creare i ricordi e dare quindi il via alla narrazione.

A questo punto, quando il Tempo sarà pronto, si potrà passare a rievocare il primo ricordo.

NOTA: evitare spunti che rimandino a ricordi in cui il figlio aveva meno di 10 anni.

T ricordi

Per rievocare un ricordo, il Tempo pescherà casualmente uno dei post-it presenti nella tazza, quindi lo leggerà a voce alta.

Il giocatore, fra Padre e Figlio, che non ha scritto il post-it appena letto dovrà immaginarsi e descrivere una situazione evocata dal foglietto e aggiungere alcuni particolari che ritiene interessanti.

A quel punto sarà l'altro giocatore, ossia la persona che aveva scritto il post-it, a descrivere qualche ulteriore dettaglio, basandosi su ciò che è appena stato detto.

Questi particolari possono essere di qualsiasi tipo: sensazioni del proprio personaggio, contestualizzazioni, piccole azioni in corso.

Stabilita così la descrizione iniziale del ricordo, sta al Tempo parlare; seguendo i suoi principi,

il Tempo può quindi fare domande, inserire eventi nel ricordo oppure muovere altri personaggi.

D'ora in avanti, i giocatori continuano a conversare seguendo ciascuno i propri principi e svolgendo i propri compiti, e andando quindi a descrivere i fatti accaduti nel ricordo.

È importante notare che, data la forte componente d'improvvisazione, è opportuno non avere idee preconcepite sulle scene e sugli spunti di memoria, ma costruire invece i propri interventi sulla base di ciò che gli altri dicono.

NOTA: prima di pescare il primo ricordo, il Tempo si rivolge al Figlio e gli chiede alcuni brevi particolari sulle condizioni del tempo atmosferico e del traffico sulla strada che sta percorrendo per arrivare all'ospedale. Alla fine di ogni ricordo, il Tempo richiama questi particolari, ad esempio notando come la pioggia, che prima era intensa, adesso sia più

leggera, oppure dichiarando che il corso di pensieri del figlio viene interrotto dal clacson di un'auto che gli intima di accelerare.

I segnalini

Mentre parlate e descrivete cose accadute nel ricordo, ci saranno momenti importanti, che verranno quindi sottolineati dal Padre e dal Figlio con dei segnalini.

I segnalini sono di due tipi: bianchi e rossi. I primi vengono presi solamente dal Figlio, mentre i secondi vengono presi principalmente dal Padre.

Quando il Padre (o il Figlio) prende un segnalino, lo toglie dal gruppetto al centro del tavolo e lo consegna al Tempo.

I segnalini bianchi

Il Figlio prende un segnalino bianco ogni volta che:

- il padre mostra al figlio un segno d'affetto sincero ed esplicito;
- il figlio obbedisce al padre, nonostante la pensi diversamente da lui.

I segnalini rossi

Il Padre prende un segnalino rosso ogni volta che:

- il figlio mostra imbarazzo o rabbia per un'azione del padre;
- il padre privilegia un impegno al figlio.

Alla fine del ricordo, il Tempo rimette i segnalini nei gruppetti al centro del tavolo.

Violenza

Può capitare che la relazione fra il padre e il figlio, in un ricordo, diventi tesa. Può capitare che uno dei due agisca d'impulso, magari con la forza.

Con 'violenza' non si intende esclusivamente il procurare ferite fisiche: anche uno strattone energico, un urlo seguito da una spinta o uno schiaffo sono violenza.

Se a un certo punto uno dei due personaggi usa violenza sull'altro, il giocatore dell'altro personaggio deve descrivere che cosa accade – descrivere, cioè, come viene prevaricato.

Se la descrizione porta in gioco, in qualsiasi forma, una o più delle risposte che il giocatore del personaggio che ha usato violenza ha dato alle domande iniziali, il Tempo deve prendere un segnalino rosso.

Eventualmente, se il Tempo non dovesse

notarlo, il giocatore stesso potrebbe farglielo presente.

Una volta terminata la descrizione, il ricordo si interrompe immediatamente.

Interrompere un ricordo

Un ricordo si interrompe in due casi:

- quando il Tempo decide di interromperlo (v. sopra la sezione sui principi e i compiti);
- quando uno dei due personaggi usa violenza sull'altro (v. il paragrafo precedente).

Se il ricordo è stato interrotto dal Tempo, il Tempo ha il compito di portare avanti l'orologio di 25 minuti. Iniziando da 0, quindi, al termine del 1° ricordo l'orologio verrebbe portato a 25.

Se il ricordo è stato interrotto da violenza,

invece, il Tempo porta in avanti l'orologio di 15 minuti.

Alla fine di ogni ricordo, inoltre, il Tempo conta i segnalini bianchi e rossi che ha ricevuto. Per ogni segnalino bianco, porta in avanti l'orologio di 5 minuti; per ogni segnalino rosso, invece, aumenta il tempo massimo (quello inizialmente posto a 90) di 3 minuti.

L'orologio

Come spiegato sopra, alla fine di ogni ricordo l'orologio avanza di alcuni minuti.

Se al termine di un ricordo l'orologio non ha raggiunto ancora il tempo massimo (dopo le adeguate modifiche fatte dal Tempo), è possibile passare a rievocare un altro ricordo. Se ne possono rievocare al massimo 4.

Se l'orologio raggiunge il tempo massimo al

termine del 3° ricordo (o anche del 1° o del 2°, ma sono casi molto improbabili), il figlio riceve una telefonata del medico dell'ospedale che gli annuncia che suo padre ha smesso di respirare prima che il figlio riuscisse a raggiungerlo.

Se l'orologio raggiunge il tempo massimo al termine del 4° ricordo, non appena il figlio arriva all'ospedale il medico gli comunica che il padre sta avendo una crisi.

Se al termine del 4° ricordo l'orologio non ha ancora raggiunto il tempo massimo, il figlio riesce ad arrivare in tempo per parlare un'ultima volta con il padre.

Le domande finali

In tutti e tre i casi, al termine dell'ultimo ricordo disponibile il Tempo dovrà restituire i foglietti con le domande iniziali al Padre e al

Figlio, a ciascuno il proprio.

Il Padre dovrà scrivere questa domanda, e rispondere: *“Che cosa ti rende orgoglioso di tuo figlio?”*

Il Figlio dovrà scrivere e rispondere: *“In che cosa, crescendo, sei finito per somigliare a tuo padre?”*

Non dovranno comunicare le risposte agli altri.

L'ultima scena

Dopo aver scritto le domande, se il padre ancora respira, i giocatori avranno diritto a un'ultima scena in cui potranno parlarsi. Questa scena è completamente libera: i personaggi potranno dirsi tutto ciò che vorranno.

Se il padre ha avuto una crisi, solamente il figlio

potrà parlare, ma il padre potrà sentirlo.

Se il padre ha smesso di respirare prima che il figlio potesse raggiungerlo, nessuno dei due potrà parlare, ma il Figlio potrà dire se vuole vedere il padre, ed eventualmente che cosa farà.

Quando il Tempo sente che la scena finale ha espresso tutto ciò che doveva, il Tempo la chiude con un segno del capo o delle mani. Se il padre era ancora vivo, ha una nuova crisi, i medici accorrono per cercare di salvarlo, ma senza successo.

Il Padre e il Figlio prendono tutti i propri foglietti e post-it e li piegano, mettendoli nella tazza senza rivelarne il contenuto.

Il Tempo accende un fiammifero e accosta la fiamma a un foglietto.

Aspettate che tutti i foglietti siano bruciati via.

Il gioco è finito.



Font utilizzati per la composizione del

documento: cambria, wolgast script.