

Le regole del gioco: come divertirsi a un live di Susi

A seconda di come lo si gioca un gioco può risultare piú o meno divertente... Questa specie di regolamento vuole essere un aiuto per i giocatori. Non seguire queste indicazioni nella maggior parte dei casi preclude il proprio divertimento o quello degli altri giocatori, poiché le storie dei personaggi solitamente sono strettamente collegate tra loro, e i loro comportamenti influenzano l'andamento globale del gioco.

1. Il Master ha sempre ragione, ubbiditegli incondizionatamente.

2. Leggere TRE volte la scheda del personaggio.

Evita spiacevoli inconvenienti come dimenticarsi in gioco che un personaggio è il proprio migliore amico, dimenticarsi la propria identità o il proprio oggetto del desiderio.

3. Non rivelare il contenuto della propria scheda agli altri giocatori prima dell'inizio del gioco.

I giochi sono spesso costruiti su fraintendimenti, problemi da risolvere, informazioni note solo ad alcuni personaggi, ecc... Rivelare una di queste informazioni è come rivelare l'assassino all'inizio di un film giallo.

4. Attenersi alla psicologia del personaggio descritta dalla scheda.

Questo vincola sia *le scelte* che fate in gioco sia *il modo* con cui portate a termine un'azione: se sono un personaggio timido e schivo difficilmente mi metterò in una situazione in cui devo parlare davanti a molta gente; dall'altro lato se alcuni eventi mi costringessero a farlo, allora parlerei con molta difficoltà e con evidentissimo imbarazzo.

Tuttavia, **il vostro personaggio non è statico** e potrebbe cambiare idea in base a quello che succede durante il gioco; l'importante è che il punto di partenza sia la descrizione che trovate nella scheda e che i cambiamenti del personaggio siano gradualmente (come succede anche nella realtà, per esempio quando una persona che stimate vi delude, quando una persona di cui non avete nessuna stima fa qualcosa di bello per voi, ecc...).

Non è possibile invece tradire completamente il personaggio: se il vostro personaggio è gentile non può essere deliberatamente scortese, se è passionale non può essere freddo, ecc...

5. Il divertimento sta nell'interpretazione.

I miei giochi sono scritti affinché i giocatori possano divertirsi a calarsi completamente in un personaggio, nella sua psicologia, nella sua emotività, nel suo modo di muoversi ed agire nel "mondo", per così dire, del personaggio stesso. Se le situazioni cariche di tensione emotiva o che ruotano attorno alle relazioni e alle passioni umane vi annoiano questi non sono giochi in cui potete divertirvi.

6. Non uscire mai dal personaggio.

Tutto quello che fate/dite in gioco deve essere parte del gioco e del vostro personaggio, non parlate di niente che sta "oltre" il gioco.

Anche se il vostro personaggio sta facendo qualcosa di tecnico, come per esempio risolvere un mistero o un enigma durante il gioco, non deve mai perdere la sua connotazione caratteriale e psicologica, né i suoi problemi o i desideri che vorrebbe esaudire.

7. **Non ti piace: dillo!**

Ci sono temi che non volete affrontare perché non li ritentete divertenti? Ditelo al Master prima di cominciare. Ad esempio: mi mette in imbarazzo interpretare una relazione di coppia e non voglio farlo, non voglio interpretare un assassino od un aspirante suicida... qualsiasi cosa: giocare serve per divertirsi, non per rovinarsi la giornata.

8. **Tutto quello che accade nella realtà accade anche nel gioco.**

Trattandosi di un gioco dal vivo, se come giocatore parlate, passeggiate, bevete un bicchier d'acqua, prendete per mano una persona, ecc... allora vuol dire che tutte queste cose le ha fatte anche il vostro personaggio nella storia, con tutti i pro e i contro: se parlate sottovoce ma qualcuno è vicino a voi potrebbe sentire quello che dite, se bevete qualcosa potrebbe essere avvelenato, se prendete per mano una ragazza potrebbe essere la moglie di qualcun altro...

9. **Dare un senso e un motivo alle proprie azioni.**

È ovvio che se i personaggi sono in gioco insieme avranno verosimilmente delle cose in comune. Tuttavia, non bisogna farsi influenzare da questo pensiero per compiere azioni immotivate, come parlare con qualcuno senza presentarsi, rapportarsi con una persona sconosciuta come se ci si conoscesse da molto tempo, ecc...

Per fare un esempio: una persona timida e misantropa in attesa alla fermata dell'autobus NON inizia una conversazione con uno sconosciuto, al contrario se ne tiene ben lontana.

10. **Contatto fisico: sí, ma con moderazione.**

Il contatto fisico è consentito, finché non diventa pericoloso o imbarazzante. Il gioco potrebbe richiedere di toccare un altro giocatore, prendergli la mano, abbracciarlo: se una o tutte queste cose vi mettono in imbarazzo segnalatelo al Master prima di iniziare. In generale un'azione fisica non deve mettere in difficoltà un altro giocatore: nel dubbio evitate. Non è permesso intraprendere azioni avventate o che possono essere pericolose: spingere qualcuno, ecc... Se il vostro personaggio ha la necessità di fare una di queste azioni comunicatelo al Master durante il gioco, e l'azione verrà simulata o raccontata.

11. **Nota tecnica: STOP!**

Può essere che il Master abbia bisogno di fermare il gioco per qualche motivo: lo segnalerà ai giocatori, per esempio dicendo "stop" o battendo le mani, ecc... In questo caso state **fermi** nella posizione in cui siete, se state parlando con qualcuno ricordatevi cosa state dicendo e rimanete **in silenzio**, quando il gioco riprende portate a termine normalmente la vostra azione o il vostro dialogo.