

## DIABOLO IMMOBILIARISTA

Nome: \_\_\_\_\_

*Cerchia un'Agenda manifesta:*

- punire i Cari estinti
- lasciare il fato dei Cari estinti nelle loro mani
- sedurre i Cari estinti
- servire Satana
- avere pietà dei Cari estinti
- diventare il padrone quaggiù

*Cerchia un'Agenda occulta:*

- punire i Cari estinti
- lasciare il fato dei Cari estinti nelle loro mani
- sedurre i Cari estinti
- servire Satana
- avere pietà dei Cari estinti
- diventare il padrone quaggiù

Metti sempre in campo la tua *Agenda manifesta*, alludi ogni volta che puoi alla tua *Agenda occulta*. Un pizzico di sana ironia mentre li guardi soffrire.

*Senti Affinità verso*

*perché* \_\_\_\_\_

*Provi Inimicizia per*

*perché* \_\_\_\_\_

## Manuale del Perfetto Immobiliarista

Durante il *Colloquio in agenzia*, cerca subito di capire le esigenze e i desideri dei Cari estinti. Visto che sono appena arrivati, aiutali a padroneggiare l'immaginario infernale, mettendo a fuoco tutta i dettagli del caso. Fa molto freddo all'Inferno? Si organizzano serate danzanti?

Durante la *Visita alle case*, mostra ai Cari estinti le proprietà che di fatto hanno progettato. Il tuo compito è rendere affascinanti questi posti raccapriccianti. Sfrutta tutto quello che c'è e descrivi quello che non c'è nei toni più amabili: «Il precedente proprietario ardeva di passione per questo caminetto. Una volta abituati all'odore di carne bruciata, non potrete più farne a meno». Assicurati di guidare fisicamente i Cari estinti nello spazio, sfoderando tutto il tuo repertorio di gesti ed espressioni. Rispondi sempre alle loro domande con una qualche versione (distorta?) della verità. Fai smaccate preferenze e dedica solo il tempo che ti sembra divertente a ogni casa. Dopo averle visitate tutte o dopo 90 minuti di tour, riunisci i Cari estinti nel tuo ufficio.

Durante l'*Asta immobiliare*, decidi arbitrariamente in quale ordine presentare le case e se un'offerta sia un rilancio rispetto alla precedente. Se pretendono un trattamento equo, ignorali. Se un Caro estinto fa un'offerta per la casa che ha disegnato lui stesso, allora pretendi l'impossibile prima di concedergliela. Spremili al massimo.

Dopo che ogni Caro estinto ha avuto almeno un'opportunità di comprarsi una casa, non ti resta altro che condurlo al suo piccolo angolo d'inferno (se ne ha uno) e goderti le reazioni del caso.