



LA LINEA DEL TEMPO: 1900-1999

di Luca Mariano

Sei sì è interessati alla parte cronologica degli eventi del secolo scorso questo gioco stimola la memoria e i collegamenti tra i vari avvenimenti passati della storia contemporanea.

In questa versione di Anno Domini, i giocatori ricevono carte sulle quali sono nominati fatti significativi del XX secolo e devono giocare a turno per costruire una "linea temporale": se credi che qualcuno prima di te abbia sbagliato, o semplicemente sei poco convinto dell'improvvisa sapienza storica di certi tuoi amici, puoi dubitare della linea temporale e svelare il bluff di quei ciarlatani!

Questa proposta ludica è ispirata al gioco Anno domini, edito da dvGiochi.

Durata: 20-30', compresa spiegazione delle regole.
Giocatori: da 2 a 6.



SECRET HITLER

di Max Temkin - Mike Boxleiter - Tommy Maranges

Vanderbilt mi spedì una serie di fotografie formato cartolina che mostravano Hitler durante un discorso. Il viso era oscenamente comico: una brutta copia del mio, con i suoi assurdi baffetti, le lunghe ciocche ribelli e una boccuccia disgustosamente sottile. Non riuscivo a prenderlo sul serio. Il saluto con la mano rovesciata all'indietro sulla spalla e col palmo rivolto all'insù mi faceva venir voglia di metterci sopra un vassoio di piatti sporchi. «Questo è matto!» pensai. Ma quando Einstein e Thomas Mann furono costretti a lasciare la Germania, il viso di Hitler non era più comico ma sinistro.

(Charlie Chaplin)

Secret Hitler è un gioco da tavolo ambientato nella Germania del 1930. I giocatori vengono divisi in liberali e fascisti. Le due squadre hanno due obiettivi diversi: i liberali ottengono la vittoria nel momento in cui vengono approvate cinque leggi liberali, oppure se Hitler viene ucciso durante il gioco; dall'altra parte i nazisti vincono nel momento in cui vengono approvate sei leggi naziste, oppure se Hitler è eletto Cancelliere dopo che sono state approvate tre leggi naziste.

Durata: 30-60 minuti

Giocatori: 5-10

Temi: Confronto, Segreti, Tradimento, Cooperazione



PRIMA VENNERO

di Chaos League

Prima di tutto vennero a prendere gli zingari, e fui contento, perché rubacchiavano. Poi vennero a prendere gli ebrei, e stetti zitto, perché mi stavano antipatici. Poi vennero a prendere gli omosessuali, e fui sollevato, perché mi erano fastidiosi. Poi vennero a prendere i comunisti, e io non dissi niente, perché non ero comunista. Un giorno vennero a prendere me, e non c'era rimasto nessuno a protestare.

"Prima Vennero" è un gioco di ruolo dal vivo da camera. I giocatori vestiranno i panni di tre indesiderati del governo nazista, districandosi tra il dolore e la paranoia che le persecuzioni del regime incisero sulla pelle degli stessi cittadini tedeschi. Nel ripercorrere le vicende dei personaggi, tenteranno di comprendere come siano potuti arrivare fino a questo punto.

Quali sbagli e quali nefandezze hanno compiuto per salvarsi la vita finora? Sono stati anche loro parte del problema?

Durata: circa 1 ora

Giocatori: 3

Temi: Rimorso, Senso di colpa, Riscatto, Omertà.



BELLA CIAO

di Vincenzo Ferrara

"Mamma adorata,
quando riceverai la presente sarai già straziata dal dolore.
Mamma, muoio fucilato per la mia idea.
Non vergognarti di tuo figlio, ma sii fiera di lui.
Non piangere Mamma, il mio sangue non si verserà invano e l'Italia sarà di nuovo grande.
Da Dita Marasli potrai avere i particolari sui miei ultimi giorni.
Addio Mamma, addio Papà, addio Marisa e a tutti i miei cari; muoio per l'Italia.
Ricordatevi della donna di cui sopra che tanto ho amata.
Ci rivedremo nella gloria celeste.
Viva l' ITALIA LIBERA !"

[Achille Barilatti - Lettera alla madre; 1944]

"Bella Ciao" è un'avventura di gioco di ruolo da tavolo di Vincenzo Ferrara in cui 4 giocatori rivivranno le vite dei partigiani durante i tragici giorni della resistenza.

Durata: circa 5 ore comprensive di regole

Giocatori: 4

Tem: Resistenza, Libertà, Sacrificio, Vendetta, Riscatto



DOG EAT DOG

di Liam Liwanag Burke.

Dog Eat Dog, nasce come gioco sull'imperialismo e l'assimilazione delle isole del Pacifico, ma che permette di fruire di numerosi scenari a seconda di una decisione comune tra i giocatori.

Uno dei giocatori giocherà l'Occupazione. Gli altri saranno i Nativi, e giocheranno ognuno un personaggio in particolare, identificato a sua volta da un tratto personale che lo identifica in qualche parola, come "è il garzone laborioso di bottega" o "il soldato ferito in guerra". Il giocatore dell'Occupazione non gioca un personaggio in particolare: gestirà piuttosto quell'insieme di personaggi non giocanti legati alla fazione che si ritrova a gestire. Non sceglie dunque un tratto personale.

Giocando, si andrà componendo una lista di "regole", cioè un'insieme di comportamenti e linee di pensiero che i nativi hanno dedotto che la forza di occupazione premi e voglia far rispettare. Sono regole non scritte più che leggi vere e proprie. La prima di queste regole è "I Nativi sono inferiori alla forza di Occupazione". La si scrive su di un foglio, e per ora non ne vengono aggiunte altre.

Questo è l'inizio di un percorso che farà emergere il totale dispotismo, le sopraffazioni e ancora più forte nel sistema dei conflitti.

Vi sarà evidente un realismo simile a quello che si può vedere in un documentario storico o leggere su un libro, ma con una forza maggiore perché saremo noi i diretti responsabili o le vittime di quei momenti.

Di sicuro non si può definire Dog Eat Dog un gioco il cui scopo è quello di creare una storia piacevole. Le meccaniche fanno tutt'altro: esse hanno infatti la finalità di mostrare determinati meccanismi che sottintendono all'occupazione coloniale e di sterminio. Meccanismi interessanti e scomodi che in effetti vale la pena di scoprire giocando a Dog Eat Dog.

Durata: 1:30/2:00 comprensiva di regole

Giocatori: dai 3 ai 10 giocatori

Temi: Occupazione, Sterminio, Resistenza, Dominazione, Sottomissione, Omertà, ecc...