



Qwein

Versione 0.2

VESPASIANO

Gioco di comitato storico burlesco



Tipo di gioco: Interpretativo

Durata: 40-60 minuti.

Giocatori: Da 3 – 8 o più giocatori.

Materiali necessari: 3 dadi a sei facce, fogli di carta e matita.

Caratteristiche: Vespasiano è un gioco semplice adatto anche a un numero elevato di giocatori, e si presta a un'oretta di gioco.

Ambientazione: Ci troviamo vicino imponenti terme dell'antica Roma, e a pochi passi dal palazzo dell'omonimo Imperatore, un gruppo di colti cittadini romani, si intrattiene nel punto di ritrovo tipico... Quale? Ma il gabinetto comune naturalmente, in quale altro posto si può amabilmente conversare se non sulla tazza pubblica?

Sesterzi: Ovviamente per rendere più interessante la conversazione gli avventori, i nostri gagliardi cittadini dell'Urbe scommettono come d'uso all'epoca qualche sesterzio. Ufficialmente viene deciso che in quella mattinata dedicata alle evacuazioni, non verranno scommessi più di 100 sesterzi. Al termine di questo piacevole incontro, qualcuno avrà guadagnato, altri ci avranno rimesso e il caso di dire perfino le mutande.

Il Grande Fato: Il gioco prevede che ogni giocatore dichiari un numero tra 3 e 18, segnandosi su un foglio il numero scelto, successivamente vengono lanciati 3 dadi, non importa chi li lancia. Parte per primo colui che ha il numero più lontano dal totale dei tre dadi sommati. In caso di parità si ripeterà la procedura.

Il Pettegolezzo: Stabilito il primo narratore, questi dovrà inventare una storia credibile sull'Imperatore o le faccende dell'urbe la grande Roma.

Il Ficcanaso: il giocatore alla sua destra diventa il ficcanaso, colui che lo vuole mettere in difficoltà il Narratore. Il Ficcanaso lancia 3d6 sommandone il risultato con la tabella sottostante, ottenendo una lettera (alcune lettere sono omesse volutamente o per lo scarso uso di parole adatte o per la difficoltà). Ora potrà scegliere tre parole anche particolarmente complesse scrivendole su un foglio di carta (purché adatta al contesto storico – un televisore non esisteva ai tempi dei romani) che cominci con la lettera uscita.

3=A 4=B 5=C 6=D 7=E 8=F 9=G 10=L 11=M 12=O 13=P 14=R 15=S 16=T 17=U 18=V

La difficile trama: Ottenute le parole, il narratore ora deve continuare la storia, un discorso credibile che contenga nella trama da lui stabilita nel Pettegolezzo almeno tre volte la parola citata senza essere pedante, o ripetere la frase senza un proprio significato.

Il Giudizio del Popolo: Al termine dell'esposizione il gruppo seduto sulla tazza pubblica, voterà il racconto con pollice alzato o verso. Se a maggioranza sarà risultato negativo, verranno persi 10 sesterzi. Se a maggioranza sarà positivo si guadagneranno 10 sesterzi.

Cambio di ruoli, chi ha mangiato pesante?: Il Ficcanaso diventa ora il Narratore e il giocatore alla sua destra il Ficcanaso, al Narratore spetta cominciare una nuova storia, un pettegolezzo che crei interesse.

Errori Storici: Visto il periodo e contesto storico, durante la narrazione ogni parola palesemente tecnologicamente o storicamente impossibile comporterà la perdita di 5 sesterzi. Per palesemente si intende non la possibile contestazione se usassero o meno le staffe, ma proprio cose impossibili, come auto, motociclette, televisori, non attacchiamoci al discorso il mais e il pomodoro li portò Colombo dalle americhe. Questo svilirebbe il gioco. L'importante la storia abbia un senso e sia divertente.

Giri: Fatto il primo giro tornando cioè al primo narratore, si eseguirà il secondo giro, ripetendo il lancio dei dadi per scoprire chi sarà il narratore di turno e l'inquisitore alla sua destra, con la differenza che difetti o pregi nella narrazione ora costeranno 20 sesterzi. Si susseguiranno più giri e ad ognuno di questi si aumenterà di 10 sesterzi. Il gioco termina quando uno qualsiasi degli avventori termina arrivando a zero i 100 sesterzi iniziali. Il vincitore? Beh ovvio colui che avrà più sesterzi, che usando una spugna imbevuta d'acqua di uso comune, completa i suoi bisogni e se ne va con i soldi.