

Aureola e Forcone

di
Roberto Grassi



Tempo di gioco

N. di Giocatori

Livello

Occorrente

Variabile

4

Facile / Medio

2 dadi a 6 facce

Junior



Aureola e Forcone

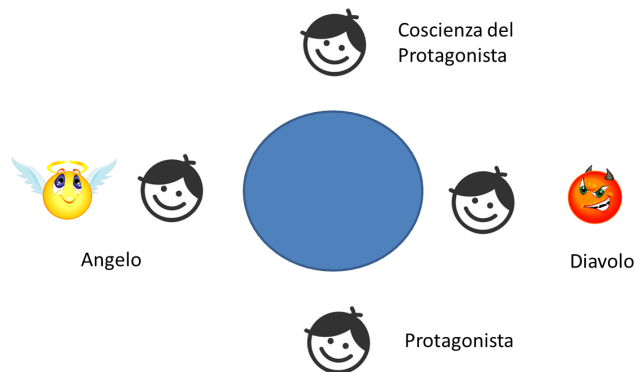
“Aureola e Forcone” è un semplice gioco di narrazione che prevede che 4 giocatori narrino la storia di un protagonista che viene continuamente sottoposto a dilemmi ed ogni volta il suo angioletto o il suo diavoletto cercheranno di guidarlo verso il bene o verso il male, e la coscienza farà, talvolta, da arbitro.

Questo gioco si presta ad essere utilizzato in famiglia, in classe ed alle feste per far giocare i bambini, che non dovranno far altro che lasciare libero spazio alla fantasia.

Ecco come procedere.



Per stabilire chi inizia si lancia il dado. Il giocatore con il punteggio più alto inizia prendendo il ruolo del protagonista. Il giocatore alla sua sinistra sarà l'angelo, il gioca-



tore alla sua destra sarà il diavolo. Il giocatore di fronte sarà la coscienza.

L'immagine precedente mostra la configurazione di gioco iniziale.

Il giocatore che narra interpreta il protagonista ed avrà il compito di illustrare la situazione iniziale, definire chi è, dove si trova e cosa sta facendo. Non è necessario che esponga tutti i dettagli, anzi, più rimane nel vago e meglio è, perché i dettagli della narrazione potranno essere aggiunti dagli altri giocatori in seguito.

Ad un certo punto il giocatore che narra cosa sta accadendo al protagonista dovrà fermare la narrazione introducendo una situazione in cui il proprio personaggio si trovi a dover scegliere tra due opzioni contrastanti (faccio questo o faccio quello?)

A questo punto il giocatore che controlla l'angioletto avrà a disposizione 5 parole (**non una di più non una di meno**) per narrare una buona intenzione che può derivare dalla situazione in corso. Il diavoletto, a sua volta, avrà altre 5 parole (**non una di più non una di meno**) per narrare una cattiva intenzione.

Dopo aver espresso le loro intenzioni, i gio-

catori che controllano l'angelo ed il diavolo lanciano il dado. I risultati possono essere:

1. **L'angelo ottiene un risultato superiore. Vince l'angelo.** Dovrà essere narrata e seguita la buona azione.
2. **Il diavolo ottiene un risultato superiore. Vince il diavolo.** Dovrà essere narrata e seguita la cattiva azione.
3. **Parità.** La coscienza decide quale azione vince.

Il giocatore che muove il protagonista narra quindi l'esito così deciso aggiungendo qualche altro particolare.

A questo punto i ruoli vengono “ruotati” in senso orario (il protagonista diventa ora il diavolo, il diavolo diventa la coscienza, la coscienza diventa l'angelo e l'angelo diventa il protagonista) e la storia continua.



E' bene decidere all'inizio del gioco quanti turni di narrazione si desiderano fare. Con 8-10 turni di narrazione il gioco dura circa 30 minuti.

