

SCRITTORI

Età: 10-99
Giocatori: 3-10
Durata: 30 minuti

Contenuto: 28 carte double-face;
Regolamento
Un gioco di: *Dave De Vega*

Scopo del gioco è riscrivere un testo con uno stile letterario diverso da quello di partenza. Su un lato di ciascuna carta è riportato un breve testo narrativo. Sull'altro lato è riportato un simbolo a cui corrisponde uno stile letterario, in base alla seguente legenda:



**RACCONTO
AUTOBIOGRAFICO
(IN PRIMA PERSONA)**



**RACCONTO
FANTASTICO**



**RACCONTO DI
FANTASCIENZA**



**RACCONTO
HORROR**



**RACCONTO
POLIZIESCO**



**RACCONTO
STORICO**



**LIPOGRAMMA
(RISCRIVERE IL TESTO EVITANDO UNA
LETTERA A SCELTA DEL GIOCATORE DI
TURNO, AD ECCEZIONE DI J, K, H, Q, W, X, Y, Z)**

Come si gioca

Si può giocare in solitario, in una sfida a tre o a più giocatori. Ciascun giocatore (o il giocatore, se si gioca in solitario) si procura dei fogli e una penna. Si mescolano le carte e si dispongono in un mazzo al centro del tavolo, con il lato dei testi coperto. Un giocatore pesca una carta, legge il testo ad alta voce e mette la carta sul tavolo, a portata di mano dei concorrenti. Questo sarà il testo di partenza. Quindi si osserva il simbolo della carta in cima al mazzo, a cui corrisponde lo stile letterario in cui va riscritto il testo appena letto, ad esempio: «Racconto autobiografico». A seconda del livello di competenze/abilità dei giocatori, si stabilisce di comune accordo un tempo limite entro il quale riscrivere il testo di partenza rispettando i vincoli della prova.

Durante la prova, i giocatori potranno consultare e rileggere il testo sulle carte e proveranno ad arricchire e/o personalizzare il testo in base al proprio gusto e alla creatività di ciascuno. Scaduto il tempo, ciascun giocatore legge il proprio testo ad alta voce. L'autore del testo giudicato più bello dalla maggioranza dei giocatori sarà dichiarato vincitore. In caso di parità, la vittoria è condivisa.

Di seguito riportiamo un testo d'esempio e una variazione.

Testo di partenza

Siede al posto finestrino guardando la pista. I motori appena accesi rombano all'esterno. Mentre gli ultimi passeggeri prendono posto, una voce femminile la attira proprio dietro di lei. "Non so se riuscirò a farlo" dice. "Figurati, pensa a quando saremo ricchi. In un altro Paese, non rischiamo nulla." Si gira e vede una coppia sulla trentina. Due giorni dopo, a Camden Town, sente delle sirene e si volta. Due poliziotti portano via un uomo e una donna, e riconosce i due dell'aereo. Pensa: "Dovevo denunciarli!"

Variazione

Sedeva accanto al finestrino e guardava la terra ruotare lentamente, quando un'interferenza nel dispositivo di comunicazione catturò la sua attenzione. "Non so se riuscirò a farlo" diceva. "Figurati, pensa a quando saremo ricchi, su un altro pianeta!" Più indietro una coppia stava parlando senza schermare la comunicazione. Sembrava che stessero pianificando un crimine contro il governo. Rimase in ascolto fino al salto nell'iperspazio, ma i due parlavano in codice. Due giorni dopo, passeggiando sul pianeta 3z-54d, vide il loro ologramma proiettato dappertutto. La polizia li stava cercando!

I testi delle carte sono stati realizzati da **Andrea Binasco**

Ref. IT55447 - LUDIC™ is a trademark of Headu © Headu s.r.l.
Viale Europa 23, 64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy