



Autore - Giorgio Gandolfi

# IL PRIGIONIERO DI NEMO

Piccolo passatempo da giocare in macchina

Chiuso in una cella del Nautilus, il prigioniero si gioca le ore che lo dividono da una nuova ritrovata libertà o dalla fine inesorabile della sua esistenza

## PREMESSA

Un uomo è prigioniero del Nautilus, il sottomarino del Capitano Nemo. La vostra narrazione fornirà i dettagli di chi è e perché si trova in questa difficile situazione e definirà se le sorti del protagonista saranno liete o nefaste.

## COME INIZIARE

La scelta delle targhe

Durante il gioco vi verrà chiesto di usare la targa di un veicolo per avere alcuni spunti utili a imbastire le scene. Un passeggero viene indicato come l'Addetto al Periscopio, ovvero è il giocatore che ha la responsabilità di individuare la targa e indicare numeri e lettere che saranno utilizzati.

- La prima targa, se non è già stata utilizzata, è quella davanti alla vostra auto.
- Diversamente quella dietro (se la targa è visibile).
- Altrimenti la prima che superate o che vi supera.

Cercate di individuare una targa che rimanga visibile qualche secondo.

## LA PRIMA SCENA

L'Addetto al Periscopio individua una targa. Ogni giocatore deve identificare un elemento per definire l'inizio della storia.

Il giocatore iniziale, che è il conducente, indica una parola che pertinente al reato che ha causato l'incarcerazione del protagonista. Es. Giorgio, visto che la targa contiene una W, dice Walter e narra di come il prigioniero abbia ucciso tale Walter, un ufficiale del Nautilus fermo al largo di Marsiglia per operazioni di rifornimento.

Gli altri giocatori in senso orario devono definire anche:

- Situazione dell'arresto.
- Personalità del prigioniero.
- Qualcosa che riguarda la Cella.

## LE SCENE SUCCESSIVE

Il gioco prosegue narrando una scena a testa, sempre partendo dal conducente e proseguendo in senso orario. Prima di ogni scena l'Addetto al Periscopio chiama una nuova targa.

Letture delle targhe ai fini delle Scene

In queste scene le targhe forniscono elementi che andranno a comporre la storia vera e propria del prigioniero di Nemo. Le targhe utilizzate sono quelle italiane attuali (due lettere, tre cifre e due lettere, es. EG 737 WL).

Di seguito un elenco per punti per leggere le targhe:

Prima cifra	Pari: Il Nautilus è emerso. Dispari: Si è in immersione.
Ultima cifra	0-5: La scena va imbastita sul senso della vista o del tatto. 6-9: La scena deve essere incentrata su udito, gusto o olfatto.

Lettere: I giocatori non di turno dicono una parola che inizi con una delle lettere presenti sulla targa. Il giocatore di turno sceglie su quale di queste parole basare la sua scena. È consentito usare più volte la stessa lettera (es. Enigma, Gas, Luce e Lamiere, nessuno ha scelto la W).

Per esempio, con la targa EG 737 WL il giocatore di turno imbastisce una scena dove il Nautilus è immerso (dispari), sceglie di basarla sull'olfatto (7) e sceglie come parola chiave della scena Gas. Le cose non sembrano prendere una piega positiva...

Letture delle targhe ai fini della storia

Le targhe infine possono contenere vocali, consonanti e/o lettere straniere (J,K,W,X,Y).

Consonanti: non hanno alcun effetto sulla storia.

Vocali

Quando la targa contiene vocali, la scena deve avere elementi positivi, che diano segnali che portano verso la liberazione del prigioniero. Per esempio i rapporti con Nemo si distendono o vi sono elementi utili alla fuga.

Ogni vocale presente nelle targhe individuate conta 1, e vanno sommate di scena in scena tenendo il conto nel corso del gioco.

Quando le vocali contate arrivano a 7 succede un evento che fa intravedere che la liberazione del prigioniero è a un passo dall'arrivare.

Arrivati a contare 10 vocali la scena è quella conclusiva. Ciascun giocatore partendo da quello di turno deve contribuire alla scena finale usando una parola che inizi con una lettera presente nella targa selezionata. L'ultimo giocatore a parlare descrive le modalità di fuga o liberazione del prigioniero.

Lettere Straniere

Quando la targa contiene queste lettere la scena deve avere elementi negativi, che diano segnali che portano verso la morte del prigioniero o verso una fine nefasta. Per esempio l'equipaggio inasprisce i suoi modi o vi sono condizioni critiche del Nautilus.

Ogni lettera straniera presente nelle targhe individuate conta 1, e vanno sommate di scena in scena tenendo il conto nel corso del gioco.

Quando le lettere straniere contate arrivano a 7 succede un evento che fa intravedere l'imminente fine della vita del prigioniero.

Arrivati a contare 10 lettere straniere la scena è quella conclusiva. Ciascun giocatore partendo da quello di turno deve contribuire alla scena finale usando una parola che inizi con una lettera presente nella targa selezionata. L'ultimo giocatore a parlare descrive le sorti di esecuzione, morte o peggio cui il prigioniero va incontro.



<https://www.facebook.com/picotide/>

