



AUTORE - Simone Covili

# La città trema, la polizia non reagisce

## Per le strade

"La città trema, la polizia non reagisce" è un gioco di narrazione per 4 o più giocatori che consiste nel narrare una storia poliziesca a tinte forti. Per giocare occorre un mazzo di carte da poker. Il giocatore che per ultimo ha visto o letto un poliziesco, un giallo o un thriller interpreterà l'Investigatore e farà il mazziniere. Gli altri interpreteranno i Sospetti. Il gioco è diviso in fasi e ogni fase in una o più scene. Attraverso la narrazione ciascun Sospetto dovrà depistare le indagini cercando di far cadere la colpa su uno degli altri.

## Preparazione

Per prima cosa dividete il mazzo di carte nel seguente modo:

Mazzo Personaggi - metterete in questo mazzetto gli assi (A) e le figure (K, Q, J).

Mazzo Azione - mettete tutte le altre carte esclusi i Joker.

Distribuite due carte dal mazzo Personaggi a ciascun Sospetto. In senso orario ogni Sospetto sceglie e mostra una delle sue carte per determinare il suo ruolo nella storia. Il valore della carta indica una tipologia di personaggio, il seme un ambito criminale di cui fa parte. Partendo da questo spunto descrivete brevemente le caratteristiche del vostro personaggio.

## Tipologia

ASSO (A): Il Boss di una famiglia o di una cosca, capo supremo dell'organizzazione.

RE (K): Il Braccio Destro, cui sono delegati quartieri, rioni o addirittura intere città o rami di attività.

DONNA (Q): L'Ammalatrice della situazione, può essere amante o occuparsi degli affari della famiglia e/o della cosca.

IL JACK (J): Lo Scagnozzo è responsabile di una zona, può avere sotto di sé una banda o lavorare in proprio.

## Ambito

CUORI: Prostituzione, sfruttamento e tratta di schiavi.

PICCHE: Furti, rapine, sequestri.

FIORI: Spaccio, traffico e produzione di droga.

QUADRI: Finanza, speculazione, racket.

Sempre in ordine orario ciascun Sospetto mostra l'altra carta nella sua mano e la usa per definire una relazione con un altro sospetto. Partendo da questo spunto dettagliate brevemente la relazione.

CUORI: Relazione sentimentale, sessuale o parentela.

PICCHE: Relazione conflittuale, rivalità o inimicizia.

FIORI: Relazione di soggezione, es. tossicodipendente e pusher o ricattato e ricattatore.

QUADRI: Relazione economica, partner in affari.

I Sospetti non scartano le carte rivelate in questa fase ma le usano per comporre la propria mano iniziale. Inoltre pescano due carte a testa dal Mazzo Azione. La mano dell'Investigatore è composta dai due Joker e due carte Azione.

## Fasi del gioco

### Prologo

L'Investigatore narra questa prima parte e ne è protagonista. Si scopre un omicidio: potete pescare una carta Azione e usare il seme per determinare l'ambito del crimine. Chi è la vittima? Come è morto?

### Primo Atto

In senso orario, a partire dal giocatore alla sinistra dell'Investigatore, ciascun personaggio narra una scena di cui è protagonista. Questa può essere di ambientazione o di interazione con altri personaggi e dovrebbe durare circa 5-10 minuti. In scena devono essere presenti almeno due personaggi. Ogni scena dovrebbe rivelare qualche elemento compromettente su un Sospetto. In questa fase però è vietato narrare qualcosa che dimostri in maniera conclusiva la colpevolezza o l'innocenza di un Sospetto. Il narratore di turno può decidere dove si svolge la scena, introdurre personaggi minori e gestirli a piacimento. Gli altri, se presenti, possono gestire i dialoghi dei rispettivi personaggi.

Per dare il via alla scena il narratore di turno gioca una carta dalla mano (se è rimasto senza carte salta il turno). Il seme della carta determina il tema della scena.

CUORI: Passione.

PICCHE: Violenza.

FIORI: Potere.

QUADRI: Denaro.

Gli altri giocatori possono "impadronirsi" del ruolo di narratore durante la scena, giocando una carta dello stesso seme e di valore più alto di quella del Narratore attuale. Il Joker rosso batte qualunque carta rossa e il Joker nero batte qualunque carta nera.

Questo scambio può avvenire più volte per scena. È buona norma però non interrompere immediatamente il narratore: lasciate che introduca gli elementi iniziali della scena o almeno un elemento di novità.

### Secondo Atto

Si svolge come il Primo Atto.

### Climax

Tutti i giocatori scartano le carte dalla mano. L'Investigatore narra una scena in cui trae le sue conclusioni sul delitto. Dichiara chi tra i Sospetti è il colpevole e si prepara ad arrestarlo o eliminarlo. L'accusato, se vuole, può tentare di opporre resistenza. In tal caso entrambi i giocatori pescano una carta azione: se sono dello stesso seme il colpevole riesce a farla franca e narra in che modo elude la cattura. Altrimenti l'Investigatore narra la conclusione della storia.



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

