



AUTORE - Adriano Bompani

Le monache di Monza

Introduzione

"Le monache di Monza" è un gioco di narrazione liberamente ispirato al personaggio di Gertrude ne "I Promessi Sposi" e alle figure storiche da cui deriva. Ogni giocatore assume il ruolo di una monaca, accusata di delitti o peccati, nel corso di un estenuante interrogatorio. Il ruolo della madre superiora, che conduce l'interrogatorio nella sua cella, verrà assunto a turno dai giocatori. Ogni monaca tenterà di difendersi disculpandosi o accusando le compagne ma, col protrarsi dell'interrogatorio, le sarà sempre più difficile e alla fine potrebbe essere così esausta da confessare qualunque colpa, reale o immaginaria.

Che cosa serve

Da 3 a 5 giocatori.

Un mazzo di 40 carte da gioco italiane. Ai fini del gioco il fante vale 8, il cavallo 9, il re 10 e l'asso 11.

Preparazione

Il giocatore che per ultimo ha visitato una chiesa o altro luogo sacro sarà il mazziere e primo giocatore. In caso di dubbio, sorteggiate un giocatore a caso. Il primo giocatore legge a voce alta l'antefatto della storia.

Antefatto

Monza, primi anni del '600: suor Caterina, conversa del monastero di Santa Margherita, scompare in circostanze misteriose. La severa madre superiora Sofia ne ritrova il diario in cui sono descritti gravi peccati e delitti commessi nel monastero, di cui Caterina pare essere stata testimone o complice. Stabilisce di interrogare a una a una le altre monache per valutarne le responsabilità e decidere se consegnarle alla giustizia.

Ciascun giocatore presenta il proprio personaggio. La descrizione dovrebbe essere breve ma contenere almeno questi elementi:

IL NOME. Esempio: Marianna; Virginia; Teodora; Ottavia; Angela; Isabella.

UN TRATTO DI PERSONALITÀ CON CUI È NOTA NEL MONASTERO. Esempio: altezzosa; affabile; gioviale; austera; nervosa; bisbetica.

UNA CIRCOSTANZA DELLA VITA. Esempio: sono entrata in convento per volere di mio padre; vengo da una famiglia molto povera; ho preso i voti in giovanissima età; sono di nobili natali; la mia famiglia è stata esiliata; sono sopravvissuta alla peste.

Il mazziere mescola e forma una pila di 3 carte moltiplicato per il numero di giocatori, chiamata **Diario di Caterina**. Poi distribuisce una mano di 5 carte a ciascun giocatore. Ogni giocatore può ispezionare liberamente la propria mano, senza rivelarla agli altri.

Nel corso del gioco ogni giocatore comporrà due pile coperte davanti a se, chiamate rispettivamente pila del **Perdono** e pila della **Punizione**, che alla fine decideranno il destino del personaggio.

Svolgimento del gioco

Il gioco è diviso in turni e ogni turno in due fasi: **Accusa** e **Difesa**.

Accusa

Il giocatore di turno assume il ruolo della severa superiora. Prende il **Diario di Caterina** e lo esamina. Poi punta il dito contro il giocatore alla sua sinistra: questa monaca è l'accusata di turno e dovrà difendersi.

La superiora sceglie una carta dal Diario e la mostra, accusando la monaca di un misfatto determinato dal seme della carta che ha rivelato.

SPADE: Superbia, Invidia, Congiure, intrighi, menzogne, complotti, inganni, stregoneria.

COPPE: Lussuria, Gola, Peccati carnali, eccessi, lussi, seduzione.

DENARI: Avarizia, Accidia, Furti, bramosia, corruzione, pigrizia, usura.

BASTONI: Ira, Violenza, vendetta, aggressioni, omicidi.

La superiora dovrebbe arricchire la sua narrazione con i dettagli del misfatto ed esortare la monaca a confessare tramite appelli alla fede, minacce alla sua persona o alla sua famiglia, ricatti o promesse di evitare lo scandalo in cambio di una giusta punizione.

Difesa

L'accusata può difendersi in 5 modi:

ATTENUANTE: La monaca riconosce la propria colpa ma invoca una circostanza attenuante: forse è stata costretta o ha agito a fin di bene. La monaca gioca dalla propria mano una carta di valore pari o inferiore a quella della superiora: se non ne ha non può usare questa mossa. La monaca mette la propria carta nella sua pila del Perdono e la carta della superiora nella sua pila della Punizione.

INNOCENZA: La monaca si professa innocente, dichiara di non sapere nulla del misfatto. Gioca dalla propria mano due o più carte di valore complessivo maggiore di quella della superiora: se non le ha non può usare questa mossa. La monaca mette una delle sue carte giocate a scelta nella propria pila del Perdono e rimette la carta della superiora nel Diario.

TESTIMONIANZA: La monaca contesta la ricostruzione degli eventi: afferma che il misfatto potrebbe essere avvenuto, ma in modo o circostanze diverse, e ne fornisce una versione alternativa. Gioca dalla propria mano una carta dello stesso seme di quella della superiora: se non ne ha non può usare questa mossa. La monaca mette la carta della superiora nella sua pila del Perdono e la propria carta nel Diario.

DELAZIONE: La monaca conferma che il misfatto è avvenuto, se ne dichiara innocente ma è disposta a testimoniare contro la "vera" colpevole. Mette una carta dalla propria mano nella sua pila del Perdono, senza mostrarla. Poi scarta due ulteriori carte dalla mano: se non ne ha abbastanza non può usare questa mossa. Infine mette la carta della superiora nella pila della Punizione di un'altra monaca a sua scelta (che non sia la superiora di turno).

CONFESSIONE: La monaca si dichiara pienamente colpevole del misfatto. Mette la carta della superiora nella propria pila della Punizione. Poi prende una carta a caso dalla mano di un'altra monaca, se possibile.

In ogni caso il giocatore è tenuto a narrare brevemente in che modo e con quali argomenti la monaca tenta di difendersi. Al termine della Difesa il turno è finito e la mano passa al giocatore a sinistra della superiora, che diventa la superiora per il prossimo turno.

Fine del gioco

Il gioco termina quando nel **Diario di Caterina** non restano più carte. Ogni giocatore somma il valore delle carte nella propria pila del **Perdono** e sottrae il valore di quelle nella pila della **Punizione**.

Se il punteggio è un numero positivo, la Monaca viene considerata *innocente*. Il giocatore narra in che modo viene scagionata dalle accuse e come riprende la sua vita nel monastero.

Se il punteggio è zero o meno, la Monaca viene considerata *colpevole*. Il giocatore narra in che modo viene punita o quali conseguenze subisce: potrebbe essere consegnata ai tribunali civili, all'Inquisizione, murata viva in una cella del convento, subire la vendetta di una vittima o fuggire in esilio.

In ogni caso, la monaca col punteggio più alto è sempre considerata innocente e quella col punteggio più basso è sempre considerata colpevole. Gli spareggi si risolvono a favore della carta più alta nella pila del Perdono e, a parità di valore, in base al seme nell'ordine: spade, coppe, denari, bastoni.

Gioco scritto per la prima edizione del concorso G2P



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

