



AUTORE - Antonio Russo

# UNA NOTTE DA RICORDARE

Un drinking game di narrazione, da due a novantanove giocatori, durata media un'ora e mezza o finché i giocatori non finiscono sotto il tavolo. Liberamente tratto da *Una notte da leoni*, *Paura e delirio a Las Vegas* e ogni mio venerdì sera.

## DOPO AVERLA PRESA GROSSA

Un gruppo di amici festeggia la più speciale delle occasioni: un addio al celibato/nubilato, una festa di laurea, la vacanza del secolo. Obiettivo? Divertirsi allo stremo. La destinazione? La più divertente di tutte: Las Vegas, Barcellona, Milano, Londra, New York, ovunque ci sia un locale aperto per far baldoria fino all'alba. Ma qualcosa va storto. La mattina, al risveglio, la camera d'albergo è un campo di battaglia. Cosa è successo la notte scorsa? E soprattutto dove è finito Jack?

*Una notte da ricordare* è un gioco che vi permetterà di interpretare un gruppo di sconclusionati amici e ricostruire la notte di follie, in compagnia di un buon bicchiere.

## INGREDIENTI PER IL COCKTAIL ... COSA SERVE PER GIOCARE

- 8 bigliettini di carta per personaggio.
- Carta, penne o matite per scrivere.
- Un bicchiere a testa (preferibilmente un bullet/shot) e un bicchiere per "la sete dei bimbi grandi" (da 50cl).
- Qualcosa da mangiare a scelta dei giocatori, dolce o salato non importa, basta che "faccia fondo".
- Una moca di caffè.
- Alcol, tanto alcol, a vostra scelta, ma se fate i "mischioni" peggio per voi.

## SHACKERARE IL PERSONAGGIO

Come prima cosa i giocatori decidono in che città ambientare la loro avventura e che tipo di occasione vogliono celebrare: laurea, addio al nubilato, funerale (per rievocare *Week end con il morto*).

Dopo di che ogni giocatore scriverà due bigliettini per ciascuna categoria:

- **Categoria Attributo Fisico:** non limitatevi a "forte" o "alto", ma evocate un'immagine ("magro come un chiodo" o "sculpto nel marmo").
- **Categoria Attributo Caratteriale:** ad esempio "dal grande cuore", "dalla mente semplice" o "avaro come zio Paperone".
- **Categoria Legame Personale:** dovrà descrivere la relazione fra due personaggi (ad esempio "ex compagne di scuola").
- **Categoria Situazione Assurda:** su questi bigliettini scriverete i problemi presenti nelle scene iniziali, ambientate nella camera d'albergo. Ad esempio "hai un canguro col tutù nel letto" o "ti svegli con una pistola puntata alla tempia".

Piegate i bigliettini e separateli creando un mucchietto per ogni Categoria. Ciascun giocatore pesca e legge due bigliettini da ogni mucchietto, ne sceglie uno e scarta l'altro rimettendolo nel mucchietto originario.

Coi biglietti Attributo Fisico e Attributo Caratteriale il giocatore definirà il proprio personaggio. Il biglietto Legame Personale stabilisce il legame tra il proprio Personaggio e quello del giocatore alla propria sinistra, fornendo elementi utili per sviluppare le scene. Il biglietto Situazione Assurda gli servirà più avanti come incipit per narrare la sua prima scena.

Per creare il personaggio di Jack (nome e sesso assolutamente opzionale) basterà pescare tra i biglietti rimasti un Attributo Fisico e un Attributo Caratteriale. Il Legame Personale può essere scelto liberamente e può essere diverso per ogni personaggio.

## DALL'APERITIVO ALL'AMARO ... OVVERO LE FASI DEL GIOCO

### Aperitivo o bicchiere della staffa

Si beve l'ultimo bicchiere prima del collasso. Si beve per aprire l'evento usando i bullet/shot (uno o due a seconda dell'importanza dell'evento). In questa prima fase i giocatori di comune accordo introducono la storia descrivendo lo stato della camera d'albergo in cui si svegliano e il fatto che il festeggiato Jack sia sparito. Ciascuno descrive la propria Situazione Assurda.

### Brindisi

E' la parte centrale della storia ed è divisa in quattro segmenti. I segmenti narreranno a ritroso le vicende della notte, ricostruendo le memorie del gruppo a partire dall'alba fino ad arrivare all'ora dell'aperitivo della sera precedente. Alla fine della fase quindi si dovranno capire e risolvere gli eventi che hanno portato alla scomparsa del festeggiato.

A partire dal giocatore che sembra più alticcio e poi in senso orario, a turno ogni giocatore dovrà narrare una scena. Al termine del giro di tavolo si passa al segmento successivo:

- **Dalle tre all'alba** - Prima di narrare il giocatore di turno deve bere uno shot di alcol, poi introduce la scena dicendo: "Mi sembra di ricordare che poche ore fa..."
- **Da mezzanotte alle tre** - Prima di narrare il giocatore di turno deve bere uno shot di alcol, poi introduce la scena dicendo: "Mi sembra di ricordare che dopo mezzanotte..."
- **Dalle nove a mezzanotte** - Prima di narrare il giocatore di turno può mangiare qualcosa, poi introduce la scena dicendo: "Mi sembra di ricordare che ieri sera..."
- **Dalle sei alle nove** - Prima di narrare il giocatore di turno può bersi un caffè, poi introduce la scena dicendo: "Mi sembra di ricordare che ieri, all'ora di cena..."

Durante una scena un giocatore non di turno può mettere i bastoni fra le ruote al narratore. Per farlo deve bere uno shot di alcol e dichiarare "Ricordo male o è stato in quell'istante che...", dopo di che può introdurre nella narrazione una nuova Situazione Assurda. Da quel momento il narratore dovrà risolvere non solo l'assurdità iniziale ma anche quella aggiunta.

Un narratore non può avere più di 3 Situazioni Assurde da risolvere in una scena e per aggiungerne una si dovrà aspettare che ne venga risolta una già attiva. Se all'inizio di una scena il narratore di turno non ha Situazioni Assurde da risolvere, indica un altro giocatore che dovrà bere e fornirgliene una.

Tutte le Situazioni Assurde dovranno essere risolte nella parte centrale della storia entro il quarto giro di Brindisi. Chi non ci fosse riuscito dovrà, per penitenza, bere un alcolico dal bicchiere "della sete dei bimbi grandi"

### L'ammazzacaffè

Al termine del giro di scene "Dalle sei alle nove" i giocatori, di comune accordo, narrano il ritrovamento del festeggiato e il rientro a casa. Se al termine di quest'ultima narrazione un giocatore non ha risolto tutte le sue Situazioni Assurde dovrà bere per penitenza il bicchiere "della sete dei bimbi grandi". Chi ha risolto il maggior numero di Situazioni Assurde deciderà "quanto pieno" e "a che velocità".



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

