

Tu sei Salvo (o un nome a tua scelta) hai appena espletato i tuoi bisogni quando ti accorgi che il rotolo è finito e non ce ne sono altri.  
Chi sarà stato a lasciarti nella merda?

# L'ANTICO ROTOLO ANDAVA PORTATO A SALVO

**Materiali di gioco.** Un rotolo di carta igienica usato, una biro con cui scriverti sopra, uno smartphone con connessione internet, questo foglio. Se possibile gioca mentre sei in bagno e hai appena espletato i tuoi bisogni.

**Il gioco in breve.** Giochi per scoprire chi ti ha lasciato nella merda tra i tuoi coinquilini. Usa un social network per creare una chat con altri giocatori: passagli la pagina del gioco dei coinquilini (trovi il link separato su *Storie di Ruolo*) e attendi di capire chi può giocare o meno.

Da quel momento in poi seguirete le Fasi di Gioco, scrivendo brevi frasi, domande, rivelazioni in chat che creeranno il mondo di gioco e, forse, ti aiuteranno a scoprire il colpevole e decidere il tuo futuro.

**Preparazione.** Piega il rotolo di cartigenica a metà per il lungo, poi schiaccialo sulle pieghe per crearne altre due: dovresti avere un prisma ora. Disegna su ogni faccia un numero da 1 a 4 sul bordo sinistro.

Sul lato 1-2 disegna quattro piccoli riquadri che rappresentano i tuoi coinquilini e una piccola casetta che rappresenta la vostra abitazione. Sopra ai riquadri segnerai i nomi dei PG, dentro brevi *descrittori* della loro persona; anche accanto alla casa scriverai dei *descrittori*.

Sul lato 3 scrivi un massimo di 10 *descrittori* della tipologia di caccia che hai fatto l'ultima volta: *molle, duro, ruvida, puzzolente, liscia, compatta, schizzata, dotata, strana, colorata, preoccupante*. Di questi dieci cerchiane 2, poi comunicali tutti e dieci ai giocatori, in ordine casuale.

Sul lato 4 segna le **Scale del Sospetto**, ovvero una barra di 3 quadratini per ogni personaggio giocante.

**Prima fase.** Inizia il gioco dicendo "Ragazzi, ma chi diavolo è stato in bagno e ha finito tutta la carta?" o qualcosa del genere. Poi aggiungi "[nome a tua scelta] sei stati tu?". (Usate le parentesi tonde se non riuscite a giocare totalmente *in game* e volete comunicarvi informazioni come giocatori).

Il primo giocatore che risponde ottiene quel nome e prosegue il gioco con la sua parte di regole. Quando tutti hanno un nome e dei *descrittori*, chiedi "Ragazzi ma se non è stato nessuno di voi, di chi è la colpa? Della casa?". Poi aggiungi "Cioè, ok che è [descrittore per la casa], LOL" o qualcosa di simile. Segnati il *descrittore* della casa accanto alla casetta sul rotolo; i *descrittori* della casa possono essere persone non-coinquilini. Quando tutti i giocatori, te incluso, hanno detto un *descrittore* della casa, segnateli sulla scheda e iniziate la Seconda Fase.

**Seconda Fase.** Ora le cose si fanno serie. Accusa direttamente qualcuno. Chi hai accusato può eseguire una delle seguenti azioni al costo di punti *Colpa* o *Segreto* (lato *coinquilini*):

- dire che non è stato lui a causa di un suo *descrittore*;
- dire che è stato qualcun'altro o che tu, Salvo, sei pessimo;
- raccontare di una persona o un *descrittore* della casa che lo discolpa.

## COLOPHON

*L'Antico Rotolo Andava portato in Salvo* è un gioco di Daniele Fusetto per *Storie di Ruolo*. **Grafica** di Daniele Fusetto

Il blog di *Storie di Ruolo*: [www.storiediruolo.com](http://www.storiediruolo.com)

Storie di Ruolo facebook:  
[facebook.com/storiediruolo/](https://www.facebook.com/storiediruolo/)



Licenza Creative Commons. Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons. Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale. - È permesso fotocopiare questo documento ad uso personale.

I giocatori tengono computo dei propri punteggi di *Colpa* e *Segreto*, mentre Salvo tiene conto solo del *Sospetto*.

Se un giocatore ne accusa un altro, Salvo aumenta di 1 punto il *Sospetto* su di lui; se invece un giocatore racconta una storia che lo discolpa, abbassa di 1 il *Sospetto* su di lui. Se qualcuno ti dà la colpa e centra un *descrittore* che avevi cerchiato, dovrai difenderti a tua volta.

Quando qualcuno dà la colpa alla casa, Salvo fa rotolare il rotolo di carta e l'accusatore gli comunica il punteggio *più alto* che ha tra *Colpa* e *Segreto*: sommate risultato e punteggio e confrontate con la tabella.

### Se accusate la Casa...

1-2	Salvo si ricorda che è venuta un vicino... e cercava qualcuno. Salvo indica chi cercava. Entrambi potete definire chi è, come è, cosa fa e altri dettagli del vicino di casa.
3-4	Salvo si ricorda che è venuto un parente... di chi? Salvo chiedilo a qualcuno. Lui può definire chi è, come è, cosa fa e altri dettagli del suo parente e della sua famiglia.
5-6	Salvo si ricorda che c'è stata una festa e non tutti lo sanno... per chi era? L'ultimo giocatore che ha festeggiato il compleanno può fare domande a Salvo per pungerlo sul vivo.
7+	Salvo si ricorda che c'è stato un evento che vi ha sconvolto, forse un furto? Oppure una sfuriata di gelosia di qualcuno? Salvo, chiedi a qualcuno che vuoi di raccontarti cos'è successo (abbassa il <i>Sospetto</i> su di lui); puoi ridefinire quello che racconta aggiungendo dettagli e correggendolo.

**Terza Fase: finale.** Quando una scala del *Sospetto* deve essere alzata e ha già 3 punti, il gioco ha termine. Salvo dice: "Ma certo! È stato... [nome di un PG]. Poi:

- se il giocatore accusato ha 3+ punti di *Colpa*, è stato lui;
- se il giocatore accusato *non ha* 3+ punti *Colpa*, ma ha 3+ punti *Segreto*, svelerà qualcosa che gli altri inquilini non sanno che riguarda il rotolo finito;
- se il giocatore non ha né punti *Colpa*, né punti *Segreto* pari a 3 o maggiori, semplicemente reagirà all'accusa.

Dopo l'accusa, tutti i giocatori (te incluso) possono *Fare Rivelazioni* oppure *Ridiscutere i rapporti* (lato *coinquilini*).

Conserva il rotolo e la chat come *actual play* della partita.

### FLUSSO DI GIOCO DI SALVO

**Preparazione.** Lato 1-2 casetta e PG con spazio per i *descrittori*; lato 3 i tuoi *descrittori*; lato 4 le **Scale del Sospetto**.

#### Prima Fase.

1. Inizia dicendo: «Ragazzi, ma chi diavolo è stato in bagno e ha finito tutta la carta?». Poi aggiungi «[nome a tua scelta] sei stati tu?».
2. Il primo che risponde ha quel nome. Aspetta che i giocatori abbiano tutti nome e due *descrittori*.
3. Chiedi: «Ragazzi ma se non è stato nessuno di voi, di chi è la colpa? Della casa?». Poi: «Cioè, ok che è [descrittore per la casa], LOL» o qualcosa di simile. Aspetta che ogni giocatore dica il suo *descrittore* della casa (anche persone non-coinquiline).

#### Seconda fase.

1. Accusa direttamente qualcuno. Aspetta che lui dica qualcosa. Se accusa qualcun'altro, passate a quel giocatori; altrimenti tu accusi altre persone o fai parlare gli altri giocatori.
2. Se un giocatore ne accusa un altro, aumenta di 1 punto il *Sospetto* su di lui; se invece un giocatore racconta una storia che lo discolpa, abbassa di 1 il *Sospetto* su di lui.
3. Se ti danno la colpa e azzeccano un tuo *descrittore*, difenditi.
4. Se qualcuno dà la colpa alla casa, fai rotolare il rotolo di carta e il giocatore ti comunica il punteggio *più alto* che ha tra *Colpa* e *Segreto*: somma risultato e punteggio e confronta la tabella.

#### Fine.

Quando una scala del *Sospetto* deve essere alzata e ha già 3 punti:

- Salvo dice: «Ma certo! È stato... [nome di un PG]». Lascia che il giocatore risponda: i *coinquilini* hanno ora le redini.
- Dopo l'accusa, tutti i giocatori (te incluso) possono *Fare Rivelazioni* oppure *Ridiscutere i rapporti* (lato giocatore).

Se stai leggendo questo documento, qualcuno ti ha invitato in una chat perché vuole giocare con te a L'Antico Rotolo Andava Portato A Salvo. Chi ti ha inviato il documento è Salvo (o altro nome scelto), un tuo coinquilino che ha appena espletato i suoi bisogni nel bagno di casa e si è trovato senza carta igienica. Chi sarà stato?

# L'ANTICO ROTOLO ANDAVA PORTATO A SALVO

**Inizio.** Invia una emoticon (pollice o altro) se sei d'accordo nel giocare o esci dalla conversazione in caso contrario. Se rimani prendi un foglietto di carta e una biro.

**Il gioco in breve.** Giocate per capire chi di voi coinquilini ha lasciato Salvo (chi ha creato la chat) nella merda e potresti essere proprio tu!

Da questo momento in poi, a turno, scriverete brevi frasi, domande, rivelazioni che creeranno il mondo di gioco e, forse, aiuteranno a scoprire il colpevole e decidere il vostro futuro.

**Preparazione.** Sul foglio lascia spazio per il nome del tuo personaggio. Disegna una casetta che rappresenta la vostra abitazione e lascia spazio per due parole o frasi (i *descrittori*). Sotto disegna un omino stilizzato e lascia anche qui dello spazio.

Poi segna un riquadro con scritto *Salvo* e annotati le dieci parole o brevi frasi che chi ti ha invitato nella chat ti invierà.

Segna infine le *Scale*, due barre di 3+ quadratini chiamate *Colpa* e *Segreto*.

**Prima fase.** Il gioco inizia quando Salvo dice "*Ragazzi, ma chi diavolo è stato in bagno e ha finito tutta la carta?*" o qualcosa del genere. Poi aggiungerà "[nome a tua scelta] sei stati tu?". (Usate le parentesi tonde se non riuscite a giocare totalmente *in game* e volete comunicarvi cose come giocatori).

Se ti piace quel nome, scrivi subito "*No!*" e poi aggiungi qualcos'altro che giustifichi perché non puoi essere stato tu. Lasciati ispirare dall'ultima cacca che hai fatto: *sempre in ritardo, spesso puntuale, dura da farsi, ho sudato che guarda, è stato piacevole, non puzza neanche*. Questo è un tuo descrittore da usare in gioco: segnalo accanto all'omino stilizzato.

Dopo averlo scritto, di: "*Forse è stato [nome a tua scelta]*" e un'altro giocatore può subentrare scegliendo quel nome e seguendo la stessa procedura di gioco. Quindi dice "*No!*", aggiunge motivazione, segna descrittore. Quando tutti hanno nome e un descrittore, il primo ad aver risposto ricomincia dicendo "*E comunque io non potevo essere perché...*" e inserisce qualcosa che ha fatto sempre ispirandosi all'ultima cacca. Segna questo secondo descrittore e dice "*Sicuri che non sia stato [nome di altro PG]*": chi viene indicato rifà la procedura appena descritta.

Quando tutti hanno un nome e dei descrittori, Salvo chiederà "*Ragazzi ma se non è stato nessuno di voi, di chi è la colpa? Della casa?*". Poi aggiungerà "*Cioè, ok che è [descrittore per la casa], LOL*" o qualcosa di simile. Ogni giocatore risponde facendo una battuta sarcastica, tipo "*Sì, non vedi, perché desso la casa è anche [descrittore]*" o "*Infatti la casa è [descrittore]*". I descrittori della casa possono essere persone non-coinquilini. Quando tutti i giocatori, Salvo incluso, hanno detto un descrittore della casa, segnateli sulla scheda e partite.

**Seconda Fase.** Ora le cose si fanno serie. Salvo accusa direttamente qualcuno. Chi viene accusato può:

- dire che non è stato lui a causa di un suo *descrittore*;
- dire che è stato qualcun'altro o accusare Salvo di essere in difetto per via di un suo *descrittore* (*molle, duro, ruvida, puzzolente, liscia, compatta, schizzata, dotata, strana, colorata, preoccupante*);
- raccontare di una persona o un *descrittore* della casa che lo discolpi.

Quando utilizzi una di queste azioni, aumentati di 1 punto *Colpa* o *Segreto*. Se è la seconda volta di fila che usi un descrittore, aumenta invece di 1 la *Colpa*. Se accusi Salvo ottieni 1 *Colpa* o *Segreto* a tua scelta a meno che tu non abbia centrato uno dei suoi due descrittori.

Accusare qualcun'altro può far alzare il Sospetto che sia tu, mentre raccontare qualcosa che è successo e ti discolpa riduce il Sospetto.

Se dai colpa alla casa, comunica il numero più alto che hai tra *Colpa* e *Segreto* *senza dire quale dei due sia* e aspetta che Salvo risponda.

**Terza Fase: finale.** Ad un certo punto, Salvo ti accuserà direttamente. In questo caso, controlla i tuoi punteggi di *Colpa* e *Segreto*:

- se hai 3+ punti di *Colpa*, spiega perché è colpa tua;
- se hai 3+ punti di *Colpa* e anche 3+ punti *Segreto*, spiega perché c'è

qualcosa che gli altri non sanno che giustifica il fatto che sia colpa tua;

- se non hai 3+ punti *Colpa*, ma hai 3+ punti *Segreto*, svela qualcosa che gli altri inquilini non sanno che riguarda il rotolo finito, ma che non ti coinvolge direttamente;
- se non hai né punti *Colpa*, né punti *Segreto* pari a 3 o maggiori, reagisci all'accusa di Salvo *Ridiscutendo i Rapporti*.

Dopo l'accusa, chi non è stato accusato può *Fare Rivelazioni* oppure *Ridiscutere i rapporti*.

**Fare Rivelazioni.** Dopo che l'accusato ha parlato:

- Chi ha raggiunto 3+ punti *Colpa* può rivelare come sia l'autore del misfatto (se l'accusato non lo era) o come sia stato complice dell'assenza di carta igienica.
- Chi ha 3+ punti *Segreto* può aggiungere dettagli al *Segreto* rivelato dall'accusato oppure creare un nuovo *Segreto* che c'entra con la sparizione.
- Chi non raggiunto 3+ *Colpa* e *Segreto* può accusare Salvo. Se tutti lo fanno, Salvo è il colpevole e dovrà raccontare come mai: aiutalo a ricordare.

Ogni giocatore non accusato può fare solo *una* rivelazione, non entrambe le cose.

**Ridiscutere i Rapporti.** Se devi ridiscutere un rapporto, cambia uno dei descrittori della casa o del tuo PG, oppure dichiara di aver deciso di cambiare casa. Tutti i PG che cambiano casa sono scartati, mentre quelli che rimangono potranno essere usati in prossime partite.

Tenete la chat, discutete della partita. La prossima volta che qualcuno di voi è in bagno, se non è stato Salvo l'ultima volta, può diventarlo (senza cambiare nome al suo PG) e continuare la partita.

## FLUSSO DI GIOCO DEI COINQUILINI

**Preparazione.** Foglio: spazio per nome PG. Casetta e spazio suoi descrittori. Omino stilizzato, spazio tuoi descrittori. Nome di Salvo, altro spazio per suoi descrittori. Ccalle *Colpa* e *Segreto* (3 quadrati).

### Prima Fase.

1. Salvo: «*Ragazzi, ma chi diavolo è stato in bagno e ha finito tutta la carta?*». Poi: «*[nome a sua scelta] sei stati tu?*».
2. Il primo che scrive "*No!*" tiene il nome e aggiunge una giustificazione ispirata dall'ultima cacca; segna un descrittore relativo.
3. Il giocatore dice: «*Forse è stato [nome a sua scelta]*». L'accusato va a 2. Continuate finché tutti hanno nome e un descrittore.
4. Il primo ad aver risposto ricomincia: «*E comunque io non potevo essere perché...*». Segna secondo descrittore. Poi dice: «*Sicuri che non sia stato [nome di altro PG]*»: ripetete questo punto.
5. Tutti hanno due descrittori? Salvo chiede: «*Ragazzi ma se non è stato nessuno di voi, di chi è la colpa? Della casa?*». Poi: «*Cioè, ok che è [descrittore per la casa], LOL*».
6. Ogni giocatore risponde, tipo: «*Sì, non vedi, perché desso la casa è anche [descrittore]*» o «*Infatti la casa è [descrittore]*». Quando tutti i giocatori, Salvo incluso, hanno detto un descrittore della casa, segnateli sulla scheda e continuate.

### Seconda Fase.

1. Salvo accusa direttamente qualcuno. Difenditi con un descrittore, accusando altri, accusando Salvo o la Casa (o una persona).
2. Aumenta di 1 *Colpa* o *Segreto*. Se usi due volte di fila un descrittore puoi segnare solo *Colpa*. Se accusi Salvo, non segni *Colpa/Segreto* se hai azzeccato un suo descrittore.
3. Accusare qualcun'altro alza il Sospetto su di te. Raccontare qualcosa che è successo ti discolpa e riduce il Sospetto.
4. Se dai la colpa alla casa, comunica il numero più alto tra *Colpa* e *Segreto* *senza dire quale dei due sia* e aspetta risposta.

### Fine.

Se Salvo ti accusa e hai 3+ *Colpa*, spiega perché è colpa tua. Se hai 3+ *Segreto*, racconta quale *Segreto* ha esaurito il rotolo. In altri casi, *Ridiscuti i rapporti*. Dopo, i non accusati possono *Fare Rivelazioni* oppure *Ridiscutere i rapporti*. Se nessuno ha accumulato 3+ *Colpa* né *Segreto*, il colpevole è Salvo: costringetelo/aiutalo a raccontare.