

FUTURO!

Gioco da tavolo per 4-6 persone – autore: Francesco De Vincenzi

Ambientazione

In un futuro non troppo lontano gli abitanti della terra svilupperanno la capacità di avere delle visioni parziali di ciò che accadrà nel mondo. Non delle informazioni chiare, ma immagini sbiadite, concetti generici, che dovranno essere ricomposti per dare un quadro chiaro. Ci sarà chi tiene per sé queste visioni, chi vorrà raccontarle e chi ne farà merce di scambio. Ogni futuro però potrà avere due facce: una idilliaca e una catastrofica. Ci saranno guerra o pace, solidarietà o egoismo, progresso o barbarie... Non saranno le visioni a decidere quale delle due si realizzerà, ma l'animo delle persone. Ci saranno persone buone e persone cattive e ciascuno lavorerà per realizzare il futuro – glorioso o catastrofico – che si prospetta. Ogni persona cercherà di acquisire le qualità necessarie per essere strumento del futuro. Serviranno politici, giornalisti, scienziati, ingegneri, umanisti e psicologi pronti a manovrare le leve del mondo: due fazioni segretamente lavoreranno una contro l'altra, e ognuno dovrà sospettare l'altro perché potrebbe non pensarla realmente come dichiara – o potrebbe cambiare idea da un momento all'altro. Solo quando arriverà il futuro tutto si chiarirà...ma allora sarà troppo tardi!

In breve

Futuro! è un gioco di carte per 4-6 persone divise in due squadre (buoni e cattivi) create casualmente a inizio gioco e non dichiarate. Scopo del gioco per ciascuna delle due squadre è raccogliere le carte necessarie per realizzare i *profili* necessari per un futuro, il quale è determinato da alcune carte *visione* che vengono scambiate durante il gioco.

Contenuto del gioco

6 carte *mentalità*
6 carte *visione*
47 carte *qualità*
13 carte *speciali*
3 carte *imprigiona*
3 plance *Centro previsione del futuro*
6 segnalini *imprigionato*

Termini usati nel gioco

Mentalità: il modo di vedere il mondo di ogni giocatore. Viene assegnata ad inizio gioco con una carta segreta che può essere *buono* o *cattivo*.

Visione: è una immagine parziale del futuro, rappresentata da una carta. Le sei carte visione sono *parola*, *movimento*, *energia*, *abilità*, *intelletto*, *tempo*.

Futuro: è lo scenario futuro che ogni partita nasconde. Viene determinata dalla composizione di 4 carte visione. Ogni futuro ha due facce: una positiva, un futuro idilliaco, ed una negativa, un futuro catastrofico.

Qualità: è una capacità, rappresentata da una carta. Se un giocatore possiede una carta qualità, possiede quella caratteristica. Le qualità sono: comunicazione, problem solving, leadership, memoria, indagine, studio, creatività, ingegno, abilità, antropologia, sensibilità, simpatia.

Profilo: è una professione che si ottiene componendo tre carte qualità. Le professioni sono: politico, giornalista, scienziato, ingegnere, umanista, psicologo.

Preparazione del gioco

Sistemare le plance Centro previsione del futuro al centro del tavolo. Queste plance devono essere sempre visibili e a disposizione di tutti i giocatori. Collocare il mazzo di carte segnalini Prigione vicino alle plance.



Distribuire una carta mentalità a ciascun giocatore. Questa carta (buono o cattivo) determinerà la composizione delle due squadre. Ogni giocatore vedrà la propria carta e la terrà avanti a sé sul tavolo coperta. Se vi sono 4 giocatori, prima di distribuire queste carte eliminare dalle 6 una carta buono e una cattivo. Se vi sono 5 giocatori, eliminare una carta a caso dalle 6 prima di distribuirle. Riporre tutte le carte mentalità non assegnate nella scatola di gioco senza mai vederle.



Mescolare le 6 carte visione, pescarne 4 e inserirle nel mazzo composto dalle carte qualità e dalle carte speciali. Il mazzo così composto avrà tutte le carte con lo stesso retro (Futuro!). Riporre le 2 carte visione non pescate nella scatola di gioco senza mai vederle.



Distribuire 7 carte a ciascun giocatore. Sistemare il mazzo con le carte rimanenti al centro del tavolo, col dorso verso l'alto. Girare la prima di queste carte e poggiarla a fianco al mazzo, così da creare la pila degli scarti.

Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge a turni, a partire dal primo giocatore alla sinistra del mazziere, in senso orario. Nel proprio turno, ciascun giocatore può svolgere una di queste azioni:

- Pescare una nuova carta
- Giocare una carta speciale
- Chiedere uno scambio di visioni

1. Pescare una nuova carta

Il giocatore potrà pescare una carta dal mazzo coperto al centro del tavolo o prendere la carta in cima agli scarti, solo se questa è una carta Qualità. Dopo aver pescato una carta, il giocatore potrà calare, se li ha realizzati nella propria mano, uno o anche due Profili (ogni profilo è composto di 3 carte). Il Profilo realizzato va calato posando le carte a dorso scoperto sovrapposte, lasciando libera la parte inferiore delle stesse in

modo che a colpo d'occhio sia facile capire di che profilo si tratti (tutte e tre carte del Profilo avranno lo stesso simbolo profilo tra quelli in basso). Ad esempio, per calare un Profilo **Ingegnere** bisognerà calare insieme le carte Qualità **Problem Solving**, **Manualità** e **Ingegno**.



Al termine del proprio turno il giocatore pescherà dal mazzo nuove carte, per averne sempre 7 in mano.

Se il mazzo di carte termina, verrà riformato riprendendo e mescolando la pila degli scarti.

2. Giocare una carta speciale

Il giocatore potrà usare una carta speciale in proprio possesso:

- **Vedi Mentalità**: mostrando questa carta ad un altro giocatore, questo dovrà mostrargli in privato la sua carta Mentalità, rivelandogli se è un buono o un cattivo.



- **Imprigiona**: mostrando questa carta ad un altro giocatore, lo si rende prigioniero. Questo vuol dire che tutti i Profili che ha realizzato saranno validi per la squadra di cui non fa parte. Il giocatore inoltre non potrà dire "Futuro!" (vedi più avanti), terminando la partita.



I giocatori imprigionati devono tenere sul tavolo davanti a sé il segnalino Prigione. Se la carta Imprigiona viene usata su un giocatore già imprigionato, lo si libera. Si può usare la carta anche per liberare sé stessi.

- **Cambia vita**: questa carta consente di cambiare tutte le carte della propria mano. Le carte scartate vanno poste in cima agli scarti, con questa carta per ultima in modo da non mostrare il contenuto delle carte scartate agli altri giocatori.



- **Rinnova:** simile a Cambia vita, questa carta consente di cambiare fino a 4 carte della propria mano.



- **Ruba profilo:** questa carta consente di rubare e fare proprio un profilo calato da un altro giocatore. Non si può rubare un profilo ad un giocatore imprigionato.



- **Carta birra:** mostrando questa carta ad un altro giocatore, gli si offre una birra, così da farlo parlare parlare...e raccontare di come vede le cose. Il giocatore che riceve la birra deve mostrare solo al giocatore che ha usato questa carta tutte le carte della sua mano.



3. Chiedere uno scambio di visioni

Il giocatore può dichiarare di avere una carta Visione nella propria mano e chiedere di scambiare questa visione con quella di un altro giocatore. Il giocatore sceglie, tra quelli che risponderanno di essere disposti allo scambio, con chi scambiare la propria carta Visione.

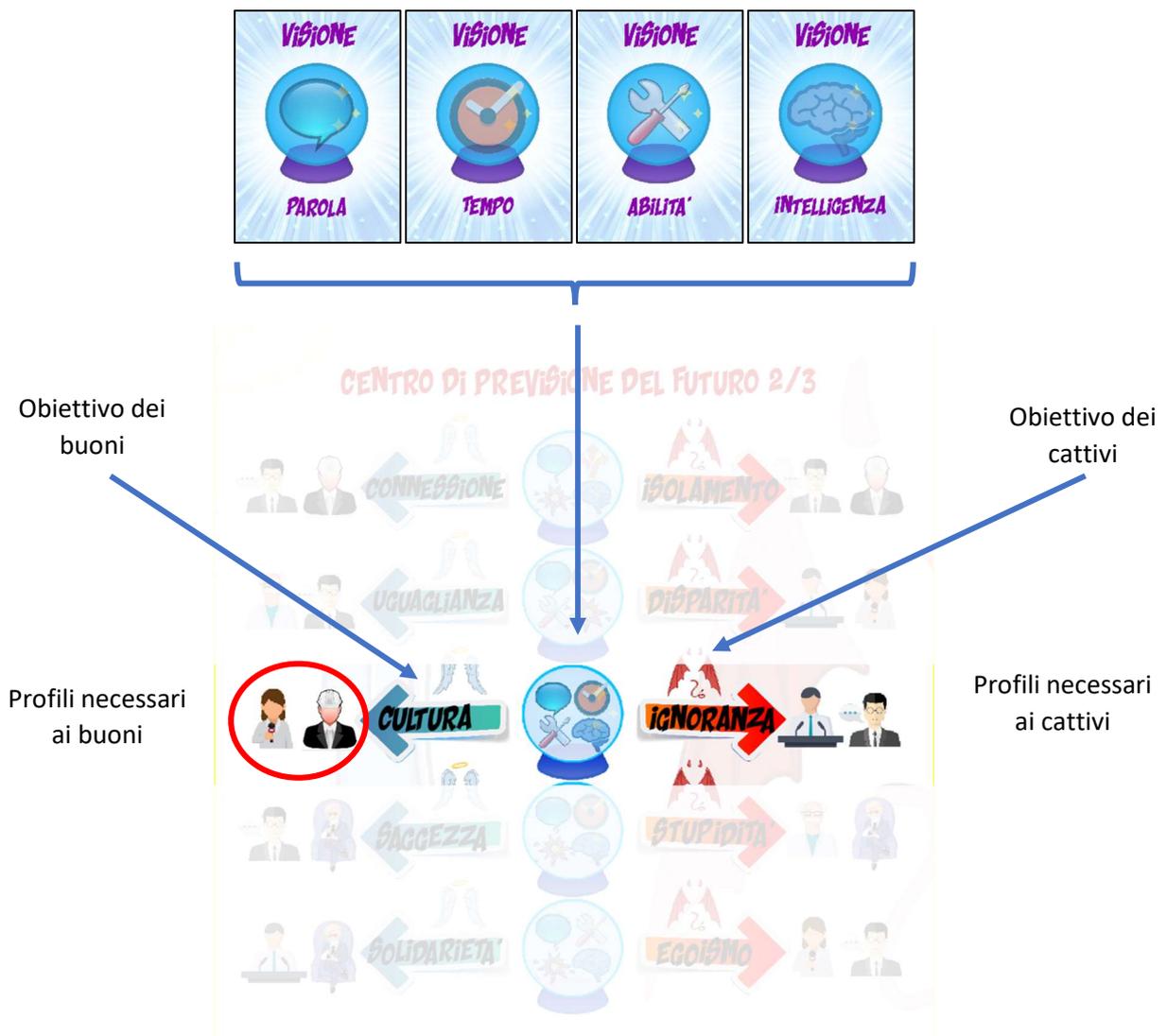
Se nessun giocatore si rende disponibile allo scambio, il turno del giocatore termina comunque.

Conclusioni del gioco

In qualsiasi momento del gioco, anche non durante il proprio turno, un giocatore può terminare la partita dichiarando "Futuro!". A quel punto la partita è terminata e si posano sul tavolo le 4 carte Visioni in gioco. Ogni giocatore rivela la propria mentalità di buono o cattivo.

Il giocatore ha vinto con tutta la sua squadra se i giocatori liberi della sua squadra e quelli imprigionati della squadra avversaria sono in possesso dei due Profili necessari per realizzare la propria versione (buona o cattiva) del futuro.

Ad esempio, se il giocatore è buono e le Visioni in gioco erano Parola, Tempo, Abilità e Intelligenza, il futuro da realizzare è la Cultura. Il giocatore avrà vinto se lui, i suoi compagni al momento non in prigione e i suoi avversari in prigione hanno realizzato complessivamente almeno un Giornalista ed un Ingegnere. In caso contrario il giocatore e la sua squadra avranno perso la partita.



In questo scenario il lato buono del futuro sarà la **Cultura**: per realizzarla ai buoni servono un **Giornalista** e un **Politico**, quindi avranno vinto se avranno sul tavolo almeno questi due tris:



I tris devono essere calati davanti ai giocatori buoni o ai cattivi che sono in quel momento imprigionati. Se così non è, i buoni avranno...cantato vittoria invano, e la vittoria sarà dei cattivi.

Viceversa, in questo scenario il lato cattivo del futuro sarà l'**Ignoranza**: per vincere i cattivi in questo scenario dovranno aver realizzato (o imprigionato buoni che avevano realizzato) un **Politico** e un **Umanista**.

Consigli e strategie di gioco

In questo gioco tenere troppo segrete le proprie carte non costituisce un vantaggio: nessun giocatore può vincere da solo. Dovrebbe riuscire a vedere tutte le carte visione e acquisire entrambi i profili necessari.

Dichiarare troppo apertamente le proprie carte o la propria mentalità può essere un rischio, perché ci si espone all'attenzione di avversari e alleati, che possono agire come avversari non conoscendo la carta mentalità del giocatore e temendo bluff.

Calare carte qualità per garantirsi profili ha dei pro e dei contro. Da un lato ci si garantisce di avere un profilo guadagnato e ci si libera di carte potendo pescare più carte dal mazzo; dall'altro si dichiarano le proprie carte in pubblico, diventando appetibili per la carta cambio mentalità e si rischia di rendere troppo esplicito il proprio gioco.

Ambientazione del gioco: Descrizione dei futuri

Visioni	Futuro positivo	Futuro negativo
parola movimento tempo abilità	Arte: Il mondo sarà pieno di arte: poeti, danzatori, musicisti, scultori e pittori riempiranno il mondo di meravigliose nuove opere.	Grigiore: La gente si convincerà che l'arte non ha utilità, non è produttiva e non è fonte di benessere. Ogni atto artistico pubblico sarà proibito e punito.
parola movimento tempo energia	Conquista: L'uomo partirà in lunghe missioni spaziali per scoprire nuovi mondi nell'universo!	Immobilismo: Sarà abbandonato ogni tentativo di scoperta di mondi nuovi, ritenuto inutile, fantasioso e pericoloso.
parola movimento tempo intelligenza	Libertà: Non ci sarà più la schiavitù. L'uomo potrà comunicare, viaggiare, promuovere le proprie idee senza repressioni.	Schiavitù: Il mondo si convincerà che la creazione di una specie da asservire porterà ad ordine, funzionamento e benessere.
parola movimento abilità energia	Dialogo : Tutti i popoli della Terra saranno in continuo dialogo per fornire reciprocamente aiuto e conoscenza.	Chiusura: Gli stati impediranno la libera circolazione di informazioni e conoscenze. Ogni nazione introdurrà il segreto sulle scoperte.
parola movimento abilità intelligenza	Pace: Non ci saranno più guerre nel mondo: grazie alle qualità di politici illuminati, i conflitti saranno risolti sempre con accordi e senza armi.	Guerra: Se vuoi la pace, prepara la guerra. L'unico modo per mantenere l'ordine è agire con regolari attacchi militari verso i nemici.
parola movimento energia intelligenza	Connessione: Tutti gli uomini comunicheranno e saranno in contatto totale.	Isolamento: Verrà introdotto il divieto dell'uso di strumenti di comunicazione, che potrà avvenire solo in casi eccezionali sotto il controllo militare.
parola tempo abilità energia	Uguaglianza: Non ci saranno discriminazioni tra gli uomini: tutti avranno gli stessi diritti ...	Disparità: Verrà introdotta nella società la cultura delle razze differenti e della superiorità di alcune razze, che avranno più diritti.
parola tempo abilità intelligenza	Cultura: La cultura si diffonderà tra tutti i popoli: tutti conosceranno le grandi opere dell'uomo e le sue scoperte e conquiste scientifiche.	Ignoranza: Troppa conoscenza condivisa genera presunzione tra la gente. Verranno chiuse le scuole pubbliche e si condivideranno conoscenze solo tra pochi meritevoli.
parola tempo energia intelligenza	Saggezza: L'uomo imparerà a fare tesoro del passato e usare ciò che ha imparato per non ripetere gli stessi errori.	Stupidità: Si bersaglierà la gente di programmi e attività di basso livello intellettuale, facendo dimenticare i valori e gli insegnamenti del passato.
parola abilità energia intelligenza	Solidarietà: I popoli della terra si sosterranno a vicenda, intervenendo per sostenersi nelle calamità.	Egoismo: Aiutarsi l'un l'altro significa indebolirsi tutti. Si promuoverà la cultura dell'ognuno per sé.
movimento tempo abilità energia	Progresso: L'uomo raggiungerà conquiste tecnologiche per produrre e spostarsi in modo più veloce ed efficiente.	Regresso: Gli investimenti per il progresso sono soldi buttati e sottratti al benessere della gente; si chiuderanno i centri di ricerca e ci si muoverà il meno possibile.
movimento tempo abilità intelligenza	Ecologia: L'uomo raggiungerà l'equilibrio con il proprio mondo: non vi saranno più sconvolgimenti climatici, le risorse del pianeta saranno in equilibrio.	Sfruttamento: Il pianeta ormai è condannato. E' inutile non sfruttarlo finché si può. Verranno definite aree da esaurire e aree sicure dove vivere.
movimento tempo energia intelligenza	Salute: L'uomo sconfiggerà le malattie, diffondendo vaccini e sanificando tutte le aree del mondo.	Malattia: La malattia permette di tenere buono il popolo e sotto controllo. Verranno diffusi in modo scientifico malanni.
movimento abilità energia intelligenza	Prestanza: Mente e corpo umano saranno più forti, abili, in movimento continuo!	Debolezza: Un tenore di vita troppo buono genera eroi e ribelli. Il mondo futuro avrà gente di umore e tenore fisico sommo.
tempo abilità energia intelligenza	Benessere: Migliorerà il tenore di vita: la vita durerà di più, l'uomo sarà più forte, abile e intelligente.	Malessere: E' inutile mantenere in vita persone anziane. Il mondo futuro sfrutterà le persone finché abili, facendole vivere senza troppi benefici.

Ambientazione del gioco: Descrizione dei profili

Profilo	Descrizione	Qualità richieste
POLITICO	Un politico è un profilo decisionista e autoritario, pronto a guidare e convincere le masse.	comunicazione problem solving leadership
GIORNALISTA	Un giornalista scova e porta alla luce notizie. Può influenzare l'opinione pubblica su fatti ed eventi.	comunicazione memoria inchiesta
SCIENZIATO	Uno scienziato può manipolare materiali, formulare teorie, scoprire e mettere al servizio della comunità nuove conoscenze.	studio creatività ingegno
INGEGNERE	Un ingegnere può realizzare opere imponenti, creando strutture che modificano il modo di vivere della comunità.	problem solving manualità ingegno
UMANISTA	Un umanista conosce le opere artistiche, usi, costumi e tradizioni dei popoli. Può aiutare a riscoprire o dimenticare i valori della comunità.	studio memoria antropologia
PSICOLOGO	Uno psicologo conosce i meccanismi della mente umana e può aiutare a comprendere e modificare il pensiero umano.	comunicazione sensibilità antropologia

Autore

Mi chiamo Francesco De Vincenzi e sono un insegnante e musicista di Roma. Questo è un prototipo per il mio primo gioco da tavola. Se avete richieste o suggerimenti scrivetemi a francesco.cra@gmail.com. Vi sarò grato per ogni vostro supporto!