

CIVITAGEDDON

Un gioco per 2-6 persone di Marco Valtriani
per l'edizione 2024 di **Civitonix**



**CIVI
TONIX**



PRIMA DI INIZIARE, LEGGI QUI

CIVITAGEDDON è un semplice gioco in cui si racconta una storia.

Per giocare vi serviranno:

🔥 **Un mazzo di carte standard** (anche senza jolly)

🔥 **Una manciata di segnalini:** monetine, sassolini, fagioli, palline di carta, calcoli renali (ne bastano 5)

🔥 **La plancia** all'interno del volantino con la mappa di **Civitonix**.

Il gioco permette di raccontare eventi ricchi di situazioni ironiche, esagerate e pazzesche.

Prima di giocare, a seconda dell'età delle persone al tavolo o dei vostri gusti, decidete quanto sarà permesso essere demenziali, scurrili o "scorretti".

In qualsiasi momento, comunque, chiunque al tavolo può interrompere il gioco, chiedendo di evitare alcune tematiche, argomenti o tipologie di umorismo.

In ogni caso, né l'autore né la fiera incoraggiano o tollerano qualsiasi forma di discriminazione o insulto.

INTRODUZIONE

Siete alla vostra fiera preferita, e tutto sembra svolgersi per il meglio: la ludoteca è piena di gente, i tornei hanno preso il via, e le persone affollano divertite le varie aree della manifestazione. Tutto ad un tratto, però, la terra trema, e sentite il tipico rumore che fa l'Inferno quando invade il nostro piano di esistenza aprendo un baratro in mezzo a una fiera di giochi. Demoni di ogni tipo iniziano ad apparire in mezzo alla folla, facendo dispetti o prendendo possesso di persone ignare. Inoltre, dalla voragine iniziano a uscire le anime di illustri defunti del passato. E adesso tocca a voi salvare la situazione!

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo di **CIVITAGEDDON** è raccontare la storia di come un manipolo di persone ha impedito la fine del mondo, risolvendo gli strampalati disastri combinati dai demoni e ricacciandoli a calci nel ~~cute~~ sedere nel loro buco infernale.

PREPARAZIONE

Perdonatemi, ma vi faccio lavorare un po'. Prendete il mazzo di carte e dividetelo in questo modo:

Formate il **Mazzo Spunti**, composto dalle **figure di tutti i semi**.

Formate il **Mazzo Gruppo**, composto da **tutte le carte di fiori, cuori e quadri dall'uno al cinque** (rimuovete i sei e i sette, non vi serviranno).

Formate il **Mazzo Inferno**, composto da **tutte le carte di picche dal due al sette** (rimuovete l'asso, non vi servirà).

Mettete ogni mazzo di fianco allo spazio corrispondente sulla plancia e mettete i 5 segnalini/monete/sassi o qualsiasi altra cosa abbiate scelto in un punto raggiungibile da chiunque al tavolo.

Ogni persona pesca due carte dal mazzo Gruppo.

Tutto è pronto per iniziare. Scopriremo insieme le regole mano a mano che il gioco procede.



MAMMA, HO PERSO LA PLANCIA
NEL CASO IN CUI VI RITROVASTE SENZA LA PLANCIA DI GIOCO,
POTETE REPERIRNE UNA IN FORMATO PDF ALLA PAGINA
[HTTPS://MARCOVALTRIANI.WORDPRESS.COM/CIVITAGEDDON/](https://marcovaltriani.wordpress.com/civitageddon/)

PROLOGO

In Civitageddon ogni persona al tavolo interpreta sé stessa.

Che le persone al tavolo si conoscano o meno, il Prologo è il momento in cui le vostre controparti all'interno del mondo di gioco si incontrano all'ingresso della fiera e si presentano.

A turno, ogni persona al tavolo dirà il suo nome e qualcosa di sé. Inoltre, decidete insieme in quale evento ludico si svolgono le vicende narrate (se **Civitonix** o un'altra fiera).

Adesso immaginate che il vostro gruppetto si sia appena incontrato all'ingresso della fiera scelta.

Non appena mettete piede all'interno dell'evento, però, sentite un boato apocalittico, la temperatura si innalza di un paio di gradi (cosa che manda in crisi i negazionisti del riscaldamento globale) e le schiere dell'Inferno iniziano a invadere la fiera.

E, dato che altrimenti il gioco non avrebbe molto senso, **solo voi potete fermare 'sto casino.**





LE CARTE



LE CARTE SPUNTO

Le carte Spunto sono tutti e tre i tipi di figure, di tutti e quattro i semi.

A seconda del Luogo, queste carte suggeriranno a chi ricopre il ruolo di Regista cosa raccontare. Trovate tutti i Luoghi e come gestire le carte Spunto nelle prossime pagine.

LE CARTE INFERNO



Le carte Inferno rappresentano la difficoltà e la complessità della sfida che il gruppo dovrà affrontare, e sono tutte carte di Picche.

LE CARTE GRUPPO

Le carte Gruppo sono quelle in mano a chi gioca e vengono usate per affrontare le avversità nelle scene.

Il seme indica il “tipo di approccio”:



Cuori: coraggio, irruenza, forza fisica



Quadri: astuzia, sotterfugio, inganno



Fiori: empatia, diplomazia, calma

Non temete: più avanti le vedremo più nel dettaglio!

LE SCENE

Ogni partita è composta da un numero prefissato di **Scene**, ognuna introdotta da una persona definita **Regista**. Tutte le persone al tavolo ricopriranno il ruolo di Regista lo stesso numero di volte in una partita (due se giocate in 2 o 3, una in tutti gli altri casi).

La persona più peccaminosa al tavolo sarà la prima a fare da Regista, poi proseguite in senso orario. Se questo metodo di selezione vi disturba probabilmente avete sbagliato gioco, ma scegliete pure un metodo alternativo, se preferite.

Chi riveste il ruolo di Regista sceglierà un **Luogo** sulla mappa e pescherà una carta **Spunto** e la metterà scoperta sul tavolo. Inoltre, pescherà anche una carta **Inferno** e la metterà a fianco della carta Spunto, coperta, senza guardarla. Le carte Spunto forniranno elementi a chi sta facendo da Regista per raccontare cosa sta succedendo, mentre la carta Inferno rappresenta la forza della minaccia demoniaca.

GLI SPUNTI IN BREVE

Il **Luogo** scelto da chi ha il ruolo di Regista fornirà il **contesto** specifico della Scena, mentre le carte Spunto indicheranno di volta in volta quale infernale anomalia si è verificata e che conseguenze sta portando.

In generale:

🔥 I **Fanti** indicano che una persona è stata posseduta da un demone.

🔥 Le **Regine** indicano che una persona defunta è tornata dal regno dei morti.

🔥 I **Re** indicano che un demone si è direttamente manifestato sul posto.

Il seme della carta, invece, dà indicazioni su cosa sta succedendo:

♥ **Cuori**: le attività dell'area sono a rischio di essere interrotte o cancellate.

♦ **Quadri**: la fiera rischia di subire un danno economico o d'immagine grave.

♣ **Fiori**: l'ambiente viene inquinato o messo in pericolo.

♠ **Picche**: la situazione degenera in modo inaspettato e caotico.

ESEMPIO DI REGIA

Giangiorgionzo è il Regista. Sceglie l'Area Ristoro e pesca una carta Spunto: è il Re di Cuori.

Il Regista pesca anche una carta Inferno e la mette coperta sul tavolo.

Il Re indica che compare un demone, mentre il seme "cuori" lo informa che le attività dell'area sono a rischio.

Quindi Giangiorgionzo racconta.

Giangiorgio: "In mezzo all'area ristoro è comparso Scofanasso, il Demone della Corpulenza Eufemistica. Ringhiando contro il personale degli stand, ha iniziato a divorare hamburger e arrostiticini ancora crudi, spiedini di legno inclusi, impedendo al pubblico di mangiare alcunché. Cosa fate?"

A questo punto, la parola passa alle altre persone al tavolo, che potranno giocare una carta dalla propria mano per provare a risolvere la soluzione, come vedremo fra poco.



POCHE IDEE? NIENTE PAURA!

IN APPENDICE AL REGOLAMENTO TROVERETE UNA DESCRIZIONE DI TUTTE LE AREE, CON TANTI SPUNTI PER NOMI DI DEMONI O IDEE ASSURDE E STRAMPALATE DA INSERIRE NELLE VOSTRE STORIE!

CIAK, MOTORE, AZIONE!

Una volta che chi svolge il ruolo di Regista ha impostato la Scena, le altre persone al tavolo possono intervenire per salvare la situazione, usando le Carte Gruppo in loro possesso.

A turno, chiunque può giocare una carta dalla propria mano, scoperta davanti a sé, raccontando in che modo il proprio personaggio agisce.

Il seme della carta giocata indica il tipo di azione:

♥ Cuori: qualsiasi azione fisica, o particolarmente coraggiosa, impulsiva o incosciente.

♦ Quadri: qualsiasi azione che coinvolga astuzia o ingegno, eseguita con furtività o per ingannare.

♣ Fiori: qualsiasi azione basata su empatia, compassione, dialogo, tolleranza o diplomazia.

Quando descrivete le vostre azioni, il valore della carta è poco importante, non state a ragionare troppo su “quanto è forte” l’azione. Non siamo qui per contare, ma per raccontare!

ESEMPIO DI AZIONE

Annalesta e Pierpierpiero decidono di fermare Scofanasso.

Annalesta gioca un 2 di Cuori, Pierpierpiero invece un 3 di Quadri.

Annalesta: “Datemi una leva e solleverò il mondo! Prendo una panca da birreria, la chiudo e la uso per spostare il demone via dalle vivande.”

Pierpierpiero: “Io preferisco agire d’astuzia: mi avvicino al demone e lo convinco che sta mangiando cibo vegano e iper-salutista.”

Non importa che le soluzioni siano “efficaci”, è molto più importante che, come le “minacce”, siano strampalate e divertenti. Ricordate che lo scopo del gioco è raccontare storie assurde, non “vincere la mano”, ma nel caso fosse quella la vostra priorità potete usare il mazzo di carte per una Briscola al volo.



MANNAGGIA ALLA MIA NONNA
COME DETTO IN APERTURA, ASSICURATEVI SEMPRE CHE
TUTTO IL TAVOLO SIA D'ACCORDO SUL TIPO DI UMORE E
SITUAZIONI PROPOSTE, SOPRATTUTTO SE CI SONO MINORI.

RISOLVERE LA SCENA

Una volta che il Gruppo ha giocato le carte e descritto le proprie azioni, è giunto il momento di vedere come va a finire la Scena. **Girate la carta Inferno della Scena e le carte giocate da ogni persona** che ne ha giocata una.

Se la somma delle carte giocate dal Gruppo è superiore a quella Inferno, la situazione è risolta, grazie all'idea della persona che ha giocato la carta più alta. Prendete la carta Inferno e mettetela scoperta a fianco della casella "Epilogo". La persona che ha giocato la carta più alta ottiene un segnalino (in caso di parità, cuori batte quadri e quadri batte fiori). **Se la somma delle carte giocate dal Gruppo è uguale o inferiore a quella Inferno**, la situazione è degenerata e purtroppo quell'area della fiera è diventata invivibile, almeno per ora: marcate con un segnalino il Luogo della Scena sulla plancia: non sarà possibile ambientare altre scene in quel Luogo. Scartate la carta Inferno (eliminatela dal gioco).

CONSEGUENZE NARRATIVE

Non penserete mica che sia finita così, vero?

Indipendentemente da chi ha vinto la Scena, ci saranno delle conseguenze narrative a seconda di quale Seme ha la maggioranza.

Se per esempio fossero stati giocati un due di Cuori e un tre di Quadri contro un quattro di Picche, Picche sarebbe in maggioranza. Se invece un due e un tre di Cuori battessero un tre di Picche, Cuori sarebbe in maggioranza.

In caso di pareggio, Picche ottiene la maggioranza in automatico.

Le conseguenze di una Scena verranno raccontate brevemente da chi ha curato la Regia di quella Scena.

Qualora fosse necessario pescare una carta Gruppo, ma il mazzo Gruppo fosse esaurito, rimescolate gli scarti per riformarlo.

Se anche in questo modo non fosse possibile pescare carte, la persona che dovrebbe riceverne una può prenderla dalla mano della persona con più carte in mano al tavolo.

CONSEGUENZE (SCHEMA)



Maggioranza Cuori: il Gruppo si stanca, ma chi ha dimostrato coraggio ha ancora energie. La persona che ha giocato la carta Cuori più alta pesca una carta.



Maggioranza Quadri: gli sforzi di chi ha usato l'astuzia sono premiati: la persona che ha giocato la carta Quadri più bassa pesca una carta.



Maggioranza Fiori: lo spirito di gruppo si rafforza! Tutte le persone che hanno giocato Fiori pescano una carta.



Maggioranza Picche: la situazione si fa sempre più caotica e ingestibile. Pesca una carta solo chi è senza carte in mano.

ESEMPIO DI CONSEGUENZE

La carta Inferno che rappresenta la forza di Scofanasso è un 4 di Picche. Annalesta gioca un 2 di Cuori, Pierpierpiero invece un 3 di Quadri. Quindi: la sfida viene vinta dal Gruppo, perché la somma delle carte (5) è maggiore della carta Picche (4), ma il seme più alto è picche, quindi le cose si fanno comunque sempre più ingestibili e nessuno ripesca carte.

Giangiorgionzo: “L’astuto stratagemma di Pierpierpiero funziona alla grande: di fronte alla possibilità che tutta la carne sia in realtà seitan o tempé, il demone fugge a gambe levate. La voce che il cibo sia tutto iper-salutare, però, si sta spargendo in fretta: la minaccia dei demoni dev’essere fermata al più presto. Ok, gente! Dove andiamo adesso?”



DETTAGLI? A PIACERE!

CIVITAGEDDON NON VI CHIEDE DI ESSERE DEI NARRATORI PROVETTI.

OGNI PERSONA È LIBERA DI RACCONTARE - SIA NEI PANNI DI REGISTA CHE NEI PROPRI - COL GRADO DI DETTAGLIO E LO STILE CHE PREFERISCE. L'IMPORTANTE È DESCRIVERE “LE AZIONI” DEI PERSONAGGI, QUELLO CHE SUCCED E, PER FAR ANDARE AVANTI LA STORIA. TUTTI GLI ALTRI DETTAGLI SONO A PIACERE.

EPILOGO: L'ULTIMA SFIDA

Dopo che tutte le persone al tavolo hanno ricoperto il ruolo di Regista lo stesso numero di volte (due se giocate in 2 o 3, una in tutti gli altri casi), si passa alla Scena finale, ossia l'Epilogo.

Accanto alla casella "Epilogo" dovrebbero esserci tante carte di Picche quante le Scene "risolte" positivamente dal Gruppo. Mescolatele e pescatene tante quante il numero di persone al tavolo. Se non ce ne fossero abbastanza, pescatene quante ce ne sono.

Tutte le persone al tavolo senza carte pescano una carta.

La scena dell'Epilogo è sempre più o meno la stessa: il Gruppo arriva alla voragine da cui fuoriescono i Demoni e cerca di chiuderlo usando ogni energia residua. Ogni idea folle è ammessa, sia per descrivere la voragine che le azioni.

Ogni persona (nell'Epilogo non c'è Regista) può giocare una carta come sempre, descrivendo però anche "contro cosa o chi" rivolge i propri sforzi.

L'Epilogo viene risolto come ogni altra Scena: ogni persona che può gioca la propria carta, raccontando come prova a risolvere la situazione. Poi si procede a verificare se le carte Gruppo superano o meno il valore totale delle carte Picche.

EPILOGO: IL FINALE

Se la somma delle carte giocate dal Gruppo è superiore a quella Inferno, la voragine viene in qualche modo richiusa e la fiera viene salvata completamente.

La vostra missione è stata un successo e sarete per sempre delle leggende nel mondo del gioco.

Se invece la somma delle carte giocate dal Gruppo è uguale o inferiore a quella Inferno, purtroppo la fiera è stata completamente invasa dai Demoni e l'unica soluzione per l'organizzazione è quella di riqualificare l'evento in un rave party.

La vostra missione è fallita, ma potrete riprovare quando volete!



NARRARE L'EPILOGO

L'EPILOGO, NON AVENDO REGISTA, VIENE RACCONTATO DA TUTTE LE PERSONE AL TAVOLO IN MANIERA ABBASTANZA LIBERA.

L'UNICA REGOLA DA SEGUIRE È QUELLA RELATIVA AL VALORE DELLE CARTE (CHE DETERMINA SE VINCE IL GRUPPO, O SE VINCONO I DEMONI), PER IL RESTO PIÙ DETTAGLI ASSURDI INSERITE, MAGARI RIPRENDENDO COSE SUCCESSE IN PRECEDENZA DURANTE LA PARTITA, MEGLIO È.

LE AREE DELLA FIERA: IDEE



AREA GIOCHI DA TAVOLO

In Area Giochi da tavolo suggerirei di far comparire Demoni come **Regolax lo Sfrangimere nipalline**, che contesta qualsiasi regola, **Blobbo il Maniunte**, che mangia patatine inzuppate nel lardo mentre gioca, o **Rinfusonia la Stocastica**, che rimette a posto i giochi mischiando i pezzi. Come “anime celebri” potete utilizzare, per esempio, i molti personaggi storici citati in molti giochi da tavolo.



AREA GIOCHI DI RUOLO

In Area Giochi di Ruolo tendono a comparire Demoni come **Tossix il Master Problematico**, che vuole fare il game master (male) anche nei giochi senza game master, **Forum il Puntalpenista**, che fa polemica su cosa sia o meno un gioco di ruolo, e **Sminkionom**, che dà nomi ridicoli a ogni personaggio. Come defunti “celebri” potete utilizzare attori, o personaggi fittizi di opere teatrali o film.

LE AREE DELLA FIERA: IDEE



AREA JUNIOR

In Area Junior tendono a comparire cuccioli di Demone: meno cattivi, ma non per questo meno fastidiosi, come: **Pestipher il Palloncinaro**, che ruba i palloncini, **I Fratelli Ceroiox**, che occupano giostre e attrazioni a tempo indeterminato, e **il Demone dei Dentisti Apprensivi**, che ruba le caramelle ai bambini.

Come celebrità potete utilizzare educatori, psicologi o personaggi di vecchie trasmissioni per bambini.



AREA LARP E COSPLAY

In Area LARP e Cosplay compaiono Demoni come il troll **Frustranzio**, che confonde i personaggi interpretati dalle persone in fiera, **Dettagliax il Frantumanoci**, che contesta i dettagli sui costumi, e **Polemika**, che considera qualsiasi persona in costume infantile.

In quest'area, ovviamente, vi suggerisco di far comparire l'anima incavolata nera di personaggi impersonati dai cosplayer in fiera.

LE AREE DELLA FIERA: IDEE



AREA TORNEI

In Area Tornei la competizione di fa dura! Si manifesteranno entità come: **Quaqqu**, **l'Arbitra Davvero Inflessibile**, che ferma le partite ogni due minuti, **Pensiero Flemmatico**, che pensa davvero molto lentamente alle sue mosse, e **Tronfiar il Vanaglorioso**, che si vanta di tutte le sue vittorie passate.

Le “celebrità” migliori da usare in quest'area sono sportivi, generali e, in generale, persone competitive.



AREA OSPITI, ARTISTI E PALCO

In Area Ospiti i Demoni hanno manie di protagonismo. Si manifesteranno entità come: **Quaquaraquazzi**, **L'Esperto di Niente**, che parla a vanvera di argomenti noiosi a caso, **Velenia l'Antipatica**, che ti fa un disegno ma te lo fa pesare, e **Pomponex**, che si considera l'unica persona importante al mondo. Qui compariranno anche le anime di pittori, scultori e intellettuali del passato.

LE AREE DELLA FIERA: IDEE



AREA RISTORO

Si sa che la gola è uno dei vizi capitali... In quest'area compariranno demoni affamati o disgustosi, come **Scofanasso, il Demone della Corpulenza Eufemistica**, che mangia qualsiasi cibo ad alto contenuto calorico, **Idrovorah l'Assetata**, che tenderà ad esaurire ogni riserva di bibite e alcolici, e **Gnagno l'Educatore in Modo Approssimativo**, che mangia cose disgustose con l'enorme bocca sempre aperta.

Qui potete far comparire gli spiriti di cuochi celebri, personaggi famosi per essere buone forchette, o personaggi disgustosi che facciano passare l'appetito.

CREDITS

TUTTE LE IMMAGINI PROVENGONO DA FREEPIK.COM

IL GIOCO VIENE RILASCIATO DA CIVITONIX IN CREATIVE COMMONS CC BY-NC-SA
ATTRIBUZIONE – NON COMMERCIALE – CONDIVIDI ALLO STESSO MODO
MAGGIORI INFORMAZIONI SU: [HTTPS://CREATIVECOMMONS.IT/CHAPTERIT](https://creativecommons.it/chapterit)

GAME DESIGN: MARCO VALTRIANI
PROOFREADING: LORENZO NIZZOLI
SI RINGRAZIANO TUTTE LE PERSONE CHE
HANNO PARTECIPATO AI PLAYTEST, LA FIERA
CIVITONIX PER AVER RESO POSSIBILE QUESTA
PICCOLA FOLLIA E TUTTE LE PERSONE CHE
GIOCANO, OVUNQUE ESSE SIANO.

