

# Troubles for Santa

...ovvero, un Natale da dimenticare.

Roberto Grassi  
Michele Mencarini  
Bruno Guerzoni  
Gianmario Marrelli



**Tempo di gioco** 15–20 minuti  
**N. di Giocatori** Illimitato  
**Livello** Facile  
**Occorrente** 3 dadi a 6 facce

Quick Play





## TROUBLES FOR SANTA

“Troubles for Santa” è il primo di una serie di prodotti Quick-Play, pronti per essere giocati in pochi minuti e per brevi partite, basati sul sistema di gioco Levy.

In questo tipo di gioco i giocatori si riuniscono intorno a un tavolo e gestiscono insieme una storia raccontando gli eventi vissuti dai protagonisti. I giocatori sono il Narratore e Tutti Gli Altri.

E' la vigilia di Natale ed un bambino come tanti altri ha deciso che dimostrerà ai suoi genitori, agli amici e a tutti coloro che conosce che in realtà Babbo Natale esiste.

Ma come farlo? Si guarda intorno e la sua fantasia inizia a trasformare tutto quello che vede in potenziali trappole. E' arrivato il momento di catturare Babbo Natale!

Il gioco si divide in 2 fasi.

Nella prima fase Babbo Natale entra in casa del bimbo per depositare i giochi, ma il bimbo ha predisposto una serie di trappole che lo costringeranno a cercare di evitarle. Alla fine della prima fase, se Babbo Natale riesce ad evitare le trappole e scappare il gioco ter-

mina. Se invece viene catturato si passa alla seconda fase.

Nella seconda fase i folletti del Polo Nord arriveranno per salvare Babbo Natale dalle grinfie del bimbo. Se riusciranno a liberarlo fuggiranno via con lui sulla carrozza. Se invece saranno catturati anche loro, il bambino potrà finalmente dire al mondo di aver catturato il vero Babbo Natale.

Occorrente: 3 dadi a 6 facce, una compagnia di amici e molta fantasia.

## COME GIOCARE LA FASE 1

Il Narratore controlla Babbo Natale. I giocatori controllano il bambino.

In questa fase il Narratore ha il diritto di narrare tutto quello che accade tranne quando si deve ricorrere al lancio dei dadi, in cui si devono seguire le regole seguenti. Il Narratore può delegare la narrazione ai giocatori, se lo desidera (vedi esempio a destra).

Il gioco inizia con la narrazione di Babbo Natale che si cala dal camino. I giocatori, che controllano il bambino ed attendono in casa. Come si può vedere dall'esempio precedente la narrazione, nella fase 1, spetta



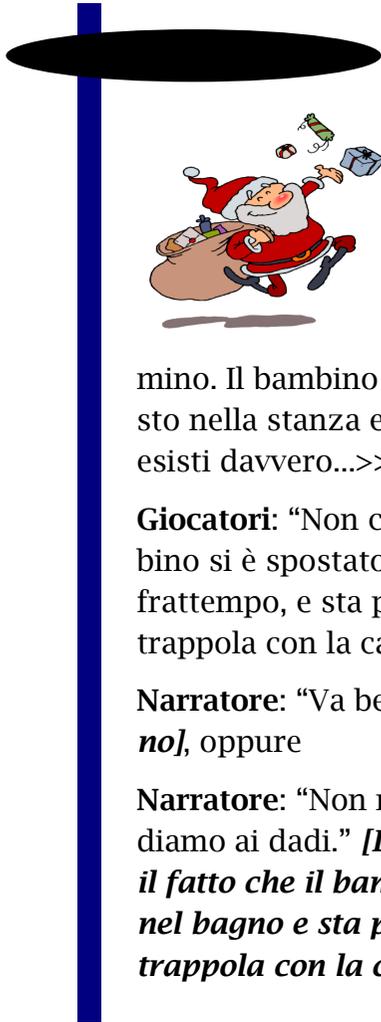
**Narratore:** “Brr... che freddo là fuori”, dice Babbo Natale, mentre entra in casa...” *[Ditemi cosa sta facendo il bambino]*

**Giocatori:** “Il bambino sente il rumore e prepara il suo fucile ad acqua. Si nasconde nella sua stanza.”

**Narratore:** “Babbo Natale aspetta che le renne gli passino il sacco con i doni giù dal camino. Il bambino è sempre nascosto nella stanza e pensa: <<Allora esisti davvero...>>”



sempre al Narratore. Ogni volta che il Narratore aggiunge un pezzo di narrazione, tuttavia, i giocatori possono opporsi. Vedere l'esempio in basso.



**Narratore:**  
 “Babbo Natale aspetta che le renne gli passino il sacco con i doni giù dal camino. Il bambino è sempre nascosto nella stanza e pensa: <<Allora esisti davvero...>>”

**Giocatori:** “Non ci sta bene. Il bambino si è spostato nel bagno, nel frattempo, e sta preparando la trappola con la caldaia.”

**Narratore:** “Va bene.” [*E procedono*], oppure

**Narratore:** “Non mi sta bene. Andiamo ai dadi.” [*La posta riguarda il fatto che il bambino sia andato nel bagno e sta preparando la trappola con la caldaia.*]

Quando si va ai dadi a causa di conflitti sulla narrazione il Narratore lancia 3 dadi da 6, somma i risultati ed aggiunge sempre 3. I giocatori lanciano invece 3 dadi da 6 e sommano i risultati. Si fa la differenza tra il lancio dei dadi e si determina l'esito in base alla tabella in basso.

Dall'esempio è evidente che ha una grande importanza la posta in gioco, cioè il motivo per cui si stanno lanciando i dadi. Babbo Natale vuole che il bimbo sia nascosto nella stanza, i giocatori vogliono invece spostarsi nel bagno. La tabella seguente descrive alcuni degli esiti narrativi possibili.

Quello che viene detto come esito di un conflitto non può essere contestato.



Differenza tra i dadi	Esito	Narra il Narratore	Narrano i Giocatori
<b>Tra 1 e 5</b>	Chi vince il lancio ha diritto di narrare. Tuttavia, non può tenere completamente la posta e deve cedere qualcosa.	Il bimbo è nella sua stanza e si prepara ad andare nel bagno per preparare la trappola con la caldaia.	Babbo Natale prende il sacco con i doni. Il bimbo si è spostato nel bagno e si accinge a preparare la trappola per la caldaia, ma ha dimenticato un attrezzo in camera.
<b>Tra 6 e 10</b>	Chi vince il lancio ha diritto di narrare. Ha diritto di tenere completamente la posta.	Il bambino è sempre nascosto nella stanza e pensa: <<Allora esisti davvero...>>”	Il bambino si è spostato nel bagno, nel frattempo, e sta preparando la trappola con la caldaia.
<b>Oltre 10</b>	Chi vince il lancio ha diritto di narrare. Ha diritto di tenere completamente la posta e di prendersi qualcos'altro.	Il bambino è sempre nascosto nella stanza. Vorrebbe andare nel bagno, ma purtroppo i suoi genitori, che dormono nella stanza da letto, lo hanno chiuso.	Il bambino ha messo a punto la trappola con la caldaia ed ora si sposta nel corridoio.



**Narratore:**

“Babbo Natale ha sete... Si sposta in cucina, in silenzio, per bere un bicchiere d’acqua.”



**Giocatori:** CATTURA!

**Narratore:** “Come?”

**Giocatori:** “Abbiamo elettrificato il rubinetto. Quando apri l’acqua ti becchi una scossa che ti stordisce.”

## La Cattura nella fase 1

Durante la fase 1, per 6 volte durante la narrazione i giocatori possono chiamare una “Cattura!”. Per fare questo, devono dire in che modo la trappola precedentemente predisposta per catturare Babbo Natale sia scattata. Non c’è modo di poter contestare la spiegazione. Anzi, il fatto che la trappola funzioni con dei meccanismi assolutamente

irrazionali dovrebbe aumentare il divertimento.

Quando viene chiamata una Cattura, Babbo Natale deve lanciare i 3 dadi da 6 e considerare la penalità determinata dal numero della Cattura (3d6-1 per la prima cattura, 3d6-2 per la seconda, e così via).

Se il punteggio è inferiore o uguale a 9 Babbo Natale viene catturato. I Giocatori hanno diritto di narrare la cattura. Essa deve sempre terminare con la compilazione della richiesta di riscatto che viene mandata ai folletti del Polo.



Se il punteggio è superiore a 9 allora Babbo Natale si salva. In questo caso il Narratore procede con la narrazione. La trappola NON PUO’ più essere

riutilizzata. Si procede normalmente con il gioco. Se invece Babbo Natale riesce a fuggire al sesto tentativo di cattura il gioco termina. Il Narratore ha diritto di narrare come termina il gioco. Vedere l’esempio a destra.

**Babbo Natale si salva:**

**Narratore:** “Babbo Natale guarda i doni appena messi sotto l’albero... E’ soddisfatto. Prende la via del camino e si porta sul tetto, dove lo aspettano le sue renne... Iniziano a cantare e partono, per la prossima casa da visitare...”

**Babbo Natale viene catturato:**

**Giocatori:** “Babbo Natale si avvicina al rubinetto per aprire l’acqua e.... ZOOOOOT! Un fulmine illumina la cucina. Il bambino lo lega al letto con le manette e scrive la lettera ai folletti del Polo Nord. <<Ho catturato Babbo Natale. Per riaverlo dovete portarmi duemila pupazzi dei supereroi. Vi restituirò il vostro uomo solo dopo aver ricevuto il riscatto.”>>



## COME GIOCARE LA FASE 2

I Giocatori controllano i folletti del Polo Nord. Il Narratore controlla il bambino. Babbo Natale rimane catturato sino a quando i folletti riescono a liberarlo. Non può liberarsi da solo.

In questa fase i Giocatori hanno il diritto di narrare tutto quello che accade, tranne quando si deve ricorrere al lancio dei dadi, in cui si devono seguire le regole seguenti. Essi possono delegare la narrazione al Narratore, se lo desiderano.

Il gioco inizia con la narrazione dei Folletti che iniziano ad assediare la casa. La narrazione spetta sempre ai Giocatori, a meno che non la deleghino. Ogni volta che i Giocatori aggiungono un pezzo di narrazione, tuttavia, il Narratore può opporsi. (vedi esempio a destra).

Quando si va ai dadi a causa di conflitti sulla narrazione i Giocatori lanciano 3 dadi da 6 ed aggiungono sempre 3. Il Narratore lancia invece 3 dadi da 6. Si fa la differenza tra il lancio dei dadi e si determina l'esito in base alla seguente tabella.

**Giocatori:** "I Folletti sono inviperiti. Vogliono liberare a tutti i costi Babbo Natale. Proviamo a passare dal retro. Si portano sul retro della casa e forzano la serratura."

**Narratore:** "Non mi sta bene. La serratura è fissata con un solido lucchetto."

**Giocatori:** "Va bene. Di lì non si passa." [*E procedono*], oppure

**Giocatori:** "Non ci sta bene. Andiamo ai dadi." [*La posta riguarda il fatto che i folletti riescano ad entrare dal retro.*]

**Giocatori:** "Vieni fuori!, dice il capo dei folletti con un megafono. Sappiamo che sei lì. Arrenditi e libera Babbo Natale." [*Dicci cosa fa il bambino*]

**Narratore:** "Il bambino si barricata in casa ed inizia a sparare con il cannone di neve."

**Giocatori:** "I primi colpi di neve iniziano ad arrivare nei pressi dei folletti... <<E' completamente pazzo!>>, gridano. <<Qui ci vogliono le maniere forti!>>."

Differenza tra i dadi	Esito	Narra il Narratore	Narrano i Giocatori
<b>Tra 1 e 5</b>	Chi vince il lancio ha diritto di narrare. Tuttavia, non può tenere completamente la posta e deve cedere qualcosa.	Il folletto si accosta alla maniglia sul retro. Prova a ruotarla ma si ustiona e lancia un fortissimo grido di dolore. Tira un colpo con rabbia alla porta e la serratura si indebolisce.	Il Folletto si accosta alla porta e prova a ruotarla... La porta si apre, ma il folletto viene colpito alla testa da un ferro da stiro. Il bambino sposta il corpo fuori e richiude la porta.
<b>Tra 6 e 10</b>	Chi vince il lancio ha diritto di narrare. Ha diritto di tenere completamente la posta.	Il folletto si avvicina alla porta e prova ad aprirla. Dopo un po' scuote la testa... "Niente da fare. Di qui non si passa."	Il folletto si avvicina alla porta e ruota la maniglia. "Si apre!", esclama. "Da questa parte".
<b>Oltre 10</b>	Chi vince il lancio ha diritto di narrare. Ha diritto di tenere completamente la posta e di prendersi qualcos'altro.	Il folletto si accosta alla maniglia della porta sul retro e prova a ruotarla. La maniglia viene sparata fuori come un proiettile e colpisce, stordendoli, 5 folletti. Il bambino urla: "Di qui non passerete mai! Portatemi il riscatto!"	Il folletto si avvicina alla porta e ruota la maniglia. "Si apre!", esclama. "Da questa parte". Gli altri folletti entrano in casa, mentre alcuni folletti distruggono il bambino sul fronte della casa.



Quello che viene detto come esito di un conflitto non può essere contestato.

## La Cattura nella fase 2

Durante la fase 2, per 6 volte durante la narrazione i Giocatori possono chiamare una "Cattura!".



**Narratore:** "Il bambino corre di sopra!"

**Giocatori:** CATTURA!

**Narratore:** "Come?"

**Giocatori:** "Il primo folletto si lancia sulle gambe del bimbo. Il secondo spara una freccia gigante con la pistola di plastica."

Per fare questo, devono dire in che modo i folletti catturano e bloccano il bambino. Non c'è modo di poter contestare la spiegazione. Anzi, il fatto che la cattura funzioni con dei meccanismi assolutamente irrazionali dovrebbe aumentare il divertimento.

Quando viene chiamata una Cattura, il Narratore deve lanciare i 3 dadi da 6 e conside-

rare la penalità determinata dal numero della Cattura (3d6-1 per la prima cattura, 3d6-2 per la seconda, e così via).

Se il punteggio è minore o uguale a 9 allora il bambino viene catturato. In questo caso i Giocatori hanno diritto di narrare la cattura e di terminare il gioco con la liberazione di Babbo Natale.

**Giocatori:** "Sei nostro, dice il capo dei folletti... Il bambino cerca di agitarsi, ma i folletti lo legano e lo mettono nel Vaso Gigante di Vetro™, per poterlo bloccare. Si portano verso Babbo Natale e lo liberano... Ritornano dal bambino e gli dicono <<Quest'anno niente regali per te!>>. Il bimbo risponde con una smorfia... Poi escono dalla casa, sbattendo la porta."

Se il punteggio è superiore a 9 allora il bambino si salva. I Giocatori procedono con la narrazione. Il metodo di attacco NON PUO' più essere riutilizzato.

Se il bambino riesce a fuggire al sesto tentativo di cattura il gioco termina. Il Narratore ha diritto di narrare come termina il gioco.

**Narratore:** "Aha! Maledetti... Non mi avrete, grida il bambino e sfodera l'arma finale con cui cattura tutti i folletti. Poi si mette il vestito bello ed esce per rispondere alle interviste dei giornalisti."

Buon Natale,

Roberto Grassi

Tutte le immagini utilizzate sono esenti da copyright. Se, tuttavia dovesse esserci qualche violazione segnalatemela per posta:

[postmaster@levity-rpg.net](mailto:postmaster@levity-rpg.net)

[www.levity-rpg.net](http://www.levity-rpg.net)





## Note per un gioco avanzato

Quello che avete letto fino ad ora è il risultato di molte discussioni, tante idee sono state scartate, mentre altre, uscite nel delirio, non sono state neppure prese in considerazione.

Come detto il nostro primo scopo era quello di creare un modulo semplice e facilmente giocabile in pochi minuti anche da neofiti.

Crediamo di aver fatto un buon lavoro e ci riteniamo soddisfatti, ma perché non presentarvi anche alcune alcuni piccoli spunti che, speriamo, potrebbero rendere la partita, per chi lo desidera, più interessante, duratura, o semplicemente diversa.

Ecco a voi alcune idee...

### Scambio di ruoli

Nella fase 1 i Giocatori interpretano Babbo natale impegnato a cercare di consegnare i doni cercando di non incappare nelle trappole del bambino Narratore.

Nella fase 2 il Narratore muove i folletti ed i giocatori il Bambino.

### Torneo a squadre

Due o più gruppi di giocatori interpreteranno prima i bambini e cercheranno di piazzare nella loro casetta alcune trappole. dopo di che, nelle vesti di Babbo Natale, andranno a cercare di consegnare i doni nella casa dell'altro gruppo.

### Multipersonaggi

Nel modulo base abbiamo deciso che tutti i giocatori dovevano accordarsi per muovere un unico giocatore, ma perché vincolarli? Babbo natale ha tanti amici, gli elfi, la renna; e i bambini non possono avere fratellini, sorelline o amichetti che li aiutino? Quindi perché non dare a ogni giocatore un personaggio diverso?

### Gioco da tavolo

Per i Narratori più tecnici; preparare una mappa di gioco, permettere ad ogni giocatore di avere un equipaggiamento iniziale o assegnare ai propri personaggi un potere o qualsiasi altra cosa; Impostare oggetti o mi-

ni-quest che permettano ai giocatori di raggiungere il loro scopo.

Questa versione potrebbe permettere di adattare la storia come più aggrada al narratore ed al gruppo che dovrà gestire.

### Diceless

Ideale per essere giocato intorno al tavolo durante la cena, un gioco senza dadi:

I giocatori decideranno di volta in volta se interpretare Babbo natale o il bambino, non conta il risultato, ma solamente la simpatia della dichiarazione, come l'esempio seguente:

- Bimbo: mastico tanta gomma americana e la metto dentro il comignolo così quando babbo entra ci rimane bloccato
- Babbo natale: la renna (che come tutti sanno ha un grosso pallone rosso sul naso) annusa la gomma e la mangia
- Bimbo: fallita la storia della gomma semino la stanza di peluches con gli occhioni sornioni, Babbo natale interito si distrae e lo stendo