

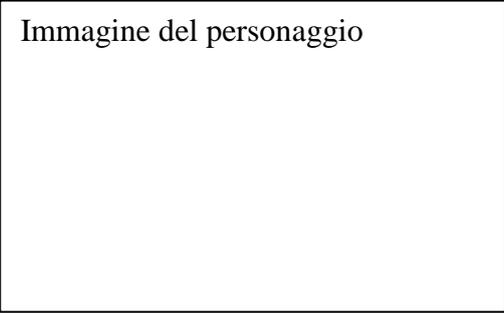
La scuola è un gioco

Sei stato incaricato di creare un gioco da tavolo di ambientazione fantasy. Per portare a termine il compito lavorerai prima da solo e poi con un gruppo di compagni.

Cosa farai da solo:

- Creazione di due carte da gioco, una che riguarda un personaggio negativo, una che riguarda un personaggio positivo.

Hai già creato un cavaliere e un mostro, scegli quale di loro sarà un personaggio positivo all'interno al gioco e quale sarà il personaggio negativo. La carta con il personaggio positivo avrà il bordo rosso, quella con il personaggio negativo avrà il bordo nero. Compila le tue carte seguendo questo esempio:

| |
|--|
| Nome del personaggio |
|  |
| Caratteristiche del personaggio (ad es. possiede armi o abilità particolari) |
| Altro... |

Per ora non è importante che tu attribuisca un valore particolare al tuo personaggio, questo dipenderà da come imposterai il gioco.

Cosa farai con il tuo gruppo di lavoro:

- Creazione di un tabellone che riproduca un'ambientazione fantasy a tua scelta (castello, grotte, città...)
Il tabellone potrà contenere tutte le caselle che desideri, disposte come meglio credi possa essere per lo sviluppo del gioco.
- Stesura di un testo regolativo che spieghi le regole del gioco.

Creare un gioco di carte non è facile, se non si hanno le idee chiare, perciò qui di seguito trovi alcune regole di base:

il gioco deve fare uso di un tabellone;

il gioco deve fare uso di una coppia di dadi;

il gioco deve fare uso di pedine, una per ogni giocatore;

il gioco deve fare uso del mazzo di carte creato (metà dei personaggi è buona, metà è cattiva);

i personaggi positivi devono portare un vantaggio al giocatore, le carte dei personaggi negativi devono portare uno svantaggio al giocatore;

puoi aggiungere e inventare tutte le carte che ti servono per arricchire il gioco e farlo funzionare (carte speciali);

Alcuni consigli:

Pianifica il gioco. Elabora una serie di regole e un obiettivo accattivante. I giochi con troppe o poche regole non sono divertenti. Quando cominci a pianificare il gioco, una delle cose più importanti è realizzare un buon campo da gioco. Pensa anche a come devono essere distribuiti i turni e a come vincere il gioco.

Idea vari tipi di carte. Nel tuo gioco non manca un vasto assortimento di personaggi. Puoi elaborare delle carte potenziamento, bonus e salute, per rendere il gioco più interessante.

Inventa un nome per il gioco. Il nome deve essere accattivante e originale.

Scrivi le tue idee, questo ti aiuterà subito a capire quali idee sono buone e quali no.

Crea un gioco semplice, facile da capire, che promuova la socializzazione.

Una volta scritte le idee di base del tuo gioco, **poniti degli obiettivi** che ti aiutino a dare forma al tuo gioco. Chiediti che tipo di esperienza vuoi dare ai giocatori e che gioco vuoi realizzare. Considera gli aspetti seguenti quando decidi i tuoi obiettivi:

- Decidi per quanti giocatori progettare il gioco. Pensa se sarà divertente con due giocatori, o se ne serviranno tre o più.
- Pensa alla durata media delle partite. Prendi in considerazione la prima partita e il tempo necessario per imparare le regole.
- Considera che ruolo giocherà la fortuna nello stabilire il vincitore.

Decidi le condizioni di vittoria. La fine di una partita è uno degli aspetti più importanti per i giochi da tavolo, perché i giocatori hanno bisogno di un obiettivo per essere motivati a vincere. Considera i vari modi in cui un giocatore potrebbe vincere, e tienili a mente quando lavori sul gioco.

Scrivi le regole di base. Queste senza dubbio cambieranno durante il corso della progettazione, ma una serie di regole di base ti permetterà di iniziare da subito a provare e sperimentare. Ricorda le condizioni di vittoria, e assicurati di creare meccaniche chiare.

Crea un gioco di prova. Prima di iniziare a lavorare sul vero gioco, crea una bozza di gioco per poter provare le meccaniche. Non dovrai curarne troppo l'aspetto; dovrai solo essere in grado di provare le basi.

- Ritaglia pedine e segnalini da biglietti e cartoncini.
- Usa monete o chip da poker come segnapunti.

Prepara una prima bozza del tabellone di gioco. Questo ti consentirà di determinare se hai bisogno di includere o eliminare dettagli dal prodotto finale. Secondo il tema e le meccaniche di gioco, il tuo tabellone potrebbe includere gli elementi seguenti:

- Un percorso. Assicurati di aggiungere caselle di partenza e arrivo e di indicare chiaramente la direzione che dovranno seguire i giocatori. Decidi se dividere il percorso o realizzarlo con dei giri ripetuti per aggiungere varianti o prolungare il tempo di gioco.
- Un campo di gioco. Questo è l'opposto di un percorso. I giochi con un campo di gioco non hanno percorsi prefissati, ma offrono invece aree dove i giocatori possono interagire seguendo le meccaniche di gioco. Risiko è un esempio di gioco con un campo di gioco.
- Posizioni su cui transitare. Possono essere caselle (quadrato, circolari, triangolari) o oggetti disegnati (pietre, isole, nuvole). Assicurati che alcune caselle reindirizzino i giocatori, invitino a prendere carte, o facciano acquisire o perdere oggetti. Quando progetti le caselle che reindirizzano i giocatori in altre posizioni, fai

attenzione a non creare degli effetti a catena (es. Arretra di due caselle che ti manda su Vai avanti cinque caselle").

- Carte di gioco. Un mazzo di carte mescolate a caso aggiunge varietà a un percorso che non può cambiare influenzando i giocatori in modi inaspettati. Una carta spesso racconta una breve storia su un evento che capita a un giocatore e che modifica il suo punteggio o posizione o beni accumulati di conseguenza. Realizzare tipi diversi di carte aumenterà molto i modi in cui la partita si svolgerà.

Quando il tuo gioco avrà preso forma, avrà dimostrato di funzionare e di essere divertente, dovrai scriverne un regolamento.