

IMMANUEL CASTO / DARIO MASSA

NON
SI PUÒ
PIÙ
DIRE
NIENTE!

SQUILLO®
SOCIETY

STUDIO
SUPERNOVA



FREAK & CHIC
GAMES

NON SI PUÒ PIÙ DIRE NIENTE

REGOLAMENTO

Il giocatore di turno, detto l'ingenuo, ha appena aperto i social e si accorge che sono tutti indignati per qualcosa. Ma non sa cosa!

Dovrà capirlo interpretando gli indizi (cioè i commenti) forniti dagli altri giocatori, ossia i **cittadini indignati**.

Ma attenzione! Tra di loro si nascondono uno o più **troll**, interessati solo ad aumentare l'entropia dell'universo.



Carte immagine
100 carte



Carte SÌ / NO
2 carte



Carte ruolo
20 carte



Carte indizio
115 carte

1. SETUP

Mescolare il mazzo delle **carte immagine**
e il mazzo delle **carte indizio**
e metterli alla portata di tutti, con il retro rivolto verso l'alto.

2. PREPARAZIONE DEL ROUND

1. Selezionare a caso un giocatore, che sarà **l'ingenuo**.
L'ingenuo riceve le carte **SÌ / NO** e le mette di fronte a sé.

2. Gli altri giocatori pescano **6 carte indizio** a testa,
che terranno segrete.

3. Preparare il mazzo delle **carte ruolo** in base al numero di giocatori
e distribuirne una a testa, tranne all'ingenuo
(il cui ruolo è già stato definito).

Alla fine del regolamento trovate lo specchietto con i ruoli consigliati per le
prime partite, ma poi starà a voi sbizzarrirvi con la composizione!

I giocatori guardano segretamente la loro carta ruolo.

4. **L'ingenuo chiude gli occhi** e si addormenta, ignaro della polemica
a cui presto assisterà. Il giocatore alla destra dell'ingenuo estrae
la prima carta immagine dal relativo mazzo e la mostra agli altri
giocatori. Questa carta rappresenta l'oggetto della polemica ed è
quella che **l'ingenuo dovrà indovinare**.

5. Sempre il giocatore alla destra dell'ingenuo prende
altre 5 carte immagine dalla cima del mazzo e le mescola con la carta
precedentemente estratta.

Fatto questo, dispone le **6 carte** (1 corretta + 5 errate)
davanti all'ingenuo.

L'ingenuo può ora aprire gli occhi!

Esempio di setup, che l'ingenuo trova davanti a sé quando apre gli occhi.
(Le carte SÌ / NO possono essere collocate a piacere,
considerando solo che sopra di esse verranno posizionati gli indizi).



3. SVOLGIMENTO DEL ROUND

1. ESPLODE LA POLEMICA!

A partire dal giocatore alla sinistra dell'ingenuo, ogni giocatore sceglie **1 dei suoi indizi** e lo consegna all'ingenuo, **decidendo se metterlo sul SÌ o sul NO.**

Un indizio messo sul **SÌ** indica che il concetto espresso da quell'indizio è pertinente all'immagine che l'ingenuo dovrà indovinare.

Al contrario, un indizio messo sul **NO** indica che il concetto espresso è in conflitto con l'immagine, o comunque NON è pertinente.

I cittadini indignati giocheranno per far indovinare la carta all'ingenuo, mentre il **troll** cercherà di depistarlo per farlo sbagliare!

2. INDOVINARE LA CARTA

Dopo che tutti i giocatori hanno dato un indizio, **l'ingenuo può cercare di indovinare la carta**, toccandola.

Se l'ingenuo ha scelto **correttamente**, lui e i cittadini indignati vincono la manche, mentre il troll perde.

Se invece l'ingenuo ha **sbagliato**, l'unico vincitore sarà il troll (o i troll)!

Durante l'intero processo gli altri giocatori dovranno restare in religioso silenzio. È concesso loro solo di ridere!

3. CHIEDERE ALTRI INDIZI

Se l'ingenuo non se la sente, può chiedere un altro giro di indizi, ma per farlo **deve girare sul retro almeno una carta immagine**, escludendola.

Se così facendo gira la carta che doveva indovinare, l'ingenuo ha perso e con lui i cittadini indignati.

Importante: gli altri giocatori non pescano altri indizi e dovranno scegliere tra quelli rimanenti nella loro mano.

L'ingenuo può chiedere ulteriori giri di indizi fino a che non gli è rimasta un'unica carta scoperta (che quindi sarà la sua scelta).

ESEMPIO DI ROUND (DALLA PROSPETTIVA DELL'INGENUO)

L'ingenuo sta giocando con altri 4 giocatori, ognuno dei quali ha fornito 1 indizio. 3 indizi sono stati collocati sul SÌ e 1 sul NO. Con gli indizi ricevuti, l'Ingenuo non si sente in grado di scegliere la carta, quindi chiede un altro giro di indizi.

TEORIA GENDER

PUÒ CAPITARE AL PARCO

COLPA DEL PATRIARCATO



LA TUA OPINIONE È IMPORTANTE



Per farlo deve però girare almeno una carta immagine, escludendola dalla scelta finale.

Sceglie di rimuoverne 2: l'immagine raffigurante la coprografia e quella con la Terra piatta, ritenendole poco attinenti agli indizi ricevuti. Qualora così facendo avesse escluso l'immagine corretta, lui e i cittadini indignati avrebbero perso, mentre avrebbe vinto il troll.

TEORIA GENDER

PUÒ CAPITARE AL PARCO

COLPA DEL PATRIARCATO



LA TUA OPINIONE È IMPORTANTE



SONO UNA SURVIVOR

#METOO

Alla luce dei 4 nuovi indizi ricevuti, l'ingenuo si orienta sulla carta raffigurante la violenza domestica, intuendo quali siano stati i commenti del troll, ossia "teoria gender" messo sul SÌ e "abusivo" messo sul NO, che avevano l'obiettivo di depistarlo.

TEORIA GENDER

PUÒ CAPITARE AL PARCO

COLPA DEL PATRIARCATO



ABUSIVO

PRIVILEGIO

LA TUA OPINIONE È IMPORTANTE



4. NUOVO ROUND

Il giocatore alla sinistra dell'ingenuo
diventa ora il nuovo ingenuo.

Vengono riassegnate casualmente le carte ruolo agli altri giocatori, i quali pescheranno fino ad avere 6 indizi.

La partita poi continua con una nuova manche,
seguendo le stesse regole.

Si consiglia di continuare fino a che tutti i presenti hanno interpretato il ruolo dell'ingenuo.

RUOLI CONSIGLIATI PER LE PRIME PARTITE

(il numero di carte è inferiore di 1 rispetto al numero di giocatori, perché l'ingenuo non riceve una carta ruolo).

4 giocatori: 2 cittadini indignati, 1 troll

5 giocatori: 3 cittadini indignati, 1 troll

6 giocatori: 3 cittadini indignati, 1 ritardato, 1 troll

7 giocatori: 4 cittadini indignati, 1 ritardato, 1 troll

8 giocatori: 5 cittadini indignati, 2 troll

9 giocatori: 5 cittadini indignati, 1 ritardato, 2 troll

10 giocatori: 6 cittadini indignati, 1 ritardato, 2 troll

11 giocatori: 6 cittadini indignati, 1 ritardato, 3 troll

Il **funzionamento** dei ruoli (es: il ritardato)
è spiegato sulla carta stessa.

SBIZZARRITEVI CON I RUOLI!

È possibile cambiare i ruoli a ogni manche; magari potete stabilire che è l'ingenuo di turno a selezionare i ruoli. Considerate però che la combinazione dei ruoli renderà più o meno facile indovinare la carta.

Sulle carte è riportato in basso un modificatore numerico, che vi suggerirà quanto il ruolo semplifica (+) o complica (-) la sfida.

CREDITI

Autori: Immanuel Casto, Dario Massa

Illustrazioni: Collettivo Acid Free - @acid_free_lab

Maria Valentini - @nelnomedellamadre / Matilde Miconi - @hel_halfway

Lorenzo Aarlo Arcangeli - @aar.lo / Elia di Padova - @edpquadro

Samuele Bevacqua - @thewaterdrinker / Niccolò Tallarico - @tniccolotallarico

Andrea Fasano - @andrew_mchealthy

Un ringraziamento anche a

Emiliana Pinna - @pinnaemiliana / Simone Ishvard Leonetti - @ishvard

Le illustrazioni estratte dai capitoli di Squillo® e Witch & Bitch®
sono di Marco Albiero e Martina Poli.

Graphic design: Immanuel Casto

Revisione testi: Sergio Sartor

Edito da Freak & Chic Games ©2022

Stampato da Laboratorio Poliniani