

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
.
SÌ



LA TUA OPINIONE
È IMPORTANTE
.



NO

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
.
SÌ



LA TUA OPINIONE
È IMPORTANTE
.



NO

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
.

Annuncia la sua scelta toccando la carta. Gli altri giocatori confermano o smentiscono la correttezza della scelta, stabilendo così chi ha vinto la manche.

ABUSIVO
.

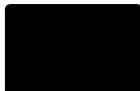
PUÒ CAPITARE AL PARCO
.

PRIVILEGIO
.

COLPA DEL PATRIARCATO
.

LA TUA OPINIONE
È IMPORTANTE
.

SÌ



NO

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