

KILLER – Regole per GioChivasso 2007
www.terreselvagge.com

KILLER

Regole per GioChivasso 2007

www.revelshblindbeholders.net

A cura dell'associazione culturale Terre Selvagge.

www.terreselvagge.com

Questo regolamento è un estratto del regolamento originario, edito da Stive Jackson Games e distribuito in Italia da Nexus Editrice. Tutti i diritti sono dei rispettivi autori ed editori. Il presente documento è un estratto del regolamento originario, e verrà utilizzato durante la manifestazione ludica GioChivasso 2007 organizzata dall'associazione culturale Revelsh Blind Beholders. E' stato ridotto in base alle necessità organizzative della manifestazione stessa e non vuole sostituire in nessun modo il regolamento originario del gioco. Il regolamento edito da Nexus Editrice sarà consultabile durante l'intera durata della manifestazione.

COS'E' KILLER?

“Killer” è un gioco nato nelle università americane – e poi diffuso in tutto il mondo - il cui regolamento è stato poi codificato e distribuito ufficialmente dalla Steve Jackson Games.

Il concetto è piuttosto semplice: ad ogni partecipante (il cui numero è segreto) viene assegnato un bersaglio da eliminare. Questo comporta, naturalmente, che ogni giocatore sarà **sia preda che cacciatore** di un altro giocatore.

A questo punto, scopo del gioco è di identificare, trovare ed eliminare la propria preda designata, evitando nel contempo di essere eliminato da colui che ci dà la caccia.

Fin qua è tutto molto semplice; la particolarità del gioco è che si gioca nella realtà, muovendosi nel mondo circostante e facendo quello che si fa normalmente, ed eliminando il proprio bersaglio fronteggiandolo e “sparandogli” come dei veri e propri sicari.

Naturalmente **non si sparerà davvero** al prossimo (ciò causerebbe fastidi legali e la rapida decimazione della comunità ludica), ma si simulerà l'omicidio semplicemente puntando l'“arma” (che verrà fornita dagli organizzatori ai giocatori) verso il bersaglio e dichiarando l'eliminazione.

MODALITA' DI GIOCO

Le pistole-banana, si sa, non hanno una grande gittata. Quando si decide di eliminare qualcuno, bisogna essere **entro un raggio di 2 metri** dal bersaglio. Cercate il più possibile di avvicinarvi alla vostra preda in modo da essere certi di essere sufficientemente vicini.

Quando si “spara” a qualcuno, è **obbligatorio** farlo ad alta voce, in modo che sia la vittima, sia tutti gli eventuali presenti possano sentire il rumore della pistola-banana. Questo perché i silenziatori per le pistole-banane non sono stati ancora inventati.

Non è necessario urlare, è sufficiente scandire chiaramente il “BANG!” a volume udibile.

Un rapido esempio:

Marco si è iscritto alla partita. Gli è stato assegnato un numero, una “pistola-banana” e, successivamente, una foto che ritrae un altro giocatore: questa sarà la sua preda.

Durante la giornata, Marco gioca, chiacchiera e si diverte, ma a un certo punto... ecco che vede la sua vittima, Luisa, giocare spensierata a Lupus in Tabula!

Si avvicina di soppiatto, si assicura che la persona nella foto sia proprio la stessa seduta al tavolo, estrae la sua pistola-banana ed esclama: “BANG!”

Complimenti, Marco: hai eliminato il tuo bersaglio e totalizzato i punti!

A questo punto non rimane che recarsi al tavolo delle iscrizioni, insieme alla vittima e a eventuali testimoni, per ratificare l'eliminazione.

Naturalmente, data la tipologia del gioco, è richiesto dai giocatori una buona dose di fair-play e buon senso: se qualcuno estrae la pistola e vi spara, non mettetevi a ruzzolare come Chuck Norris pretendendo di schivare i colpi: non serve, siete già stati eliminati.

Non mettetevi nemmeno a fare duelli a chi estrae più veloce, per poi reclamare di essere stati più veloci voi: non siete Clint Eastwood. In questi casi, farà fede chi per primo avrà iniziato a estrarre l'arma, onde evitare spiacevoli diatribe.

Ovviamente, se vedete qualcuno estrarre un'arma, vi è consentito cercare un riparo o uscire dalla stanza o andare in un'area interdetta (vedi sotto) per sfuggire all'eliminazione.

Importante: l'onestà è fondamentale in questo gioco. Accettate la vostra eventuale eliminazione con sportività.

Sarebbe conveniente che il trasporto dell'“assassinato” alla zona di iscrizione per la ratifica dell'uccisione avvenisse senza troppo clamore (il morto non parla e il killer non ha certo intenzione di farsi scoprire).

BERSAGLI LEGITTIMI

I bersagli **legittimi** comprendono sempre:

- 1) La vittima designata di un giocatore;
- 2) L'assassino di un giocatore;
- 3) Chiunque impugni visibilmente un'arma.

Anche l'estrazione accidentale dell'arma rende un giocatore bersagliabile, perché un altro giocatore potrebbe, a ragione, temere per la sua incolumità. Tuttavia, nel momento in cui un'arma viene riposta, il giocatore **non è più un bersaglio legittimo**.

Ovviamente, chi è visto con un'arma, verrà identificato come giocatore e gli altri sapranno che sta partecipando.

Non è mai legale uccidere gli "astanti", ovvero coloro che non stanno giocando, né i bersagli illegittimi. L'uccisione di queste persone implicherà la perdita di parecchi punti nella classifica.

Una vittima che si trovasse a fuggire dal suo assassino potrebbe utilizzare gli astanti per proteggersi. Tuttavia una vittima che metta deliberatamente in pericolo un astante verrà fortemente penalizzato in classifica.

AREE INTERDETTE

Esistono, naturalmente, delle limitazioni ai luoghi in cui è possibile procedere all'eliminazione di qualcuno.

Non è legale eliminare nessuno nei seguenti luoghi:

- i bagni pubblici
- la sala iscrizioni del gioco
- l'esterno dell'edificio

USCITE DAL GIOCO E UCCISIONI

Un giocatore può lasciare una partita in qualsiasi momento.

Una maniera coreografica è quella di inscenare un suicidio, e successivamente comunicarlo al tavolo delle iscrizioni.

E' a discrezione dell'organizzazione espellere un giocatore. Questo può avvenire nel caso i comportamenti vadano contro questo regolamento o si eccedano i limiti del buon senso.

Naturalmente sarà difficile che il giocatore in questione venga invitato nuovamente in una sessione del gioco. Siamo tutti adulti e responsabili e ci aspettiamo un comportamento maturo.

Non esistono ferimenti: una vittima colpita è una vittima uccisa.

E' assolutamente **ILLEGALE** per un giocatore parlare con chicchessia delle circostanze in cui è morto. Questo per due motivi:

- 1) I morti non parlano
- 2) Se un assassino è stato così abile da portare a termine l'uccisione senza farsi identificare e senza lasciare prove, sarebbe ingiusto nei suoi confronti rivelarne i segreti.

Esistono tuttavia i testimoni, a cui è concesso di parlare di ciò che hanno visto. Questo è un buon motivo per evitare che ci siano testimoni al momento dell'"esecuzione".

Ad ogni uccisione, al giocatore verranno dati dei punti in base al bersaglio e alla segretezza raggiunta (vedi sotto).

A un giocatore che abbia ucciso la sua vittima designata ne verrà assegnata una nuova: nello specifico, quella che era la vittima del morto.

Naturalmente, tra giocatori è permesso interagire come meglio ritengono: potrebbe rivelarsi possibile sottrarsi a un'uccisione ricorrendo al dialogo e all'eloquio!

PUNTEGGI

I punteggi verranno mantenuti segreti fino alla fine della partita.

La partita finirà quando solo uno dei giocatori rimarrà in vita o quando nessuno di essi rimarrà in vita.

I punti sono distribuiti come segue:

- Per ogni vittima designata uccisa: 30 punti (50 se l'uccisione non ha testimoni).
- Per l'eccezionale perfidia o doppiezza in un'esecuzione: 5 punti extra.
- Per essere l'ultimo sopravvissuto: 40 punti.
- Per ogni astante o bersaglio non consentito ucciso: -40 punti.

NOTE CONCLUSIVE

Naturalmente, non è un atteggiamento consono andare a infastidire o peggio chi non partecipa alla sessione o non è interessato al gioco, e nessuno fa una bella figura se si va in giro a rompere le scatole a chiunque sia nei paraggi.

Importante è usare sempre il buon senso e rimanere nell'ottica del fatto che è un gioco.

Se eliminate la vostra vittima mentre sta giocando a qualche altro gioco, abbiate la gentilezza di lasciargli finire la partita prima di recarvi entrambi a ratificare il punteggio.

