



REGOLAMENTO GENERICO PER I GIOCATORI

La cena con delitto è un gioco di ruolo che ha alla base una storia dai contorni gialli. Ogni partecipante interpreta un personaggio e ha degli obiettivi da portare a termine. C'è chi uccide, chi indaga, chi suo malgrado muore. C'è chi conclude affari, chi si vendica di torti subiti, chi agisce per un ideale e chi per interesse. Tutti i partecipanti recitano una parte e interagiscono con gli altri muovendosi in un luogo, una casa, un giardino, un qualsiasi spazio all'interno o all'esterno di un edificio, che permetta loro di parlare ed avere contatti con tutti i presenti, ma anche di avere colloqui a due, lontano da occhi indiscreti, nel caso debbano affrontare una questione riservata, o nel caso uno dei due debba, ad esempio, commettere un omicidio.

Di seguito un piccolo regolamento per la buona riuscita dell'evento:

- La gestione del gioco, dei tempi e dello sviluppo narrativo viene supervisionato dagli organizzatori della serata: i master saranno presenti in gioco con i propri personaggi. Potrete rivolgervi a loro per ogni info ma preferibilmente in ruolo.
[Nomi dei Master]

- Durante il gioco è necessario portare sempre con sé il proprio cellulare: i master infatti potrebbero utilizzarlo per comunicazioni private che riguardano il personaggio che state interpretando. Al contrario, tutte le comunicazioni fra personaggi dovranno avvenire esclusivamente dal vivo ed è vietato l'uso del cellulare per questioni di ambientazione.

- I tempi del gioco verranno scanditi con alcune chiamate nominate esclusivamente dai master:
 - la chiamata TIME IN indica l'inizio ufficiale del gioco e la sua ripresa in caso di interruzioni



- la chiamata TIME OUT indica la fine ufficiale del gioco e, durante la serata, la sua temporanea sospensione; il time out può essere utilizzato dai master per motivi logistici, pertanto se durante il gioco viene nominato, è necessario rimanere immobili e chiudere gli occhi fino a quando non verrà dichiarato nuovamente il time in, in modo da poter rientrare in gioco come se non fosse mai stato interrotto.

- Ogni giocatore avrà assegnato un personaggio da interpretare del quale conoscerà nome, breve storia di vita, motivazioni che l'hanno portato a partecipare alla serata, obiettivi personali, oggetti di cui si è in possesso ed infine tipologia di relazioni intrattenute con altri invitati, nonché alcune informazioni utili sui presenti. Le schede personaggio contenenti quanto detto verranno consegnate a ogni partecipante prima dell'inizio del gioco dai master. La scheda è strettamente personale, pertanto non va mostrata agli altri giocatori.
Gli oggetti dovranno essere tenuti in tasche accessibili o borsette in ruolo per eventuali perquisizioni o saccheggi (vedere morte).
Ricordiamo che tutti gli oggetti in ruolo potranno essere rubati, danneggiati e resi pubblici da altri pg.
Le schede PG sono fuori ruolo e non possono essere aperte / lette da nessuno.

- Il giocatore è chiamato ad interpretare il personaggio assegnatogli attuando un comportamento consono alla storia: ciò esclude in qualunque caso il ricorso alla bestemmia o a qualsiasi atto che possa ledere o offendere in qualche modo i presenti all'evento. L'eventuale verificarsi di tali situazioni comporterà l'immediato ritiro della scheda personaggio con conseguente allontanamento dal gioco.

- Morte del personaggio: nel caso in cui un personaggio venisse assassinato, il giocatore che lo interpreta dovrà rimanere immobile dove è



avvenuto il fatto o dove verrà collocato dall'omicida fino a quando non avverrà in gioco la scoperta del cadavere e le dovute indagini. Sarà solo ed esclusivamente uno dei master a dare indicazioni in merito al giocatore del personaggio morto.

- L'omicidio può essere compiuto utilizzando diversi oggetti in possesso dei giocatori. In particolare:
 - Arma da fuoco - la vittima viene colpita da un proiettile giocattolo
 - Arma da taglio - la vittima viene colpita simulando un taglio
 - Arma contundente - la vittima viene colpita simulando il gesto senza toccarla realmente
 - Arma da soffocamento - la vittima avrà una corda intorno al collo che l'assassino gli porgerà dopo aver dichiarato l'azione
 - Arma da avvelenamento - la vittima si accascierà a terra dopo aver bevuto la sostanza e presenta bava alla bocca.

L'assassino, al momento dell'omicidio, deve dichiarare alla vittima a voce bassa quanto sta accadendo e simulare il colpo in base all'arma che possiede.

La vittima dovrà dire il danno che gli ha procurato la morte a chi si dichiara medico legale o simili.

Sarà possibile, ad omicidio compiuto o una volta scoperto il cadavere, saccheggiare la vittima: solo controllare nelle tasche a vista.

- Spazi esterni ed interni della casa saranno interamente adibiti al gioco. Sarà possibile, ove richiesto dagli obiettivi, utilizzare oggetti reperibili in loco: durante la ricerca bisognerà tenere conto di alcune aree interdette ai giocatori che verranno appositamente segnalate da un nastro rosso (es. Cassetti o armadi della camera da letto)