

- Esercitazione 2018/2019 -

# Ghiaccio e fuoco

---

**Dall'analisi del testo originale  
di Ray Bradbury alla traduzione in un gioco  
da tavolo collaborativo**

- Gruppo Coriandolo -

Filippo Collura, Allegra Colombo,  
Benedetta De Vincenzi, Martina Giordano,  
Gianluca Misto, Andrés Felipe Ortis Díaz





**POLITECNICO**  
MILANO 1863

Politecnico di Milano,  
Scuola del Design  
A.A. 2018/2019

Corso di Laurea Magistrale  
in Design della Comunicazione,  
Corso di Sociologia dei media

Docente: Matteo Ciastellardi  
Cultore della materia: Stefano Calzati

Gruppo Coriandolo:  
Filippo Collura, Allegra Colombo,  
Benedetta De Vincenzi, Martina Giordano,  
Gianluca Misto, Andrés Felipe Ortis Díaz

# Indice

## Parte 1 | Analisi del testo originale 5

1.1   Supporto	7
1.2   Contenuto	13
1.3   Struttura	27

## Parte 2 | Testo di destinazione 37

2.1   Tipologia di artefatto	39
2.2   Cooperazione nei giochi da tavolo	41

## Parte 3 | Casi studio 43

3.1   Giochi da tavolo collaborativi	49
3.2   Gioco collaborativo a tempo	65
3.3   Giochi collaborativi tratti da racconti	73
3.4   Gioco collaborativo con problematiche	93

## Parte 4 | Intermedia design 101

4.1   Convergenza con il testo originale	103
4.2   Traduzione mediale	105

## Fonti consultate 122



# Parte 1 | **Analisi del testo originale**

## 1.1 Supporto

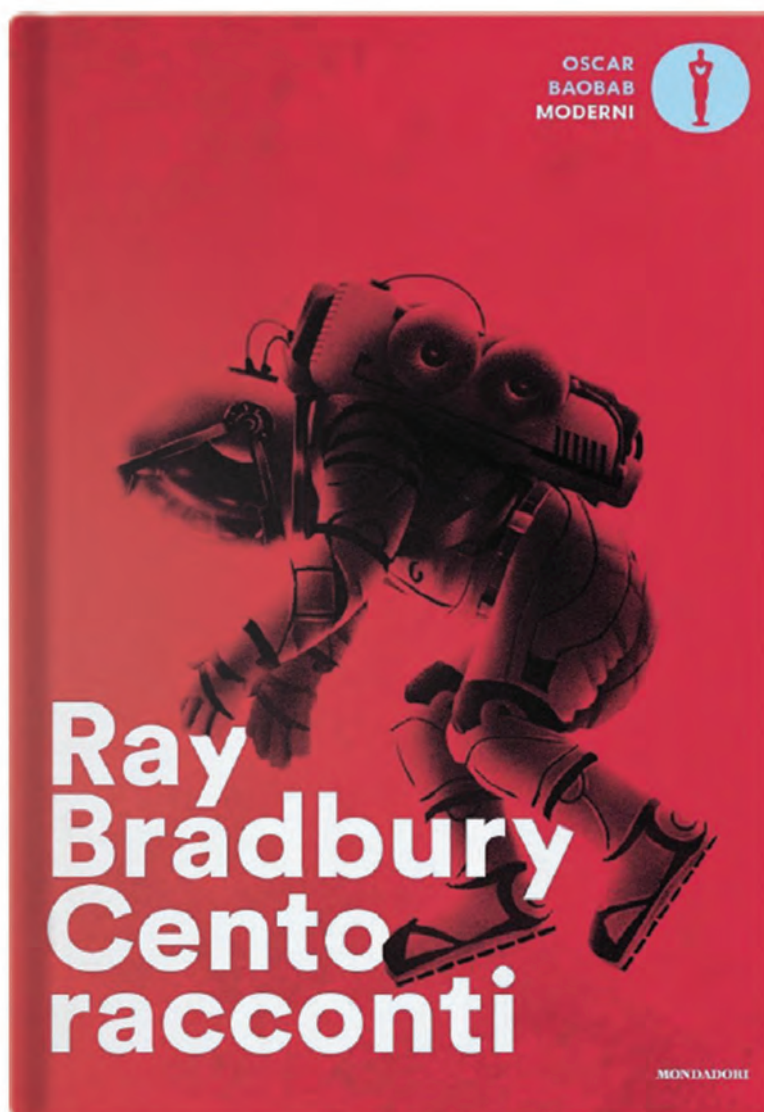
*Cento racconti - Ghiaccio e fuoco*

## 1.2 Contenuto

Periodo e luoghi - Personaggi -  
Relazioni tra i personaggi - Aspetti  
emozionali - Link e connessioni

## 1.3 Struttura

Storyline e regole - Pattern della  
narrazione - Ruoli e generi - Aspetti  
grafici ed evocativi - Navigabilità



Copertina della seconda edizione di Mondadori di *Cento racconti* di Ray Bradbury, da cui è stato tratto il racconto per la traduzione progettuale.

## 1.1 | Supporto

### ***Cento racconti***

#### **Autore**

Ray Bradbury (1920-2012)

#### **Titolo originale**

*The Stories of Ray Bradbury* (Ray Bradbury 1980)

#### **Tipologia**

Autoantologia

#### **Genere**

Fantascienza

#### **Pubblico**

Trasversale

#### **Editore italiano**

Mondadori

#### **Anno di pubblicazione**

La prima pubblicazione è del 31 ottobre 1980 ad opera della casa editrice Knopf di New York. La prima edizione italiana è del 4 giugno 2013 ripubblicata il 29 maggio 2018.

#### **Traduttori dei racconti**

Grazia Maria Griffini, Laura Grimaldi, Giuseppe Lippi, Giorgio Monicelli, Antonangelo Pinna, Renato Prinzhofer, Vanna Signorini e Manola Stanchi

#### **Prezzo sul sito dell'editore**

24 € (versione cartacea); 9,99 € (e-book)



## Diffusione

- Stati Uniti: *The Stories of Ray Bradbury* (1980)
- Regno Unito: *Ray Bradbury Stories Volume 1* (1983)  
*Ray Bradbury Stories Volume 2* (2008)
- Italia: *Cento racconti* (2013; 2018)

## Gestione del supporto

Disponibile sia in formato cartaceo (edizione cartacea: 16,0 x 23,0 cm; cartonato), che digitale (e-book) il libro presenta inizialmente un'intervista all'autore da parte della «Paris Review», tradotta per la prima volta in italiano, seguita da una nota all'edizione. Prima dei racconti viene riportata un'introduzione d'autore, presente anche nella prima edizione americana del libro. Le cento storie che compongono il volume sono state selezionate e ordinate da Ray Bradbury senza alcun criterio cronologico o tematico identificabile. Molti racconti provengono da libri già pubblicati da Mondadori: *Cronache marziane* (1954), *Io canto il corpo elettrico!* (1971), *Paese d'ottobre* (1975), *Molto dopo mezzanotte* (1979), *Il grande mondo laggiù* (1984). I racconti non pubblicati in passato da Mondadori sono stati tradotti appositamente da Giuseppe Lippi. Nell'indice accanto ad ogni titolo viene citato in sigla il rispettivo traduttore.

## Ghiaccio e fuoco

### Titolo originale

*Frost and Fire / The Creatures That Time Forgot*

### Traduttore italiano

Giuseppe Lippi

### Tipologia

Short story / racconto

### Pubblico

Trasversale

### Prima pubblicazione

Negli Stati Uniti nel 1946, in Italia nel 1967

### Diffusione

- Stati Uniti: *The Creatures That Time Forgot* (1946)
- Germania: *Die Achttagemenschen* (1966)
- Italia: *Il gelo e la fiamma* (1967); *Ghiaccio e fuoco* (2013)
- Romania: *Gerul și focul* (1974)
- Olanda: *Vorst en Vuur* (1977)

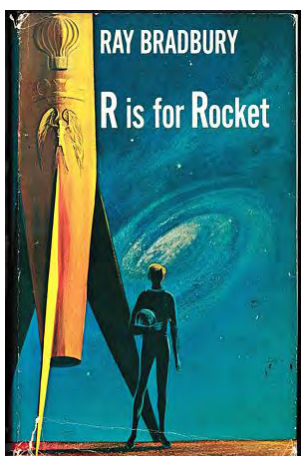
### Sviluppo

Il racconto venne pubblicato la prima volta nel 1946 nella rivista di fumetti fantascientifici *Planet stories* con il titolo *The Creatures That Time Forgot*. Nel 1962 la storia apparve come quattordicesima nella collezione *R is for Rocket* per poi essere inserita come sessantaquattresima in *The story of Ray Bradbury*. *Frost and Fire* divenne una graphic novel nell'opera di Klaus Janson, *DC Science Fiction Graphic Novel* del 1985. Il racconto fu pubblicato in italiano per la prima volta nel 1967 con il titolo: *Il gelo e la fiamma* in *La città perduta di Marte*, "Gamma", 17, anno terzo, Edizioni dello Scorpione. La storia fu adattata per un cortometraggio intitolato *Quest* diretto da Elaine e Saul Bass del 1983.



**1946**

*Planet stories, the creatures  
that time forgot*



**1962**

Ray Bradbury,  
*R is for Rocket*



**1967**

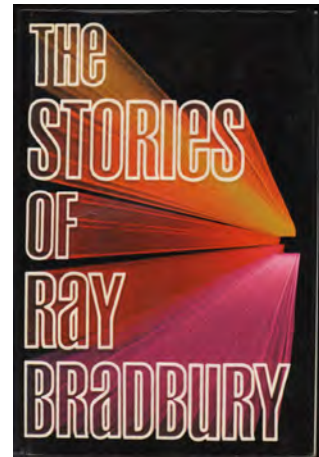
*La città perduta di Marte.*  
"Gamma", 17, anno terzo





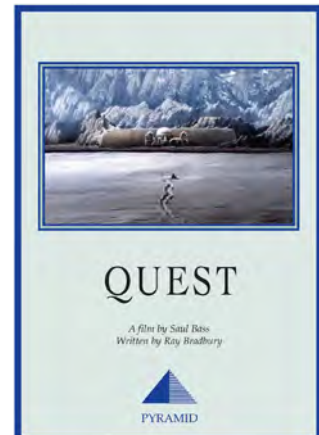
**1980**

Ray Bradbury,  
*The Stories of Ray Bradbury*



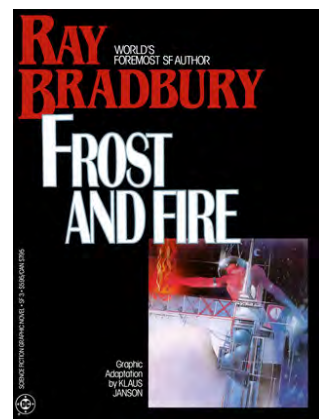
**1983**

Elaine e Saul Bass,  
*Quest*



**1985**

Ray Bradbury,  
*Frost and Fire*



# Q U E S T



PRODUCED AND DIRECTED BY SAUL AND ELAINE BASS WRITTEN BY RAY BRADBURY

PRESENTED BY M. OKADA INTERNATIONAL ASSOCIATION DISTRIBUTED BY PYRAMID FILMS SANTA MONICA, CALIFORNIA 90406

Manifesto originale del cortometraggio *Quest* di Elaine e Saul Bass del 1983, nel quale i due designer interpretano il racconto *Ghiaccio e fuoco*, attraverso delle scenografie suggestive e moderne.

## 1.2 | Contenuto

### Periodo e luoghi

L'autore non specifica il periodo temporale in cui viene ambientata la storia, ma lascia intendere che sia in un ipotetico futuro. L'unico riferimento temporale presente è *diecimila giorni*, ossia il tempo trascorso dall'arrivo degli uomini sul pianeta con *i semi di metallo*, alla nascita del protagonista Sim. I luoghi e gli scenari descritti nel racconto appartengono ad un pianeta immaginario, vicino al sole, dove la vita dura solamente otto giorni a causa del clima ostile caratterizzato da giorni infuocati dal sole e notti gelide. Gli unici momenti vivibili sono l'alba ed il tramonto, durante i quali gli abitanti possono uscire dalle caverne, nelle quali si riparano e andare alla ricerca di cibo nella vallata che si riempie di frutti. I luoghi principali in cui viene ambientata la storia sono: le caverne, la valle, le *rupi nere*, dove si può vivere tre giorni in più, e il *seme di metallo*, l'unica astronave rimasta intatta.

«Si trovavano su un pianeta più vicino al sole.  
Le notti erano gelide, i giorni bruciavano come  
fuoco.»

«Quando? Molto tempo prima, diecimila giorni.  
Le vittime della catastrofe si erano nascoste sulle  
alture per ripararsi dal sole.»

## Scenari

Il racconto presenta descrizioni dettagliate dei luoghi che hanno lo scopo di porre l'accento sulle caratteristiche climatiche e morfologiche dell'ambiente che variano dal giorno alla notte, dallo sbocciare della vita all'alba, al caldo torrido del giorno al freddo gelido della notte, accompagnato dalla caduta di frane e dalla formazione di fiumi. L'autore pone particolare attenzione nel rendere nell'immaginario del lettore i colori e le sfaccettature dei luoghi: alle caverne buie e strette si contrappongono le vallate aperte e vaste. Le descrizioni si susseguono velocemente, rappresentando efficacemente la natura mutevole del paesaggio. Di seguito vengono riportate alcune frasi estrapolate dal racconto, che descrivono i luoghi principali della storia.

### Le caverne

«[...] fredde lastre [...]», «[...] cime frastagliate [...]», «[...] aria viziata [...]», «L'ora della valanga. Le gallerie echeggiarono di piedi nudi in corsa.», «La luce scorreva come mercurio, sfrigolando sulle caverne e surriscaldandole, ma per quanto cercasse di insinuarsi all'interno non riusciva a penetrare abbastanza in fondo. Comunque illuminava gli ambienti e manteneva il tepore negli anfratti della roccia.», «L'eco dei passi si smorzò in un tunnel di pietra levigata.», «[...] una decina di vicoli ciechi [...]», «[...] piccola caverna di basalto, nelle viscere della cresta rocciosa.»

### La valle all'alba

«La vita del pianeta germogliava e fioriva. Le piante crescevano istantaneamente, gli uccelli apparivano nel cielo come una scarica di pallini. La vita al suolo era costituita da piccoli animali che correvano disperatamente fra i sassi, [...]», «Le valanghe rovinavano a valle. I massi che avevano atteso fino a quel momento, non ancora pronti, si lasciarono andare dopo un milione di anni, e avendo cominciato a cadere come macigni interi, arrivarono in fondo come migliaia di schegge o pepite surriscaldate dalla

frizione.», «[...] L'aria della valle era ricca come vino distillato in montagna. Il cielo era di un azzurro riposante [...]», «La valle improvvisamente arrossiva con i colori del rigoglio. La vita vegetale, liberata nel disgelo dell'alba precipitosa, si manifestava fin negli angoli più impensati. Tutto fioriva a vista e i germogli verde-pallido apparivano sui massi bagnati. Qualche secondo dopo, all'estremità delle foglie si videro i globi dei frutti maturi.», «[...] frutti rossi, gialli e blu [...]», «[...] erbe umide e appena spuntate [...]»

### **La valle di giorno**

«[...] sterile fatta di pietra [...]», «[...] atmosfera bruciata e biancastra del giorno inoltrato [...]», «[...] circondata dalle creste rocciose [...]», «Il sole si alzava rapidamente. Il verde che era apparso nella valle bruciò; un vento di fuoco soffiò tra i dirupi. In lontananza, dove i primi raggi martellavano i contrafforti rocciosi, le grandi superfici di pietra cominciarono a scuotersi e le valanghe non ancora precipitate si abbattono a valle come manti di polvere.», «In pochi istanti la valle fu deserta [...]», «[...]»

«Era un mondo violento, impossibile. La gente viveva nelle caverne per sfuggire alla morsa di ghiaccio e al giorno infuocato.»

«All'alba il ghiaccio si scioglieva in fiumi e torrenti, al tramonto la fiamma del giorno si spegneva e diventava più fresco.»



i fiori furono ridotti a immagini nella polvere; i fili d'erba furono risucchiati tra i sassi come serpenti sotto incantesimo. I semi dei fiori turbinarono e vennero dispersi nell'alito improvviso della fornace, confitti nelle profondità di gole e fenditure; [...]», «Il sole piombò sulla valle come una colata di lava bollente.», «Per tutto il giorno il sole eruttò come in un'esplosione [...]»

### **La valle al tramonto**

«[...] l'aria diventava respirabile, profumata [...]», «[...] al tramonto la fiamma del giorno si spegneva e diventava più fresco.», «[...] sarebbero fioriti la sera al tramonto, per tornare semi e morire di nuovo.», «Il giorno era finito. La luce sbiadiva, fischiava il vento.», «Il sole tramontò, le pietre si raffreddarono quanto bastava per camminarci.»

### **La valle di notte**

«[...] il vento lontano che fischiava sul pianeta della gelida notte.», «[...] il nero livido e violaceo della notte, gonfio di stelle.», «Presto sarebbero cominciate le piogge e Sim pensò a tutte le volte che le aveva viste gonfiarsi in torrenti, in fiumi che ogni notte scavavano nuovi letti. Una sera ce n'era uno che scorreva a nord, un'altra a nord-est, la terza puntava a ovest. La valle era scavata e intagliata dai corsi d'acqua, in continuazione. Terremoti e valanghe riempivano i letti precedenti, i nuovi erano all'ordine del giorno.», «Nuvole apparvero dal nulla e una pioggerella s'incanalò in una gola duecento metri più avanti. Un lampo guizzò sui monti lontani e nell'aria perturbata si diffuse un odore di ozono.», «Metà del cielo era scuro. Le prime stelle sbirciavano tra filamenti di nuvole nere. Il fulmine disegnò un sentiero ai margini di un costone proprio davanti a loro. Un temporale con pioggia violenta, tuoni e lampi che scoppiavano dappertutto, si abbatté sui due corridori.», «Il mondo intero era oscurità, gelide cascate d'acqua e disperazione.», «Il temporale passò rapida-

mente com'era venuto. I fulmini si diradarono, la pioggia cessò. Le nuvole si separarono ai quattro angoli del cielo. Il vento era un sussurro nel silenzio.», «Ma ormai giungeva il freddo. Il freddo che uccide.», «Il terreno cominciò a coprirsi di ghiaccio. [...] Alle loro spalle il fiume si era solidificato in un serpente biancazzurro di gelo compatto. Poche gocce di pioggia caddero ancora da qualche parte, dure come pallettoni.»

### ***Le cime nere / lontane / le rupi nere***

«Nelle cime dove abitano quelli, c'è un minerale che li protegge dalle radiazioni! [...]»

### ***Il seme di metallo / l'astronave / la nave***

«Al di là della valle circondata dalle creste rocciose, su una bassa montagna, si ergeva un seme di metallo non danneggiato. Una nave non arrugginita e neppure sfiorata dalle valanghe. La nave era vuota, intera e intatta. Era l'unica, fra tutte quelle arrivate sul pianeta, che ancora funzionasse e potesse venire riempita.», «Un seme di metallo dallo spazio, intatto, non danneggiato, sventava sulla montagna come una promessa di futuro.», «L'astronave brillava poco più avanti, appena lavata dalla pioggia.», «Metallo freddo, impercettibile. Un avvallamento nel punto della saldatura.», «Il portello stagno sibilò. Con un sussurro di metallo su guide di gomma, la porta scivolò di lato e scomparve.», «Guardando il soffitto della nave, seguì il sistema intricato di macchine e tubi.», «C'era uno strumento con il quadrante bianco splendente.», «Il quadrante misurava il tempo! Milioni di ore di tempo.», «Sentiva l'odore acuto delle paratie saldate, avvertiva le contrazioni dello scafo di notte, la dilatazione di giorno.», «La nave si riscaldò. Da qualche parte una macchina ticchettò. La temperatura si regolò automaticamente e un getto d'aria controllato riempì l'ambiente.», Trovarono il cibo ed esplorarono la nave: deserta. Solo in sala comandi c'erano i resti di un uomo che doveva essere stato il

primo pilota. [...] La posizione elevata l'aveva salvata dalle inondazioni. [...] La nave era rimasta dov'era, quasi a un tiro dagli altri superstiti, perfetta come un uovo ma silenziosa... [...]], «Mise una mano su una macchina tondeggiante da cui si protendeva una specie di muso. La ritirò immediatamente, come se si fosse bruciato.», «Il giovane infilò la mano in un attrezzo a forma di coppa con una leva all'interno.», «Abbassò la leva. Un raggio di fuoco incandescente uscì dalla nave con un boato.»

## Personaggi

I personaggi del racconto sono stati classificati secondo alcune delle categorie di *personaggio-tipo* (antagonista, eroe, aiutante, principessa, antagonista, falso eroe, donatore, mandante) delineate da Propp in *Morfologia della fiaba* del 1928.

### **Sim** / eroe

È il protagonista del racconto. Sim nasce in una delle caverne del pianeta diecimila giorni dopo lo schianto delle navicelle su questo mondo desolato. Già dal primo giorno incomincia a desiderare una vita migliore, che non duri solamente otto giorni. Decide allora di usare i pochi giorni a disposizione per raggiungere l'unica astronave rimasta intatta, lottando contro gli antagonisti che incontra lungo il cammino e le insidie del pianeta. Con l'aiuto della compagna Lyte, riesce a raggiungere la meta e a portare sulla navicella ventiquattro abitanti, fuggendo dal pianeta.

### **Lyte** / aiutante / principessa / eroe

Viene descritta come «una ragazzina dai capelli viola sfumati di blu, simili ad una fiamma». Appena avviene l'incontro tra Lyte e Sim, tra di loro scaturisce un'amicizia e subito l'amore. Quando Sim decide di partire per raggiungere l'astronave, Lyte decide di accompagnarlo in questa sfida contro il tempo ed il pianeta.

### **Chion** / antagonista / falso eroe

Oltre al «nemico naturale», costituito dalle insidie del pianeta, Sim ha un «nemico individuale», Chion. Il loro primo scontro avviene da bambini, quando Chion ruba un frutto a Sim. Chion desidera anche conquistare Lyte e farla diventare sua moglie, una volta che Sim morirà. Tenta persino di uccidere Sim durante il cammino per la lotta contro gli abitanti delle *cime nere*, ma a causa del sopraggiungere del sole è costretto a fuggire e abbandonare lo scontro. L'ultimo incontro fra i due avviene quando Sim, ancora giovane, ritorna dall'astronave per salvare gli abi-

tanti rimasti e vede Chion anziano, che cerca di scagliargli contro una pietra per poi cadere stremato ai suoi piedi.

#### **Nhoj / antagonista**

È uno degli abitanti delle *rupi nere*, che duella con Sim a colpi di pietre, per difendere la propria caverna, nella quale il protagonista vuole entrare per poter ottenere il minerale che dona tre giorni di vita in più. In questa lotta Nhoj muore stremato dallo scontro con Sim e dal caldo soffocante del giorno, cedendo al giovane eroe la propria caverna.

#### **Scura / aiutante / donatore**

È la sorella maggiore di Sim, chiamata così per i suoi folti capelli neri. Da bambina è molto più affamata del fratello nel cibarsi. È fondamentale nella crescita di Sim, specialmente dopo che il padre e la madre muoiono. Non condivide però la volontà del fratello di raggiungere l'astronave ma preferisce invece condurre una vita "normale" per i pochi giorni a disposizione, come gli altri abitanti del pianeta. Quando Sim ritorna dalla navicella per andare a trovarla infatti è ormai vecchia e quasi irriconoscibile.

#### **Madre / aiutante**

Personaggio terziario che non contribuisce direttamente al percorso del protagonista verso il raggiungimento del proprio obiettivo, ma ha il ruolo di mostrare al figlio Sim, il dolore e la sofferenza fisica della vecchiaia, facendo scaturire in lui i primi interrogativi sulla loro condizione e successivamente un desiderio di cambiamento. Inoltre, credendo nella possibilità di un futuro migliore per Sim, la madre lo salva dalla follia del padre che vuole ucciderlo per evitargli una vita di sofferenze.

### **Padre / aiutante**

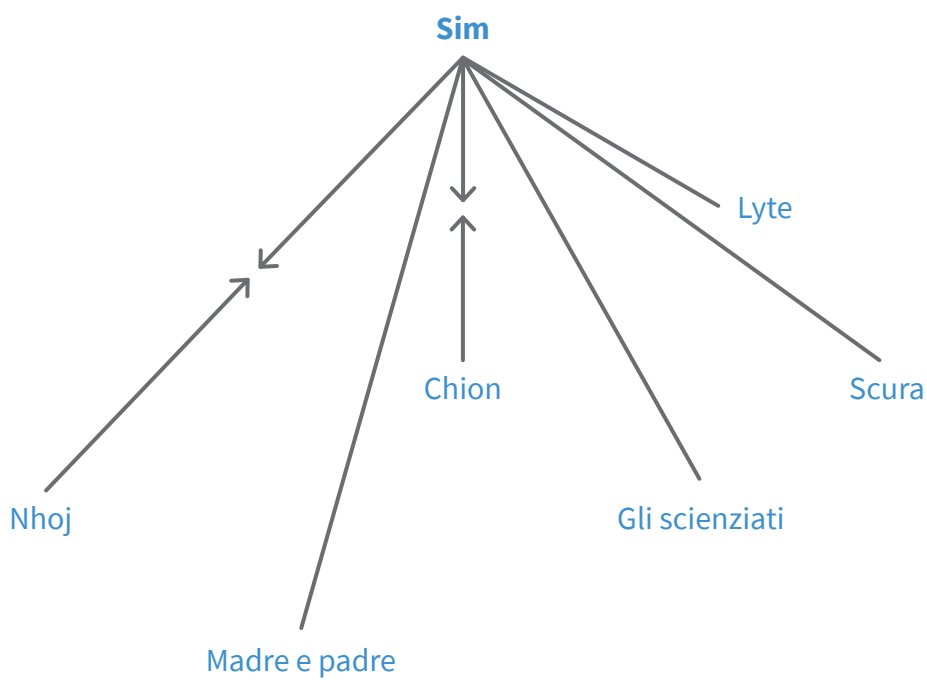
Come la madre, anche il padre di Sim muore all'inizio del racconto, dimostrando la fragilità della loro condizione di vita. Per evitare al figlio una vita così breve ma ricca di sofferenze, appena nasce cerca di ucciderlo, ma viene fermato dalla moglie.

### **Gli scienziati (Dienc, Cort, ...) / mandanti / donatori**

Un gruppo ristretto di persone che vive isolato dagli altri abitanti, in una caverna di basalto e che cerca una soluzione per fuggire dal pianeta. I più anziani trasmettono i risultati delle proprie ricerche ai più giovani in modo che possano proseguire nella ricerca scientifica. Il problema è che quando viene raggiunto il momento più creativo e di sperimentazione i membri più anziani ed esperti muoiono. Quando gli scienziati conoscono Sim lo includono nel loro gruppo di ricerca. Dienc, uno degli anziani, comprende la forte determinazione di Sim e lo lascia partire nella lotta contro gli abitanti delle *cime nere*. Gli scienziati sono fondamentali alla fine del racconto per il decollo dell'astronave.

## Relazioni tra i personaggi

La storia *Ghiaccio e Fuoco* presenta un narrato cronologico che inizia con la nascita di Sim (il protagonista) e continua seguendo le sue vicende fino al raggiungimento dell'obiettivo finale, la fuga dal pianeta. Nel corso degli eventi si manifestano dei flash-back frutto della memoria ancestrale posseduta dagli abitanti del pianeta. Dal momento della nascita il protagonista tesse delle relazioni familiari con i genitori: la madre e il padre, prima, la sorella Scura, poi. Queste figure sono molto importanti per il protagonista, soprattutto nelle prime fasi del racconto. La relazione con i genitori si interrompe però presto con la loro morte. Procedendo con il racconto il protagonista si rapporta con altre due figure significative: Lyte, personaggio positivo che lo accompagnerà lungo il suo percorso aiutandolo e contribuendo al raggiungimento dell'obiettivo e Chion, antagonista, che in varie occasioni proverà ad ostacolarlo. Queste ultime due relazioni, di intesa con Lyte, e di conflitto con Chion, verranno mantenute e si rafforzeranno man mano che la storia progredisce. Ulteriori relazioni con altri personaggi minori (gli scienziati delle caverne e Nhoj delle *rupi nere*) hanno invece una durata più breve nel racconto. Oltre alle relazioni interpersonali tra il protagonista e gli altri personaggi, l'autore descrive il rapporto che gli abitanti instaurano con il pianeta stesso. Ad esempio con le caverne, unico luogo che permette la vita ma che al tempo stesso viene percepito come una prigione da chi vi abita; con la valle, dove si può vivere solo nei brevi momenti dell'alba e del tramonto, al di fuori delle caverne e con le *rupi nere*, caverne costituite da un particolare minerale che permette di ottenere tre giorni di vita in più, rallentando il processo di invecchiamento. Infine un aspetto importante è quello che riguarda il legame tra il protagonista e il suo obiettivo: la navicella spaziale sulla cima di una collina; questa relazione quasi ossessiva sarà il motore che spingerà Sim a compiere il suo viaggio verso un mondo vivibile, che gli era apparso tramite visioni di un passato lontano.



— Intesa  
→ ← Conflitto



## Aspetti emozionali

All'interno del testo emergono riferimenti a tematiche che vanno oltre gli elementi narrativi della storia. Grazie alle descrizioni e ai dialoghi è possibile cogliere queste sfumature che ben si integrano con le vicende della storia ma che vogliono anche trasmettere un messaggio più profondo. Il tema principale è quello dell'egoismo che viene trattato tramite espedienti narrativi ed avvenimenti della storia su cui si articolano diverse vicende.

L'egoismo permea ogni cosa; data la brevità della vita ogni individuo è solito trascorrere il proprio tempo pensando solamente a sé stesso, focalizzato a vivere a pieno gli otto giorni concessi senza provare a cambiare la propria condizione esistenziale. L'unico che non si adegua è Sim, il protagonista, che decide di sacrificare i propri giorni per cercare di salvare non solo sé stesso, ma anche tutti gli altri abitanti dalla loro miserabile condizione. Un secondo tema affrontato è quello della caducità del tempo che suscita nel lettore sentimenti contrastanti. Una prima reazione è l'ansia; data la condizione degli abitanti del pianeta viene accentuato il concetto di vita effimera e breve che rimanda direttamente al tema della morte e della mortalità dell'essere umano. Siamo portati a pensare di aver tutto il tempo a nostra disposizione quando in realtà non è così e la natura nuda e cruda del racconto ce lo ricorda. Una seconda interpretazione della tematica del tempo può essere individuata nell'enfatizzazione da parte dell'autore di una frenesia del mondo moderno che ci allontana dai veri valori della vita, un messaggio che può essere inteso dal lettore come un invito a godersi il trascorrere del tempo, focalizzandosi su ciò che è veramente importante. Inoltre, il lettore è portato a immedesimarsi nel protagonista Sim attraversando i suoi stessi stati d'animo: dallo sconforto e dalla rassegnazione iniziale alla volontà di riscatto e rivincita finale. Nonostante la breve durata della vita, gli abitanti del pianeta hanno la nozione di "ricordo" e nel poco tempo concesso entrano in contatto con diversi e molteplici sentimenti. Questo fatto

ci fa comprendere che i ricordi non sono tali per il tempo che intercorre tra il momento vissuto e il presente ma per l'importanza che ha l'avvenimento nella nostra esistenza: per gli abitanti del Pianeta ogni istante è importante perché quello dopo potrebbe essere l'ultimo. Nel caso di Sim la rabbia nei confronti di Chion, l'amore per Lyte, l'affetto per i genitori e la sorella Scura, il rimorso durante la battaglia delle Rupì Nere e la fiducia, ben riposta, nella possibilità di un futuro migliore.

## Link e connessioni

Per meglio comprendere il racconto di Bradbury è consigliabile contestualizzarlo analizzando il periodo storico in cui viene scritto. Nel dopoguerra si sviluppa un immaginario del mondo fantascientifico: si inizia a pensare a scenari della vita futura oltre la Terra, alla scoperta e colonizzazione di nuovi pianeti. Molto spesso questi scenari futuri immaginari servono da pretesto all'autore per invitare il lettore a compiere più profonde riflessioni, facendo sempre emergere l'aspetto della morale, sulle contraddizioni della società. Si tratta di una fantascienza profondamente umanistica, tale da essere attuale per i contenuti trattati anche ai giorni nostri. Sono diversi i temi cari a Bradbury, molti si possono ritrovare nella raccolta di storie *Cento Racconti* di Ray Bradbury: tra questi troviamo storie di dinosauri, robot che si fingono umani e avventure di viaggiatori nel tempo. Nei propri racconti l'autore vuole anche rendere implicitamente omaggio a due degli scrittori a lui più cari dei quali segue le suggestioni: E. A. Poe e J. Verne; un ulteriore riferimento è proprio l'infanzia di Bradbury: egli stesso afferma infatti di essere stato un bambino timido e ossessionato dalla paura della morte, dalla separazione dai propri cari e dalla paura di crescere.



## 1.3 | Struttura

### Storyline o regole

Il racconto inizia con la nascita del protagonista, rivelandone i primi pensieri che aiutano il lettore, paragonabile al neonato inesperto, a capire il mondo in cui si trova e in cui si ambienta il racconto. Tramite i pensieri, prima, e i dialoghi, poi, del personaggio principale Sim capiamo che l'esistenza a cui sono destinati gli abitanti del pianeta è molto dura e per la maggior parte del tempo relegata alle caverne. Per via della vicinanza al sole, il popolo ha subito un'accelerazione del metabolismo dovuta alle radiazioni, riducendo così la durata della vita a soli otto giorni, nei quali si svolgono tutte le fasi dell'esistenza umana dalla nascita alla morte. Un ulteriore ostacolo, oltre al poco tempo a disposizione, è dato dal clima avverso del pianeta: troppo caldo di giorno e troppo freddo di notte. A causa delle elevatissime escursioni termiche la vita è possibile solamente per poche ore al giorno all'alba e al tramonto, ore in cui il clima permette agli abitanti delle caverne di uscire per cibarsi senza rischiare di morire bruciati dal caldo torrido del giorno o assiderati dal gelido freddo della notte. La storia si sviluppa ripercorrendo le scelte di vita di Sim e degli altri personaggi. Sim, al contrario degli altri, è deciso a voler uscire dalla condizione a cui tutti sembrano destinati. Per farlo, deve impiegare i suoi pochi giorni di vita per raggiungere l'unica navicella rimasta intatta dall'atterraggio sul pianeta. Parallelamente al suo viaggio verso la salvezza e alle sfide affrontate, emerge una questione che permea la società del pianeta: l'egoismo, ossia l'atteggiamento di preoccuparsi solo della propria breve esistenza, senza pensare al bene comune.

## Aspetti linguistici

La narrazione del testo avviene in terza persona e presenta degli incisi che riportano in tempo reale le parole dei personaggi in forma dialogica. In base al livello culturale e all'attenzione del lettore, il racconto può avere diverse interpretazioni e gradi di lettura. Il testo è scorrevole e di facile comprensione, grazie ad un registro non troppo complesso e tecnico, arricchito da molte parti descrittive caratterizzate dall'uso di metafore e similitudini. Inoltre, una successione cronologica degli eventi e una narrazione lineare delle vicende rendono l'intero racconto facilmente comprensibile ad una prima lettura. Nonostante la lettura sia scorrevole, solo con un'analisi più attenta dei contenuti del racconto è possibile cogliere un messaggio più profondo che va oltre la storia avvincente. Temi come l'egoismo e la brevità della vita, seppur espressi da alcuni personaggi in maniera esplicita all'interno dei dialoghi, rappresentano uno spunto di riflessione che spetta al lettore cogliere.

«[...], un vecchio rinsecchito dai venti, cotto come l'argilla dal calore.»

«Si scioglievano come statue di cera, [...]»

«La faccia ossuta e sottile diventò un labirinto di rughe.»

«La nascita fu improvvisa come una coltellata.  
L'infanzia sarebbe finita in un lampo.  
L'adolescenza era un temporale breve e la vita  
adulta un sogno. La maturità era un mito,  
la vecchiaia una realtà cui era impossibile sfuggire  
e che durava poco, la morte un'improvvisa  
certezza.»

«Una cosa suggeriva l'altra e la vista della flora  
mise in moto la sua mente come una trottola  
che cercasse il punto d'equilibrio [...]»

«Come un uccello che cercasse di rompere  
il guscio con il becco, Sim era un essere  
indipendente che sapeva tutto.»

In queste due pagine vengono riportate alcune frasi tratte dal racconto che contengono metafore e similitudini, e che mostrano la capacità di Bradbury di evocare nella mente del lettore delle immagini, attraverso l'inserimento costante di figure retoriche nella narrazione.

## Pattern della narrazione

Il racconto è caratterizzato dalla ripetizione del numero otto: la narrazione è articolata in otto capitoli, otto sono anche i giorni di vita dei personaggi. Sebbene ci sia un rimando a questo numero, non tutti i capitoli coincidono con i giorni di vita di Sim, come ci si potrebbe aspettare, conferendo al testo un “doppio pattern” narrativo. La narrazione presenta infatti una doppia suddivisione: in primo luogo il lettore si trova di fronte ad una prima e più classica partizione del testo in capitoli, che conferisce un ritmo al narrato e insieme aiuta il lettore nella lettura del racconto; in secondo luogo la trama della storia presenta una suddivisione in giorni (ovvero i giorni di vita dei personaggi) che non coincide con la scansione in capitoli. Un altro pattern narrativo è costituito dalle numerose descrizioni dell’ambiente che si susseguono, inserendosi tra le vicende della trama. Lo schema della narrazione è caratterizzato da un’altra suddivisione fondamentale: le fasi della giornata (alba, giorno, tramonto e notte). Ogni fase è caratterizzata da un determinato clima che consente o impedisce ai personaggi di compiere alcune azioni; questo espediente narrativo conferisce così un’ulteriore scansione temporale al narrato.

## Ruoli e generi

All'interno del testo è possibile individuare tre principali punti di vista che accomunano diversi personaggi. Il punto di vista fondamentale nel racconto è quello del protagonista e di pochi altri (Lyte e gli scienziati), che pur essendo l'ideale più impopolare all'interno della storia, è quello che dà inizio alle vicende. Sim si pone un obiettivo e cerca un modo per raggiungerlo; in questo modo assume un ruolo attivo nel racconto. Il secondo punto di vista è quello più condiviso e che appartiene ai genitori di Sim, alla sorella Scura e in generale agli abitanti del pianeta, i quali assumono un ruolo passivo, intervenendo solo in minima parte nello svolgimento delle vicende. Essi sono accomunati dal sentimento dell'egoismo che li porta a pensare solo a sé stessi, vivendo la propria breve esistenza, senza preoccuparsi del destino altrui. Infine il terzo punto di vista è antitetico rispetto a quello del protagonista e anche in questo caso non è condiviso dalla maggioranza: riguarda gli antagonisti del racconto (Chion e Nhoj), il cui ruolo è quello di ostacolare Sim nella sua missione.



## Aspetti grafici ed evocativi

Il testo non presenta elementi che contraddistinguano l'universo di riferimento dal punto di vista della presentazione grafica; è possibile invece individuare degli elementi distintivi che si riferiscono all'universo preso in considerazione, dal punto di vista prettamente cromatico. Il racconto comprende parti di testo che si dedicano alla descrizione di luoghi e paesaggi evocandone l'aspetto con richiami espliciti alle atmosfere che li contraddistinguono: dall'aria cupa e buia delle caverne dominata dall'assenza di luce e di colori chiari, alla descrizione dell'alba e del tramonto pervasi, invece, da un clima mite e profumato che si rispecchia nella vivacità dei colori di frutta e vegetazione; dalla descrizione del giorno in cui la luce e il calore del sole sono così forti da impedire le vita all'esterno, facendo emergere un paesaggio rovente e arso con una gamma cromatica caratterizzata da colori caldi, alla descrizione della notte in cui il vento gelido soffia sotto un cielo stellato nero/violaceo e sopra un terreno gelido ed arido, rispecchiando una colorazione ricca di tonalità fredde.



Immagine di riferimento delle caverne e relativa palette cromatica.



Immagine della valle all'alba e relativa palette cromatica.



Immagine della valle di giorno e relativa palette cromatica.



Immagine della valle al tramonto e relativa palette cromatica.

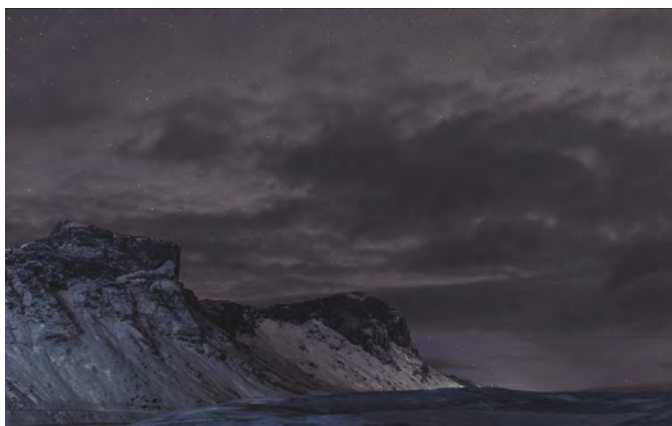


Immagine evocativa della valle di notte e relativa palette cromatica.

## Navigabilità

Il racconto *Ghiaccio e Fuoco* presenta una lettura scorrevole, di immediata comprensione. Il lessico pur essendo vario non risulta mai eccessivamente tecnico o specifico, rendendo il contenuto facilmente comprensibile. Inoltre, la stesura del narrato in terza persona aiuta il lettore a non confondere i diversi personaggi e i loro relativi pensieri, seguendo dall'esterno le vicende. Seppur il testo complessivo presenti una struttura abbastanza articolata, nella quale si alternano momenti descrittivi e d'azione, il senso del narrato non viene mai perso. Per coinvolgere maggiormente il lettore, oltre agli incisi che riportano le parole dei personaggi, il narratore non assume un punto di vista onnisciente, ma si fa portavoce dei pensieri e delle riflessioni di Sim sulla sua triste condizione. Tutti questi aspetti incentivano la lettura del racconto fino all'epilogo. Il finale della vicenda si scopre solamente nelle ultime pagine del testo, rimanendo però vago e lasciando il lettore nel dubbio su dove la nave atterrerà; l'unica sicurezza è che Sim e il suo equipaggio stanno lasciando il pianeta.



## Parte 2 | **Testo di destinazione**

### 2.1 Tipologia di artefatto

Testo mediale di traduzione

### 2.2 Cooperazione nei giochi da tavolo

Definizione



## 2.1 | Tipologia di artefatto

### Testo mediale di traduzione

Il testo mediale di traduzione a cui si è approdati è un prodotto ludico. La scelta è stata orientata verso questo tipo di artefatto poichè il distopico racconto “Ghiaccio e Fuoco” di Bradbury offre numerosi elementi utili a creare dinamiche di gioco: una storia avvincente, che punta molto sull’azione, un ricco immaginario di genere fantascientifico che riguarda ambientazioni, paesaggi e morfologia di un pianeta ostile, un personaggio principale intrappolato e una missione: fuggire e cambiare il suo e l’altrui destino. Sim, guidato dal desiderio di evadere, intraprende un viaggio verso l’ignoto, affrontando le avversità con coraggio e ingegno; incarnando, per certi versi, il modello dell’eroe epico, dell’avventuriero. Si è deciso perciò di sfruttare il potenziale narrativo e l’accuratezza descrittiva del pianeta immaginario e di trasferire questi aspetti in un prodotto in grado di farli emergere in maniera altrettanto efficace e con lo scopo di attuare una sorta di *re-enactment* dell’avventura di Sim e degli altri personaggi. Il risultato è un gioco da tavolo per tutte le età in cui ciascun giocatore può calarsi nei panni di un avventuriero come Sim e provare a compiere la sua missione.





## 2.2 | Cooperazione nei giochi da tavolo

### Definizione

Ciò che caratterizza l'elaborato finale è il suo inserirsi nella categoria dei giochi da tavolo cooperativi (o collaborativi), un gioco in cui è necessaria la collaborazione di tutti i partecipanti per raggiungere un obiettivo finale comune: battere il gioco stesso. La sfida sta nel superare gli ostacoli che si presentano e arrivare al traguardo o compiere la missione prima che avvenga un determinato evento o che scada il tempo. Solo aiutandosi a vicenda i giocatori riusciranno a vincere contro il gioco, per questo la competizione tra i partecipanti non viene enfatizzata anche se in alcuni casi è possibile si debba scovare un "traditore", ruolo rivestito in alcuni giochi da uno o più giocatori. Tra i giochi collaborativi più celebri troviamo *Scotland Yard* (1983), *Arkham Horror* (1987), *Shadows over Camelot* (2005), *Pandemia* (2007), *Battlestar Galactica - il gioco da tavolo* (2008), *Hanabi* (2010), *Le Leggende di Andor* (2012).

Si è deciso di progettare un gioco collaborativo per far emergere i temi di fondo al racconto di Bradbury: una riflessione sull'egoismo e l'individualismo che caratterizza la società. Sebbene il racconto sia stato pubblicato nel 1946 e abbia come riferimento uno scenario politico molto diverso, i temi presentati risultano comunque molto attuali. Come molte opere della narrativa fantascientifica, *Ghiaccio e Fuoco* utilizza un immaginario simil-post apocalittico lontano nel tempo e nello spazio, nello specifico una dimensione distopica, per far leva su un forte messaggio radicato invece nella realtà presente. Con la figura di Sim, però, Bradbury omaggia anche il coraggio e l'intelligenza umana. Partendo dall'operato non individualista del protagonista, abbiamo sviluppato dunque l'idea di trasmettere il senso di cooperazione e altruismo tra i giocatori, i quali possono vincere solo se uniti contro il gioco, riuscendo a portare in salvo tutti i partecipanti prima che scada il tempo.



## Parte 3 | **Casi studio**

### 3.1 Giochi da tavolo collaborativi

*Scotland Yard / Pandemic*

### 3.2 Gioco collaborativo a tempo

*T.I.M.E.S Stories*

### 3.3 Giochi collaborativi tratti da racconti

*Sherlock Holmes: consulting detective -  
The Lord of the Rings: the card game -  
Robinson Crusoe: Adventures on the  
Cursed island*

### 3.4 Gioco collaborativo con problematiche

*Panic station - Criticità di Panic station*



## Introduzione

In funzione della realizzazione del prodotto ludico sono state analizzate varie tipologie di giochi da tavolo collaborativi. In particolare, sono stati presi in considerazione giochi che si inseriscono nel genere di fantascienza e avventura e che propongono meccaniche di gioco che rispecchiano le dinamiche del racconto, includendo per esempio il limite di tempo, il gioco di squadra, ostacoli da superare e un obiettivo comune da raggiungere. Nella scheda di analisi dei casi studio inizialmente viene presentato il gioco indicando autore, editore, anno della prima edizione, numero di giocatori, audience, durata, livello di aleatorietà e contenuto del gioco; seguono dei parametri utili per stabilire l'indice di successo o insuccesso del prodotto, quali: traduzioni (in quanti e quali lingue è stato tradotto), diffusione (in quanti e quali Stati è venduto), storyline (le regole e il tema del gioco), costi<sup>1</sup> e le espansioni del prodotto e infine un'analisi della comunicazione. In base ai risultati ottenuti si sono evidenziati diversi casi di successo, derivato dalla loro ampia diffusione e dal numero di espansioni sviluppate nel corso del tempo. I casi di successo individuati possono essere divisi in tre categorie. Nella prima troviamo alcuni giochi collaborativi quali *Scotland Yard* (1983) e *Pandemic* (2008). Nella seconda categoria troviamo *Time* (2015), uno dei migliori giochi collaborativi che sfrutta il limite di tempo come tratto distintivo della dinamica di gioco. Della terza categoria fanno parte i giochi collaborativi di successo basati sulla trama di un testo scritto: *Sherlock Holmes: consulting detective* (1981), che riprende la figura del famoso investigatore e alcune delle sue indagini nella Londra vittoriana; *The Lord of the Rings: the card game* (2011) che ripropone la trama del romanzo di Tolkien in un gioco di carte, e *Robinson Crusoe: Adventures on the Cursed island* (2012), che richiama l'ambientazione e la storia del libro *Robinson Crusoe* di Daniel Defoe del 1719. Tra i casi analizzati è stato individuato un gioco che presenta diverse criticità: il prodotto *Panic station* (2011). Se da una parte il gioco

1. Il prezzo indicato nella scheda di analisi di ogni gioco si riferisce al costo del prodotto riportato sulle principali piattaforme online di e-commerce come Amazon o sul sito dell'editore.

vanti una grande distribuzione, dall'altra si è riscontrato come indice di insuccesso il fatto che abbia avuto solo due espansioni, le quali non sembrano aver risolto le problematiche segnalate da un gran numero di giocatori, come emerge dai commenti e articoli pubblicati su siti e blog dedicati al mondo dei giochi in scatola. Le critiche negative riportano principalmente le medesime problematiche: il regolamento appare confusionario, si nota poca cura nei dettagli nelle meccaniche di gioco, generando molti dubbi a livello logico (incongruenze tra gli aspetti narrativi e le regole del gioco).







Scatola del remake del 2014 del gioco da tavolo originale *Scotland Yard* del 1983.  
Dimensioni: 27 x 37 x 5 cm

## 3.1 | Giochi da tavolo collaborativi

### *Scotland Yard*

#### **Autore**

Werner Schlegel, Dorothy Garrels, Fritz Iffland, Manfred Burggraf, Werner Scheerer e Wolf Hoermann

#### **Editore prima edizione**

Ravensburger

#### **Anno prima edizione**

1983

#### **Numero giocatori**

3 - 6 giocatori

#### **Audience**

10 +

#### **Durata**

45 - 60 minuti

#### **Aleatorietà**

Bassa

#### **Contenuto del gioco**

1 tabellone che rappresenta la mappa del centro di Londra, 6 pedine, 125 gettoni movimento (54 taxi, 43 bus, 23 metropolitana, 5 Mr. X), 18 carte posizione iniziale, 2 carte doppia mossa, 1 blocchetto per Mr. X, 1 cappello Mr. X.

#### **Traduzioni**

Tedesco, versione multi-linguistica in inglese, olandese, francese, tedesco, italiano

#### **Diffusione**

Italia, Regno Unito, Germania, Stati Uniti, Australia, Paesi Bassi, Canada, Austria, Spagna

### Storyline

Uno dei giocatori impersona il fuggitivo, *Mister X*, mentre gli altri, nella parte dei poliziotti, tentano di acciuffare il malvivente attraverso le strade di Londra. I giocatori si spostano impiegando taxi, autobus e metropolitana in base ai gettoni che possiedono, ogni mezzo permette di muoversi a velocità diverse e raggiungere punti diversi. Le vie d'acqua sono accessibili solo da Mr. X e seguono il percorso della rotta dei battelli lungo il Tamigi. In cinque momenti del gioco Mr. X deve rivelare la sua posizione corrente. Gli investigatori hanno quindi l'opportunità di raffinare la loro ricerca conoscendo il tipo di trasporto usato da Mr. X, limitando quindi il numero di possibili posizioni in cui può trovarsi. Gli investigatori vincono il gioco se uno di loro cattura Mr. X atterrando sulla sua posizione corrente, Mr. X vince se riesce a non farsi catturare fino a quando gli investigatori esauriscono i gettoni.

### Audience

Il gioco è destinato ad un pubblico di età superiore ai 10 anni. Se un componente della squadra fosse meno esperto potrebbe essere tenuto in disparte dai giocatori con più esperienza ed essere sopraffatto dalle proposte degli altri investigatori.

### Costo ed espansioni

Il remake del gioco ha un costo di circa 20 €.

Il gioco originale è stato pubblicato per la prima volta in Germania nel 1983. La Ravensburger ha recentemente pubblicato alcune varianti del gioco ambientate in altri luoghi:

#### 1. *N.Y. Chase*

- Anno di pubblicazione: 2000
- Numero di giocatori: 3 - 6
- Durata media: 45 minuti
- Età suggerita: da 10 anni in su
- Costo: 24,32 \$
- Varianti: in questa versione del gioco Mister X cerca di non essere catturato per le vie di Manhattan. I detective hanno delle funzioni aggiuntive: possono utilizzare blocchi stradali e un elicottero, possono scambiarsi i gettoni tra di loro e non sono obbligati a dare quelli già utilizzati a Mister X.

#### 2. *Mister X - Fuga attraverso l'Europa*

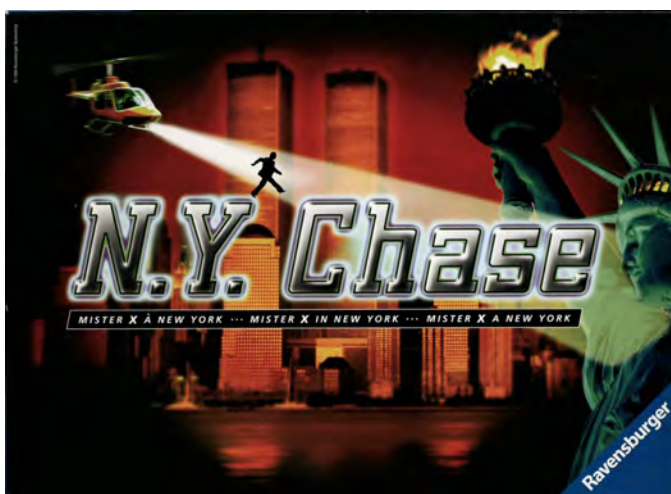
- Anno di pubblicazione: 2009
- Numero di giocatori: 2 - 6
- Durata media: 60 minuti
- Età suggerita: da 10 anni in su
- Costo versione italiana: 34,00 €
- Varianti: si basa sugli stessi elementi strategici e cooperativi del gioco originale, ma con elementi più strategici, rendendolo ancora più interessante per i giocatori più anziani. La caccia a Mister X non si svolge più qui nel centro di Londra, ma è estesa a tutta l'Europa.

### 3. Scotland Yard Swiss Edition

- Anno di pubblicazione: 2011
- Numero di giocatori: 2 - 6
- Durata media: 45 minuti
- Età suggerita: da 10 anni in su
- Costo: 33 CHF
- Varianti: è una versione moderna dello Scotland Yard originale della Ravensburger che trasferisce la caccia di Mister X da Londra alla Svizzera. Sono presente nuove funzionalità, una nuova mappa e la possibilità per Mister X di fuggire via cielo e barca.

### 4. Scotland Yard

- Anno di pubblicazione: 2014
- Numero di giocatori: 2 - 6
- Durata media: 45 minuti
- Età suggerita: da 8 anni in su
- Costo della versione italiana: 19,99 €
- Varianti: remake della versione originale



1.



2.



3.



4.

### Analisi della comunicazione

L'illustratore che ha realizzato la grafica del gioco è Rene Habermacher. La plancia di gioco, che presenta la mappa della città di Londra, è definita nei minimi dettagli ed è molto accattivante anche a distanza di anni nonostante il gioco abbia ormai più di 30 anni. I gettoni che indicano i vari mezzi di trasporto messi a disposizione dei giocatori sono molto colorati e presentano i loghi realmente utilizzati a Londra per indicare rispettivamente la metropolitana, i bus e i taxi. Vengono forniti anche un cappello e un blocco per Mister X, per far immedesimare e distinguere più facilmente da tutti il giocatore che lo interpreta. La versione del 2014 presenta una plancia di gioco molto simile a quella originale, mentre i simboli dei mezzi di trasporto sui gettoni sono stati sostituiti da dei pittogrammi neri su sfondo colorato.



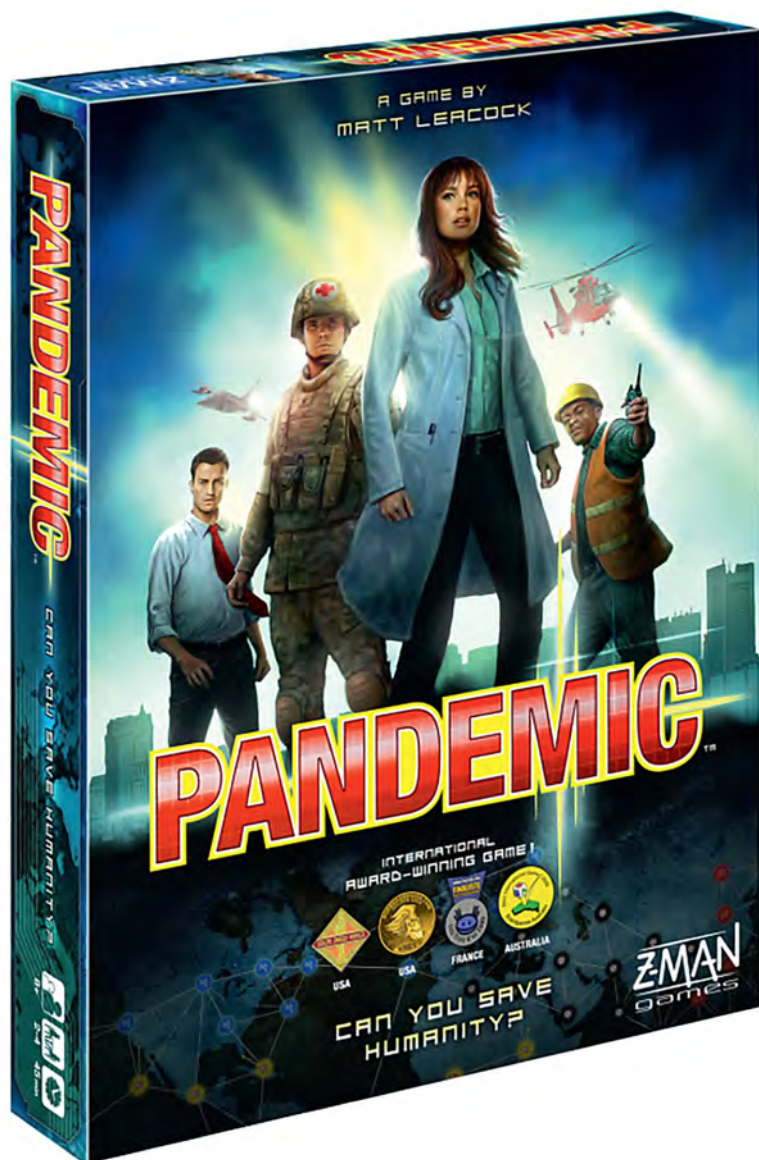




A sinistra: componenti della riedizione del gioco originale del 1983.

Sopra: tabellone della prima edizione con la mappa della città di Londra e scatola del gioco originale del 1983.





Scatola della riedizione di *Pandemic*.

Dimensioni: 30,5 x 21,8 x 4,3 cm

## ***Pandemic / Pandemia***

### **Autore**

Matt Leacock

### **Editore prima edizione**

Z-Man Games

### **Anno prima edizione**

2008

### **Numero giocatori**

2 - 4 giocatori

### **Audience**

Tutta la famiglia, suggerito 14 +

### **Durata**

45 minuti

### **Aleatorietà**

Media

### **Contenuto del gioco**

Comprende una plancia rappresentante una “rete” di collegamenti tra le città più importanti del mondo, quattro tipi di carte (59 Carte Giocatore, 48 Carte Infezione, 7 Carte Ruolo, Carte Riasuntive), 96 Cubetti Malattia di quattro colori diversi (blu, giallo, nero, rosso), 7 pedine e 6 segnalini.

### **Traduzioni**

Inglese, tedesco, svedese, finlandese, francese, ceco, polacco, giapponese, olandese, cinese, russo, italiano, greco, rumeno, spagnolo, bulgaro, ungherese, norvegese, portoghese, islandese, lituano

### **Diffusione**

Svizzera, Germania, Stati Uniti, Italia, Grecia, Regno Unito, Paesi Bassi, Inghilterra, Belgio, Galles, Portogallo, Irlanda, Spagna, Francia, Malesia, Messico, Austria, Canada

### Storyline

Pandemia è un gioco da tavolo cooperativo progettato da Matt Leacock e pubblicato da Z-Man Games nel 2007. In Pandemia tutti i giocatori fanno parte di una squadra di controllo malattie e devono collaborare per sviluppare delle cure e impedire i focolai, prima che malattie letali (Blu, Gialla, Nera e Rossa) si diffondano senza controllo e contaminino l'umanità. L'obiettivo finale è scoprire le cure di tutte e 4 le malattie. Ogni giocatore svolge un ruolo specifico tra i 5 disponibili (Responsabile Trasporti, Medico, Scienziato, Ricercatore, Esperto delle Operazioni) ed è dotato di capacità speciali che migliorano le possibilità di successo della squadra. I giocatori perdono se: si verificano 8 focolai, non rimangono abbastanza *Cubi Malattia* quando richiesto (perché una malattia si è diffusa eccessivamente), non rimangono abbastanza *Carte Giocatore* quando servono (significa che il tempo a disposizione della squadra si è esaurito). La vittoria del gruppo comporta la vittoria della partita.

### Audience

*Pandemia* è un gioco adatto a tutta la famiglia (sulla scatola è indicato 14+). Nel 2009 ha vinto il premio *BoardGameGeek Golden Geek* come miglior gioco per famiglie. Il gioco è di facile comprensione e perciò dà l'impressione di essere molto più semplice di quanto sia in realtà. Infatti è piuttosto complesso giocare ad un livello avanzato, sfruttando tutte le potenzialità. Solo i gamer più navigati raggiungono livelli alti, mentre per i ragazzi più giovani è più arduo. Perciò, in base al gruppo di gioco, si potrebbe arrivare a situazioni in cui poche persone decidono quali strategie adottare, mentre gli altri si limitano a muovere le pedine.

## Costo ed espansioni

Il gioco è disponibile online ad un prezzo di circa 30 €.

Nel corso degli anni sono state realizzate diverse versioni ed espansioni ufficiali, distribuite anche in Italia, che ampliano il numero di giocatori e/o le caratteristiche del gioco base:

### 1. *Pandemia: sull'orlo dell'abisso*

- Titolo originale: *Pandemic: On the Brink*
- Anno di pubblicazione: 2009
- Numero di giocatori: 2 - 5
- Durata media: 45 minuti
- Età suggerita: da 14 anni in su
- Costo versione italiana: 30,85 €
- Varianti: in questa versione vengono aggiunti sei nuovi ruoli, otto nuovi eventi speciali (tra i quali il pericolo di bio-terrorismo) e altro, modificando leggermente le regole per permettere lo svolgimento fino a 5 giocatori.

### 2. *Pandemia: in laboratorio*

- Titolo originale: *Pandemic: In the Lab*
- Anno di pubblicazione: 2013
- Numero di giocatori: 1 - 6
- Durata media: 45 minuti
- Età suggerita: da 14 anni in su
- Costo versione italiana: 32,90 €
- Varianti: in questa versione si utilizza un nuovo tabellone, che fa muovere i personaggi all'interno di un laboratorio. L'espansione introduce quattro nuovi ruoli, nuovi eventi ceppo virulento, e uno scenario *Mutazione Mondiale*. Questa espansione permette di giocare da uno (solitario) fino a sei giocatori (anche in squadre rivali).

### 3. *Pandemia: la cura*

- Titolo originale: *Pandemic: the Cure*
- Anno di pubblicazione: 2015
- Numero di giocatori: 2 – 5
- Durata media: 30 minuti
- Età suggerita: da 8 anni in su
- Costo versione italiana: 32,34 €
- Varianti: *Pandemia: la cura* è una versione basata sui dadi della prima versione di *Pandemia*. Una partita si prepara in meno di un minuto e si gioca in 30 minuti. Come nel gioco da tavolo, quattro malattie minacciano il mondo e il compito di salvare l'umanità spetta alla vostra squadra. Ogni giocatore può tirare i dadi tutte le volte che vuole, ma più volte ripete il tiro in cerca del risultato perfetto, più è probabile che si verifichi la prossima epidemia.

### 4. *Pandemia: contagio*

- Titolo originale: *Pandemic: Contagion*
- Anno di pubblicazione: 2015
- Numero di giocatori: 2 – 5
- Durata media: 30 minuti
- Età suggerita: da 13 anni in su
- Costo versione italiana: 18,98 €
- Varianti: troppo a lungo l'umanità ha scoperto cure per combattere le epidemie. Ora le malattie contrattaccano e quella più letale vincerà la partita.

### 5. *Pandemic Legacy*

- Anno di pubblicazione: 2015
- Numero di giocatori: 2 - 4
- Durata media: 60 min
- Età suggerita: da 13 anni in su
- Costo versione italiana: 49,90 €
- Varianti: riprende la versione base ma trasforma il gioco in una campagna: le decisioni dei giocatori cambiano “fisicamente” le componenti di gioco.



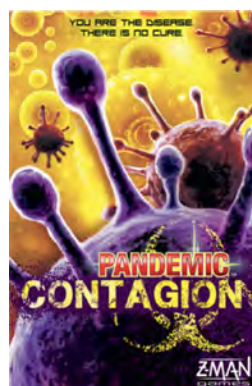
1.



2.



3.



4.



5.

### Analisi della comunicazione

Gli illustratori che hanno curato il gioco sono Joshua Cappel e Régis Moulun. Josh Cappel ha contribuito a realizzare la grafica e il layout del gioco, mentre le illustrazioni vere e proprie sono state realizzate da Régis Moulun. Anche Matt Leacock, l'autore del gioco, precedentemente nella sua carriera si era occupato di grafica, quindi ha contribuito dando anche indicazioni dal punto di vista grafico. I materiali della prima versione del gioco non colpiscono particolarmente per la loro cura: la mappa sulla plancia di gioco è molto semplice ed essenziale. I colori in generale sono abbastanza spenti e poco attrattivi ad eccezione degli elementi che riprendono i colori rosso, giallo, blu e nero dei ceppi di epidemie. Nelle versioni successive del gioco invece, la grafica è stata resa più all'avanguardia e si è cercato di darle un aspetto più futuristico utilizzando diversi toni di blu per la plancia di gioco e impiegando colori più accesi per i quattro ceppi di epidemie.







A sinistra: tabellone e componenti del gioco nella riedizione del 2012.

Sopra: dettagli del tabellone e della disposizione degli elementi.





Scatola di formato quadrato,  
con le dimensioni di 7,6 x 29,8 x 29,8 cm

## 3.2 | **Gioco collaborativo a tempo**

### ***T.I.M.E Stories***

#### **Autore**

Peggy Chassenet, Manuel Rozoy

#### **Editore prima edizione**

Space Cowboys

#### **Anno prima edizione**

2015

#### **Numero giocatori**

2 - 4 giocatori

#### **Audience**

12 +

#### **Durata**

90 - 120 minuti

#### **Aleatorietà**

Alta

#### **Contenuto del gioco**

8 pedine Agente, 1 segnalino Tempo, 1 segnalino Gruppo, 7 dadi, 61 scudi, 164 segnalini, 30 punti vita.

#### **Traduzioni**

Tedesco, francese, inglese, spagnolo, polacco, italiano, ceco, russo, giapponese, ungherese

#### **Diffusione**

Germania, Stati Uniti, Grecia, Bulgaria, Regno Unito, Paesi Bassi, Italia, Australia, Spagna, Emirati Arabi, Polonia, Canada, Irlanda, Belgio, Lituania, Francia, Singapore, Portogallo

### Storyline

«L'Agenzia T.I.M.E protegge l'umanità impedendo che anomalie temporali e paradossi minaccino la struttura del nostro universo. Come agenti temporali, tu e la tua squadra entrerete nei corpi di esseri di mondi differenti per completare con successo le missioni che vi sono state date. Il fallimento è impossibile, poiché potrai tornare indietro nel tempo quante volte è necessario.» T.I.M.E Stories è un gioco narrativo, un gioco di “decksploration”. Ogni giocatore è libero di dare al proprio personaggio un “ruolo”, in modo da vivere una storia. I giocatori iniziano il gioco dalla loro base di partenza, dove ricevono il briefing della missione. L'ambientazione è quella di un manicomio con varie stanze che i giocatori esplorano per poi condividere le informazioni accumulate con gli altri compagni. L'obiettivo è quindi completare la missione nel minor numero di tentativi. I giocatori si servono di *Unità Temporali*, la cui quantità dipende dallo scenario e dal numero di giocatori. Ogni tentativo di movimento è chiamato *Corsa*; Se i giocatori non terminano la missione entro il tempo previsto, vengono riportati nel presente, ma possono riprovare a raggiungere il loro obiettivo con gli indizi accumulati precedentemente. Lo scopo del gioco è quindi quello di eseguire la *Corsa* perfetta, superando tutti gli ostacoli di uno scenario.

### Audience

Questo gioco può essere rivolto agli appassionati dei giochi di ruolo: i giocatori sono portati ad interpretare i propri personaggi, capendone le loro proprietà e abilità.

### Costo ed espansioni

Il gioco è disponibile online ad un prezzo di circa 72,90 €.  
Di seguito le espansioni ufficiali del gioco.

#### 1. *T.I.M.E Stories, The Marcy Case*

- Anno di pubblicazione: 2009
- Numero di giocatori: 2 - 4
- Durata media: 90 - 120 minuti
- Età suggerita: 12 +
- Costo: 22,49 €
- Varianti: *The Marcy Case* è la prima espansione ufficiale. Ha uno scenario elettrizzante che porta i giocatori negli Stati Uniti del 1992, nei panni di membri dell'Agenzia T.I.M.E in cerca di una ragazza scomparsa.

#### 2. *T.I.M.E Stories, A Prophecy of Dragons*

- Anno di pubblicazione: 2016
- Numero di giocatori: 2 - 4
- Durata media: 90 - 120 minuti
- Età suggerita: 12 +
- Costo: 24,89 €
- Varianti: è la seconda espansione ufficiale di T.I.M.E Stories, ambientata in un medioevo pervaso dalla magia. I giocatori hanno il ruolo di riparare la falla temporale ne La Profezia dei Draghi, combattendo numerosi nemici.

#### 3. *T.I.M.E Stories, Behind the Mask*

- Anno di pubblicazione: 2016
- Numero di giocatori: 2 - 4
- Durata media: 90 - 120 minuti
- Età suggerita: 12 +
- Costo: 24,89 €
- Varianti: *Behind the Mask* è la terza espansione di T.I.M.E Stories. I giocatori nei panni di agenti temporali tornano nell'antico Egitto per risolvere un crimine che minaccia di destabilizzare il futuro. Mentre si esplora questo mondo si possono sfruttare i trasferimenti istantanei consentiti dal dispositivo di trasferimento istantaneo della tua squadra.

#### 4. *T.I.M.E Stories, Lumen Fidei*

- Anno di pubblicazione: 2017
- Numero di giocatori: 2 - 4
- Durata media: 90 - 120 minuti
- Età suggerita: 12 +
- Costo: 32,32 €
- Varianti: viaggio nella Spagna del XV secolo a *Lumen Fidei*, la quinta espansione per le storie di T.I.M.E. Nell'avventura, i giocatori devono infiltrarsi in una riunione segreta degli ordini militanti cristiani per rubare un oggetto prezioso per l'Agenzia. La missione è scoprire la verità e tornare all'agenzia T.I.M.E con la pietra. In questa espansione la pressione sui giocatori non riguarda solo il tempo, ma implica anche scelte morali, un potente avversario e nuovi meccanismi.

#### 5. *T.I.M.E Stories, The Endurance Expedition*

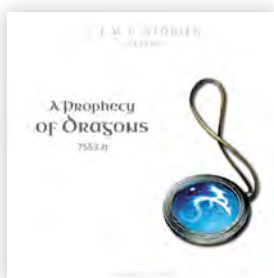
- Anno di pubblicazione: 2017
- Numero di giocatori: 2 - 4
- Durata media: 90 - 120 minuti
- Età suggerita: 12 +
- Costo: 24,75 €
- Varianti: nella quarta espansione per le storie di T.I.M.E, un'anomalia temporale si è aperta nel 1914 in Antartide. Questo è l'anno in cui l'equipaggio dell'Endurance ha tentato di attraversare il continente e ha fallito. Per svelare i misteri di questa anomalia temporale i giocatori vengono condotti in un regno in cui le temperature scendono al di sotto di -40 dove agiscono forze soprannaturali.

#### 6. *T.I.M.E Stories, Estrella Drive*

- Anno di pubblicazione: 2017
- Numero di giocatori: 2 - 4
- Durata media: 90 - 120 minuti
- Età suggerita: 16 +
- Costo: 33,52 €
- Varianti: come membri dell'agenzia T.I.M.E siete inviati nel 1982 per indagare su un'anomalia temporale in una casa di Hollywood presumibilmente infestata. *Estrella Drive* è consigliato a un pubblico adulto poiché alcuni temi di questa avventura potrebbero essere non adatti ai più giovani.



1.



2.



3.



4.



5.



6.

### Analisi della comunicazione

Gli illustratori sono: Ben Carre, Vincent Dutrait, David Lecossu, Pascal Quidault. Le scelte grafiche e stilistiche sono coerenti con l'ambientazione futuristica e asettica del gioco. Le carte hanno illustrazioni molto curate, l'unica nota negativa è la quantità eccessiva di testo, che non facilita la lettura. Anche il manuale di istruzioni si dilunga troppo nello spiegare i componenti.









Dimensioni della scatola: 35 x 18 x 14 cm

## 3.3 | Giochi collaborativi tratti da racconti

### *Sherlock Holmes: consulting detective*

**Autore**

Raymond Edwards, Suzanne Goldberg, Gary Grady

**Editore prima edizione**

Ystari Games

**Anno prima edizione**

1981

**Numero giocatori**

1 - 8 giocatori

**Audience**

10 +

**Durata**

60 - 120 minuti

**Aleatorietà**

Assente

**Contenuto del gioco**

Il gioco comprende una mappa della Londra vittoriana, l'elenco degli indirizzi di Londra, il libro dei casi e gli articoli di giornale.

**Traduzioni**

Inglese, francese, italiano, spagnolo, greco, giapponese

**Diffusione**

Stati Uniti, Germania, Francia, Paesi Bassi, Belgio, Inghilterra, Regno Unito, Canada, Irlanda, Portogallo, Italia, Spagna

### Storyline

È possibile giocare in tre modalità differenti: in solitario, con due giocatori in competizione e come gioco cooperativo. Inizialmente si sceglie un caso da risolvere e ad ogni turno gli investigatori possono consultare un unico indizio da Il libro degli indizi andando nel luogo relativo indicato sulla mappa. Non è detto che un luogo costituisca un punto-indizio. Durante il gioco è possibile utilizzare l'annuario per cercare la posizione di un eventuale indizio. Ad esempio nel caso di una vittima avvelenata è possibile consultare l'annuario per trovare dove sono localizzate le farmacie. È possibile inoltre leggere i giornali del *Times* con data uguale o precedente a quella del caso. Alla fine di ogni turno i giocatori possono proporre una soluzione rispondendo alle domande del Libro dei quiz. Una volta data la soluzione si può continuare a giocare ma non è possibile cambiarla. Solo dopo che tutti i giocatori hanno dato la propria soluzione si confrontano le risposte con quella del Libro dei casi.

### Audience

È dedicato ad un pubblico trasversale. Nel 1985 il gioco vinse il prestigioso premio tedesco *Spiel des Jahres*.

## Costo ed espansioni

Il costo della versione originale è 39,90 €.

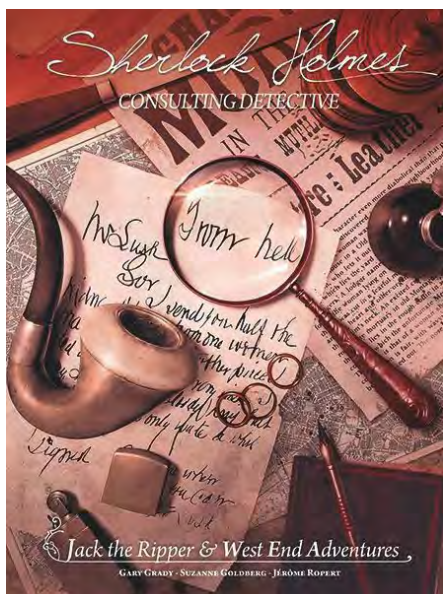
Nel corso degli anni sono state sviluppate diverse versioni a partire dal boardgame del 1981, le più recenti e più diffuse sono:

### 1. *Sherlock Holmes: Jack the Ripper & West End Adventures*

- Anno di pubblicazione: 2017
- Numero di giocatori: 1 - 8
- Durata media: 60 - 120 minuti
- Età suggerita: 10+
- Costo versione italiana: 42,12 €
- Varianti: Sherlock Holmes Consulting Detective: Jack the Ripper & West End Adventures è un'espansione autonoma rispetto a Sherlock Holmes Consulting Detective con una grafica aggiornata che presenta altri dieci casi da risolvere nella Londra vittoriana di Sherlock Holmes. Un elenco di "Directory di Londra", mappe e giornali sono inclusi nel gioco. Sono presenti sei casi indipendenti di "West End Adventures" (ridisegnati e aggiornati dall'espansione del 1995) e una serie di quattro nuovi casi basati sugli omicidi di Jack lo Squartatore.

### 2. *Sherlock Holmes: Carlton House & Queen's Park*

- Anno di pubblicazione: 2018
- Numero di giocatori: 1 - 8
- Durata media: 90 minuti
- Età suggerita: 12+
- Costo versione originale: 46,66 €
- Varianti: presenta dieci nuovi casi da risolvere e alcuni casi classici rivisti e aggiornati.



1.



2.



### Analisi della comunicazione

Illustratori: Bernard Bittler, Arnaud Demaegd, Nils Gulliksson, Neriac, Pascal Quidault, Stefan Thulin.

Il gioco presenta una mappa che rappresenta la Londra vittoriana e lo stile grafico dei vari elementi richiamano quest'epoca.





Scatola di formato quadrato, dimensioni:  
29,8 x 7,6 x 29,8 cm

## *The Lord of the Rings: the card game*

### **Autore**

Nate Fench

### **Editore dell'edizione originale**

Fantasy Flight Games

### **Anno prima edizione**

2011

### **Numero giocatori**

1 - 2 giocatori (fino a quattro con più mazzi di carte)

### **Audience**

13 +

### **Durata**

30 - 90 minuti

### **Aleatorietà**

Media

### **Contenuto del gioco**

226 carte (12 carte eroe, 120 carte giocatore, 84 carte incontro, 10 carte missione), 40 segnalini danno, 26 segnalini progresso, 30 segnalini risorse, 1 gettone per il primo giocatore

### **Traduzioni**

Inglese, tedesco, ceco, francese, portoghese, spagnolo, italiano, polacco, greco, cinese

### **Diffusione**

Stati Uniti, Australia, Italia, Grecia, Germania, Regno Unito, Canada, Paesi Bassi, India, Svizzera, Spagna, Portogallo, Russia



### Storyline

*The Lord of the Rings: The Card Game* è un Living Card Game cooperativo nel quale uno o due giocatori (fino a quattro con due mazzi di carte) comandano alcuni dei personaggi e degli artefatti della Terra di Mezzo per sconfiggere le forze dell'Oscurità. Il gioco presenta due mazzi di carte, quelle del giocatore e quelle del mazzo incontri che rappresentano il nemico da sconfiggere. Le carte del giocatore sono divise in quattro categorie (comando, tattica, sapere, spirito). Inizialmente i giocatori scelgono la ricerca da intraprendere e il gioco si articola in sette fasi. Lo scopo è quello di scegliere i propri eroi, raccogliere alleati, acquisire artefatti e collaborare con i propri amici per sopravvivere ai nemici più pericolosi, cooperando per superare gli ostacoli attinti dal mazzo incontro, per completare la missione e ottenere la vittoria. Il gioco si conclude quando si portano a termine tutte le scene o tutti i giocatori vengono eliminati.

### Audience

Ha un pubblico trasversale anche se è più apprezzato dagli amanti dei giochi di carte e ancor di più dai fans de *Il signore degli anelli*.

## Costo ed espansioni

Il costo della prima edizione del 2011 è 37,35 €.

Essendo un Living Card Game, *The Lord of the Rings: The Card Game* offre una varietà di personalizzazioni del gioco in continua espansione. Oltre alla creazione di nuove carte da includere nel proprio mazzo, sono state prodotte diverse espansioni deluxe ed espansioni di saga.

*Espansione deluxe:*

### 1. *The Lord of the Rings: The Card Game – Khazad-dûm*

- Anno di pubblicazione: 2011
- Numero di giocatori: 1 - 2
- Durata media: 30 - 90 minuti
- Età suggerita: 14+
- Costo versione inglese: 29,90 €
- Varianti: la prima espansione deluxe *The Lord of the Rings: The Card Game, Khazad-dûm* trasporta i giocatori nell'antico regno dei Nani con 165 nuove carte, inclusi nuovi scenari, serie di incontri, eroi, alleati, allegati ed eventi.

### 2. *The Lord of the Rings: The Card Game – The Wilds of Rhovanion*

- Anno di pubblicazione: 2018
- Numero di giocatori: 1 - 4
- Durata media: 60 - 120 minuti
- Età suggerita: 14+
- Costo versione inglese: 23,65 \$
- Varianti: presenta tre nuovi scenari rispetto alla prima edizione che portano il giocatore a nord lungo il possente fiume Anduin, attraverso Mirkwood, e verso la prospera città di Dale. Lo scopo è combattere per proteggere una banda di rifugiati che sono sfuggiti alla presa di Mordor e ora cercano asilo nel regno di Rhovanion.

*Espansione di saga:*

### *3. The Lord of the Rings: The Card Game - The Hobbit*

- Anno di pubblicazione: 2012
- Numero di giocatori: 1 - 4
- Durata media: 30 - 90 minuti
- Età suggerita: 14 +
- Costo versione italiana: 27,91 €
- Varianti: la prima espansione di Saga di The Lord of the Rings: The Card Game comprende tre nuovi scenari che possono essere giocati uno alla volta, oppure collegati per formare una campagna che consente ai giocatori di rivivere l'intera storia di Bilbo. Bilbo Baggins è un nuovo personaggio eroe che aggiunge una nuova sfera di influenza al gioco: la sfera Baggins. I gettoni sfera Baggins possono essere utilizzati non solo per pagare la sfera Baggins e le carte neutrali, ma possono servire per uscire da situazioni insidiose attraverso una serie di effetti di gioco che cambiano in ogni scenario. Baggins è così centrale nella storia che se il personaggio lascia il gioco, i giocatori perdono automaticamente. Lo Hobbit: Over Hill e Under Hill introduce inoltre un nuovo tipo di carta tesoro che i giocatori acquisiscono solo completando gli scenari.

### *4. The Lord of the Rings: The Card Game – The Flame of the West*

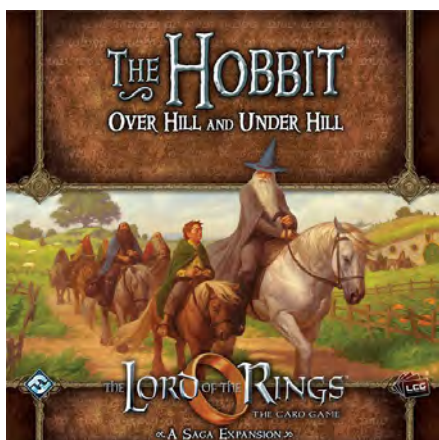
- Anno di pubblicazione: 2016
- Numero di giocatori: 1 - 4
- Durata media: 30 - 90 minuti
- Età suggerita: 13 +
- Costo versione inglese: 59 €
- Varianti: con le sue 165 nuove carte, *The Flame of the West* introduce tre nuovi scenari con un'inclinazione decisamente epica, due nuovi eroi, due doni e trenta carte giocatore.



1.



2.



3.



4.

### **Analisi della comunicazione**

Tra i numerosi illustratori hanno partecipato: Even Mehl Amundsen, Erfian Asafat, Tiziano Baracchi, Tony Foti. Viene riposta molta attenzione agli aspetti narrativi della storia, infatti su ogni carta ricerca viene riportato un testo descrittivo. Dal punto di vista grafico, sebbene questo gioco sia ambientato nella Terra di Mezzo di Tolkien, gli scenari non rappresentano scene tratte dai libri, ma piuttosto fanno riferimento ad un periodo antecedente alla storia narrata ne Il signore degli anelli, che va da diciassette anni dopo il 111° compleanno di Bilbo fino alla partenza di Frodo dalla Contea. In generale l'aspetto dei personaggi e le ambientazioni illustrate sulle carte richiamano le scene del film.







Scatola di formato quadrato, dimensioni:  
23,4 x 23,4 x 7,1 cm

## ***Robinson Crusoe: Adventures on the Cursed island***

### **Autore**

Ignacy Trzewiczek

### **Editore prima edizione**

Portal Games

### **Anno prima edizione**

2012

### **Numero giocatori**

1 - 4 giocatori

### **Audience**

suggerito 14 +

### **Durata**

60 - 120 minuti

### **Aleatorietà**

Alta

### **Contenuto del gioco**

Contiene 42 pedine eroi e mostri di plastica, 13 tessere segrete ad incastro, 200 carte incontro e tesori, il libro delle regole e quello degli scenari.

### **Traduzioni**

Inglese, tedesco, francese, spagnolo, portoghese, ceco, ungherese, polacco, russo, cinese, coreano

### **Diffusione**

Spagna, Regno Unito, Stati Uniti, Germania, Portogallo, Polonia, Slovenia, Grecia, Paesi Bassi, Italia, Lettonia, Belgio, Australia, Bulgaria, Canada, Tailandia, Austria, Irlanda



### Storyline

Trzewiczek porta i giocatori in un'isola deserta, dove nei panni di naufraghi sopravvissuti affrontano delle sfide per sopravvivere: la costruzione di un rifugio, la ricerca di cibo, la lotta contro le bestie selvagge e la protezione dai cambiamenti climatici. All'inizio del gioco i giocatori scelgono una delle sei avventure e assumono il ruolo di uno dei quattro personaggi dell'equipaggio (cuoco, falegname, esploratore o soldato). L'obiettivo da raggiungere è stabilito da ogni scenario che determina anche il tempo a disposizione per concludere la missione e vincere. Si perde anche se un personaggio muore. Ogni turno è suddiviso in sei fasi (evento, morale, produzione, azioni, meteo e notte). Il legame con la storia di Robinson Crusoe sta nello spirito del gioco che spinge a sentirsi dei naufraghi sull'isola cercando di non sprecare le risorse e le energie, tentando di sopravvivere al clima soffocante e affrontando i numerosi problemi quotidiani.

### Audience

Ha un pubblico trasversale e può piacere ai giocatori che amano i giochi collaborativi di avventura e con un'alta incidenza della fortuna. Nel 2013 ha vinto numerosi premi tra i quali il Golden Geek Best Thematic Board Game.

## Costo ed espansioni

Il costo della versione originale del 2012 è 55,51 €.

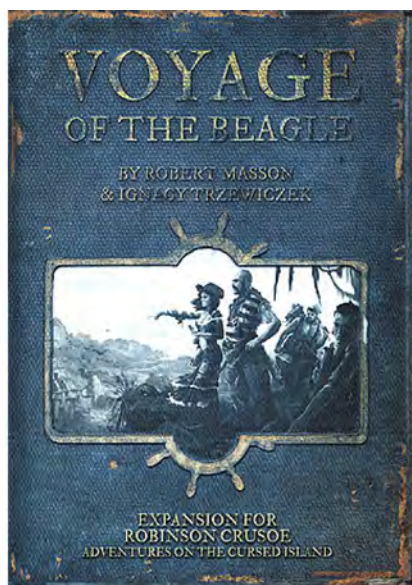
Ci sono state varie espansioni del gioco dal 2013 al 2019:

### 1. *Robinson Crusoe: Voyage of the Beagle*

- Anno di pubblicazione: 2013
- Titolo originale: *Robinson Crusoe: Adventures on the Cursed Island – Voyage of the Beagle*
- Numero di giocatori: 1 - 4
- Durata media: 60 - 120 minuti
- Età suggerita: 14 +
- Costo versione italiana: 44,99 €
- Varianti: i giocatori diventano membri dell'equipaggio della HMS Beagle con a bordo Charles Darwin che grazie a questa spedizione, realmente avvenuta tra il 1831 e il 1836, scrisse la teoria dell'evoluzione. Il gioco presenta cinque nuovi scenari nei quali i giocatori dovranno sfidare le avversità e sostenere il giovane scienziato nelle sue ricerche.

### 2. *Robinson Crusoe: Mystery Tales*

- Anno di pubblicazione: 2019
- Numero di giocatori: 1 - 4
- Durata media: 60 - 120 minuti
- Età suggerita: 14 +
- Costo versione italiana: 49,99 €
- Varianti: è la seconda grande espansione di *Robinson Crusoe: Adventures on the Cursed Island*. A differenza del gioco originale non presenta un'unica campagna, ma un set di componenti che possono essere giocati con la prima edizione. La campagna principale è intitolata *The Lost City of Z*, in cui protagonista è il grande esploratore tenente Percy Fawcett. L'espansione introduce inoltre dieci nuovi personaggi, il nuovo mazzo di carte evento, tre nuovi mazzi di carte e il "meccanismo di sanità mentale" che può essere utilizzato per complicare il gioco originale.



1.



2.

### Analisi della comunicazione

Gli illustratori sono: Tomasz Bentkowski, Mateusz Bielski, Vincent Dutrait. Il regolamento è complesso, con molto testo e alcuni materiali non vengono spiegati. Gli elementi del gioco hanno uno stile grafico coerente con la storia e ricordano materiali che potrebbe aver usato un naufrago su un'isola.



Plancia di gioco della prima versione di *Robinson Crusoe: Adventures on the Cursed Island*, che rappresenta un tavolo di legno con appoggiate delle pergamene scritte a mano e la mappa dell'isola.



Scatola in latta di formato rettangolare

## 3.4 | **Gioco collaborativo con problematiche**

### ***Panic station***

#### **Autore**

Davis Ausloos

#### **Editore prima edizione**

White Goblin Games

#### **Anno prima edizione**

2011

#### **Numero giocatori**

4 - 6 giocatori

#### **Audience**

12 +

#### **Durata**

60 - 120 minuti

#### **Aleatorietà**

Media

#### **Contenuto del gioco**

All'interno della scatola in latta è presente una mappa, un mazzo di carte, il regolamento e dei gettoni in legno.

#### **Traduzioni**

Ceco, tedesco, inglese, francese, olandese, tedesco

#### **Diffusione**

Stati Uniti, Germania, Italia, Canada, Grecia, Finlandia, Australia, Belgio, Inghilterra

### Storyline

Panic station è un gioco cooperativo basato sul senso di paranoia. Ogni giocatore controlla due personaggi del Corpo di sterminio inviato dal governo per indagare sulla presenza di forme di vita aliene malvagie. I giocatori devono spostare entrambi gli Androidi e le truppe attraverso la base, esplorando e raccogliendo equipaggiamenti che li aiuteranno a completare la loro missione: trovare e distruggere l'alveare parassita nascosto da qualche parte nelle profondità più interne di questo inferno. Quando un giocatore riesce a portare il suo Soldato nella posizione dell'Alveare e giocare tre carte di latta per rifornire il Lanciafiamme, vince il gioco per gli umani. Tra i personaggi però c'è un traditore segreto il cui intento è quello di infettare gli altri giocatori per ottenere alleati e impedire agli umani di completare la loro missione. Solo i giocatori che guardano attentamente il comportamento dei membri del team e trovano un buon equilibrio tra cooperazione e paranoia avranno una possibilità contro i giocatori infetti e i parassiti vaganti. Il gioco utilizza un esclusivo sistema di tradimento esponenziale e combina il gioco tattico con un gioco psicologico tra i giocatori.

Il gioco si ispira apertamente al film *La Cosa* di John Carpenter. e vuole ricreare lo stesso stato di paranoia serpeggiante per tutto il film, ambientato in un laboratorio polare in cui alcuni scienziati erano vittime dell'infezione di un parassita alieno. Tuttavia, a detta di alcuni fruitori del gioco, la meccanica di Panic-station non risulta coinvolgente allo stesso modo.

## Costo ed espansioni

Il gioco online è disponibile a 199,99 £.

*Panic station* ha avuto solo due piccole espansioni:

### 1. *Panic Station: Parasite Control*

- Anno di pubblicazione: 2011
- Numero di giocatori: 4 - 6
- Durata media: 40 minuti
- Età suggerita: 10 +
- Costo: non disponibile
- Varianti: *Panic Station: Parasite Control* è una mini-espansione per *Panic Station* che comprende solamente due nuove carte per il mazzo oggetti: *Parasite Radar* (dà la possibilità di rilanciare il dado per il movimento dei parassiti, rendendolo un ottimo strumento sia per gli umani che per i giocatori infetti); *Granata pesante* (con più potenza potenziale, una granata pesante può causare più danni del solito, anche nelle stanze adiacenti).

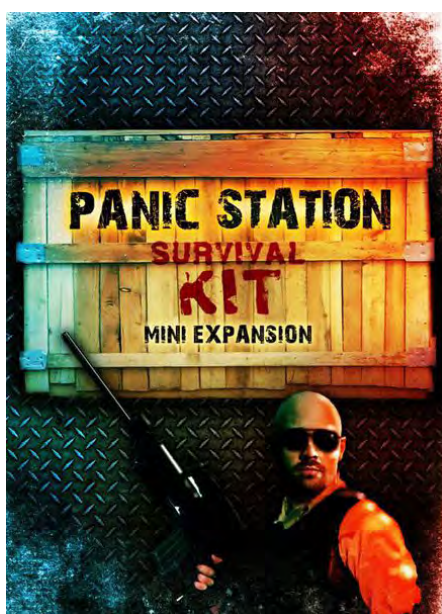
### 2. *Panic Station: Survival Kit Mini Expansion*

- Anno di pubblicazione: 2012
- Numero di giocatori: 4 - 6
- Durata media: 40 minuti
- Età suggerita: 10 +
- Costo: 7,80 €
- Varianti: questa mini espansione contiene 6 carte e può essere considerata un “kit di sopravvivenza” per gli umani nel gioco. Le carte sono: 2 *Night Goggles* (consente ai giocatori di cercare in una stanza già cercata senza una generazione di Parasite); 2 *Segnali parassiti* (consentono a un giocatore di attirare un parassita lontano da una posizione dove altrimenti atterrerrebbe); 1 *Fucile da cecchino* (questa arma a distanza consente ai giocatori di bersagliare parassiti e giocatori fino a 2 stanze di distanza); 1 *Antidoto* (si tratta di un’iniezione monouso. Se questa carta viene scambiata con un giocatore infetto, il giocatore sarà curato dall’infezione e tornerà a essere umano).





1.



2.

### Analisi della comunicazione

Illustratori: David Ausloos, Hans-Georg Schneider.

Particolare la scatola in metallo con un comodo divisorio interno per contenere i materiali. Le carte sono abbastanza resistenti, ma si consiglia di imbustarle. I simboli presenti sulle carte sono facilmente comprensibili e memorizzabili dopo la prima partita. Ai gettoni in legno presenti nella confezione è necessario attaccare degli adesivi per poter iniziare il gioco.



## Criticità di *Panic station*

Dai parametri analizzati si denota uno scarso successo del gioco, che nel tempo ha avuto solamente due espansioni poco significative. Svolgendo una ricerca online si è riscontrato che il gioco ha ricevuto molte recensioni negative. Le criticità espresse vertono tutte sui medesimi aspetti. Di seguito vengono riportati alcuni dei commenti negativi trovati online.

### 1. Incomprensioni di senso logico rispetto al tema del gioco

«Perché gli umani non possono usare le armi?», «Perché non dovrei essere infettato?», «Come può un droide essere infettato? Non ha l'antivirus?», «Un gioco a tema deve avere un senso. Se hanno senso, anche se le meccaniche di gioco sono alquanto goffe, non importa molto.», «Panic Station ha problemi. In particolare, sembra che debba funzionare come un gioco di ruolo ma il tema è costantemente interrotto da ovvie strategie di gioco. Nel frattempo, la meccanica del traditore tende a oscillare selvaggiamente in favore di una squadra o l'altra molto presto, richiedendo un'inutile "sgobbata" fino alla fine della partita. Gli incentivi per vincere non sono necessariamente in linea con il tema, il che significa che lasciarsi infettare può essere una strategia vincente. Questo è male. Inoltre, molte delle regole non hanno senso. Si sentono ad hoc, pensati esclusivamente per bilanciare il gioco. Per un gioco tematico, questo è un problema.»

### 2. Confusione sulle regole del gioco

“La Tana dei Goblin”, blog molto attivo nella pubblicazione di articoli e recensioni sui giochi da tavolo, scrive: «Alcuni utenti considerano il manuale di istruzioni “un disastro completo” che rende “ingiocabile” Panic Station. Non è chiaro il senso di alcune regole. Ad esempio: “perché la trasmissione dell'infezione si evita con la tanica di gas? Evidentemente il parassita è sensibilissimo la calore (dopotutto servono tre taniche per bruciare l'alveare e vincere) per cui col vostro lanciafiamme consumerete una

tanica per sbruciacchiare l'alieno che vi sta attaccando, consumando letteralmente, però, le vostre chance di vittoria finale. Se invece si legge alla lettera la meccanica, si rimane basiti di fronte al parassita che si ferma di fronte alla tanica.»

Un utente di "Boardgamegeek.com" scrive sul sito: «Ci sono molte ambiguità nelle regole e molte interazioni complicate. Le regole non hanno senso a livello tematico (perché un gas può prevenire l'infezione?) Che per un gioco che può essere goduto solo a quel livello è un grosso problema. Di gran lunga, la migliore strategia per vincere è permettere a te stesso di diventare infetto e attaccare gli altri. Sono abbastanza sicuro che un gioco vincente ragionevole avrebbe tutti, tranne una persona infettata nel primo paio di turni e nel game over.»

### 3. Dubbi su scalabilità e longevità

Su "www.gioconauta.it" si legge questo commento: «Per prima cosa il gioco andrebbe sempre giocato in 5 o 6 giocatori, in 4 è un po' noioso e finisce in fretta. Il numero ideale è sicuramente 6. Riguardo alla scalabilità, il fatto che sia fortemente sbilanciato fa scemare velocemente l'interesse, anche se comunque la plancia è componibile e quindi cambia da partita a partita.»

In sintesi si denota una mancanza di cura nelle meccaniche di gioco, ritenute troppo ovvie (in particolare, un utente segnala quella relativa al ruolo traditore) e alcuni pensano ci sia effettivamente solo una strategia vincente. Alcuni sostengono che il gioco non sia stato testato abbastanza prima di essere messo in commercio nonostante siano state apportate varie modifiche al regolamento, reperibile online. L'analisi di questo caso studio si è rivelata utile nel momento in cui sono state progettate le regole del gioco, in modo da non incorrere negli stessi errori.



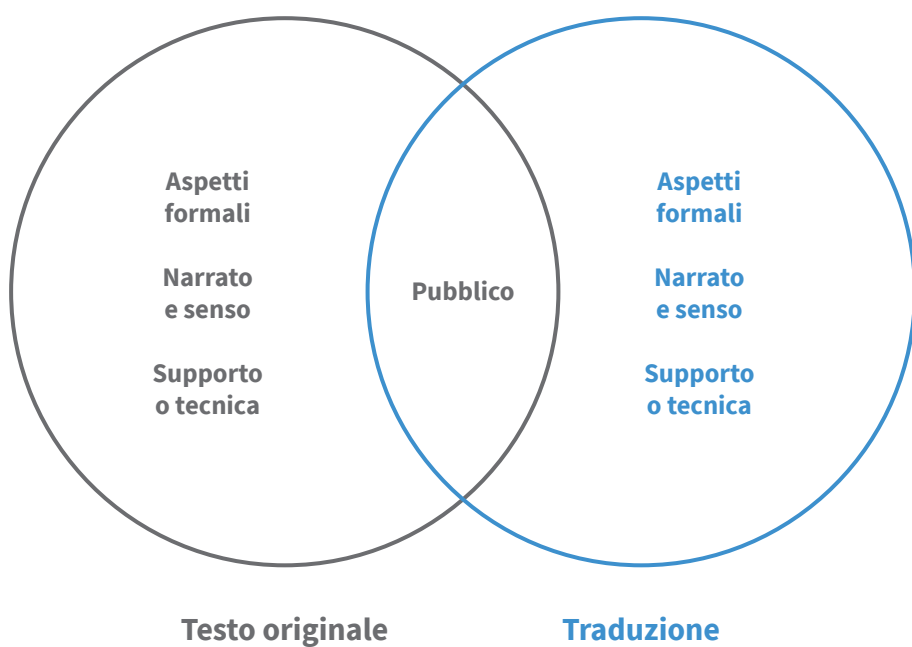
## Parte 4 | **Intermedia design**

### 4.1 Convergenza con il testo originale

Aspetti variati

### 4.2 Traduzione mediale

Nuova storyline - Nuove caratteristiche  
e gestione - Audience, sviluppo  
e distribuzione



Schema degli aspetti del testo originale che sono stati variati e mantenuti nella traduzione mediale (gioco in scatola).

## 4.1 | Convergenza con il testo originale

### Aspetti variati

L'artefatto derivante dall'analisi di *Ghiaccio e fuoco* rispecchia fedelmente alcuni aspetti del testo originale, altri sono stati invece riadattati per essere meglio integrati nelle meccaniche di gioco. Il supporto e la tecnica di narrazione passano da quelli del libro a quelli del gioco collaborativo in cui ogni partecipante ha il proprio punto di vista riguardo le vicende e gli avvenimenti accaduti. Gli aspetti formali sono reinterpretati secondo le dinamiche del gioco da tavolo: i personaggi presenti all'interno del racconto vengono sostituiti dai partecipanti che creano all'interno dell'artefatto nuove connessioni; la storyline si adatta alla traduzione non riportando gli avvenimenti nella stessa successione temporale del racconto ma estrapolando singoli eventi ed elementi narrativi; i temi e le vicende trattate vengono riportati per contrasto o analogia all'interno del nuovo artefatto comunicativo attraverso componenti e regole di gioco. Il narrato ed il senso, infine, si sviluppano adattandosi alla traduzione, ricalcando parzialmente la struttura del racconto originale.



	Testo originale	Traduzione
<b>Ambientazione</b>	La morfologia e l'ambientazione del pianeta sono soggette a forti escursioni termiche che mutano il paesaggio del pianeta, creando sempre scenari differenti.	Il gioco nella sua grafica e stoyline riprende i luoghi principali del racconto (caverne, rupi, valate, fiumi, ghiacciai) soggetti a mutamenti durante le fasi di gioco e la varietà cromatica con cui l'autore li descrive.
<b>Scansione temporale</b>	La scansione temporale del racconto è determinata dalla vicinanza del pianeta al sole. La vita degli abitanti dura solo 8 giorni suddivisi in quattro fasi: alba, giorno, tramonto, notte.	Per analogia con il testo originale i giocatori hanno 8 giorni per raggiungere l'astronave. Ogni giornata è composta da quattro fasi (alba, giorno, tramonto, notte). Ogni fase è un turno di gioco per un massimo di 32 turni.
<b>Vicende ed elementi narrativi</b>	Gli abitanti sono dotati di memoria condivisa e abilità telepatiche, la missione è raggiungere l'astronave per fuggire, durante il viaggio si verificano fenomeni ambientali avversi e le <i>rupi nere</i> offrono tre giorni di vita in più.	I giocatori sono dotati di abilità ispirate a quelle dei personaggi di Bradbury, l'obiettivo rimane l'arrivo all'astronave, vengono ripresi gli eventi (frane, valanghe ecc.) come ostacoli sul percorso e le speciali proprietà delle <i>rupi nere</i> .
<b>Tema del viaggio</b>	Il tema del viaggio è uno dei temi principali del racconto che ha origine dalla volontà del protagonista di raggiungere l'astronave. Per completare il viaggio Sim dovrà superare gli ostacoli che gli si presenteranno.	Per analogia con il testo il tabellone propone vari percorsi da seguire per raggiungere la meta. I giocatori dovranno scegliere il percorso migliore per evitare gli ostacoli che compariranno, grazie anche all'aiuto reciproco.
<b>Tema dell'egoismo</b>	In seguito ad un'attenta lettura del racconto emerge il tema dell'egoismo, un atteggiamento adottato da tutti gli abitanti del pianeta, ad eccezione del protagonista e della compagna Lyte.	Per contrasto con il testo originale in cui i personaggi pensano solamente a sé stessi, nel gioco collaborativo proposto, i partecipanti sono indotti a cooperare per raggiungere la meta. Si vince o si perde tutti insieme.
<b>Personaggi</b>	I personaggi di <i>Ghiaccio e fuoco</i> sono descritti sia fisicamente che caratterialmente, evidenziandone i pregi e i difetti e delineando i tipi di relazioni che intercorrono in particolare rispetto a Sim, il protagonista della storia.	Per contrasto con il testo originale all'interno del gioco non sono presenti i personaggi descritti da Bradbury ma sono i partecipanti stessi ad impersonificarsi nelle pedine innescando nuove dinamiche e connessioni.

## 4.2 | Traduzione mediale

### Nuova storyline

Il risultato del processo di progettazione è *Ghiaccio e Fuoco. Verso l'ultima astronave* un gioco da tavolo collaborativo ispirato all'omonima storia scritta da Ray Bradbury. L'ambientazione e le dinamiche fanno riferimento alle descrizioni proposte dall'autore: così come il pianeta del racconto è esposto a cambiamenti climatici che ne modificano il paesaggio, allo stesso modo il tabellone è soggetto ad eventi che mutano di volta in volta lo scenario e, di conseguenza, le condizioni di gioco. Lo scopo della squadra è raggiungere insieme il razzo prima che finisca l'ottavo giorno di vita, l'ultimo. Durante il gioco i partecipanti dovranno scegliere il percorso, non solo in base alle proprie esigenze, ma considerando anche le condizioni degli altri giocatori. I *Segnaposti risorse* che appaiono durante i turni possono essere raccolte e usate per comprare carte bonus, così da avere una chance in più per raggiungere l'astronave o per aiutare un compagno in difficoltà; la vittoria è possibile solo se tutti i membri della squadra raggiungono il razzo prima dello scadere del tempo.

Legenda del quadro sinottico a lato:

- Contrasto
- - - Analogia

## Regolamento del gioco

### Scopo

Tutti i partecipanti al gioco devono raggiungere l'astronave in otto giorni; in caso contrario la squadra perde e vince il pianeta. Durante il percorso ogni giocatore deve evitare gli ostacoli e raccogliere più cibo possibile. Ogni tre *Segnaposti risorse* è possibile pescare una *Carta bonus*.

### Componenti

- 1 tabellone rappresentante una porzione del pianeta attraversata da sette sentieri e cinque fiumi.
- *Segnaposti scenario* e *segnaposti risorse* che indicano la posizione degli ostacoli e del cibo che compaiono sul tabellone all'inizio di ognuno degli otto giorni disponibili per vincere.

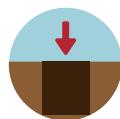
#### *Segnaposti scenario*



Fiume



Raffica di vento



Voragine



Frana



Valanga



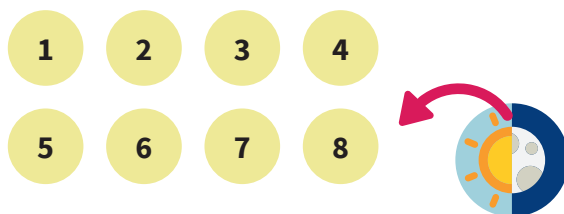
Guerriglia

#### *Segnaposti risorse*



Cibo

- *Indicatore giorni trascorsi*



- *Unità tempo*



- 1 dado a sei facce (cinque facce numerate da 1 a 5 che indicano la distanza da percorrere più una faccia *Segnaposto risorsa* che non fa avanzare ma dona un *Segnaposto risorsa*).
- 3 mazzi di carte:
  1. *Carte scenario*: 30 carte raffiguranti ciascuna una disposizione possibile degli ostacoli naturali (Fiumi, Frane, Valanghe, Voragine, Raffica di Vento, Guerriglia)
  2. *Carte risorse*: 30 carte che indicano dove posizionare i *Segnaposti risorse* sul percorso del tabellone.
  3. *Carte bonus*: 30 carte bonus con differenti vantaggi da utilizzare al momento opportuno per raggiungere la meta:
    - *Chiaroveggenza*: Puoi scoprire la prima carta del mazzo scenario o risorse per conoscere come cambierà la posizione degli ostacoli o del cibo nel giorno successivo.
    - *Memoria ancestrale*: Hai la possibilità, una volta raggiunta l'astronave, di attivare il laser per rimuovere un ostacolo a piacere dal percorso.
    - *Riparo fortuito*: Hai la possibilità di trovare un riparo durante la notte evitando di perdere un' *Unità tempo*.
    - *Agilità*: Hai la possibilità di saltare un ostacolo che blocca una casella lungo il percorso.
    - *Dinamismo*: Hai la possibilità di tirare due volte il dado e percorrere una distanza maggiore.
    - *Altruismo*: Hai guadagnato 2 *Segnaposti risorse* da donare ad uno degli altri giocatori.







## Carta scenario

**Attenti, sono comparsi nuovi ostacoli!**

-  Dal sentiero del Prato Fiorito a sentiero delle Rupi Nere
-  Sentiero Ombroso: casella 24  
Sentiero della Valle Scura: casella 43
-  Sentiero Ombroso: casella 01
-  Sentiero delle Colline Infuocate: casella 02  
Sentiero Stretto: casella 09

## Carta risorsa

**Sono comparse nuove risorse cibo!**

-  Sentiero della Valle Scura: caselle 16, 31, 46
-  Sentiero del Prato Fiorito: caselle 03, 17
-  Sentiero delle Caverne Infuocate: casella 10
-  Sentiero delle Rupi Nere: caselle 02, 19
-  Sentiero Ombroso: casella 17
-  Vicolo Buio: casella 02

## Carte bonus:

**Chiaroveggenza**



Scopri la prossima carta del mazzo scenario o del mazzo risorse per conoscere come cambierà la posizione degli ostacoli o del cibo durante il giorno seguente.

## Chiaroveggenza


**Memoria ancestrale**



Una volta raggiunta l'astronave ti ricordi come si attiva il raggio laser, potrai così rimuovere dal percorso un ostacolo a tuo piacere, per la durata di un'intera giornata.

## Memoria ancestrale

**Riparo fortuito**



Puoi ripararti durante la notte, perciò eviti di perdere un'unità tempo alla fine della giornata.

## Riparo fortuito

**Agilità**



Puoi saltare qualsiasi ostacolo che ti blocca il passaggio durante il tuo viaggio per raggiungere l'astronave.

## Agilità


**Dinamismo**



Tira due volte il dado e percorri una distanza maggiore per avvicinarti sempre di più all'astronave.

## Dinamismo

**Altruismo**



Guadagni due risorse cibo da donare ad altri giocatori a tua scelta, per aiutarli nel loro viaggio.

## Altruismo

### Preparazione

1. Preparare il tabellone posizionando:  
Le pedine dei partecipanti sul “Via”  
La freccia dello schema delle fasi della giornata su *Alba*  
L’indicatore dei giorni trascorsi su 1
2. Successivamente ogni giocatore lancia il dado: chi ottiene il punteggio più alto gioca per primo, gli altri seguono in senso orario (il punteggio del *Segnaposto risorsa* è pari a zero). In caso di parità, i giocatori che hanno ottenuto lo stesso punteggio ripetono il tiro.
3. Una volta stabilito l’ordine dei turni, consegnare ad ogni partecipante otto *Unità tempo* e due *Segnaposti risorse*.

### Come si gioca

- Ogni partecipante ha 8 giorni per raggiungere l’astronave, ogni giorno è composto da 4 fasi (*Alba*, *Giorno*, *Tramonto*, *Notte*), ogni fase costituisce un turno di gioco per un totale di 32 turni complessivi.
- All’inizio di ogni giorno, prima di iniziare la fase *Alba*, i partecipanti devono girare la prima carta del mazzo scenario e del mazzo risorse posizionando gli ostacoli e il cibo come indicato. I segnaposti corrispondenti devono essere posti sul tabellone come scritto sulle carte e rimangono attivi per tutte e quattro le fasi della giornata.  
NB: L’ostacolo *Fiume* può avere differenti versi di percorrenza, occorre quindi prestare attenzione nell’indicare la direzione corretta collocando i segnaposti come indicato dalla carta scenario pescata.
- Alla fine di ogni turno i giocatori devono spostare l’indicatore *Fase giornata* sulla fase successiva:  
*Alba* → *Giorno*  
*Giorno* → *Tramonto*  
*Tramonto* → *Notte*  
*Notte* → *Alba*

- Alla fine di ogni turno, terminata la fase *Notte*, i partecipanti devono spostare l'*Indicatore giorni trascorsi* sul giorno successivo: 1 → 2; 2 → 3; 3 → 4; 4 → 5; 5 → 6; 7 → 8.  
Se entro la *Notte* dell'ottavo giorno tutti i partecipanti non hanno raggiunto l'astronave, la squadra perde facendo vincere il pianeta.
- Alla fine di ogni giornata, terminata la fase *Notte*, ogni giocatore deve consegnare una delle otto *Unità tempo* ricevute ad inizio partita (a meno che non si trovi all'interno delle *Rupi Nere* o non sia in possesso di una carta *Riparo fortuito* che decide di utilizzare durante il turno); se il giocatore non ha più a disposizione *Unità tempo* riprende il gioco dal *Via*.
- Ogni giocatore deve compiere due azioni nel proprio turno:
  1. Può comprare una carta bonus consumando 3 *Segnaposti risorse*. Una volta comprata, può decidere se usarla il turno corrente, donarla ad un altro partecipante o conservarla per i turni seguenti; ogni decisione deve essere presa considerando non solo la propria situazione ma anche quella degli altri giocatori.
  2. Deve lanciare il dado e seguire le indicazioni: muovere la pedina o guadagnare un *Segnaposto risorsa*.
- **ATTENZIONE:** tutti i sentieri possono essere percorsi o in avanti o all'indietro durante il proprio turno di gioco. Sono però presenti due eccezioni: il *Sentiero Stretto* e il *Sentiero dei Ghiacciai*, i quali sono più brevi degli altri, ma una volta presi non si può tornare, si deve per forza proseguire in avanti fino alla fine del sentiero.

### Valore dei segnaposti

Nell'utilizzo dei segnaposti *Frana*, *Valanga*, *Voragine* e *Raffica di vento* vanno applicate le seguenti regole:

1. Se prima della fase *Alba* il nuovo *Segnaposto scenario* va a posizionarsi su una casella già occupata da una o più pedine, i giocatori in questione perdono una *Unità tempo* e all'inizio del proprio turno ripartono dalla stessa casella.
2. Se durante il turno di gioco il giocatore s'imbatte nell'ostacolo non potrà procedere oltre ma si fermerà sulla casella antistante il *Segnaposto scenario*, a meno che non utilizzi la *Carta bonus Agilità* per superare l'impedimento.

Per il segnaposto della *Guerriaglia* valgono le seguenti regole:

1. Se prima della fase *Alba* il nuovo *Segnaposto scenario* va a posizionarsi su una casella già occupata da una o più pedine, i giocatori in questione perdono una *Unità tempo* e tutti i *Segnaposti risorse* e all'inizio del proprio turno riprendono il gioco dalla stessa casella.
2. Se durante il turno di gioco il giocatore si imbatte nel *segnaposto scenario* potrà procedere oltre perdendo però una *Unità tempo* e tutti *Segnaposti risorse* fino ad un massimo di tre a meno che non utilizzi la *Carta bonus Agilità* per superare l'impedimento e proseguire.

Per il segnaposto del *Fiume* seguire le quattro regole seguenti:

1. Se prima della fase *Alba* il nuovo *Segnaposto scenario* di *inizio Fiume* va a posizionarsi su una casella già occupata da una o più pedine, i giocatori in questione vengono spostati dalla corrente e riprendono il gioco dalla casella di termine fiume senza perdere nessuna *Unità tempo*.
2. Se prima della fase *Alba* il nuovo *segnaposto Scenario* di *termine Fiume* va a posizionarsi su una casella già occupata da una o più pedine, i giocatori in questione riprendono il gioco dalla stessa casella senza perdere *Unità tempo*.



3. Se durante il turno di gioco il giocatore si imbatte nel *Segnaposto scenario* di *inizio Fiume* non potrà procedere oltre e, seguendo la corrente, si fermerà sulla contrassegnata dal *Segnaposto scenario* di *termine Fiume* a meno che non utilizzi la *Carta bonus Agilità* per superare l'impedimento.
4. Se durante il turno di gioco il giocatore si imbatte nel *Segnaposto scenario* di *termine Fiume* procederà oltre senza utilizzare alcuna *Carta bonus Agilità* per superare l'impedimento.

## Nuove caratteristiche e gestione

### Naming

Il naming del gioco mantiene il titolo del racconto originale così da evidenziare il testo mediale di partenza della traduzione. Per differenziare il gioco collaborativo dal testo di Bradbury è stato aggiunto il sottotitolo *Verso l'ultima astronave* così da specificare lo scopo del gioco e trasmettere l'importanza della missione.

### Il tabellone

Il tabellone del gioco è ispirato alla storia. La meta può essere raggiunta seguendo diversi sentieri, in questo modo il giocatore ha la possibilità di studiare la strategia più opportuna per raggiungere l'astronave insieme agli altri giocatori. Il tabellone presenta ostacoli e *Segnaposti risorse* che ogni giorno cambiano posizione così come accade nel testo originale, così facendo si modificano le condizioni di partenza e i partecipanti devono studiare una strategia nuova ragionando a lungo termine.



La grafica e la color palette del tabellone sono ispirate alle descrizioni presenti nel testo di Bradbury in seguito riadattate al gioco da tavolo: l'obiettivo è di richiamare diverse ambientazioni come le Rupi Nere, le Caverne di partenza e l'Astronave.

I fiumi e i sentieri presenti nel tabellone ricalcano le dinamiche presenti nel mondo descritto da Bradbury, la casualità degli eventi derivanti dalle *Carte scenario* si rifà ai cambiamenti morfologici improvvisi e anch'essi casuali che hanno caratterizzato il viaggio del protagonista nel testo originale.



Dettaglio del tabellone con l'*indicatore delle fasi della giornata* che rappresenta il paesaggio nei differenti momenti dell'*Alba*, del *Giorno*, del *Tramonto* e della *Notte*, in riferimento alle descrizioni presenti nel racconto. Ogni turno è una fase del giorno.

Sopra: *indicatore dei giorni trascorsi* che serve ai giocatori per tenere sotto controllo i turni a disposizione. La presenza del limite di tempo è un richiamo esplicito alla storia e serve a trasmettere un senso di ansia nel raggiungere la meta.

### Carte scenario

Le *Carte scenario* presentano delle possibili varianti di conformazione della plancia: ciò che cambia è la posizione e la natura degli ostacoli. I temi delle *Carte scenario* sono ispirati da alcuni passi presenti nel testo di Bradbury: valanghe, frane, battaglie e fiumi fanno riferimento ad alcune delle vicende narrate dall'autore che caratterizzano il pianeta sul quale si svolge la storia.

#### Attenti, sono comparsi nuovi ostacoli!



Dal sentiero del Prato Fiorito  
a sentiero delle Rupi Nere



Sentiero Ombroso:  
casella 24

Sentiero della Valle Scura:  
casella 43



Sentiero Ombroso:  
casella 01



Sentiero delle Colline  
Infuocate: casella 02

Sentiero Stretto:  
casella 09

### Carte risorse

Le *Carte risorse* presentano delle possibili varianti di disposizione dei *Segnaposti risorse* lungo il percorso. Nel testo originale il cibo serviva alle persone per crescere ed essere pronti e forti così da affrontare gli ostacoli che si presentavano; all'interno del gioco i *Segnaposti risorse* accumulati permettono ai giocatori di prendere delle *Carte bonus* e acquisire per un determinato turno una qualità speciale che li aiuta lungo il percorso.

#### **Sono comparse nuove risorse cibo!**



Sentiero della Valle Scura:  
caselle 16, 31, 46

Sentiero del Prato Fiorito:  
caselle 03, 17

Sentiero delle Caverne  
Infuocate: casella 10

Sentiero delle Rupi Nere:  
caselle 02, 19

Sentiero Ombroso:  
casella 17

Vicolo Buio:  
casella 02

### Carte bonus

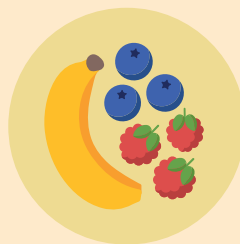
Le *Carte bonus* servono ai partecipanti del gioco per agevolare il percorso che li condurrà all'astronave, saltando ostacoli o acquistando delle capacità speciali. Le *Carte bonus*, una volta pescate, possono anche essere donate agli altri giocatori e ricalcano alcune delle vicende descritte all'interno del testo originale. *Memoria ancestrale* e *Altruismo* sono alcuni esempi di adattamento per analogia o per contrasto di vicende descritte e riportate all'interno del testo.

#### Memoria ancestrale

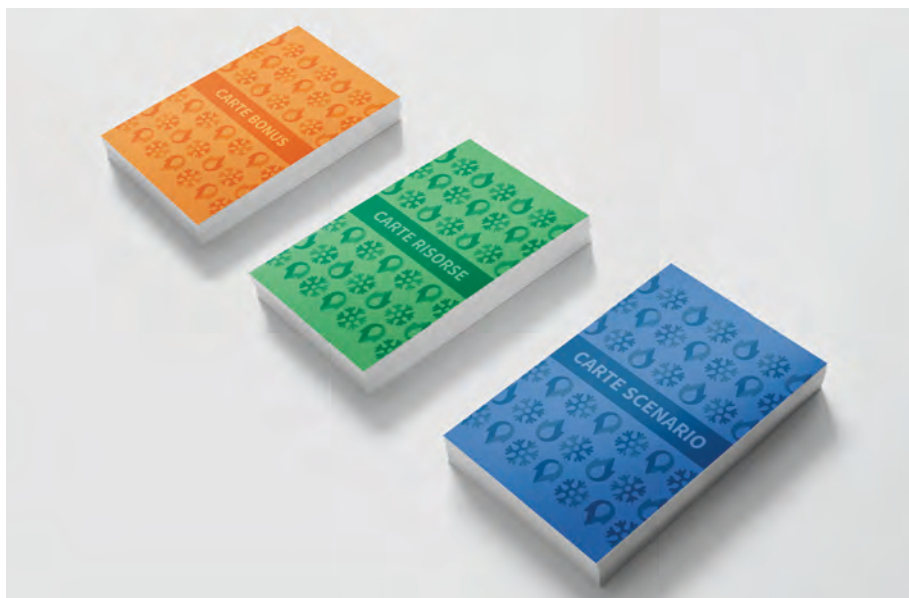


Una volta raggiunta l'astronave ti ricordi come si attiva il raggio laser, potrai così rimuovere dal percorso un ostacolo a tuo piacere, per la durata di un'intera giornata.

#### Altruismo



Guadagni due risorse cibo da donare ad altri giocatori a tua scelta, per aiutarli nel loro viaggio.



In alto: retro dei tre mazzi di carte

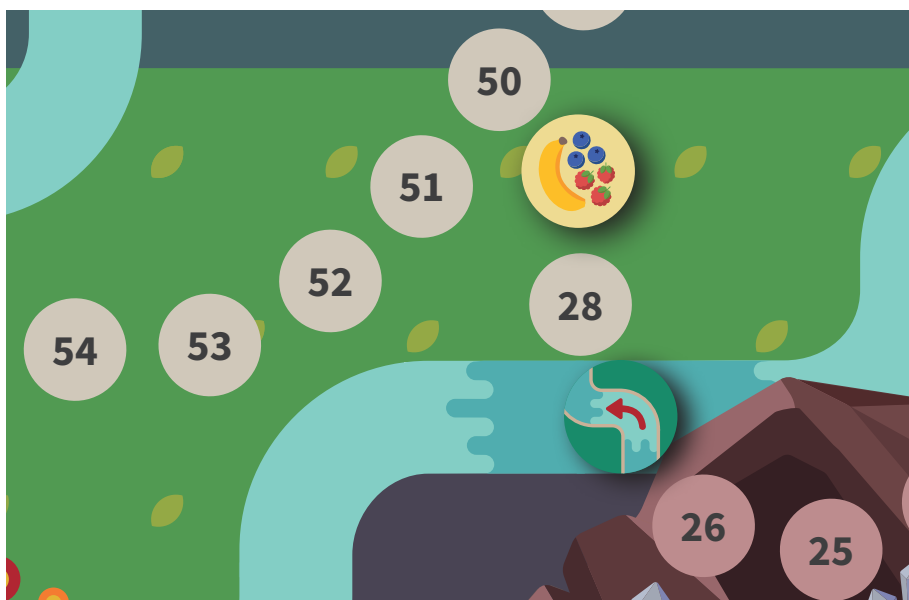
A lato: dettaglio della disposizione  
dei *Segnaposti scenario e risorse*  
sul tabellone, secondo quanto indicato  
dalle *Carte scenario e risorsa* pescate.

### **Segnaposti scenario**

I *Segnaposti scenario* sono elementi fisicamente scollegati dal tabellone di gioco che permettono ai partecipanti di svolgere un ruolo attivo e strategico durante la partita. Gli ostacoli, ispirati ai fenomeni ambientali descritti da Bradbury, e la loro posizione casuale e variabile rende ogni partita differente dalla precedente invitando i partecipanti a collaborare lungo il percorso attuando strategie a lungo termine.

### **Segnaposti risorse**

I *Segnaposti risorse* sono delle pedine della stessa forma circolare dei *Segnaposti scenario* che vengono disposti sul tabellone e possono essere utilizzati per comprare *Carte bonus*. A differenza del racconto dove gli abitanti del pianeta tengono il cibo gelosamente per sé, nel gioco grazie alla *Carta bonus Altruismo* è possibile donare due *Segnaposti risorse* agli altri giocatori.





### **Packaging**

La scatola di *Ghiaccio e Fuoco. Verso l'ultima astronave* presenta una grafica e una color palette che richiamano gli elementi principali della plancia ricreando l'ambientazione del gioco. Le caratteristiche morfologiche fondamentali del paesaggio e l'obiettivo della missione (l'astronave sulla collina) sono ripresi sulla scatola così da introdurre direttamente i giocatori nel pianeta descritto dal racconto.



## Audience, sviluppo e distribuzione

L'artefatto comunicativo derivato dall'analisi e traduzione del testo originale *Ghiaccio e fuoco* ha un'audience trasversale; similmente al racconto di Bradbury il pubblico a cui è diretto il gioco collaborativo è eterogeneo: comprende persone di età differenti, amatori di Bradbury ma anche, più in generale, ad appassionati del genere fantascientifico e non. Il prodotto si presta a essere compreso, nelle dinamiche e nello scopo, sia dai giocatori più esperti che dai neofiti dei giochi da tavolo. Sia la traduzione proposta che il testo di partenza presentano diversi livelli di lettura ed interpretazione trattando tematiche prettamente umanistiche ancora di rilievo attuale: sta al fruitore cogliere i riferimenti più o meno espliciti a tali tematiche. In conclusione il prodotto finale è, quindi, un gioco da tavolo collaborativo comprendente una plancia, due mazzi di carte che articolano lo scenario e le condizioni di gioco più un terzo mazzo che permette ai partecipanti di avere degli aiuti, un dado, cinque pedine e diversi segnaposti che conferiscono dinamicità all'insieme proprio per la loro natura individuale scollegata dal tabellone e direttamente dipendente dai giocatori. Valutando le caratteristiche della traduzione proposta e confrontandole con il panorama dei giochi da tavolo presenti sul mercato sono state individuate similitudini con alcune tipologie già esistenti (*Pandemic*, *Robinson Crusoe: Adventures on the Cursed island*, *T.I.M.E.S Stories*) tutte caratterizzate da una varietà e molteplicità di elementi di gioco. Data l'analisi eseguita il prodotto sarebbe quindi sostenibile e vendibile ad un prezzo di circa 30 €. Il target ideale sarebbero le community di gamer che individuano nei giochi collaborativi una buona alternativa ai giochi di ruolo poiché questi ultimi richiedono un investimento di tempo, in certi casi, eccessivo per il giocatore. Inoltre data l'immediatezza e la relativa semplicità di gioco dell'artefatto proposto, *Ghiaccio e Fuoco: verso l'ultima astronave* si presta ad essere utilizzato da chi si interfaccia per la prima volta al mondo dei giochi collaborativi.

## Fonti consultate

### Parte 1 | Analisi del testo originale

#### Sitografia

Bruno, Ivano. «100 Racconti - Ray Bradbury». s.d. Consultato il 6 novembre 2018.

<http://ivanbruno.altervista.org/100-racconti-ray-bradbury/>.

Fantascienza.com. «Il gelo e la fiamma (Frost and Fire)». s.d.

Consultato il 9 novembre 2018.

<https://www.fantascienza.com/catalogo/opere/NILF1011799/il-gelo-e-la-fiamma/>.

Film Art Gallery. «Quest Vintage Movie Poster | 22.5x31 Original Film Poster | 6783». s.d. Consultato il 9 novembre 2018.

<https://filmartgallery.com/products/saul-bass-quest-movie-poster>.

Isfdb. «Chronological Bibliography: Ray Bradbury». s.d.

Consultato il 6 novembre 2018.

<http://www.isfdb.org/cgi-bin/ch.cgi?194>.

Oscar Mondadori. «Cento racconti - Ray Bradbury | Oscar Mondadori». s.d. Consultato il 6 novembre 2018.

<https://www.oscarmondadori.it/libri/cento-racconti-ray-bradbury/>.

Wikipedia. «Distopia». Consultato il 13 novembre 2018.

Wikipedia. <https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Distopia&oldid=101533011>.

Wikipedia. «Fantascienza». Consultato il 15 novembre 2018.

Wikipedia. <https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Fantascienza&oldid=101219834>.

Wikipedia. «Frost and Fire (Short Story)». Consultato il 6 novembre 2018.

Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Frost\\_and\\_Fire\\_\(short\\_story\)&oldid=870870394](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Frost_and_Fire_(short_story)&oldid=870870394).

Wikipedia. «Romanzo di avventura». Consultato il 15 novembre 2018.

[https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Romanzo\\_di\\_avventura&oldid=98918895](https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Romanzo_di_avventura&oldid=98918895).

### Bibliografia

Bradbury, Ray. «Ghiaccio e fuoco.» In *Cento racconti*, 610-642. Milano: Arnoldo Mondadori S.p.A, 2013.

Propp, Jakovlevič Vladimir. *Morfologia della Fiaba*. Torino: Einaudi, 2000.

## Parte 2 | Testo mediale di destinazione

### Parte 3 | Casi studio

#### Sitografia

Amazon. «Amazon.it: elettronica, libri, musica, fashion, videogiochi, DVD e tanto altro». s.d. Consultato nel novembre-dicembre 2018.

<https://www.amazon.it/>.

BoardaGameGeek. «BoardGameGeek | Gaming Unplugged Since 2000». s.d. Consultato nel novembre-dicembre 2018. <https://boardgamegeek.com/>.

La Tana dei Goblin. «Giochi da Tavolo e Giochi in Scatola». 2 agosto 2016. <https://www.goblins.net>.