

NEGOZIATORI

un gioco in società

di **Oswaldo Duilio Rossi** (www.xos.it) ©© 2012

versione 0.1
del 01 ottobre 2012

*Aiutiamo gli altri solo per interesse personale.
Chi sa farlo meglio?*

Presentazione:

Non ricordate perché vi trovate in strada, con in tasca solo un documento e una chiave: quale porta aprirete e cosa troverete in uno dei tanti palazzi della città?

Scambierete e farete promesse per riuscire a tornare in possesso dell'oggetto indicato nella vostra carta d'identità: se lo porterete in fretta al vostro indirizzo forse riuscirete a ricostruire la storia della vostra vita.

Potrete negoziare, rivelare informazioni, minacciare di ostacolare gli altri giocatori... non necessariamente limitandovi a parlare di quello che accade sul piano di gioco!

Per complicare le cose, potete aggiungere la regola della *stretta di mano*.

Negoziatori è un gioco da tavolo basato sulla capacità di stringere accordi, di rispettarli e di infrangerli al momento più propizio... ma attenti alle ritorsioni!

Quando giocate a *Negoziatori* è importante capire quali vostre risorse possono desiderare gli altri e di cosa avete bisogno per proseguire.

Numero ed età dei giocatori:

Da 4 a 12 giocatori, dai 16 anni in su.

Contenuti del documento (da stampare):

- Istruzioni e regole di gioco.
- 1 piano di gioco (foglio formato A2).
- 12 edifici di forma identica, ma con nomi diversi.
- 12 oggetti diversi, uno per ciascun edificio e per ciascun personaggio.
- 12 chiavi di forma identica, con etichette diverse, una per ogni edificio.
- 12 segnaposti diversi che identificano ciascun personaggio.
- 12 carte d'identità diverse, una per ciascun personaggio.
- Condizioni di utilizzo.

Ciascun personaggio è abbinato a un edificio (quindi a una chiave) e a un oggetto (p. es.: *avvocato / ufficio / chiave dell'ufficio / contratto*).

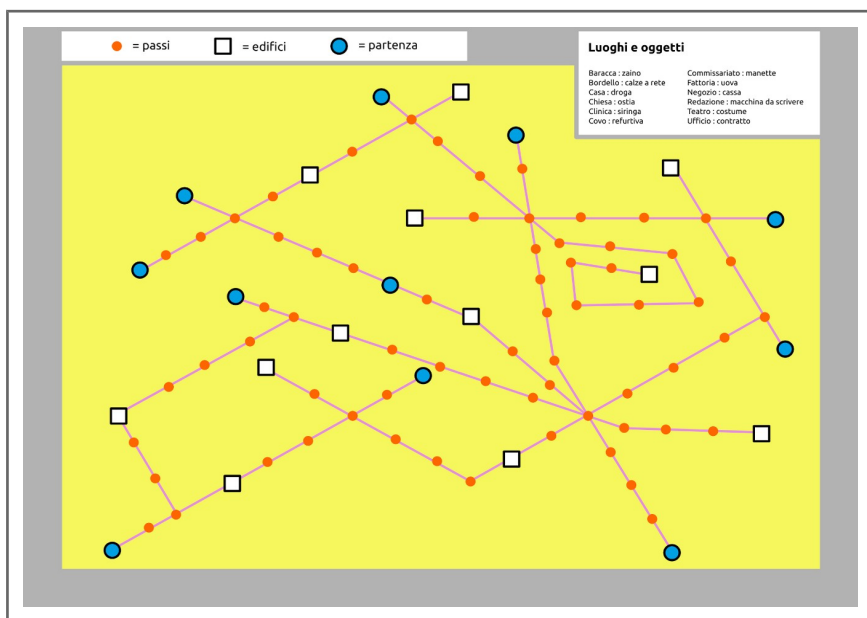
Ogni personaggio ha caratteristiche diverse (capacità e limiti), indicate nella sua *carta d'identità*.

Ciascun giocatore dovrà essere munito di carta e penna.

Scopo del gioco:

Dovete tornare per primi all'edificio del vostro personaggio, in possesso della chiave e dell'oggetto corrispondenti al vostro personaggio (v. *carta d'identità*).

(regola opzionale della stretta di mano) Prima di tornare all'edificio per vincere la partita, dovete *stringere la mano* a un giocatore compatibile con voi (v. *preparativi*). Vi stringerete la mano dopo essere entrati entrambi in possesso dell'oggetto e della chiave relativi ai vostri personaggi, che dovrete far incontrare sul piano di gioco.



Piano di gioco, edifici, chiavi e oggetti:

- Il piano di gioco rappresenta una mappa della città (formato foglio A2).
- Ogni strada è suddivisa in passi.
- 12 caselle della mappa sono destinate a ospitare i 12 edifici, il cui nome è scritto sotto la base di ciascuno.
- Si può accedere a un edificio solo possedendo la relativa chiave.
- In ciascun edificio c'è un oggetto differente (p. es.: *ufficio / contratto*).
- Le caselle *telefono (T)* vi permettono di negoziare a distanza.

Note sui personaggi:

- Ogni personaggio ha particolari capacità di movimento (*passi*), *abilità* e *limiti* indicati nella sua *carta d'identità*.
- I personaggi interagiscono tra loro per scambiarsi informazioni, oggetti e chiavi, negoziando le condizioni di ciascuna transazione.
- **(opzionale)** Ogni giocatore per finire il gioco deve *stringere la mano* solo ai giocatori che gli sono stati abbinati durante i *preparativi*.



Preparativi:

1. Distribuite a caso tutti gli edifici nelle apposite caselle del piano di gioco.
2. Tenete i 12 oggetti tutti insieme, in disparte, lontano dai giocatori.
3. **(regola opzionale della stretta di mano)** Scegliete segretamente e scrivete su un biglietto (che terrete con voi) i nomi dei giocatori con cui vi potrete *stringere la mano* per finire il gioco, secondo la regola numerica $n_{mano} = n_{giocatori} - 3$. P. es.:
 - a) se si gioca in 4, ciascuno sceglie un solo giocatore;
 - b) se si gioca in 5, ciascuno sceglie 2 giocatori;
 - c) se si gioca in 12, ciascuno sceglie 9 giocatori.
4. Scegliete a caso il vostro personaggio, pescando un segnaposto e prendendo la relativa carta d'identità.
5. Escludete le chiavi degli edifici relativi ai personaggi non giocatori.
6. Prendete a caso la chiave di un edificio, tenendola nascosta agli altri.
Se anche un solo giocatore pesca la chiave relativa al proprio personaggio (v. *carta d'identità*) si procede nuovamente alla scelta casuale delle chiavi.
7. Posizionate il vostro personaggio su un punto di partenza della mappa. Più personaggi possono partire da una stessa casella.
8. Decidete chi sarà il primo giocatore a muovere e il senso di successione dei turni (orario o antiorario).

Svolgimento del gioco:

Al vostro turno potete muovere il vostro segnaposto di quanti passi volete, limitatamente ai passi a disposizione del personaggio (v. *carta d'identità*).

Quando vi fermate sulla casella di un edificio, controllatene il nome senza farlo vedere agli altri e:

- a) se possedete la chiave per quell'edificio e se siete i primi ad entrarci, prendete l'oggetto abbinato all'edificio (v. *piano di gioco*).
- b) se non possedete la chiave per quell'edificio, rimettetelo a posto;

Potete prendere appunti sulla disposizione degli edifici.

Quando vi fermate sulla casella occupata da un altro giocatore, se entrambi lo volete, potete cominciare a negoziare.

Quando vi fermate su una casella *telefono (T)* potete chiedere a un qualsiasi altro giocatore di negoziare con voi. Sarà sua discrezione accettare o rifiutare di farlo.

Quando negoziate:

1. Potete farvi domande, rispondere, mentire, tacere o farvi proposte, in base a *abilità* e *limiti* del vostro personaggio (v. *carta d'identità*). Domande e risposte possono riguardare, p. es.:
 - a) la disposizione degli edifici nel tabellone;
 - b) gli oggetti e le chiavi in possesso di ciascun giocatore;
 - c) la volontà di scambiare oggetti e/o chiavi;
 - d) l'entità e le condizioni dello scambio di oggetti e/o chiavi;
 - e) **(opzionale)** gli abbinamenti per la *stretta di mano*;
 - f) **(opzionale)** la volontà di *stringersi la mano*.
2. Le risposte si danno in forma scritta e, comunque, riservata.
3. Potete prendere appunti sulle risposte date e ricevute.
4. **(in caso di regola della stretta di mano)** Se ottenete la chiave e l'oggetto relativi al vostro personaggio dovete informarne gli altri giocatori.
5. **(in caso di regola della stretta di mano)** Potete rifiutare una volta sola di stringervi la mano.
6. **(in caso di regola della stretta di mano)** Potete *stringere la mano* solo ai giocatori selezionati durante i *preparativi* e solo se costoro sono in possesso dell'oggetto e della chiave relativi al proprio personaggio.

Carta d'identità 01:

tagliare lungo la linea

Avvocato



passi: 4

edificio: Ufficio

oggetto: Contratto

abilità: Riceve sempre almeno una risposta vera

Ladro e Prostituta non possono mentirgli

Può pretendere un oggetto in eccesso dal Poliziotto

limiti: Incontrando Ladro, Poliziotto e Prostituta, perde il turno successivo

NEGOZIATORI
un gioco in società

di Oswaldo Duilio Rossi (www.xos.it) ©© 2011

tagliare lungo la linea

Carta d'identità 02:

tagliare lungo la linea

Ladro



passi: 7 (8 con Poliziotto a 2 passi)

edificio: Covo

oggetto: Refurtiva

abilità: Entra in qualsiasi edificio

Può rubare gli oggetti ai personaggi che incontra

Fa perdere il turno successivo all'Avvocato e alla Prostituta

limiti: Gli altri personaggi possono rifiutarsi di negoziare con lui

Il Poliziotto lo rimanda a un punto di partenza

Incontrando il Prete perde il turno successivo

Non può mentire all'Avvocato

NEGOZIATORI
un gioco in società

di Oswaldo Duilio Rossi (www.xos.it) ©© 2011

tagliare lungo la linea

Carta d'identità 03:

tagliare lungo la linea

Poliziotto



passi: 5 (7 con Ladro a 2 passi)

edificio: Commissariato

oggetto: Manette

abilità: Vede oggetti e chiavi in possesso dei personaggi che incontra

Può prelevare oggetti e chiavi in possesso del Ladro e della Prostituta

Rimanda il Ladro a un punto di partenza

Fa perdere il turno successivo all'Avvocato e alla Prostituta

limiti: Perde il turno successivo quando incontra la Prostituta

Non può rifiutare di stringere la mano

Se l'Avvocato lo richiede, deve dargli un oggetto in eccesso

NEGOZIATORI
un gioco in società

di **Oswaldo Duilio Rossi** (www.xos.it) ©© 2011

tagliare lungo la linea

Carta d'identità 04:

tagliare lungo la linea

Prete



passi: 5 (7 con Ladro e Prostituta a 2 passi)

edificio: Chiesa

oggetto: Ostia

abilità: Gli altri personaggi non possono mentirgli, ma possono tacere

Può sempre tacere

Fa perdere il turno successivo al Ladro e alla Prostituta

limiti: Quando entra nel Covo, nel Boudoir e nella Baracca perde il turno successivo

NEGOZIATORI
un gioco in società

di Oswaldo Duilio Rossi (www.xos.it) ©© 2011

tagliare lungo la linea

Carta d'identità 05:

tagliare lungo la linea

Contadina

passi: 4

edificio: Fattoria

oggetto: Uova

abilità: Può esigere due prestazioni (tra verità, consegna di oggetto o di chiavi) durante ogni partita

limiti: Non può mentire



NEGOZIATORI
un gioco in società

di Oswaldo Duilio Rossi (www.xos.it) ©© 2011

tagliare lungo la linea

Carta d'identità 06:

tagliare lungo la linea

Giornalista



passi: una linea retta senza limiti

edificio: Redazione

oggetto: Computer

abilità: Sa tutto quello che sanno l'Attrice, l'Avvocato e la Prostituta

Fa perdere il turno successivo al Medico

limiti: Non può rifiutare di stringere la mano

NEGOZIATORI
un gioco in società

di **Oswaldo Duilio Rossi** (www.xos.it) ©© 2011

tagliare lungo la linea

Carta d'identità 07:

tagliare lungo la linea

Prostituta



passi: 3 (5 con Poliziotto a 2 passi)

edificio: Boudoir

oggetto: Calze a rete

abilità: Tutti i personaggi devono risponderle, ma possono mentirle

Fa perdere il turno successivo all'Avvocato, al Medico e al Poliziotto

limiti: Incontrando Poliziotto, Prete e Ladro perde il turno successivo

Non può mentire al Medico

NEGOZIATORI
un gioco in società

di **Oswaldo Duilio Rossi** (www.xos.it) ©© 2011

tagliare lungo la linea

Carta d'identità 08:

tagliare lungo la linea

Vagabondo



passi: 8

edificio: Baracca

oggetto: Zaino

abilità: Può negoziare col personaggio che vuole, anche se non lo incontra

limiti: Non può mai mentire alla Contadina, al Medico e al Poliziotto

Perde sempre il turno successivo quando incontra un personaggio

NEGOZIATORI
un gioco in società

di **Oswaldo Duilio Rossi** (www.xos.it) ©© 2011

tagliare lungo la linea

Carta d'identità 09:

tagliare lungo la linea

Tossicomane



passi: 5 (3 con Medico e Poliziotto a 2 passi)

edificio: Comunità

oggetto: Droga

abilità: Può far perdere fino a due turni ai personaggi che incontra

Fa sempre perdere il turno successivo al Medico

limiti: Può fare una sola domanda durante ciascuna negoziazione

NEGOZIATORI
un gioco in società

di Oswaldo Duilio Rossi (www.xos.it) ©© 2011

tagliare lungo la linea

Carta d'identità 10:

tagliare lungo la linea

Medico



passi: 6

edificio: Clinica

oggetto: Siringa

abilità: Attrice, Prostituta e Vagabondo non possono mentirgli

Può terminare il gioco senza stringere la mano

limiti: Attrice, Tossicomane, Giornalista e Prostituta gli fanno perdere un turno

NEGOZIATORI
un gioco in società

di **Oswaldo Duilio Rossi** (www.xos.it) ©© 2011

tagliare lungo la linea

Carta d'identità 11:

tagliare lungo la linea

Attrice



passi: 4 (5 con Giornalista a 2 passi)

edificio: Teatro

oggetto: Costume

abilità: Può mentire a tutti

Fa perdere il turno successivo al Medico

limiti: Non può rifiutare di stringere la mano al Giornalista.

Non può mentire al Medico

NEGOZIATORI
un gioco in società

di **Oswaldo Duilio Rossi** (www.xos.it) ©© 2011

tagliare lungo la linea

Carta d'identità 12:

tagliare lungo la linea

Commerciante



passi: 3

edificio: Negozio

oggetto: Cassa

abilità: Può mentire a tutti

Può rifiutare di stringere la mano fino a tre volte

limiti: A chi lo richiede, deve far vedere gli oggetti di cui è in possesso, ma non le chiavi

NEGOZIATORI
un gioco in società

di Oswaldo Duilio Rossi (www.xos.it) ©© 2011

tagliare lungo la linea

Chiavi e oggetti:

stampare su carta pesante e tagliare lungo le linee tratteggiate (chiavi su sfondo grigio; oggetti su sfondo bianco):

Baracca	Zaino	Commissariato	Manette
Boudoir	Calze a rete	Fattoria	Uova
Comunità	Droga	Negoziato	Cassa
Chiesa	Ostia	Redazione	Computer
Clinica	Siringa	Teatro	Costume
Covo	Refurtiva	Ufficio	Contratto

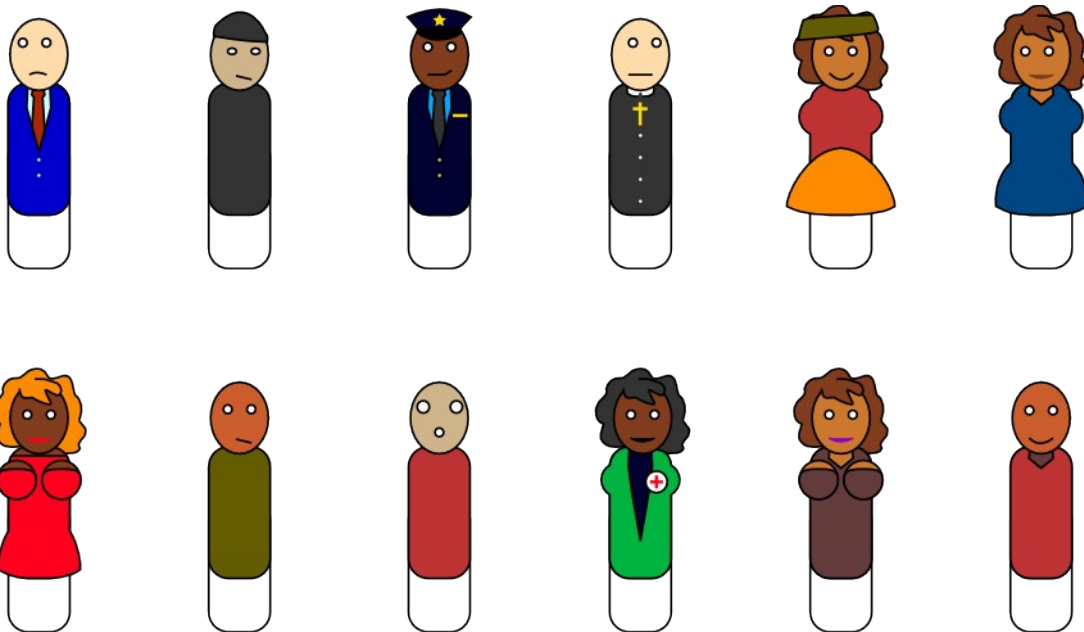
Edifici:

stampare su carta pesante, tagliare lungo le linee tratteggiate e piegare a forma di triangolo (Δ), incollando o spillando i vertici, in modo che l'area grigia con il nome dell'edificio diventi la base d'appoggio di ciascun segnaposto:

	Baracca			Commissariato
	Boudoir			Fattoria
	Comunità			Negoziato
	Chiesa			Redazione
	Clinica			Teatro
	Covo			Ufficio

Segnaposti dei personaggi (fronte):

stampare su carta pesante (fronte-retro con la pagina seguente), ritagliare le sagome e piegare a L, in modo che la linguetta bianca diventi la base d'appoggio di ciascun segnaposto:



In alternativa, stampare su carta pesante, tagliare lungo le linee tratteggiate e piegare a L, in modo che l'area grigia diventi la base d'appoggio di ciascun segnaposto:

Avvocato		Prostituta	
Ladro		Vagabondo	
Poliziotto		Tossicomane	
Prete		Medico	
Contadina		Attrice	
Giornalista		Commerciante	

Segnaposti dei personaggi (retro):

stampare su carta pesante (fronte-retro con la pagina precedente), ritagliare le sagome e piegare a L, in modo che la linguetta bianca diventi la base d'appoggio di ciascun segnaposto:



I tuoi appunti (una scheda per ciascun giocatore):

tagliare lungo la linea

OGGETTI POSSEDUTI	<i>Calze a rete</i>	<i>Cassa</i>	<i>Computer</i>	<i>Contratto</i>	<i>Costume</i>	<i>Droga</i>	<i>Manette</i>	<i>Ostia</i>	<i>Refurtiva</i>	<i>Siringa</i>	<i>Uova</i>	<i>Zaino</i>
<i>Attrice</i>												
<i>Avvocato</i>												
<i>Commerciante</i>												
<i>Contadina</i>												
<i>Giornalista</i>												
<i>Ladro</i>												
<i>Medico</i>												
<i>Poliziotto</i>												
<i>Prete</i>												
<i>Prostituta</i>												
<i>Tossicomane</i>												
<i>Vagabondo</i>												

COORDINATE DEGLI EDIFICI (A-H : 1-8)

<i>Baracca</i>		<i>Commissariato</i>	
<i>Boudoir</i>		<i>Fattoria</i>	
<i>Comunità</i>		<i>Negoziò</i>	
<i>Chiesa</i>		<i>Redazione</i>	
<i>Clinica</i>		<i>Teatro</i>	
<i>Covo</i>		<i>Ufficio</i>	

NEGOZIATORI
un gioco in società

di Oswaldo Duilio Rossi (www.xos.it) ©© 2012

Condizioni di utilizzo:

Il gioco *Negoziatori* e il presente documento (versione 0.1) sono:

- (a) *Aperti*: chiunque può modificare il sistema di gioco e gli elementi che lo compongono, purché comunichi all'autore (Oswaldo Duilio Rossi) le innovazioni apportate, tramite posta elettronica (info@xos.it) o tramite [LinkedIn](#).
- (b) *Liberi*: chiunque può pubblicare, distribuire, tradurre in altre lingue, trasporre in sistemi elettronici e utilizzare il gioco e il presente documento, in versione originale o modificata, purché lo faccia:
 - (1) gratuitamente e non a fini di lucro;
 - (2) citando espressamente l'autore (Oswaldo Duilio Rossi, www.xos.it).
- (c) *Non commerciali*: nessuno può pretendere compensi per la gestione, per la cessione o per l'utilizzo di questo gioco o delle versioni derivate dallo stesso.
- (d) *Vincolanti alle presenti condizioni di utilizzo*: chiunque utilizza questo documento e/o questo gioco e/o lo modifica oppure ne utilizza versioni modificate accetta le presenti condizioni, riproponendole inalterate nei propri nuovi documenti e/o tramite i propri canali di comunicazione.

Le presenti condizioni di utilizzo (versione 0.1) possono essere modificate solo dall'autore del gioco e del documento originale (Oswaldo Duilio Rossi).

Roma, 01 ottobre 2012.

Eventuali osservazioni, consigli, segnalazioni di errori, etc. potranno essere comunicati all'autore presso la casella di posta elettronica info@xos.it.

NEGOZIATORI
un gioco in società

di Oswaldo Duilio Rossi (www.xos.it) ©© 2012

● = passi □ = edifici ● = partenza ● = telefono

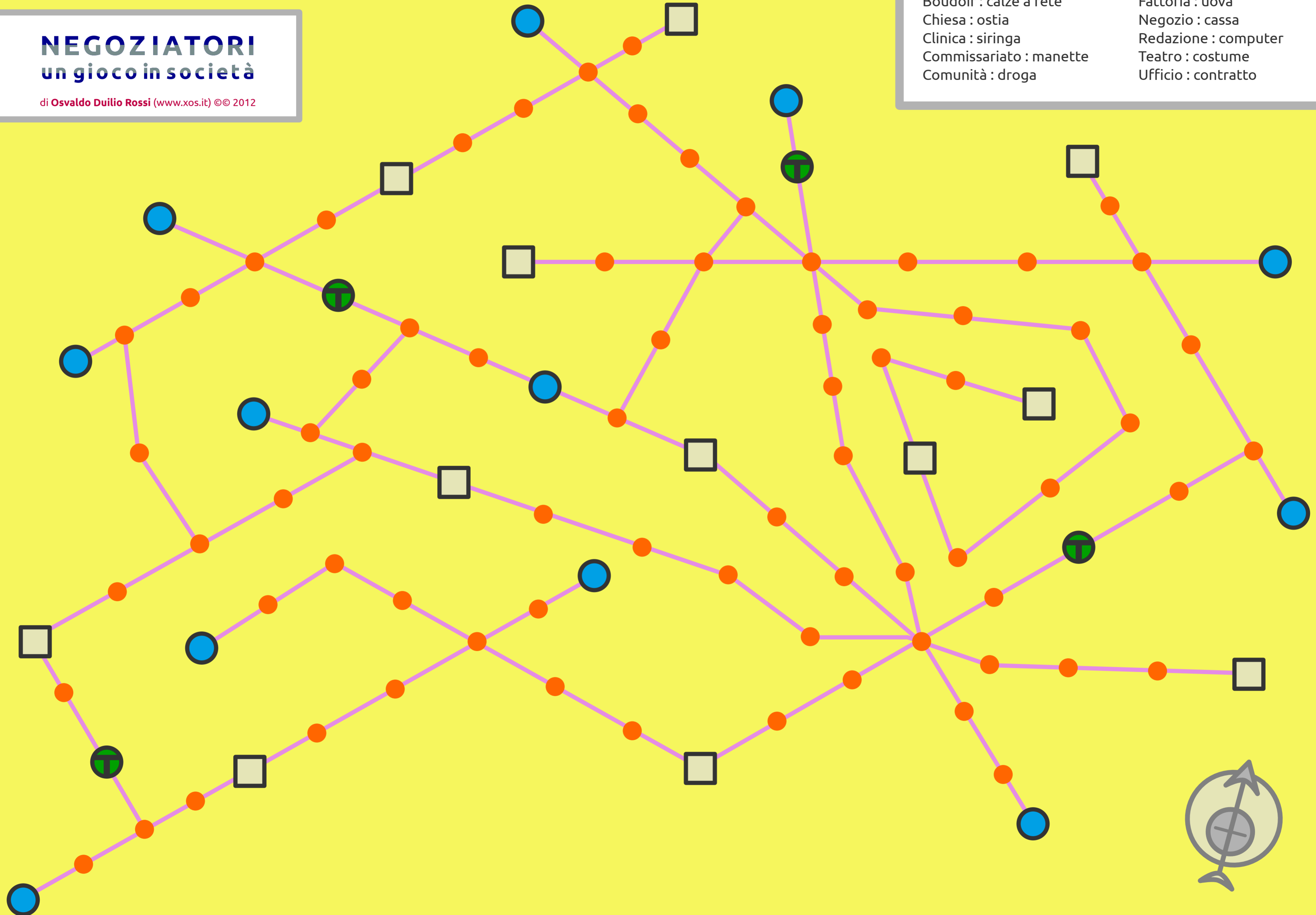
Edifici e oggetti

Baracca : zaino
Boudoir : calze a rete
Chiesa : ostia
Clinica : siringa
Commissariato : manette
Comunità : droga

Covo : refurtiva
Fattoria : uova
Negozio : cassa
Redazione : computer
Teatro : costume
Ufficio : contratto

NEGOZIATORI un gioco in società

di Osvaldo Duilio Rossi (www.xos.it) ©© 2012



A
B
C
D
E
F
G
H

1 2 3 4 5 6 7 8

4-12 giocatori