

A t v e z c
H
n d e
B
C
A e l s c

**CARTA
CARBONE**
Festival letterario

presenta

Marcello Balbo Ingrid Ingrassia Laura Castenetto

REGOLAMENTO



i CARTONAUTI

viaggio alla scoperta della scrittura

Gioco letterario - collaborativo per scoprire il potere magico della scrittura di farci entrare più profondamente in noi stessi pur aprendoci uno spiraglio su mondi sconosciuti, che ci pare stiano altrove e invece sono dentro di noi.

Buon viaggio a tutti i Cartonauti!



OCCORRENTE

Un cronometro

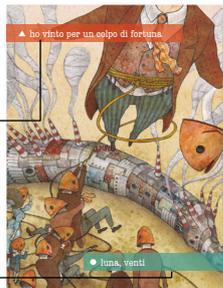
CONTENUTO DELLA SCATOLA

- Plancia di gioco
- 1 Blocchetto di fogli bianchi + 6 matite
- 84 Carte ispirazione illustrate
- 12 carte vincolo permanenti + 12 carte vincolo temporanee

FRONTE CARTA tipo A



FRONTE CARTA tipo B



ELEMENTI DELLE CARTE ISPIRAZIONE

ILLUSTRAZIONE (tipo A e tipo B)

Per ispirare i giocatori a comporre il racconto, il narratore deve usarla. I giocatori devono usarla solo se il gioco in quel momento lo prevede.

SUGGERIMENTI (tipo A)

Indicazioni specifiche.
Es.: "Descrivi il contesto"
Suggerimenti autobiografici.
Es.: "Le farfalle nella pancia" attingi alla tua esperienza personale e descrivi un momento in cui hai provato quella sensazione.

DORSO CARTE tipo A/B



REGOLE

Composizione:
Es.: "Componi almeno quattro frasi"
Grammaticale:
Es.: "Usa il condizionale"
Figura retorica:
Es.: "Usa un'allitterazione"

VERITÀ NASCOSTE (tipo B)

Qualcosa di te stesso che hai sempre faticato a condividere con gli altri e che ti è rimasto particolarmente impresso, positivamente o negativamente.
Es.: "ho detto una bugia" o "un ricordo glorioso"

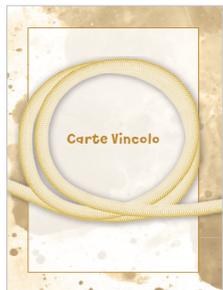
PAROLE IN LIBERTÀ (tipo A e tipo B)

Parole da introdurre nel manoscritto. Usa una delle parole proposte. Alcune hanno un doppio significato.
Es.: "complesso" (aggettivo o sostantivo)

FRONTE CARTA VINCOLO



DORSO CARTA VINCOLO



VINCOLI

Le carte vincolo contengono un'indicazione che ogni giocatore deve seguire scrivendo il suo contributo alla storia.

Es.: "Usa una parola in libertà"
Il giocatore dovrà scegliere tra le carte della sua mano quella che riporta la "parola in libertà" che più lo ispira per scrivere il suo contributo.

I vincoli possono essere:

TEMPORANEI:

hanno effetto soltanto per il turno in cui sono pescati.

PERMANENTI:

hanno effetto finché non si pesca una carta vincolo che consenta di scartarne uno o di non tenerne conto.

SCOPO DEL GIOCO

Raccontare una storia dall'inizio alla fine, superando (non senza qualche aiuto) la sindrome della pagina bianca e soprattutto vincendo il blocco dello scrittore che trama contro il vostro potenziale successo editoriale.

Vostro perché, in questo gioco collaborativo, il vantaggio è che si perde o si vince tutti insieme e che la sconfitta non impedisce di gettare le basi per un ottimo racconto. Insomma non importa che tu sia una vera schiappa o la reincarnazione di Dostoevskij.

L'importante è scrivere.

Si vince se si riesce a completare il manoscritto arrivando alla casella del finale senza che il blocco dello scrittore "oscuri" la vostra ispirazione.

PREPARATIVI

I giocatori decidono all'inizio della partita se scrivere un:

RACCONTO BREVE	partita breve	45 min	(segui il percorso blu)
UNA NOVELLA	partita media	1h 15min	(segui il percorso rosso)
UN ROMANZO	partita lunga	2h	(segui il percorso giallo)

In ogni caso la partita si svolge in 5 fasi e il finale:

1. INIZIO
 2. OBIETTIVO
 3. IMPEDIMENTO
 4. SUPERAMENTO DELL'IMPEDIMENTO
 5. RAGGIUNGIMENTO DELL'OBIETTIVO
- + FINALE

Ogni fase narrativa prevede un turno di introduzione (incipit) e un numero di turni successivi (fino a 3) legati alla lunghezza della storia:

RACCONTO BREVE	1 turno
UNA NOVELLA	2 turni
UN ROMANZO	3 turni

Il mazzo delle ispirazioni e il mazzo dei vincoli vengono posti coperti negli appositi spazi sulla plancia di gioco come anche il blocco dei fogli bianchi.

Ogni giocatore riceve una mano di tre carte dal mazzo delle ispirazioni.

SETUP INIZIALE

A PERCORSO DELLE ISPIRAZIONI

Procede in senso orario dalla casella iniziale a fino alla casella del finale. Lungo questo percorso vengono poste le carte giocate ad ogni turno dal narratore e dai giocatori.

Il percorso è costituito da 5 fasi narrative che guidano i giocatori nella composizione del racconto e ne scandiscono la coerente successione narrativa:

FASE 1: ESORDIO

L'esordio del racconto: fase di introduzione che può prevedere una descrizione dei personaggi e dei luoghi in cui ha inizio il racconto.

Es.: *"C'era una volta una bambina che viveva in una casetta al limitare del bosco, si chiamava Cappuccetto Rosso".*

FASE 2: OBIETTIVO

Fase in cui si verifica una rottura dell'equilibrio iniziale che dà l'avvio alla storia e stimola l'azione dei personaggi.

Es.: *"Cappuccetto Rosso avrebbe dovuto attraversare il bosco per portare alla nonna malata un pezzo di focaccia e della marmellata".*

FASE 3: IMPEDIMENTO

Fase di massima tensione in cui il personaggio del racconto affronta peripezie e difficoltà.

Es.: *"Fu così che con l'inganno il lupo mangiò Cappuccetto in un sol boccone".*

FASE 4: SUPERAMENTO DELL'IMPEDIMENTO

Fase in cui viene ristabilito un equilibrio, in cui tutto finisce bene o male.

Es.: *"Il cacciatore tagliò con il coltello la pancia del lupo addormentato e liberò la nonna e la nipotina".*

FASE 5: RAGGIUNGIMENTO DELL'OBIETTIVO

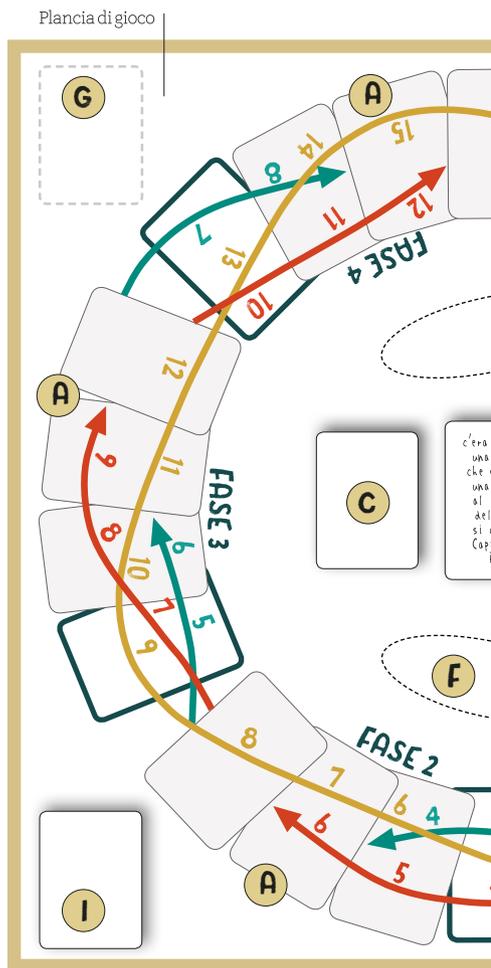
L'azione che aveva dato l'avvio al racconto finalmente si compie.

Es.: *"Cappuccetto Rosso poté finalmente riabbracciare la sua adorata nonna".*

IL FINALE

È il "vissero felici e contenti", nelle fiabe, ma non è detto che sia così nel vostro racconto!

Es.: *"Tutti fecero grandi feste al coraggioso cacciatore".*

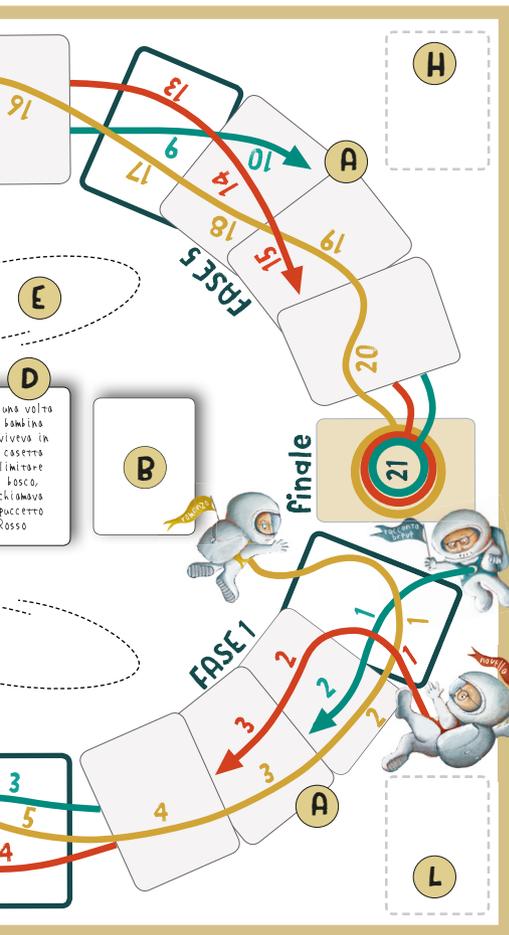


B IL MAZZO DELL'ISPIRAZIONE

Contiene le carte illustrate.

Viene posto capovolto con la regola visibile sul dorso della carta in cima al mazzo.

Da qui vengono pescate le carte destinate ai giocatori ad ogni turno del gioco.



C IL MAZZO DEI VINCOLI

Contiene i vincoli temporanei e permanenti. Viene posto capovolto.

D IL MANOSCRITTO

Qui vengono collocati:

- gli incipit manoscritti dei narratori di turno
- i contributi manoscritti validi dei giocatori

che andranno a comporre il vostro racconto.

E VINCOLI TEMPORANEI PESCATI

F VINCOLI PERMANENTI PESCATI

G VINCOLI SCARTATI

H SCARTI MANOSCRITTO

I BLOCCHETTO DEI FOGLI BIANCHI

L SCARTI ISPIRAZIONI

Qui vengono collocate le carte ispirazioni collegate al contributo scartato.



Qui viene posta la carta illustrata scelta dal narratore come "incipit" di ciascuna fase.



Carta illustrata dei giocatori.



Carta del finale al quale partecipano tutti i giocatori.

TIPI DI PARTITA



PERCORSO DEL RACCONTO BREVE
1 turno per ogni fase
Durata: 45 min



PERCORSO DELLA NOVELLA
2 turni per ogni fase
Durata: 1 h e 15 min



PERCORSO DEL ROMANZO
3 turni per ogni fase
Durata: 2 h

SVOLGIMENTO

Un racconto si gioca in diverse FASI.

Ogni fase si articola in 3 azioni consecutive:

- 1 INCIPIT DEL NARRATORE PER CIASCUNA FASE
- 2A TURNO DI SCRITTURA PER RACCONTO BREVE
- 2B TURNO DI SCRITTURA PER NOVELLA E ROMANZO
(se si sta giocando alla novella o al romanzo)
- 3 VERIFICA COERENZA

INCIPIT DEL NARRATORE PER CIASCUNA FASE

- All'inizio del gioco un giocatore particolarmente ispirato si offre come narratore per la fase iniziale. Per gli incipit delle fasi successive il ruolo di narratore passa al giocatore alla sua sinistra.
- Il narratore sceglie tra le carte della sua mano quella che più lo ispira per dare l'avvio alla fase. Il narratore non scende in particolari dettagliati, è compito dei giocatori dare corpo al racconto: il narratore dà solo il "la" per mettere in moto l'immaginazione di tutti.

Es.: Nella fase "impedimento" il narratore non specifica qual è l'impedimento, ma presenta una situazione che consenta ai giocatori di scrivere i propri contributi – che appunto riguarderanno l'insorgere di un ostacolo nella storia.

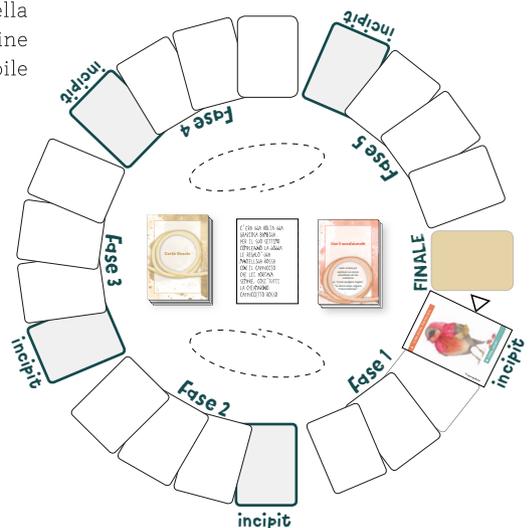


Il narratore si esprime sempre liberamente: non deve tenere conto di alcuna regola o vincolo presenti sulla plancia. Deve solo essere coerente alla fase di gioco in corso.

Es.: Se si trova nella fase "inizio della storia" non introdurrà nulla che riguardi un possibile obiettivo per l'eroe del racconto.

- Terminato il suo incipit il narratore pone la carta utilizzata nell'apposito spazio lungo il percorso della ispirazione con l'immagine rivolta verso l'alto, visibile agli altri giocatori.

Il narratore racconta:
 "C'era una volta una graziosa bambina. Per il suo settimo compleanno la nonna le regalò una mantellina rossa con il cappuccio che lei portava sempre, così tutti la chiamarono Cappuccetto Rosso".



2ª. TURNO DI SCRITTURA – Racconto breve

Prima di cominciare il turno di scrittura il narratore estrae dal mazzo dei vincoli una carta e la dispone scoperta nell'apposito spazio sulla plancia di gioco.

- Per i turni successivi al primo, i giocatori pescano dal mazzo delle ispirazioni tante carte quante sono necessarie per averne una mano di tre.
- Ciascun giocatore prende un foglietto bianco su cui scrivere il proprio contributo al racconto e sceglie una carta della sua mano che gli consenta di rispettare i vincoli estratti dal narratore.
- Il narratore chiama l'inizio dei quattro minuti.
- I giocatori devono scrivere, nei quattro minuti previsti e in base alla carta scelta, il proprio contributo, che dovrà essere coerente:
 - a. all'incipit del narratore;
 - b. alla fase di gioco in corso (inizio, obiettivo...);
 - c. alla/e carte vincolo presenti;
 - d. alla regola visibile sul dorso del mazzo delle carte ispirazione.

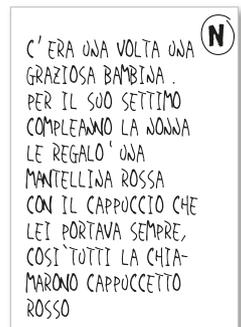
VINCOLO DA RISPETTARE



REGOLA DA RISPETTARE



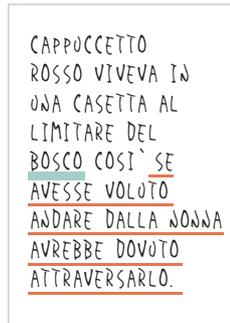
- Mentre gli altri giocatori scrivono, il narratore trascrive su un foglietto bianco lo spunto che ha appena narrato, lo contrassegna con una "N" e lo pone nello spazio del manoscritto.
- Trascorsi i quattro minuti previsti il narratore chiama la fine del turno. I giocatori interrompono immediatamente la scrittura, anche se non hanno finito di comporre il loro contributo.



CARTA GIOCATORE 1



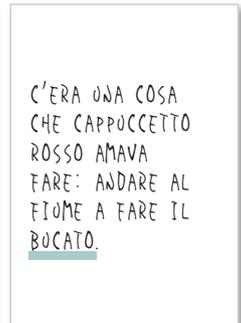
IL GIOCATORE 1 SCRIVE



CARTA GIOCATORE 2



IL GIOCATORE 2 SCRIVE



2b. TURNI SUCCESSIVI DI SCRITTURA - Novella e Romanzo

Se state giocando al RACCONTO BREVE passate al paragrafo 3.



Prima di cominciare il turno di scrittura il narratore estrae dal mazzo dei vincoli una carta e la dispone scoperta nell'apposito spazio sulla plancia di gioco.

Quando si gioca alla **NOVELLA** o al **ROMANZO**, i turni successivi al primo **non** sono preceduti dall'incipit del narratore.

Infatti in questi casi:

- i giocatori giocano il turno scegliendo una carta che gli consenta di rispettare i vincoli estratti dal narratore e proseguendo il racconto.
Esempio di un contributo selezionato per proseguire il racconto: *“Un giorno la mamma disse a Cappuccetto di andare a raccogliere le more nel bosco, senza addentrarsi troppo nel folto degli alberi e raccomandandosi di rimanere sempre sul sentiero.”*
- Nel frattempo il narratore scrive un contributo descrittivo, che arricchisca la storia senza modificarla; può recuperare anche dettagli presenti nei contributi scartati purchè non contraddicano la coerenza della narrazione. Verrà utilizzato solo se in armonia con gli altri contributi.
Es.: *“Cappuccetto Rosso era una bambina curiosa e un po' svampita. Non di rado faceva qualche incursione nel bosco fantasticando sulle creature magiche che lo popolavano dimenticandosi di tornare a casa per la merenda.”*
Se il narratore avesse scritto:
Es.: *“Cappuccetto Rosso era una bambina paurosa e per colpa della nonna che le raccontava sempre storie di lupi e mostri divoratori di bambini non voleva mettere piede nel bosco”,* allora il suo contributo sarebbe stato in palese contrasto con quello dei giocatori e dunque scartato.

3. VERIFICA COERENZA



Prima di dare inizio alla verifica il **BLOCCO DELLO SCRITTORE** avanza di una posizione.

- Tutti i giocatori leggono agli altri il proprio contributo.
- Il narratore decreta la coerenza di ciascun contributo:
 - a. all'incipit del narratore;
 - b. alla fase di gioco in corso (inizio, obiettivo...);
 - c. alla/e carte vincolo presenti;
 - d. alla regola visibile sul dorso del mazzo delle carte ispirazione.
- Fra i contributi validi il narratore ne sceglie uno, che va ad arricchire il manoscritto: il foglietto viene aggiunto al manoscritto al centro della plancia di gioco, mentre la carta-ispirazione abbinata viene posta sul percorso dell'ispirazione.
- I foglietti e le carte-ispirazione utilizzate dagli altri giocatori sono scartate. Anche i giocatori che non hanno usato carte (perchè non sono riusciti a scrivere alcun contributo) possono scartare una carta.

VERIFICA CONTRIBUTO GIOCATORE 1

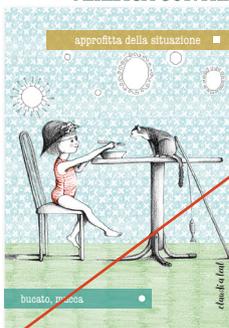


CAPPUCCETTO
ROSSO VIVEVA IN
UNA CASETTA AL
LIMITARE DEL
BOSCO COSI' SE
AVESSE VOLUTO
ANDARE DALLA NONNA
AVREBBE DOVUTO
ATTRAVERSARLO.

- Verifica coerenza alla fase narrativa
- Verifica coerenza al vincolo
- Verifica coerenza alla regola

VALIDO

VERIFICA CONTRIBUTO GIOCATORE 2



C'ERA UNA COSA
CHE CAPPUCCETTO
ROSSO AMAVA
FARE: ANDARE AL
FIUME A FARE IL
BUCATO.

- Verifica coerenza alla fase narrativa
- Verifica coerenza al vincolo
- Verifica coerenza alla regola

NON VALIDO

BLOCCO DELLO SCRITTORE

COME AVANZA

Il **BLOCCO DELLO SCRITTORE** minaccia l'avanzamento del vostro racconto, ne oscura letteralmente le pagine.

Quando avanza dovete capovolgere le carte disposte sul percorso dell'ispirazione a partire dalla prima carta giocata all'inizio della partita. Se il blocco dello scrittore vi raggiunge avete perso la partita e il manoscritto non può essere completato.

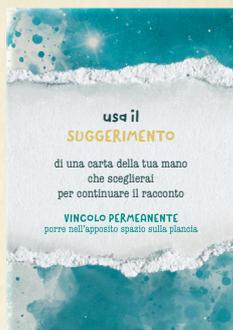
QUANDO AVANZA (+ 1 posizione)

- Alla fine di ogni turno a partire dalla Fase 2 "Obiettivo".
Attenzione: durante la Fase 1 "Esordio" il blocco dello scrittore non avanza.
- Quando c'è anche un solo contributo non valido. Se ve n'è più d'uno non valido o tutti non validi, il blocco avanza comunque di una posizione.
Un contributo NON è valido:
 - a. se non rispetta le regole;
 - b. se non rispetta i vincoli;
 - c. se non è stato consegnato entro i quattro minuti previsti;
- Se previsto dalla carta-vincolo pescata.
- Se i giocatori scelgono di non considerare un vincolo presente sul tabellone per agevolare la scrittura o si trovano nella situazione di doverne scartare uno.

Può verificarsi il caso che siano presenti sulla plancia tre vincoli permanenti, che impediscono ai giocatori di scrivere il loro contributo:

"Usa almeno una delle parole in libertà" + "Usa la verità nascosta" + "Usa un suggerimento".

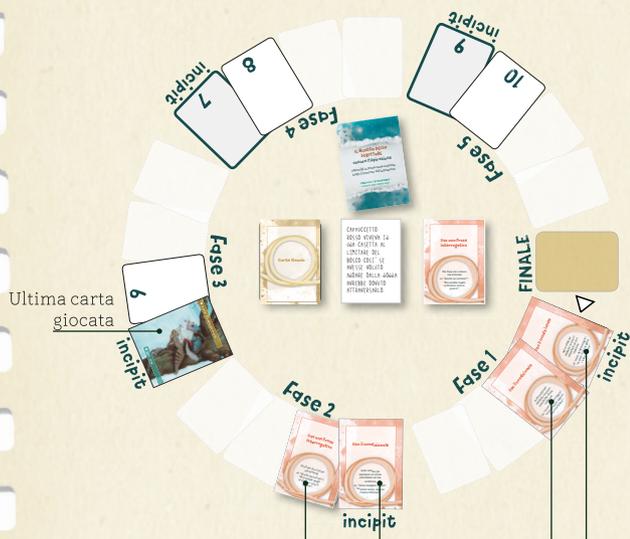
I giocatori in questo caso sono costretti a scartare un vincolo a loro scelta, ma questo comporta l'avanzamento del blocco dello scrittore di una posizione.



Le condizioni che fanno avanzare il blocco possono essere contemporanee.

Es.: Ecco un caso in cui il blocco avanza in totale di quattro posizioni:

- +1 posizione perchè è appena terminata una fase;
- +1 posizione perchè un giocatore ha consegnato il suo contributo in ritardo e un altro giocatore non l'ha consegnato affatto;
- +1 posizione perchè è stata pescata una carta vincolo che fa avanzare il blocco;
- +1 posizione perchè i giocatori hanno deciso di scartare un vincolo.



Esempio di avanzamento del blocco dello scrittore di quattro posizioni nel **Racconto breve**:

Vengono capovolte le prime quattro carte giocate lungo il percorso dell'ispirazione rivelando il dorso delle carte illustrate.

QUANDO RETROCEDE (-1 posizione)

Il blocco dello scrittore retrocede solo in due casi.

- Se tutti i contributi sono validi.
- Se previsto dalla carta-vincolo pescata.

NUOVA FASE

Il gioco prosegue lungo il percorso dell' ispirazione. Quando si entra in una nuova fase narrativa il ruolo del narratore passa al giocatore successivo (alla sua sinistra) e si ripete dal punto 1 (incipit del narratore).

Al procedere del gioco corrisponde la crescita della storia (i foglietti che vengono aggiunti al manoscritto) e l'avanzamento delle illustrazioni lungo il percorso dell'ispirazione.

CONCLUSIONE DEL GIOCO

Se il blocco dello scrittore arriva ad oscurare tutte le carte giocate fino a quel momento, la partita è finita, i giocatori hanno perso e il manoscritto non sarà mai completato perchè l'autore ha perso l'ispirazione.

Se invece i giocatori riescono a raggiungere la casella del finale senza farsi raggiungere dal blocco dello scrittore, hanno vinto collettivamente. I giocatori scrivono un finale in un ultimo turno di quattro minuti e scelgono quello più adatto per la fine della storia (eventualmente andando ai voti, con l'ultimo narratore dirimente in caso di parità).



The mark of responsible forestry



100% carta riciclata



Abbiamo utilizzato carta Cyclus, riciclata al 100%, fabbricata seguendo le più rigide certificazioni che assicurano il più basso impatto ambientale e a sostegno di una crescita ecologica e sostenibile.



Tutti i diritti riservati in base alla legge
©2017 CarattereStudio - Treviso
Made in Italy

papermedia ✂
artisti della stampa



Il viaggio dei cartonauti continua!
Seguiteci per anticipazioni ed eventi sulla nostra pagina Facebook [fb.me/iCartonauti](https://www.facebook.com/iCartonauti)

Ringraziamo tutti coloro che ci hanno accompagnato e sostenuto in questa avventura:

tutti gli illustratori che hanno aderito

Antonella Todescato, Marisa Bassanese, Claudia Castiglioni, Marta Farina, Michela Baso, Michela Minen, Sara Dall'Antonia, Chiara Tronchin, Serena Mabilia, Federico Fusetti, Margherita Collodel, Patrizia Cipolat Mis, Cristina Biasetto, Cinzia Praticelli, Anna Donati, Baerbel Hug, Roberto Lauciello, Nanen García-Contreras Martínez, Andrea Guerrieri, Chiara Zuin, Paola Carabotta, Sabrina Frison, Nicoletta Silvestrin, Lucia Sorge, Lorella Alessandria, Edda Gandin, Tiziana Furlan, Cristiana Giuriato, Claudia Leal, Andreja Peklar, Nina Andrea Van Eeden, Corinne Zanette, Manuela Simoncelli, Maria Concetta Gervasi, Alessia Beghi, Cinzia Ratto, Monica Zani, André Neves, Anna Berton, Mercedes González Peregrina, Carlo Bassanini, Angela Bressan,

il Circolo Overlord di Padova, la Tana dei Goblin di Silea, i CarriDisarmati di Montebelluna, Silver, Fabrizio, Michele, Tommaso, Cinzia, Andrea, Sandra, Diego, Gabriel, Sara, Roberto, Mauro, Silvia, Mattia, Marco, Massimo, Simone, Susy, Betta, Monica, Daniele, Costantino, Marco, Sandro, Riccardo, Bruna, Leo, Matteo, Chiara, Martina, Claudio.

