

TRASH MEETS STEEL

180 Km/h

Un gioco di ruolo in cui il paracadute non si apre

Versione 0.1 x 10⁰

180 Km/h

Attrezzatura necessaria

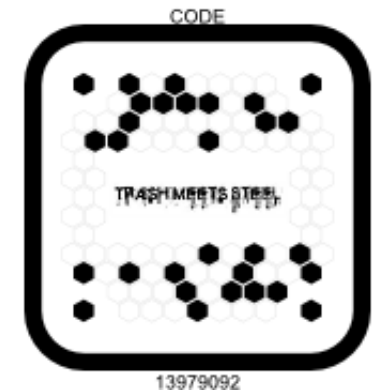
Il foglio del paracadutista e il foglio dell'altro giocatore

un cronometro

due sedie

7' 40'' circa

40 domande



Che è?

Un paracadutista si butta da una considerevole altezza, e il suo paracadute non si apre.

Non gli resta che ripensare alla sua intera vita, che gli passa davanti agli occhi nel giro di 5 minuti, prima di spiacciarsi al suolo.

Per giocare è sufficiente seguire le regole contenute sul proprio foglio di istruzioni. L'altro giocatore dovrà inoltre avere una lista di 40 domande. È possibile preparare una personale lista di domande, se si ha tempo; in ogni caso ho incluso in questo manuale una lista di domande da poter usare per giocare senza alcuna preparazione.

180 Km/h

40 Domande

Se sei l'altro giocatore, stampati questa lista di 40 domande e falle all'altro giocatore quando le regole ti diranno di farlo. Potrai prepararti una personale lista di 40 domande, se lo vorrai, ma potresti voler usare queste qui per giocare senza nessuna preparazione.

- | | | |
|--|---|---|
| 1) Come ti chiami? | 16) Qual è il tuo colore preferito? | 28) Cosa lo/la rende unica? |
| 2) Dove sei cresciuto? | 17) Cosa ti viene in mente quando ci pensi? | 29) Lui/lei sa di essere così importante per te? |
| 3) Hai avuto un'infanzia felice? | 18) Qual è stato il momento più felice della tua vita? | 30) Che canzone meglio ti rappresenta? |
| 4) Chi era il tuo idolo, da bambino? | 19) Quale momento della tua vita preferiresti cancellare? | 31) Perché? |
| 5) Qual'era il tuo sogno, da bambino? | 20) Dove avresti sempre voluto andare? | 32) Quale film ricordi con più affetto? |
| 6) Dove andavi quando volevi stare da solo? | 21) Perché, che cosa ti attrae di quel posto? | 33) Perché? |
| 7) Quando ci sei andato la prima volta? | 22) Qual è il tuo hobby? | 34) Chi odi? |
| 8) Ci vai ancora? | 23) Quando l'hai sviluppato? | 35) Perché? |
| 9) Chi è stato il tuo primo amore? | 24) Pensa all'amore della tua vita: di che colore ha i capelli? | 36) Qual è stata la cosa che più ti ha formato? |
| 10) Cosa ti colpì di lui/lei? | 25) Di che colore ha gli occhi? | 37) Credi in Dio? |
| 11) Come finì con lui/lei? | 26) Com'è il suo sorriso? | 38) Cosa ti fa più paura? |
| 12) Quando te ne andasti di casa? | 27) Come vi siete conosciuti? | 39) Crescendo hai raggiunto i tuoi sogni, o li hai lasciati nel cassetto? |
| 13) In che rapporti eri con i tuoi genitori? | | 40) Chi sei? |
| 14) Avevi dei fratelli o delle sorelle? | | |
| 15) I rapporti con la tua famiglia si sono evoluti col passare degli anni? | | |

180 Km/h

Sei il paracadutista?

1. Dì all'altro giocatore di prendere il cronometro.
2. Fai un lungo respiro.
3. Dì all'altro giocatore di avviare il cronometro. Hai 2 minuti per pensare a chi sei. Nome, cognome, dove vivi, dove sei cresciuto, chi è il tuo amore, qual è il tuo film preferito, dove vorresti andare a vivere se avessi i soldi, qual è il tuo lavoro e cosa vorresti fare in verità, cose di questo tipo. L'altro giocatore non ti può dire quanto tempo hai ancora.
4. Quando l'altro giocatore ti ferma, fermati.
5. Fai un lungo respiro.
6. Dì all'altro giocatore di avviare il cronometro. Avrai 5 minuti per rispondere a 40 domande che ti farà l'altro giocatore. Ogni volta che tentenni, ricominci da capo. Se rispondendo alle domande ti sbagli, dando risposte differenti, non importa: vorrà dire che è il tuo inconscio che parla, e l'inconscio non mente mai. L'altro giocatore non ti può dire quanto tempo hai ancora.
7. Quando l'altro giocatore ti ferma, ti sei spiacciato.

Hai rivisto la tua intera vita prima di spiacciarti, rispondendo a tutte e 40 le domande dell'altro giocatore? Allora hai vinto. Altrimenti hai perso.

180 Km/h

Sei l'altro giocatore?

1. Prendi il cronometro.
 2. Lascia che il paracadutista faccia un lungo respiro.
 3. Avvia il cronometro. Il paracadutista avrà 2 minuti per riflettere. Se ti chiede quanto tempo gli rimane tu non dirglielo.
 4. Quando i 2 minuti finiscono, ferma il paracadutista.
 5. Lascia che il paracadutista faccia un lungo respiro.
 6. Avvia il cronometro. Il paracadutista avrà 5 minuti per rispondere alle tue 40 domande. Se il paracadutista ti chiede quanto tempo gli rimane, tu ignoralo e prosegui con le domande. Ogni volta che tentenna, ricomincia da capo, senza riavviare il cronometro. Se rispondendo alle stesse domande cambia le risposte fa niente, significa che prima si era sbagliato. Sollecita l'attenzione e l'ansia dell'altro giocatore parlando a voce alta e con tono aggressivo. Ogni tanto alza di botto la tua voce per fargli paura. Devi cercare di farlo sudare freddo.
 7. Finiti i 5 minuti, il paracadutista si è spiacciato al suolo.
-

Il paracadutista ha rivisto la sua intera vita prima di spiacciarsi, rispondendo a tutte e 40 le tue domande? Allora ha vinto. Altrimenti ha perso.