

# *Il collezionista di volti*

*Murder party - Boston, 1943*



**REGOLAMENTO**

Benvenuti nella Boston del 1943.

[www.giocamistero.com](http://www.giocamistero.com)

Una villa, un mistero, un assassino nascosto tra i presenti.

Il Murder Party è un'esperienza immersiva: più sarete disposti a calarvi nei vostri ruoli, più il gioco sarà appassionante per tutti.

## REGOLE BASE

### 1) Entrate nel personaggio e non uscitene.

Rivolgetevi agli altri solo usando il nome del loro personaggio. Anche se conoscete bene un altro partecipante, fate finta di incontrarlo per la prima volta in questa nuova identità.

### 2) Lasciate il mondo moderno fuori dalla porta.

Durante il gioco evitate l'uso visibile di telefoni cellulari, smartwatch e oggetti fuori contesto. L'atmosfera noir funziona solo se la creiamo insieme.

### 3) Dite la verità... tranne quando siete l'assassino.

Tutti i personaggi, ad eccezione dell'eventuale assassino/i e solo per gli indizi compromettenti, non possono mentire. È consentito: - Omettere fatti - Glissare su alcune domande - Non rispondere a quesiti troppo generici Ma se vi viene posta una domanda diretta su un fatto preciso e la risposta è scritta sulla vostra scheda, dovete dire la verità, recitando il ruolo coerentemente.

*(Esempio: "Ha mai conosciuto la vittima?" – non potete mentire, ma potete rispondere con imbarazzo, con reticenza o dopo una scena drammatica.)*

### 4) Non leggete documenti altrui.

Se trovate una scheda personaggio o un documento di gioco riservato che non vi appartiene, non leggetelo. Consegnatelo immediatamente ai Master. Fanno eccezione i documenti narrativi persi dai giocatori (es. articoli di giornale, lettere, biglietti): chi li trova può tenerli e utilizzarli nel gioco.

### 5) Libertà interpretativa, ma con rispetto dei limiti.

Potete interpretare liberamente il vostro personaggio solo nei limiti di ciò che è scritto nella vostra scheda e nel rispetto dell'atmosfera di gioco. Non potete: - attribuirvi poteri o informazioni non previste - inventare eventi mai accaduti - cambiare radicalmente l'indole o i trascorsi del vostro personaggio. Restare nei confini del personaggio permette a tutti di godere di un'esperienza coerente e coinvolgente.

### 6) Rispetto sempre, anche fuori dal gioco.

Il Murder Party è finzione, ma chi gioca è reale. Siate gentili, ascoltate, lasciate spazio agli altri, evitate comportamenti invadenti o irrispettosi, anche se "giustificati" dal ruolo. Nessun personaggio (neanche il più scorretto) giustifica mancanza di rispetto nella vita reale. I Master si riservano il diritto di intervenire - o allontanare dal gioco - in caso di atteggiamenti inopportuni, offensivi o fuori luogo.

# LOCATION & STORIA

## REGOLE DELLA LOCATION

La villa che ci ospita è un'abitazione privata... e non una qualsiasi. Si tratta di una casa d'arte, abitata e vissuta, che custodisce oggetti pregiati, arredi di valore e vere opere d'arte. È stata messa generosamente a disposizione per accogliere l'evento, ma non è un teatro né un set cinematografico.

Vi invitiamo a:

- Non toccare quadri, sculture, soprammobili o strumenti musicali
- Non aprire ante, sportelli, cassetti o porte se non espressamente contrassegnati dal logo di Gioca Mistero
- Non appoggiare borse, bicchieri o piatti su superfici delicate
- Non accedere a zone della casa non previste dal gioco

**Ricordate: siamo immersi in una storia, sì, ma siamo ospiti nella realtà.**

Famiglie distrutte. Identità rubate.  
Volti che nascondono verità inconfessabili.  
Oserete guardarvi allo specchio... e scoprire chi siete davvero?

## LA STORIA:

### TRA IMPROVVISAZIONE E TRAMA GUIDATA

Il Murder Party è una storia da vivere in prima persona. I personaggi sono vostri, e potete interpretarli liberamente... Ma come in ogni buon romanzo giallo, ci sono **momenti chiave** guidati dai Master, che porteranno avanti l'indagine e sveleranno i tasselli mancanti. Seguite sempre le indicazioni dei Master: possono darvi segnali su cosa dire o fare, indicare quando un'azione è possibile o vietata, oppure condurvi in scene riservate.

Non forzate la trama con azioni fuori contesto o colpi di scena non previsti: fidatevi della struttura, il mistero si svelerà al momento giusto. L'obiettivo non è "vincere", ma risolvere il mistero insieme, costruendo una narrazione corale ed emozionante.

## DUBBI O EMERGENZE?

I Master saranno a disposizione prima, durante e dopo il gioco. Cercateli se avete bisogno di: chiarimenti sulle regole, suggerimenti interpretativi



## NOTA FINALE

Ogni dettaglio di questa esperienza è stato costruito con cura, passione e dedizione.

Dietro ogni personaggio, ogni documento, ogni svolta narrativa... c'è un lavoro lungo, collettivo, pieno di prove, riletture, revisioni.

Nonostante l'impegno, può capitare che emergano piccole incongruenze o imprecisioni.

In questi casi, vi chiediamo di sopassedere, accettare la sospensione dell'incredulità e lasciarvi guidare dalla storia, dall'atmosfera e dai vostri compagni di gioco.

**Il vero mistero è il viaggio, non l'infallibilità della trama.**

Gioca Mistero