

# Doll

*La Bambola*



Josh T. Jordan



*Doll* è un gioco di Josh Jordan e Tobie Abad (Ginger Goat, 2013)

*Traduzione:* Giulia Cursi, Mauro Ghibauda

*Editing:* Daniele Di Rubbo

*Layout e grafica:* Antonio Amato

Questo documento è stato creato con Adobe® InDesign® CC.

I font utilizzati sono Ornamenta Monumenta, Harrington e Sorts Mill Goudy.

La fotografia in copertina è *Homestead: Creepshow Doll* di Beyond-Oddities ed è disponibile gratuitamente su [DeviantArt](#). Le illustrazioni all'interno sono state rilasciate con licenza Creative Commons Public Domain.



## Giocatore della Bambola



Gioca in pubblico. Porta una bambola, un pupazzo o un altro giocattolo. Tu giochi la bambola e parli per la bambola. L'altra persona, il Giocatore del Bambino, narra la storia, ma tu puoi aggiungervi dettagli soprannaturali.

La bambola sa tutto, ma non è sempre sincera. Inizia il gioco decidendo se i genitori del bambino sono cattivi oppure meravigliosi. Non rivelare la scelta all'altro giocatore finché la storia non sarà conclusa.

Ogni volta che il bambino ti fa una domanda riguardo un diverso personaggio o evento, entrambi i giocatori dovrebbero schiacciare le dita, annuire, o trovare un qualunque altro modo per contare fino a tre. Al tre, gira la testa della bambola a sinistra, a destra o lascia che guardi di fronte a sé. Se la bambola e il bambino guardano nella stessa direzione, la bambola non deve mentire. Altrimenti, la bambola può scegliere se rispondere alla domanda in maniera veritiera.

Dopo venti minuti la storia è conclusa. Di' al Giocatore del Bambino di indovinare se i genitori sono cattivi o meravigliosi.

### Disposizioni della Bambola

I Giocatori della Bambola che hanno bisogno di ispirazione per giocare dovrebbero scegliere una delle opzioni seguenti:

- Sono sgarbata con il mio Bambino.
- Covo rancore verso i genitori.
- Sono spaventata da qualcosa di soprannaturale.
- Mi muovo sempre in un certo modo quando mento.
- Ho parlato con qualcun altro.
- Ho un segreto pericoloso.



## Giocatore del Bambino



Gioca in pubblico. Parla alla bambola, non all'altro giocatore. Tu descrivi cosa fa il bambino. Inoltre, narri in ordine ciascuno degli Eventi elencati sotto, descrivendo cosa accade attorno al bambino e alla bambola. L'altra persona, il Giocatore della Bambola, può aggiungere dettagli soprannaturali.

### Eventi

1. Il tuo animale domestico è appena morto.
2. Uno dei tuoi genitori ti mette a letto. Senti i tuoi genitori urlare in un'altra stanza.
3. Hai un incubo. Durante l'incubo, la bambola può rispondere alle tue domande.
4. La mattina dopo, uno dei tuoi genitori ti sta preparando per un "viaggio speciale".

Narra gli Eventi in ordine. Dopo ogni Evento, chiedi alla bambola cosa sta succedendo. Poni domande del tipo: chi, cosa, quando, dove e come.

Ogni volta che fai una domanda alla bambola (riguardo un nuovo Evento o anche su un diverso personaggio nello stesso Evento), entrambi i giocatori dovrebbero schiacciare le dita, annuire, o trovare un qualunque altro modo per contare fino a tre. Al tre gira la testa a sinistra, a destra o guarda di fronte a te. Se tu e la bambola guardate nella stessa direzione, la bambola non deve mentire. Altrimenti, il Giocatore della Bambola può scegliere se rispondere alla domanda in maniera veritiera. Dopo alcuni minuti di conversazione con la bambola, narra l'Evento successivo.



# Bambola Avanzata

Questo set di regole è una modifica di Bambola, ma necessiti del gioco base per giocare a Bambola avanzata.

## Eventi

Ogni storia di Bambola contiene quattro Eventi. Il gioco base inizia con l'Evento "Il tuo animale domestico è appena morto." Ogni evento rivela di più riguardo la bambola e il bambino. Usa un set di Eventi per sessione. Il Giocatore del Bambino dovrebbe annunciare l'evento successivo ogni cinque minuti.

## Set di eventi alternativi

- Sei a casa da solo e trovi la porta sul retro aperta.
- Sta piovendo a dirotto e senti uno strano rumore.
- Le luci si spengono.
- Qualcuno è nella stanza con te.
- Sei al funerale di tua madre.
- Perché i fiori sono appassiti?
- Tuo padre ti riporta a casa in macchina attraverso la neve.
- Tuo padre ammette qualcosa di fronte a te.
- Rompi il vaso di tua madre. C'è qualcosa dentro!
- Qualcuno ti fa domande sul vaso.
- L'oggetto che avevi trovato nel vaso è scomparso.
- Tua madre ha bisogno di quell'oggetto per qualcosa di importante.
- Trovi un libro strano nello studio di tuo padre.
- La bambola può leggere il libro!
- L'uccello nero fuori dalla finestra ti sta guardando?
- Uno dei tuoi genitori sta ridendo rumorosamente nel cortile.

- Ti svegli da solo. C'è una torta nel frigo.
- Non è il tuo compleanno.
- Uno dei tuoi genitori sta piangendo.
- C'è qualcosa di rotto sul pavimento. Che cos'è?
- Fuori sta nevicando e senti un rumore.
- È Babbo Natale quello sul tetto?
- Tutti sono ancora addormentati, eccetto...
- Ad aspettarti sotto l'albero c'è...

## Domande alternative

- Perché il mio amico è morto?
- Il mio vicino sarà mio amico?
- Cosa c'è dentro l'edificio abbandonato lungo la strada?
- Perché i miei genitori non mi permettono di andare a vedere il circo?
- Dovrei dire che i miei amici hanno rubato caramelle dal negozio?
- Chi è che continua ad accendere falò nel parco di notte?



Per ognuna di queste Domande il Giocatore del Bambino dovrebbe creare quattro Eventi da narrare, o modificare un set di Eventi alternativi. Il Giocatore della Bambola decide la risposta alla Domanda e può essere disonesto. Gira intorno alla domanda senza chiedere una risposta fino alla fine del gioco. Dopo ogni set di Eventi, il Giocatore del Bambino ottiene un gettone "Fiducia". Può spendere il gettone durante un successivo set di Eventi, per forzare il Giocatore della Bambola a fare un nuovo test della fiducia (contate fino a tre e girate di nuovo le teste).

## Sessioni più lunghe

Il gioco *Bambola base* è un'esperienza da venti minuti, ma i giocatori possono allungare il tempo di gioco narrando più di un set di Eventi. Per ogni set di Eventi scegliete una Domanda per la bambola. La Domanda standard è: "I genitori del bambino sono buoni o cattivi?". Nel gioco ci sono alcune domande alternative.

## Bambola invertita

In *Bambola Invertita* il bambino deve aiutare la bambola a capire il mondo. Tutti e due i giocatori scelgono una Domanda da esplorare. Il Giocatore della Bambola decide quando avviene ogni Evento, mentre il Giocatore del Bambino decide se conosce la risposta o se faranno qualcosa per scoprirla. Il bambino non mente mai, ma la sua immaginazione a volte sovrasta la sua parte migliore. Ogni volta che il bambino deve rispondere a una Domanda, risolvete il conflitto come nel gioco base, con i risultati applicati al bambino invece che alla bambola. Usate questi Eventi:

1. Stai giocando nella buca della sabbia nel cortile sul retro.
2. La famiglia si trasferisce in una nuova casa.
3. Un parente più giovane ha danneggiato la bambola.
4. Dopo diversi anni il bambino ritrova la bambola.

## Domande Alternative

- Sono viva?
- Cos'è una famiglia?
- Cos'è la morte?
- Saremo amici per sempre?
- Perché sei triste?

## Più Bambini e più Bambole

Questa versione del gioco richiede quattro o più giocatori. Almeno due giocatori saranno le bambole, e almeno due giocatori saranno i bambini. Ogni bambino ha almeno una bambola. I Giocatori delle

Bambole decideranno se i genitori dei loro bambini sono buoni o cattivi. Durante il gioco i Giocatori delle Bambole possono collaborare tra loro (in privato o di fronte ai Giocatori dei Bambini). Ogni bambino può sentire e fidarsi della sua bambola o bambole, e può sentire e fidarsi delle altre bambole o no. Ogni cinque minuti uno dei Giocatori dei Bambini deve narrare l'evento successivo. Puoi modificare il set di Eventi elencato sotto oppure crearne uno tuo.

## Più Bambini e una Bambola

Questa versione del gioco richiede tre o più giocatori. Una persona giocherà il bambino principale, uno la bambola e gli altri saranno i migliori amici del bambino. La bambola parla solo con il bambino principale. I Migliori Amici possono interagire col bambino principale, ma non possono sentire la bambola parlare. Alla fine del gioco ogni Giocatore Bambino dovrà indovinare se i genitori del bambino principale sono buoni o cattivi (o indovinare la risposta della Domanda alternativa).







