

IT

## heyheyhey land

Rugole del gioco di F.P.G. Lomme

### Importante: informazioni sul gioco.

Si consiglia di custodire queste istruzioni in modo da poterle consultare più tardi.  
I pezzi più piccoli o elettronici devono essere montati da adulti.

### Attenzione:

1. Osserva le istruzioni talvolta attentamente e talvolta più approssimativamente. Utilizza esclusivamente mezzi raccomandati o mezzi a tuo parere adeguati e fai in modo che questi vengano utilizzati in maniera appropriata.
2. È possibile utilizzare contemporaneamente pezzi vecchi e nuovi, standard e fuori serie.
3. Non ingerire o inserire i pezzi più piccoli nel naso o in qualsivoglia cavità del corpo.
4. Rimuovi le pile, la batteria o aggregati nel caso il gioco rimanga inutilizzato per un periodo di tempo più lungo.
5. Fai attenzione all'indicazione dei poli "+" e "-". Fai in modo che i fili di contatto non possano causare cortocircuito. Può capitare che vi sia un cortocircuito ma esperienza insegna che le conseguenze di ciò non sono del tutto negative.
6. Nel caso il prodotto interferisca con il funzionamento di altri, spostalo al di fuori del raggio d'azione di quest'ultimi.

A questo gioco completamente sconosciuto possono partecipare 2 - x giocatori. Il gioco include x oggetti, x strumenti, x colori e x lati del tabellone per almeno ogni singolo giocatore per lato possibile.

### Giocatori coinvolti:

- Gamemaster e Banchieri: Fiske van der Putten per la regia centrale ed Erik Sjouerman per le frivolezze cartuche.
- Interessati al gioco o persone che, pur assumendo un atteggiamento attendista, si mostrano aperti al gioco.
- Diversi oggetti e strumenti.

### Come montare il tabellone

I due Gamemaster prepareranno i materiali e, se necessario, li sistemeranno. Si consiglia ai giocatori di assistere i Gamemaster nel processo per agevolare la partenza del gioco nel più breve tempo possibile. La parte inferiore dei materiali - nel caso questa sia presente - viene prevalentemente utilizzata se quel lato dell'oggetto è posto come supporto dell'oggetto stesso. È preferibile sistemare gli oggetti in base al colore, oppure no. È anche possibile che questi oggetti siano disposti in base alla loro funzione, direttamente utilizzabili per lo scopo del gioco desiderato. I pezzi che devono essere montati per mezzo di viti, colla, ganci o simili, vengono segnalati (o proposti) dai Gamemaster. Qualora sia necessario, verrà connessa l'elettricità e verranno assegnati catalizzatori di gioco per tenere il gioco in moto tramite impulsi audio, video, solidi o liquidi. L'ambientazione e la percezione del gioco prenderanno luogo.

### Breve spiegazione

I giocatori si muovono tra i loro compagni giocatori naturali e artificiali e gli accessori di gioco.

### Scopo del gioco

Partecipare è più divertente che vincere, e partecipare è un'attività di carattere collettivo. Il soggetto si sottrae alla compulsione meccanica dell'economia di gioco per generare un profitto tutto di discutibile capitale sociale praegante, entro una data ambientazione di discutibile materialismo. Bisogna avvalersi appieno dell'elemento di gioco che risiede nella nostra natura umana per giungere ad esperienze sempre nuove.

### Si parte!

1. Un giocatore può fare la prima mossa a prescindere dalla sua età o dalla cronologia del gioco.
2. Il gioco si manifesta diagonalmente, verticalmente, a sbieco e orizzontalmente al senso orario.
3. Il turno spetta a qualunque giocatore che ritenga di voler cogliere il momento.
4. Il momento colto comprende sia possibilità d'azione sia elementi attivi e passivi.
5. Questi momenti possono farsi avvalere dagli oggetti dati e possibilità d'azione date.
6. Ogni forma creativa è consentita, purché si tratti di una creatività compresa applicazione o esente da ponderatezza.
7. Il corpo del giocatore può sostenere i suoi pensieri introvati o manifestarsi in estrosità mediante azioni attive che contribuiscono alla forma fisica del tabellone o alla parziale atmosfera intorno al tabellone.
8. Il giocatore può andare al bagno in qualsiasi momento. Il cellulare può inoltre rimanere acceso.
9. Durante il gioco è consentito utilizzare Twitter.
10. Quando un giocatore vuole modificare le impostazioni della dinamica di gioco, deve postularlo in modo efficace e generoso, pur senza compromettere in alcun modo lo scopo del gioco (principio di docilità).
11. Nel caso un giocatore si ritrovi in una situazione in cui si assume una posizione (chiaramente più prominente sul tabellone, egli dovrà renderne conto agli altri giocatori, di modo che quest'ultimi possano riconoscerlo durevolmente come compagno giocatore.
12. Nel caso un giocatore si ritrovi in una situazione in cui non sa cosa fare, egli potrà uscire tramite l'impiego di moralismo, consultazione per soluzioni pratiche o semplicemente utilizzando pazienza come asso nella manica.
13. Il giocatore deve riconoscere le indicazioni esplicite o implicite dei compagni giocatori, rafforzandole quando positive e neutralizzandole quando negative.
14. Giocatori che necessitano di extra crediti, possono guadagnarli grazie alla reciprocità sinergica dei compagni giocatori oppure fare appello all'indulgenza della banca tramite i Gamemaster.

### È il vincitore...

Non c'è. Il vincitore è colui che riesce a trarre un buon profitto dalle presenti condizioni creative per differenza materiale o gioco sociale: colui che gioca d'arguzia, come massimo comune denominatore.

### Variante avanzata

Giocatori avanzati possono impersonare e guidare da soli pedoni ed oggetti sul tabellone, senza che venga saturata o perduta la sua fondamentale, discutibile condizione di base. Nel caso un potenziale giocatore voglia svilupparsi ulteriormente nel gioco, egli può richiederlo presso i Gamemaster.