

# TETRISS\_risrive

Leggi le nostre carte e costruisci una storia originale su temi russi! *Poechali! Andiamo!*

## MAZZI DI CARTE

- > [POECHALI! 33 Lettere dal Cosmo](#) (41 carte)
- > [POJEHALI! 33 pisem iz kozmosa](#) (41 carte; trad. sloveno)
- > [POECHALI! ANÌN! 33 Letaris dal Cosmi](#) (41 carte; trad. friulano)
- > [POECHALI! 33 Cartoline dal Mare](#) (46 carte)
- > [POECHAL\\_Y! 33 Carte Blu](#) (50 carte)
- > [Carte Quantistiche in Traduzione POECHALI!](#) (218 carte)

## ISTRUZIONI

Obiettivo del gioco è comporre **riscritture originali** a partire dai testi delle nostre **Carte Culturali POECHALI!** Per costruire una riscrittura: **pesca una carta da ogni mazzo**, per un totale complessivo di **6 carte**. Puoi utilizzare i mazzi in versione fisica oppure nella versione virtuale disponibile sul nostro sito (<https://qctetriss.com/carte>).

La riscrittura deve includere almeno **un riferimento contenutistico** (come riformulazione) **o linguistico** (come citazione diretta) **a ognuna delle 6 carte pescate** (anche se non conosci lo sloveno o il friulano).

La riscrittura deve rientrare in uno dei **generi** sotto elencati (paragrafo GENERI) ed essere composta secondo le regole della **modalità di gioco** selezionata (MODALITÀ DI GIOCO).

Il **numero di caratteri** della riscrittura è libero.

Il **tempo a disposizione** per la riscrittura varia in base alla modalità di gioco.

**N.B.** Le carte con 1) *Spiegazione del Mazzo* 2) *Descrizione del Progetto* 3) *Coordinate del Progetto* 4) *Trasitterazione* valgono come **jolly**. I jolly danno diritto a inserire nel racconto un **riferimento libero**, anche estraneo alla cultura russa.

Le carte con *Playlist QC T.E.T.R.I.S.S.* danno invece diritto a un **cambio carta**. Il giocatore può scartare una delle 6 carte pescate e pescarne una nuova. La nuova carta deve appartenere allo stesso mazzo di quella scartata.

## GENERI

> **Genere Carta** - i riferimenti alle 6 carte pescate devono essere combinati in modo che la riscrittura contenga **solo informazioni reali** corrette e documentabili. È ammesso l'inserimento di riferimenti alla cultura russa esterni alle carte, purché reali.

> **Genere Tarocco** - i riferimenti alle 6 carte pescate devono essere combinati in modo che la riscrittura sviluppi una **narrazione surreale** priva di riscontro nella realtà storica o culturale. È ammesso l'inserimento di riferimenti alla cultura russa esterni alle carte, purché usati in modo surreale.

> **Genere Cartolina** - i riferimenti alle 6 carte pescate devono essere combinati in modo che la riscrittura contenga o solo informazioni reali (come per il genere *Carta*) o solo una narrazione surreale (come per il genere *Tarocco*). Alla riscrittura devi associare un **immagine** di tua originale creazione per dar vita a un testo sincretico nuovo.

## MODALITÀ DI GIOCO

### > SOLITARIO

Il giocatore pesca 6 carte (una per mazzo); seleziona un genere e compone la propria riscrittura secondo quanto descritto in ISTRUZIONI.

Il tempo a disposizione è di **108 minuti** complessivi, pari al tempo di permanenza di Jurij Gagarin nel cosmo. La riscrittura può essere interrotta in qualsiasi momento e per un tempo indeterminato. A ogni interruzione il conteggio del tempo si ferma.

### > MULTIGIOCATORE

#### ▪ Tetramino

Minimo 2 giocatori  
Modalità asincrona  
Genere: *Tarocco*

Obiettivo del gioco è comporre una **risrittura** che combini **in maniera consequenziale** le **riscritture-tetramino** di ogni giocatore.

Il **primo giocatore** pesca 6 carte (una per mazzo) e **compone autonomamente** la propria riscrittura-tetramino come se si trattasse di un SOLITARIO.

Allo scadere del tempo il giocatore **passa** la propria riscrittura-tetramino al **giocatore successivo** che, dopo averla letta, **continua la narrazione** già avviata aggiungendo di seguito la propria riscrittura.

Ogni giocatore, nel proseguire la narrazione, deve utilizzare le stesse 6 carte usate dal giocatore precedente, selezionando e combinando nuovi riferimenti o utilizzando gli stessi già selezionati dai giocatori precedenti. A ogni turno il giocatore avrà diritto a **scartare** una delle 6 carte e **pescare** una nuova carta dallo stesso mazzo. Per comporre la propria riscrittura-tetramino ogni giocatore ha a disposizione **108 minuti**, pari al tempo di permanenza di Jurij Gagarin nel cosmo. La riscrittura può essere interrotta in qualsiasi momento e per un tempo indeterminato. A ogni interruzione il conteggio del tempo si ferma. La **riscrittura si chiude** quando tutti i giocatori hanno composto ognuno una riscrittura-tetramino. La riscrittura si può **riaprire** in ogni momento con l'aggiunta di nuovi giocatori, dando vita a un Tetris narrativo potenzialmente infinito.

▪ **Messaggio in bottiglia**

Minimo 4 giocatori  
Modalità sincrona  
Genere: *Tarocco*

I giocatori sono disposti in cerchio. Pescano le 6 carte (una per mazzo) necessarie al gioco. Tutti i giocatori usufruiscono delle stesse carte.

Turno 1: Ogni giocatore **scrive** su un foglio di carta una breve riscrittura-messaggio secondo quanto descritto in **ISTRUZIONI**. I giocatori hanno a disposizione **12 minuti e 9 secondi**, pari al tempo della prima E.V.A. effettuata da Aleksej Leonov. Allo scadere del tempo, ogni giocatore passa il foglio con la propria riscrittura-messaggio al **giocatore alla sua sinistra**.

Turno 2: Ogni giocatore legge tra sé la riscrittura- messaggio ricevuto. Pesca una **carta aggiuntiva** da un mazzo a propria scelta. Ha a disposizione **12 minuti e 9 secondi** per **disegnare**, sotto al testo, quanto descritto nella riscrittura-messaggio ricevuta, includendo nel disegno un riferimento alla nuova carta pescata. Allo scadere del tempo, piega il foglio in modo da lasciare visibile solo il disegno e lo passa al giocatore successivo.

Turno 3: Ricevuto il foglio con il disegno, il giocatore pesca una **carta aggiuntiva** da un mazzo a propria scelta. Ha a disposizione **12 minuti e 9 secondi** per **scrivere** a sua volta, sotto al disegno, una nuova riscrittura-messaggio: sulla base delle 6 carte pescate a inizio partita, deve descrivere quanto raffigurato nel disegno ricevuto aggiungendo un riferimento alla nuova carta pescata. Allo scadere del tempo, ogni giocatore piega ulteriormente il foglio in modo da lasciare visibile solo il testo della propria riscrittura e lo passa al giocatore successivo.

Turno 4 (e seguenti): Il **gioco prosegue** alternando scrittura e disegno finché il “messaggio in bottiglia” ritorna al punto di partenza. Ogni giocatore leggerà ad alta voce le trasformazioni del proprio testo iniziale.

> **MULTISQUADRA**

I giocatori sono divisi in **squadre**. Le squadre devono avere lo stesso numero di giocatori.

Si elegge una **giuria**. La giuria: sceglie il genere della sfida; pesca le carte che verranno usate dalle squadre per le riscritture; valuta le riscritture; decreta la squadra vincitrice.

▪ **Барги (Batti) - riscrittura scritta**

Modalità sincrona  
Genere: *Carta, Tarocco, Cartolina*

All'inizio del gioco, la giuria sceglie il genere della sfida e pesca 6 carte (una per mazzo). Le carte utilizzate per la riscrittura saranno le stesse per tutte le squadre.

Ogni squadra compone una riscrittura (**scritta**) **collettiva** a partire dalle 6 carte pescate dalla giuria, seguendo le regole già esposte in **ISTRUZIONI**.

Per comporre la propria riscrittura, ogni squadra ha a disposizione **108 minuti**, pari al tempo di permanenza di Jurij Gagarin nel cosmo.

▪ **Стендап EVA (Stendap EVA) - riscrittura orale**

Modalità sincrona  
Genere: *Tarocco*

All'inizio del gioco, la giuria pesca 6 carte (una per mazzo) e le dispone al centro del tavolo. Sono le **carte “satellite”**, a disposizione di tutte le squadre. La giuria pesca quindi altre 6 carte (una per mazzo) per ogni squadra. Sono le **carte “base”** a disposizione delle singole squadre.

Ogni squadra dovrà comporre una **riscrittura orale** che contenga almeno un riferimento a ognuna delle 6 carte “base”. Ogni squadra ha a disposizione **12 minuti e 9 secondi**, pari al tempo della prima E.V.A. effettuata da Aleksej Leonov, per la lettura delle carte estratte. Durante la lettura, i giocatori possono consultarsi ma **non** possono prendere appunti. Allo scadere del tempo, le squadre ripongono le carte. I giocatori **non** possono più comunicare tra loro.

La giuria decide l'ordine con cui le squadre si sfidano. All'interno di ogni squadra i giocatori si subentrano in ordine libero. Ogni giocatore ha a disposizione **108 secondi** per esporre, **improvvisando**, un proprio segmento narrativo; allo scadere del tempo gli subentra immediatamente il giocatore successivo.

Al termine dell'improvvisazione la squadra dovrà aver composto un racconto contenente almeno un riferimento a ogni carta “base”. L'**ultimo giocatore** di ogni squadra dovrà includere nel suo segmento almeno un riferimento a una carta “satellite” scelta a suo piacimento.

## Scheda di Gioco

**Invia la riscrittura** in formato Word a [gctetriss@gmail.com](mailto:gctetriss@gmail.com), indicando:

- Nome del giocatore o della squadra
- Data e luogo della riscrittura
- Carte utilizzate per la riscrittura
- Genere della riscrittura
- Modalità di gioco
- Inizio riscrittura (ore)
- Fine riscrittura (ore)
- Titolo della riscrittura

Se hai scelto il genere *Cartolina*, allega anche l'immagine da te creata.

Nella variante *Stendap EVA* la riscrittura può essere inviata sia in forma di registrazione, sia in forma di trasposizione scritta della stessa. Nella fase di trasposizione per iscritto sono ammessi interventi redazionali, unicamente di carattere grammaticale, sintattico e stilistico.

Le riscritture migliori verranno raccolte nel mazzo **POECHALI! 33 riscritture** e pubblicate sui **canali QC T.E.T.R.I.S.S.**

***Per conoscere il nostro Progetto*** visita il sito [www.qctetriss.com](http://www.qctetriss.com) e i nostri social  
(Instagram [@qctetriss](https://www.instagram.com/qctetriss); Facebook [Quadrato Culturale Tetriss](https://www.facebook.com/QuadratoCulturaleTetriss); Telegram [Quadrato Culturale T.E.T.R.I.S.S.](https://www.telegram.com/QuadratoCulturaleT.E.T.R.I.S.S))