

DOTT. COYOTE

di Giulia Cursi, Matteo "triex" Suppo e Simone "-Spiegel-" Micucci

Giocatori: da 4 a n (la ACME non garantisce il corretto funzionamento del gioco oltre i 15.000 partecipanti)

- Un giocatore è il *Dott. William D. Coyote*.
- Un altro giocatore può impersonare occasionalmente la *Preda*.
- Gli altri sono gli *allievi* del *Dott. Coyote*.

Il **Dott. Coyote** introduce il gioco e svolge piccoli compiti di gestione.

La **Preda** deve:

- Scappare.
- Deridere il povero "cacciatore/allievo".
- Avere una frase tipica da ripetere in continuazione.

Gli **allievi** devono creare trappole originali ed improbabili per catturare la *Preda*, più saranno inventivi e divertenti più saranno votati dal pubblico. Il personaggio che alla fine avrà ricevuto più voti sarà il vincitore.

MATERIALE

Scatola ACME: contiene una serie di gadget (scritti su foglietti), che rappresentano sia oggetti di uso comune che splendidi ritrovati della tecnica (es. un razzo, pillole genera terremoto,...).

Tavolo: zona in cui si può parlare, disegnare e scrivere.

Set: zona in cui è vietato fare tutto quello che è possibile al tavolo, ci si può esprimere solo con cartelli già preparati o mimando. La *Preda* può parlare.

Lampadina/Lanterna: oggetto il cui scopo è simboleggiare l'idea.

Cocodrilli: uno o più.

SVOLGIMENTO

Il Dott. William D. Coyote parla alla classe e spiega agli studenti che saranno messi alla prova, chi risulterà il più gradito dal pubblico otterrà un premio molto ambito, una serie a cartoni tutta sua.

FASE 1: Creare la scatola ACME

Ogni giocatore (incluso Willy D. Coyote) scrive su tre cartellini degli oggetti o macchinari che saranno poi utilizzati per creare la trappola (esempio: costume da pipistrello; pillole tornado; catapulta; pillole terremoto; kit del piccolo chimico; colori 3D; scatola di fiammiferi; vernice invisibile; jetpack ecc...)

Il giocatore che fa' il Dott. Coyote prende la scatola ACME e la mette sul tavolo, proprio vicino alla lampadina.

Si pescano tre cartellini e si mettono sul tavolo, disponendoli intorno alla lampadina.

FASE 2: Progetto

Ci si siede al Tavolo per decidere come catturare la preda.

Questo piano deve includere almeno uno dei tre elementi estratti dalla scatola ACME. Quando un giocatore sente di avere un piano che possa funzionare prende la lampadina e la alza sulla sua testa. Lo espone brevemente, prendendo i cartellini degli oggetti che userà (verranno poi pescati altri cartellini nei turni successivi, in modo da tenerne sempre tre a disposizione per i progetti seguenti). Così facendo ottiene la possibilità di andare sul Set.

FASE 3: Il Set

Sul Set non si può parlare o scrivere, una volta lì si può solo mimare ciò che si sta facendo. Il giocatore può portarsi sul set dei fogli con brevi frasi scritte (esclamazioni, domande ecc...).

Una volta che ha completato la trappola (in genere questo viene identificato perché il preparatore mette un'esca come del becchime, oppure perché semplicemente si nasconde per aspettare l'arrivo della preda) un qualsiasi giocatore (se necessario scelto dal Dott. Coyote) irrompe sul set per impersonare un elemento della trappola che sfugge al controllo comportandosi diversamente, mandando irrimediabilmente per aria i piani del personaggio di turno.

Il personaggio uscirà poi dal set, tornando al tavolo, per riportare la sua esperienza, dire dove ha sbagliato e rispondendo ad eventuali domande dell'esaminatore.

A questo punto il pubblico (composto dal Dott. Coyote, dagli altri giocatori e da qualsiasi altro spettatore) può esprimere il proprio giudizio che potrà essere positivo o negativo, a voi scegliere la modalità che preferite (cartelli con voto, acclamazione, ecc...). Dopo tutto questo si ritornerà alla fase di progettazione, in cui qualcun altro avrà la possibilità di mettere in pratica il proprio piano.

FASE 4: Il Finale

Il gioco arriva alla sua conclusione, nel momento in cui ogni giocatore avrà effettuato tre tentativi di catturare al preda.

Il giocatore che avrà ricevuto più feedback positivo, sarà dichiarato vincitore e avrà una serie tutta sua. In caso di pareggio saranno entrambi dati in pasto ai coccodrilli.