



## Come scrivere un regolamento “standard”

Un buon regolamento di gioco deve essere strutturato in questo modo:

- **Numero di giocatori, età;**
- **Scopo del gioco / breve descrizione dello spirito del gioco;**
- **Preparazione del gioco**
- **Svolgimento del gioco, cioè regolamento vero e proprio**
- **Conclusione del gioco/condizioni di vittoria**
- **Eventuali suggerimenti sulla strategia**
- **Eventuali esempi di gioco**
- **Eventuali regole speciali per un numero diverso di giocatori**
- **Da utilizzare con parsimonia: varianti di gioco.**

Ad ogni sezione va dato un titolo. Per quanto riguarda il testo: frasi brevi, chiare. Evitate le forme complicate e involute.

Un'immagine dice più di mille parole: l'uso di illustrazioni può far risparmiare molte parti di testo.

Tutto quello che non è strettamente legato all'uso del gioco (elenco degli accessori necessari, indicazioni tecniche e suggerimenti sulla realizzazione) dovrebbe essere separato dal regolamento ed inviato in allegato; in particolare, va indicato prima del regolamento l'elenco dei materiali necessari al gioco.

Chi compila un regolamento deve risolvere un problema didattico, cioè deve far sì che chi non conosce il gioco riesca, dopo una sola lettura del manuale, a capirne contenuto e funzionamento, a spiegarlo correttamente agli altri giocatori e, infine, in caso di dubbio, a individuare facilmente la singola regola o il chiarimento che gli interessa.

Il requisito principale di un buon regolamento è una coerente costruzione a passi successivi: bisogna assolutamente evitare di fare riferimento a singole regole che verranno spiegate solo dopo.

Esaminiamo qui di seguito in dettaglio la successione dei vari elementi.

- **Numero dei giocatori.**

Non sono necessarie altre specificazioni.

- **Scopo del gioco / breve descrizione dello spirito del gioco;**

Il giocatore che sa a grandi linee di cosa tratta un gioco è molto facilitato nella comprensione del regolamento, perché è in grado di inserire ogni singolo elemento in un quadro complessivo.

- **Preparazione del gioco**

Il giocatore in questo modo può prendere confidenza con la struttura del gioco e con concetti e spiegazioni che troverà successivamente nel manuale. In pratica, disporre le pedine, il tabellone, preparare i dadi, mischiare le carte, contare e distribuire i “soldi” e via di seguito facilita di molto la comprensione delle regole.

- **Svolgimento del gioco, cioè regolamento vero e proprio**

A questo proposito non esiste alcuna ricetta codificata, perché ogni gioco fa storia a sé. L'unico imperativo è spiegazioni chiare, sintetiche e facilmente comprensibili. Nel caso di giochi più complessi, bisognerebbe illustrare unicamente le regole essenziali, e raccogliere i casi particolari in un'appendice. Una notevole chiarezza si ottiene suddividendo le pagine del manuale in due colonne, una più grande ed una più piccola: nella prima verrà riportato il testo vero e proprio, nella seconda dei tioletti o delle informazioni sintetizzate in stile telegrafico. Questo sistema permette ai giocatori di riassumere velocemente le regole, e avere dei comodi punti di riferimento ogni volta che desiderano cercare un determinato particolare.

Occorre uniformità dei termini! Usare termini diversi per indicare la stessa cosa è estremamente fuorviante. Se un pezzo viene chiamato una volta pedina, un'altra gettone, un'altra ancora segnalino, i giocatori si confonderanno.

- **Conclusione del gioco/condizioni di vittoria**

Anche se già indicato in sede di descrizione del gioco, conviene specificare ancora, chiaramente, quando o in base a quali condizioni il gioco termina e come viene determinato il vincitore. Si può, ad esempio, stabilire una soglia di punteggio da raggiungere, un determinato numero di mani oppure fissare un tempo limite.

- **Eventuali suggerimenti sulla strategia**

A volte le descrizioni o il tabellone inducono ad affrontare un gioco in una maniera che, per quanto conforme alle regole, non è tuttavia quella più logica. Si può evitare che i giocatori abbandonino il gioco bollandolo come 'stupido', dando dei suggerimenti sulla strategia. Non occorre farlo sempre, ma unicamente quando si nota che chi affronta il gioco per la prima volta, commette sempre gli stessi, banali e facilmente evitabili errori.

- **Eventuali esempi di gioco**

Può essere utile fornire degli esempi per assicurarsi che i giocatori comprendano esattamente il meccanismo. Oppure si può presentare un "modello di partita" per dimostrare eleganti raffinatezze strategiche.

- **Eventuali regole speciali per un numero diverso di giocatori**

In alcuni giochi le regole cambiano al variare del numero di giocatori. Per evitare confusione le varianti non andrebbero inserite nel corpo del regolamento, ma alla fine. Bisogna cioè descrivere prima di tutto il funzionamento completo del gioco con il numero di giocatori originariamente previsto e poi, separatamente, dare le regole relative a un numero superiore o inferiore di partecipanti.

Se però l'unico cambiamento riguarda il materiale di gioco da distribuire ai giocatori, la variante va specificata nella sezione relativa alla preparazione del gioco. Esempio:

I giocatori piazzano le proprie pedine nella casella di partenza:

- o Con 2 giocatori si piazzano 8 pedine ciascuno
- o Con 3 giocatori si piazzano 5 pedine ciascuno
- o Con 4 giocatori si piazzano 4 pedine ciascuno.

E' bene forse ricordare che un gioco deve rimanere sempre ugualmente piacevole qualsiasi sia il numero di partecipanti; per molti giochi esiste un range ottimale di giocatori. E' inutile introdurre eccezioni, regole aggiuntive o altre "grucce" per un numero di giocatori non ottimale, nel tentativo di mantenere l'attrattiva o il divertimento del gioco.

- **Da utilizzare con parsimonia: varianti di gioco.**

Imparare un nuovo gioco implica un vasto processo di apprendimento e le alternative non fanno che aumentare il materiale da "studiare". Perché i giocatori dovrebbero prendersi la briga di trovare lo svolgimento migliore, se non l'ha fatto l'autore?

*(a cura di Roberto Corbelli e Andrés J. Voicu, da Consigli pratici per inventori di giochi, di Tom Werneck)*