

# Deep Fry 7

di Lorenzo Trenti

liberamente ispirato a *Memorie di un cuoco d'astronave* di Massimo Mongai  
dedicato ad Alberto Panicucci

## Introduzione

Radunatevi in 3-5 persone, attorno a un tavolo o in una videochiamata.

Ognuno di voi interpreta un cuoco interstellare, in un mondo in cui la civiltà terrestre ha contribuito all'Ecumene dei popoli e dei pianeti portando in dote alle altre culture il punto più alto della propria evoluzione: la buona cucina.

Chef galattici operano su incrociatori interstellari e stazioni spaziali per unire convivialmente attorno allo stesso tavolo razze e culture, tradizioni e religioni anche molto diverse, sapendo che cucinare un buon menù non è solo affare di palato ma anche di cuore, e che dalla capacità di far sedere fianco a fianco la diversità può dipendere non solo la felicità dei commensali, ma l'intera stabilità di una conferenza di pace, e quindi il destino della galassia stessa.

## Scopo del gioco

Giocate a uno o più degli scenari proposti, nell'ordine.

In ogni scenario avete lo scopo di creare un menù completo per la situazione proposta, composto da un numero di portate pari a 8 meno il numero di giocatori partecipanti (quindi: in 3 giocatori 5 portate, in 4 giocatori 4 portate, in 5 giocatori 3 portate).

## Inizio del gioco

Ogni partecipante si dà un nome terrestre e lo scrive su un cartoncino piegato in modo che sia visibile a tutti i giocatori (se giocate online usate il nome del personaggio come nome utente). Non definite altro del vostro personaggio: altri tratti emergeranno eventualmente nel corso del gioco. Mettete a disposizione cinque gettoni per ogni partecipante, inizialmente in una dotazione comune (fate un mucchietto al centro del tavolo).

Il più giovane dei giocatori legge agli altri la situazione iniziale dello scenario, dopodiché la discussione procede assolutamente a ruota libera rispetto ai piatti da proporre. Se lo desiderate, tenete traccia del brainstorming e delle possibilità che emergono dal dialogo.

Quando volete proporre una pietanza, scrivetela su un cartoncino o post it e mettetela ufficialmente al centro del tavolo. Non occorre seguire uno schema standard (es. antipasto, primo, secondo, dolce), siete liberi di fare le vostre proposte come preferite.

## Gli scenari

1. Riunione di famiglia. Questa famiglia si ritrova assieme dopo diversi anni. Ci sono i genitori, un nonno/a di età avanzata, due figli. Almeno uno dei partecipanti è stato per molto tempo in una cultura assai diversa da quella di partenza.
2. Quella sporca mezza dozzina. I commensali sono un manipolo di quattro eroi di guerra, rientrati da poco da un conflitto in cui hanno perso diversi compagni. Il governo desidera premiarli con un pasto da re e farli rientrare nella normalità.
3. L'orlo della guerra. La galassia sta per cadere in un atroce conflitto e si tenta il tutto per tutto per evitare un bagno di sangue. Tre ambasciatori plenipotenziari si ritrovano a cena su una stazione spaziale neutrale.

## Sviluppare il confronto

Ogni cosa che dite nel gioco è vera, che riguardi gli altri personaggi dei giocatori o il mondo di gioco: identità e passato dei personaggi, esistenza di razze o ingredienti alieni, situazione politica e bellica nella galassia, ecc. Divertitevi a creare un cosmo coerente in cui reincorporare e valorizzare elementi già citati in precedenza.

Se invece desiderate introdurre qualche elemento relativo allo scenario, ispiratevi a quelli della lista delle complicazioni, o createne di nuovi su questa falsariga:

- *Uno dei commensali ha un forte odio verso un altro. Quale? Perché?*
- *Uno dei commensali ha un qualche tipo di dieta particolare (religiosa, ideologica, allergica, ecc. - reale o inventata). Quale?*
- *Uno dei commensali ha una caratteristica potenzialmente esplosiva rispetto alla situazione in cui si troverà a cena. Quale?*
- *La cena si svolgerà in una condizione più disagiata del previsto. Quale?*
- *Per uno dei piatti già definiti non è più disponibile un ingrediente fondamentale. Quale? Perché? Con cosa lo sostituirete?*
- *Si aggiunge un commensale all'improvviso. Chi è?*

Il giocatore introduce la complicazione rispondendo alle domande e prende un gettone, a scelta dalla dotazione comune o da quelli presenti su una pietanza (vedi dopo).

### **Decidere il menù**

Chi ha almeno un gettone da parte può, in ogni momento, piazzarlo sopra uno dei bigliettini che recano scritta una pietanza. Il giocatore può piazzare uno o più gettoni, a propria scelta. Quando il bigliettino di quella pietanza ha sopra un numero di gettoni pari a quello dei giocatori (che siano messi dallo stesso giocatore o da più giocatori, anche in momenti differenti del gioco), quella pietanza diventa ufficialmente parte del menù e non verrà più messa in discussione (se non per qualche complicazione collaterale, es. difficoltà a reperire un dato ingrediente).

I gettoni presenti sulla portata approvata vengono rimossi definitivamente dal gioco.

### **Concludere il gioco**

Il gioco si conclude quando tutte le portate del menù sono state selezionate.

Se lo desiderate, decidete assieme all'unanimità l'ordine delle portate entro un tempo prefissato (consigliato un numero di minuti pari ai giocatori partecipanti).

Infine, in senso orario partendo dal giocatore più anziano, raccontate con una frase un frammento di epilogo. Come si è conclusa la cena? I piatti sono piaciuti? Che ne è di ogni partecipante? Chi sparecchia?