

011

IL RISVEGLIO DI FENRIR

SCHEDA III - IL GIOCO DA TAVOLO

Il gioco da tavolo

Sul tabellone del gioco è riprodotta la pianta della città di **Torino**, ispirata ad una cartina originale del 1800. La meccanica riprende esattamente la trama della storia: i giocatori dovranno fermare il **Ragnarök**. Per far ciò dovranno identificare tra i personaggi del gioco un prescelto secondo un meccanismo di indagine, collezionare 15 pagine di una melodia e identificare il luogo dove è nascosto l'Organo della Creazione. A quel punto per vincere dovranno muovere la pedina del prescelto su quella casella. Durante la partita uno dei giocatori scopre di essere la reincarnazione di Fenrir e, senza farsi scoprire, "giocherà contro gli altri", per tentare di vincere da solo.



Il gioco mantiene perfettamente l'atmosfera e la trama del racconto, facendo vivere a chi gioca un'incredibile avventura, quasi poliziesca, per le vie di "Augusta Taurinorum".



Un sistema innovativo di gioco è rappresentato dall'utilizzo di un ingranaggio (tipico elemento dello steampunk) per muovere le pedine sul tabellone. Questo ingranaggio determina la possibilità di utilizzare mezzi di trasporto come macchine volanti, treni a vapore o monorotaie pneumatiche.

Il gioco da tavolo, ideato dall'autore pisano, **Marco Valtriani** ed edito da **Scribabs**, casa editrice torinese nata nel 1999, è stato pubblicato a ottobre 2011 ed eletto **Miglior Progetto Editoriale** nella fiera di Luccagames dello stesso anno.

Stampato in 8 lingue (italiano, inglese, tedesco, francese, spagnolo e portoghese con l'aggiunta successiva del russo e ceco) è stato distribuito attraverso i canali specializzati in tutto il mondo.

