

Per imbarcarti in questa avventura dovrai fare affidamento sulle tue qualità. Decidi quali possedere scegliendone 12 dalla seguente lista (tieni presente che in questo Cortissimo sei un uomo contemporaneo in un locale, non è un contesto fantasy né fantascientifico):

- |  |   |  |
|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> Abilità manuale             | <input type="checkbox"/> Addestramento militare |  |
| <input type="checkbox"/> Affinità animale            | <input type="checkbox"/> Agganci politici       | <input type="checkbox"/> Agilità         |
| <input type="checkbox"/> Autodisciplina              | <input type="checkbox"/> Autostima              | <input type="checkbox"/> Bellezza        |
| <input type="checkbox"/> Buonsenso                   | <input type="checkbox"/> Capacità di sintesi    | <input type="checkbox"/> Carisma         |
| <input type="checkbox"/> Cinismo                     | <input type="checkbox"/> Coerenza               | <input type="checkbox"/> Contabilità     |
| <input type="checkbox"/> Cucina                      | <input type="checkbox"/> Cultura generale       | <input type="checkbox"/> Destrezza       |
| <input type="checkbox"/> Dignità                     | <input type="checkbox"/> Diplomazia             | <input type="checkbox"/> Doti recitative |
| <input type="checkbox"/> Eleganza                    | <input type="checkbox"/> Eloquenza              | <input type="checkbox"/> Empatia         |
| <input type="checkbox"/> Equilibrio                  | <input type="checkbox"/> Faccia tosta           | <input type="checkbox"/> Fascino         |
| <input type="checkbox"/> Fortuna                     | <input type="checkbox"/> Forza                  | <input type="checkbox"/> Fotogenicità    |
| <input type="checkbox"/> Furbizia                    | <input type="checkbox"/> Intelligenza           | <input type="checkbox"/> Intonazione     |
| <input type="checkbox"/> Intuito                     | <input type="checkbox"/> Inventiva              | <input type="checkbox"/> Laboriosità     |
| <input type="checkbox"/> Malleabilità                | <input type="checkbox"/> Massa muscolare        | <input type="checkbox"/> Memoria         |
| <input type="checkbox"/> Mente matematica            | <input type="checkbox"/> Mira                   | <input type="checkbox"/> Multilinguismo  |
| <input type="checkbox"/> Naturalezza                 | <input type="checkbox"/> Nonchalance            | <input type="checkbox"/> Occultismo      |
| <input type="checkbox"/> Orecchio musicale           | <input type="checkbox"/> Pollice verde          | <input type="checkbox"/> Precisione      |
| <input type="checkbox"/> Pronto soccorso             | <input type="checkbox"/> Ragionamento           | <input type="checkbox"/> Resistenza      |
| <input type="checkbox"/> Ricchezza                   | <input type="checkbox"/> Saggezza               | <input type="checkbox"/> Salute          |
| <input type="checkbox"/> Sana e robusta costituzione |   | <input type="checkbox"/> Scoutismo       |
| <input type="checkbox"/> Senso dell'orientamento     |   | <input type="checkbox"/> Sportività      |
| <input type="checkbox"/> Stile                       | <input type="checkbox"/> Tolleranza             | <input type="checkbox"/> Umorismo        |
| <input type="checkbox"/> Velocità                    | <input type="checkbox"/> Zazzera                | <input type="checkbox"/> Zelo            |

Inoltre nel corso del gioco dovrai tenere conto di quanti asterischi (\*) otterrai: quando arriverai a 20 sarà passato del tempo sufficiente e avrai vinto. Puoi usare la seguente tabella o elaborare un qualsiasi altro sistema che ti sia più comodo:

□□□□□ – □□□□□ – □□□□□ – □□□□□

Inoltre dovrai tenere nota di quali paragrafi hai già visitato nel corso del gioco: una volta che ci arriverai (indipendentemente dal risultato di quell'incontro, che non potrai più fare) dovrai depennarlo dalla seguente lista:

2 – 3 – 4 – 7 – 8 – 9 – 10 – 12 – 13 – 14 – 16 – 17 – 22

Se li avrai esauriti tutti prima di raggiungere la quota di 20 asterischi avrai perso!

Io sto in crisi, ma in crisi forte. Non ti vado ad aspettare Quella-che-so-io proprio nello stesso locale dove è venuta pure Patrizia prima di andare a pilates? Maledetti istruttori di pilates che ritardano le lezioni all'ultimo momento, come mi ha scritto via sms... lei per fortuna è seduta ai tavolini fuori, ma se mi becca qua dentro quando le ho detto di essere da tutt'altra parte addio soldi, addio macchina, addio tranquillità e addio figli! Patrizia è sola e per far passare il tempo butta qualche occhiata dentro il locale per vedere se conosce qualcuno, sicché dovrò mimetizzarmi bene attaccando bottone con qualcuno: non posso certo chiudermi in bagno per più di un'ora! Come mi ha scritto nell'sms, la lezione la fanno alle 20:30, quindi ho tempo fino alle 20:20 visto che ci metterà una decina di minuti per arrivare in palestra. Per il momento, me ne vado all'[1](#).

## 1

Da chi posso andare per guadagnare tempo? Un tizio ben vestito dall'aria abbattuta ([16](#)), dei ragazzi che giocano a freccette ([3](#)), due ragazze piuttosto carine ([22](#)), due tipi palestrati ([9](#)), tre donne bruttine ([12](#)), un gruppetto di tifosi dell'Innominabile-Squadra-Ladra-Che-Odio ([2](#)), un vecchietto impegnato con una rivista di enigmistica ([10](#)), un uomo malvestito dallo sguardo perso accanto al bancone, che ha un volto familiare ([8](#)), due strafighe vestite in tirissimo ([14](#)), degli hipster che parlano animatamente ([7](#)), dei giovanotti che giocano con delle carte colorate ([4](#))

Oppure posso temporeggiare al bancone del bar con qualche ordinazione ([13](#)) o nell'angolo dove preparano il buffet ([17](#)).

## 2

Ma guarda te se per guadagnare tempo devo mischiarmi con certa gente... si stanno beando dell'ultima vittoria e francamente mi danno sui nervi... se ho Coerenza o Dignità non posso nemmeno avvicinarmi (a meno che non abbia anche Faccia tosta o Cinismo) e vado subito al [20](#), altrimenti chiacchierando e fingendo di essere uno dei loro (bleah!) guadagno \*\*, che salgono a \*\*\*\* se ho Sportività. Solo dopo questo sfoggio di pragmatismo andrò al [20](#).

## 3

Se mi limito a guardare guadagno \*. Ma sarebbe meglio partecipare e durare il più possibile... con Mira invece di \* mi becco \*\*, che saliranno a \*\*\* se ho pure Precisione. E vista la simpatica comitiva ridanciana potrei pure portare il totale a \*\*\*\* se ho anche Umore. Poi vado al [20](#).

## 4

...“giovannotti”! Adesso che li vedo meglio, questi avranno la mia età se non qualche anno di più. Però sono vestiti come ragazzini e l'entusiasmo che ci mettono a giocare a *SpellCards* è lo stesso. Se ho Dignità o Autostima non mi mischio certo con loro, sennò fingere di interessarmi alle regole mi fa guadagnare \*\*\* (sono molto ciarlieri) prima di andare al [20](#).

## 5

Mi muovo agile e furtivo come mi hanno insegnato: da fuori Patrizia non può vedermi, ma qualcuno degli avventori all'interno mi addita ridendo! Se non ho Nonchalance perdo

Autostima e Dignità prima di tornare all'[1](#).

## 6

Eh, sì: è proprio un enigma complicato! Con *Mente matematica*, *Ragionamento* o *Fortuna* vado al [21](#), altrimenti al [15](#).

## 7

Stan parlando di cinema, mi pare... roba mai sentita... istintivamente mi viene da fuggire, ma se ho *Tolleranza* guadagno \* (perdendo però *Resistenza*, se ce l'ho!). E poi vado al [20](#).

## 8

Ma certo, è Remigio, quel poveraccio che ha un sacco di problemi mentali! Data la sua condizione, di solito esce sempre accompagnato da Sandro, un assistente sociale del comune che conosco perché intravedevo alle lezioni di *Psicologia*. Evidentemente in questo momento Sandro è al gabinetto, perché Remigio è da solo. Se avessi del *Cinismo* potrei usarlo per guadagnare tempo parlando con Remigio fingendomi suo amico al [19](#), altrimenti vado al [20](#).

## 9

I tizi mi squadrano per capire se sono degno della loro attenzione: senza *Massa* muscolare me ne vado subito al [20](#), altrimenti a furia di sentir parlare di *deltoidi*, *addominali*, ecc. guadagno \*\*\*!

## 10

All'offerta di aiutarlo con un enigma su cui sta sudando da parecchio il signore mi guarda attentamente: se ho Massa muscolare i suoi pregiudizi vincono rimbalzandomi al [20](#). Altrimenti affrontiamo questo enigma al [6](#).

## 11

Toh, avevo visto male: è uno che gli somiglia. Il vero Sandro si sarà addormentato in cesso, o avrà avuto un attacco di cacarella, perché quando finalmente torna io ho guadagnato ben \*\*\*\*\* parlottando con Remigio! Se non è Fortuna questa... poi vado al [20](#).

## 12

“Bruttine” non basta a definirle... se ho Dignità o Autostima mi fiondo al [20](#), altrimenti ci vado comunque ma prima questi cessi intimiditi da tanto marcantonio mi fanno guadagnare \*\*.

## 13

Per il momento becco \*, ma se voglio cincischiare più a lungo e beccare un altro \* devo avere Ricchezza... se avessi pure Umoreismo beccherei un altro \*. In ogni caso devo andare al [20](#).

## 14

E chi sono queste, Terminator? Mi squadrano manco avessero la vista a raggi X: qua se non ho Ricchezza torno subito al [20](#). Altrimenti potremmo pure ragionare... se ho Fascino (o Bellezza) e Stile (o Eleganza) si dilungano a parlare con me: in totale fanno \*\*\*\*\*! Non solo, mi invitano pure a casa di una di

loro... Posso rischiare e accettare l'invito al [18](#) o restare al [20](#).

### 15

Niente, non ce la faccio proprio ad aiutare il signore... il che potrebbe essere un'ottima cosa, visto che così sto perdendo un sacco di tempo! Dopo un po' mi saluta visto che si è fatto tardi, tanto tardi da papparmi \*\*\*\*\*! E adesso al [20](#).

### 16

Il tizio è disperato e beve perché ha i suoi bei problemi con la moglie. Non ti dico quelli che avrò io con Patrizia se mi sgama, amico... ha proprio voglia di parlare e sfogarsi con uno sconosciuto come me, e solo per questo becco \*\*. Certo, se avessi Resistenza potrei pure portare il totale a \*\*\*\* prima che mi frantumi del tutto le palle. O magari posso proprio dare fondo alle mie capacità: sacrifico Resistenza, che non potrò più usare, e mi pappo ben \*\*\*\*\*. In ogni caso vado al [20](#).

### 17

Ahimè: se ho Cucina non posso esimermi dal fare delle osservazioni al cuoco, che preferisce ignorarmi infastidito e mi spedisce quindi dritto al [20](#). Altrimenti ci vado lo stesso, ma dopo aver guadagnato \*.

### 18

Usciamo e Patrizia mi becca in pieno! Urla come una pazza, ma io ho Ricchezza e due strafighe sottobraccio, chi se ne fotte...

## 19

Ahimè, non ottengo molte reazioni da Remigio, solo \*. Una cameriera mi guarda male: che abbia capito il mio gioco? Se ho Doti recitative posso andare al [23](#), sennò corro al [20](#).

## 20

Adesso devo riuscire a sgattaiolare da qualche altra parte senza che Patrizia da fuori si accorga di me... se ho Velocità o Fortuna me ne torno tranquillamente all'[1](#), altrimenti potrei affidarmi all'Addestramento militare al [5](#). Se non ho nessuna di queste qualità Patrizia mi sgama e la mia avventura finisce qui tra insulti e graffi!

## 21

Il signore mi ringrazia e si complimenta: lo ho aiutato e anche in tempi brevi! Forse *troppo* brevi? Incasso comunque \*\* prima di andare al [20](#).

## 22

Ahia, viste da vicino sono molto più giovani di quello che immaginavo... Certo, se ho Carisma, Fascino o Bellezza rimedio comunque \* perché sono loro a rivolgermi la parola, ma non rischio oltre e corro al [20](#).

## 23

Bene, ho sviato i sospetti e guadagnato tempo: mi becco un altro \*. La porta del bagno si apre: ecco che riappare Sandro. Torno al [20](#), a meno che io non abbia Fortuna, nel qual caso vado all'[11](#).