

Nel campo mezzo grigio e mezzo nero
resta un aratro senza buoi, che pare
dimenticato, tra il vapor leggero.
E cadenzato dalla gora viene
lo sciabordare delle lavandare
con tonfi spessi e lunghe cantilene.
Il vento soffia e nevicca la frasca,
e tu non torni ancora al tuo paese!
Quando partisti, come son rimasta!
Come l'aratro in mezzo alla maggese.
(G.Pascoli)

Lavandare

Lavandare è un gioco di narrazione senza master per due o più giocatori. Ogni giocatore interpreta una giovane donna durante i momenti in cui si trova, insieme alle sue compagne, a lavare i panni ai lavatoi pubblici. Lo sfondo della vicenda è quello di un piccolo paese della campagna italiana alla fine degli anni '40, poco dopo la fine della seconda guerra mondiale. Ognuna delle protagoniste del gioco è sposata e il gioco consiste nell'enfatizzare le caratteristiche del proprio marito o sminuire quelle dei mariti delle altre.

Prima di cominciare

Ogni giocatore deve scegliersi un nome di donna che possa avere il sapore degli anni in cui sono ambientate le vicende. Per i giocatori maschi è possibile usare la versione femminile del proprio nome, mentre le giocatrici possono sceglierne uno adatto come preferiscono o mantenere il proprio.

Per giocare è necessario un mazzo di carte francesi da ramino. Appena tutti i giocatori hanno scelto i nomi delle loro lavandaie mescolate il mazzo di carte. A turno ogni giocatore pesca la prima carta e la guarda senza farla vedere a nessuno. Se questa carta è di suo gradimento la terra vicino a sé coperta altrimenti la mostrerà a tutti mettendola in fondo al mazzo. Ogni giocatore può ripetere questa operazione fino alla terza carta che non potrà più cambiare. La carta così scelta è della Carta Schiocco. Inoltre ogni giocatore prende alcune carte con sé che gli serviranno per partecipare alla narrazione. Il numero di carte per ogni giocatore identifica anche il numero di turni della partita. Il minimo numero di carte che ogni giocatore deve avere è 5.

Il gioco

Scegliete il primo giocatore semplicemente alzando una carta ciascuno dal mazzo. Colui che alza la carta più alta comincia. Le carte così alzate vanno rimesse in fondo al mazzo. Una volta scelto il primo giocatore questo prende la prima carta dal mazzo e la mette scoperta sul tavolo. Il seme della carta scoperta determina l'argomento di quel turno in questa maniera:

Cuori	Amore/Affetto/Sesso
Quadri	Denaro
Fiori	Salute
Picche	Guai
Jolly	Equivale alla carta giocata dal primo giocatore

Ogni giocatore sceglie una delle proprie carte e la passa al giocatore alla propria sinistra. Il primo giocatore comincia quindi a narrare una breve storia in cui racconta un fatto scabroso o che mette in ridicolo il marito del personaggio di un altro giocatore con l'unico vincolo che la breve storia narrata abbia come tema quello del seme della carta in tavola. La breve storiella narrata deve essere molto breve e avere il sapore del pettegolezzo raccontato tra donne. Mentre racconta prende una delle sue carte e la mette coperta sul tavolo. Il giocatore che sentirà chiamato in causa il marito del proprio personaggio racconta qualcosa che smentisca il pettegolezzo messo in gioco dal primo giocatore e anch'esso prende una delle sue carte e la mette coperta davanti a sé. A turno tutti gli altri giocatori in senso orario a partire dal primo giocatore, raccontano qualcosa a proposito del pettegolezzo o della sua smentita e decidono a chi delle due contendenti dare il proprio appoggio. Anch'essi prendono una delle loro carte e la mettono vicina alla carta del giocatore che decidono di

appoggiare.

Come funzionano le carte

La carta del primo giocatore e di colui che viene chiamato dal pettegolezzo vengono scelte in questa maniera: se il pettegolezzo è vero la carta deve avere lo stesso seme della carta che, in tavola, stabilisce il tema del turno di gioco. Se il seme è diverso significa che il pettegolezzo è falso e serve solo a gettare fango sul marito dell'altro o a cercare una qualche falsa giustificazione dall'accusa. Coloro che appoggiano i due contendenti usano le proprie carte in maniera simile. Se il loro è un appoggio sincero utilizzeranno lo stesso seme della carta in tavola. Se invece rivestono il ruolo delle Vipere utilizzeranno una carta di un seme diverso.

Come si stabilisce chi ha vinto il turno

Appena tutti hanno giocato una carta si scoprono le carte principali ovvero quelle giocate dal primo giocatore e dal suo diretto accusato. A questo punto la carta che individua la verità, cioè quella del seme giusto rispetto al seme in tavola, vince sulla menzogna. Se entrambe le carte portano la verità o la menzogna si usa questo criterio :

- Nel caso entrambe le carte siano del seme in tavola ogni giocatore somma al valore della carta principale il valore di uno per ogni altra carta appoggio dello stesso seme in tavola. Vince colui che ha totalizzato il valore più alto. In caso di pareggio vince chi ha avuto più appoggi. In caso di ulteriore pareggio vince il giocatore con la carta principale col valore più alto. Se la situazione è ancora di pareggio vince il giocatore che alza la carta dal valore più alto dal mazzo.
- Nel caso entrambe le carte siano di un seme diverso da quello in tavola ogni giocatore sottrae al valore della carta principale il valore di uno per ogni carta di seme diverso da quello in tavola e che abbia valore minore della carta principale. Vince colui che ha totalizzato il valore più basso. In caso di pareggio vince chi ha avuto più appoggi. In caso di ulteriore pareggio vince il giocatore con la carta principale dal valore più basso. Se la situazione è ancora di pareggio vince il giocatore che alza la carta dal valore più basso dal mazzo.

Ogni Jolly rappresenta la stessa carta presente in tavola e che stabilisce il tema del pettegolezzo.

Quando il conteggio è finito i giocatori del gruppo che ha vinto si dividono tutte le carte usate per giocare quel turno. L'ordine in cui vengono spartite le carte è il seguente

- Nel caso il gruppo abbia vinto con una verità
 1. Primo giocatore
 2. Colui che lo ha appoggiato con la carta del seme in tavola più alta
 3. Tutti gli altri in senso orario
- Nel caso il gruppo abbia vinto con la menzogna
 1. Primo giocatore
 2. Colui che lo ha appoggiato con la carta del seme in tavola più bassa
 3. Tutti gli altri in senso orario

Le carte spartite vengono messe da parte da ogni giocatore. Alla fine della spartizione il ruolo di primo giocatore passa al giocatore alla sinistra del precedente che riparte dall'inizio con la sequenza di gioco.

Come si usa la Carta Schiocco

La Carta Schiocco scelta all'inizio può essere usata in tre modi. In fase di conteggio dei punti può essere usata come aggiunta ad uno o all'altro gruppo. In una qualsiasi fase di narrazione può essere usata per cambiare il seme in tavola. Infine può essere giocata in qualsiasi momento per cambiare tutte le carte rimaste in mano al giocatore. La carta simula in tutto e per tutto lo schiocco dei panni che riporta all'ordine le donne o le distrae dal loro chiacchierare. Quando questa carta viene giocata, il giocatore deve battere il pugno sul tavolo e pronunciare una frase appropriata.

Il vincitore

Quando tutti i giocatori sono rimasti senza carte, ogni giocatore conta le carte accumulate durante i turni di gioco. Colui che ha il maggior numero di carte è il vincitore del gioco.