



SOMMO REGOLAMENTO DEL  
GIOCO DEL CUCCHIAIO 2025  
DECIMA EDIZIONE

## Antefatto



ANNO DI CANTIERE LXXXIV. La futura magione degli eccellenti Galileiani, la Fusinato, non è ancora stata ultimata e non è pronta ad accoglierli. I cantieri procedono con velocità infinitesima e ormai la residenza è avvolta da un alone di mistero: è divenuta una leggenda, un mito. Molte sono le storie e le domande che la circondano: quando sarà conclusa? la vedremo mai? esiste davvero? come fungeranno gli ascensori? e i bagni in comune?! troverò un tapperware nella doccia?! Insomma, di certezze ve ne sono poche. Tuttavia un elemento è indubbio: i ritardi non sono dovuti solamente all'inefficienza edile italiana, ma anche a numerosi tentativi, ben riusciti, di sabotaggio da parte degli adepti del Consolato della Forchetta<sup>1</sup>. Fra le tante imprese, particolare scalpore ha destato il Furto del Rame. Oggi Noi, Mors Vobiscum, Imperatrice del Sommo Impero del Cucchiaio, siamo lieti di annunciare il recupero di tale nobile Metallo, con cui sono stati forgiati dei nuovi magnifici e specialissimi membri del Nostro Impero. Come celebrazione di tale gioiosissimo evento, bandiamo la Decima Edizione del celeberrimo torneo galileiano, il

## GIOCO DEL CUCCHIAIO

L'iscrizione al torneo è aperta, e anzi caldamente consigliata,<sup>2</sup> a tutti i membri della Scuola Galileiana (tranne alle matricole, per le quali vige l'obbligo di iscrizione).

## Introduzione al Gioco del Cucchiaio

Questo regolamento non si prolungherà in oltre una decina di pagine per spiegare minuziosamente ogni regola e sottigliezza delle meccaniche del Gioco, in quanto il GdC ha poche regole ma assicura molto divertimento. Ciascun partecipante deve dormire tra le mura dell'eccelsa Residenza Galileiana, volgarmente chiamata residenza ESU Nord Piovego, per il 65% della durata Gioco. Eventuali fughe prolungate da Padova potranno comportare l'esclusione dal Gioco. Comportamenti scorretti nei confronti degli altri partecipanti e contrari alla Morale del Gioco saranno puniti severamente.

La struttura può variare di anno in anno, ma la regola fondante rimasta inviolata da anni è la seguente

**REGOLA.** *Cucchiare e non venire cucchiati.*

Detto ciò si cercherà di spiegare meglio come e chi si deve cucchiare e come si fa a non venire cucchiati.

### Assassinio, sive “Come cucchiare”

A seconda della fase attuale del GdC ciascuno avrà uno o più obiettivi (partecipanti). Essi saranno visualizzabili nell'area personale del sito. Lo scopo è dunque quello di “assassinare” o, in gergo tecnico, cucchiare tali persone.

È *severamente vietato*, pena l'esclusione, compiere atti di violenza per perseguire questo obiettivo. L'unica modalità di uccisione ammessa è la seguente: sfiorare la vittima con un cucchiaio e contemporaneamente<sup>3</sup> pronunciare la burlesca formula apotropica:

---

<sup>1</sup>Facciamo notare che la rivalità fra il Sacro Impero del Cucchiaio e il Consolato della Forchetta è profonda e viscerale, una questione di onore e di sangue, a differenza della quisquiglia fra trentisti e quarantisti.

<sup>2</sup>Sono al momento in corso trattative con la Segreteria della Scuola per creditizzare la partecipazione al Gioco, tuttavia quest'ultima sembra sia troppo impegnata a cacciare persone dalla Residenza e a trastullarsi sulla definizione di Allievo per poterCi rispondere.

<sup>3</sup>Si richiede una parziale sovrapposizione tra la pronuncia della formula e il contatto del cucchiaio con la vittima.

## Fusinatum Mythus Est

Tali parole dovranno essere recitate distintamente e con voce decisa da ciascun partecipante, memore del fatto che a ogni Galileiano verrà concessa, in questa vita o nella prossima, la possibilità di risiedere nella Fusinato Ristrutturata. Inoltre l'assassino non dovrà nascondere in alcun modo il cucchiaino durante l'omicidio, ad esempio nascondendolo con il proprio corpo allo sguardo dei presenti oppure celandolo sotto i tavoli. È però ammesso che terze persone (casualmente complici) oscurino la vista degli eventuali testimoni senza però porre impedimenti di *contatto*, come ad esempio trattenere la gente o avvolgerne il capo con indumenti. Al contrario, è permesso interporre il proprio corpo o qualsivoglia oggetto purché non si tocchino attivamente gli eventuali testimoni.

Portato a termine l'assassinio basterà accedere alla propria area personale e cliccare il cucchiaino accanto al nome della vittima. Una volta effettuata la conferma dell'omicidio (vedi sotto) potrà essere assegnata un'altra vittima a seconda della fase del Gioco.

### Cavilli tecnici

Per evitare spiacevoli discussioni sofisticate di interpretazione, si ricorda che, affinché l'assassinio sia valido, è necessario sfiorare — ovvero toccare leggermente, o comunque senza violenza — la vittima con il cucchiaino, che deve essere tenuto in mano. Non è consentito lanciare cucchiaini urlando la formula. Non sono ammessi come armi cucchiaini,<sup>4</sup> mestoli, cucchiaini senza parti in metallo o in lega metallica e cucchiaini a polvere da sparo. L'unica eccezione a tale regola riguarda i cosiddetti Cucchiaini Speciali<sup>5</sup>, che in verità consentono di violare vari altri punti del Regolamento.

### Invalidazione e luoghi di Minkowski protetti, sive “Come non venire cucchiainati”

Si tratta della parte più ostica e controversa del Regolamento, quindi si presti molta attenzione.

Un assassinio è da considerarsi non valido se sul luogo e nel momento del delitto è presente un altro partecipante o altresì uno studente della SGSS, anche se non iscritto al GdC, che testimonia per l'annullamento immediatamente e di sua spontanea volontà. È necessario assistere di persona al crimine, ovvero deve valere una delle seguenti opzioni:

- avere lo sguardo fisso sulla vittima e sentire pronunciare la formula apotropaica;
- vedere chiaramente il cucchiaino dell'assassino che sfiora la vittima.

Non è quindi sufficiente sentire la sola parola magica senza guardare la persona o affermare di avere visto oltre i muri.

Esistono delle “zone franche” nelle quali non si può essere cucchiainati. Sono considerati luoghi protetti:

- la propria stanza della residenza (quindi non stanze di albergo o di altro alloggio);
- le aule durante le lezioni (sono considerati lezioni anche i laboratori, i seminari e le conferenze varie, non sono considerate lezioni le pause tra una lezione e l'altra, nonostante il professore rimanga in aula<sup>6</sup>);
- il proprio luogo di lavoro durante il proprio turno (per lavori effettivamente riconosciuti e regolamentati: studiare, mangiare o dormire non sono considerati lavori);

---

<sup>4</sup>Sono esclusi da questo divieto i cucchiaini dati in premio ad alcuni partecipanti della scorsa edizione straordinaria del Gioco del Cucchiaino.

<sup>5</sup>La loro esistenza e funzionamento saranno approfonditi in una sezione successiva.

<sup>6</sup>Per lezioni svolte in modalità duale, l'immunità vale solamente per le lezioni svolte in presenza; per le lezioni esclusivamente online si è protetti solamente mentre seduti di fronte al computer con la finestra zoom a schermo intero.

- i luoghi di culto (di religioni effettivamente riconosciute, ad esempio l'ESU e Trenitalia non sono ancora diventati oggetti di culto);
- qualsiasi bagno;
- la stanza dove verrà allestito l'Emporio<sup>7</sup>, per tutta la durata di quest'ultimo.

Inoltre non sarà considerato valido un assassinio compiuto in uno dei seguenti momenti temporali:

- giorni in cui la vittima ha esami (inseriti nel proprio Piano di Studi), fino al termine dell'esame;
- dalle 04.00 alle 04.30 di ogni giorno (intervallo di tempo detto *mezz'ora franca*);
- il giorno del compleanno della vittima.

È possibile che Mors richieda esplicitamente una certificazione di eventuali esami o del giorno del compleanno in caso di dubbi. Inoltre per eventuali eventi di estrema importanza, Mors può proclamare una sospensione generale delle uccisioni per permettere la partecipazione di tutti gli Studenti della SGSS.

Quando si porta a termine l'omicidio e si clicca sul link di cui sopra, la vittima vedrà mutata la sua area personale e dovrà confermare la sua morte, nonché l'eventuale coinvolgimento di un Cucchiaino Speciale nel suo decesso. Verranno presi provvedimenti contro coloro che si diletteranno nel fingere omicidi inesistenti. Qualora invece un partecipante non confermi la sua morte entro la successiva mezz'ora franca, potrà essere dichiarato morto agli occhi della comunità.

In ogni caso di dubbio o controversia bisognerà ricorrere all'inappellabile giudizio di Mors.<sup>8</sup>

### **Interdizione dovuta a malattia o infermità**

Qualora un partecipante del Gioco risulti affetto da infezione, infortunio, infermità o indisposizione che precluda la partecipazione al Gioco per un periodo prolungato, questi dovrà provvedere ad avvisare personalmente Mors, che verificherà la veridicità del fatto e interdirà temporaneamente il malcapitato dalla partecipazione attiva e passiva al Gioco<sup>9</sup>. Non appena la salute del partecipante sarà ristabilita, questi dovrà senza ritardo avvisare Mors, che ripristinerà la sua normale condizione all'interno del GdC. Il partecipante malato è sospeso dal Gioco, ma ciò non altererà in alcun modo il normale andamento della Partita.

### **Lagnanze e lamentele**

Per qualsiasi reclamo<sup>10</sup> contattare Mors tramite raccomandata<sup>11</sup>. Si rammenta che eccessive rimostranze, tanto più se inani, potrebbero infastidire Mors, al punto da portarlo a considerare di adottare opportune misure nei confronti dei partecipanti.

---

<sup>7</sup>I Giocatori scopriranno a tempo debito il significato di questo termine.

<sup>8</sup>Nota personale di Mors: "Dato che devo passare molto tempo per smaltire i miei meravigliosi artigli, vi consiglio di seguire quanto più fedelmente il regolamento al fine di non disturbarmi continuamente. Sarò sempre ben disponibile a esercitare il mio potere giudiziario assoluto."

<sup>9</sup>L'interdizione è da considerarsi effettiva solo dal momento della comunicazione ufficiale di Mors e non dall'inizio della malattia

<sup>10</sup>Ci si affida al buon senso dei partecipanti.

<sup>11</sup>Data la lentezza dell'attuale servizio postale italiano sono ammesse anche volgari e-mail all'indirizzo [mors.vobiscum@giocodelcucchiaino.com](mailto:mors.vobiscum@giocodelcucchiaino.com).

## Struttura e Termine del Gioco

Il Gioco viene diviso in fasi, che possono essere individuali oppure corali. Il regolamento dettagliato per ciascuna fase sarà disponibile il giorno dell'inizio della fase stessa nella sezione *Regole* del sito.

Il Gioco terminerà quando rimarrà in vita un solo partecipante. Nel caso in cui la competizione si protragga eccessivamente, è possibile che Mors indichi una data ultima oltre la quale il vincitore sarà determinato in base a un criterio al momento segretissimo<sup>12</sup>, ma che verrà svelato a tempo debito<sup>13</sup>.

All'interno del sito *rinnovato* si troveranno informazioni (fra le tante) sugli assassini, sulla fase in corso del Gioco, sul numero dei partecipanti in vita, su delle presunte *Missioni* da svolgere e sui

## Cucchiari Speciali

### Cucchiari Speciali, sive “Come violare il Sommo Regolamento”

Con immenso giubilo viene introdotta l'esistenza di Cucchiari Speciali all'interno del GdC. Ciascun Cucchiario Speciale ha il proprio Potere unico e riservato, che permette in varie modalità di violare il presente Regolamento. È possibile entrare in possesso di queste poderose armi, forgiate con il prezioso rame del Cantiere Fusinato, in due maniere:

- trovarli nei loro nascondigli, disseminati per la Residenza e per la città;
- acquistarli all'Emporio.

Ogni Cucchiario è contrassegnato da un codice, da copiare nella sezione *Inventario* del sito per equipaggiarlo. Sebbene l'equipaggiamento simultaneo di più Cucchiari sia impedito, è possibile utilizzare (o rinunciare a) quello in possesso per equipaggiarne di nuovi. Il precedente Cucchiario perderà irreversibilmente le sue peculiarità e rimarrà al possessore come monile. È *severamente vietato* impossessarsi di altri Cucchiari Speciali oltre a quello già equipaggiato ai fini di accumularli o di sottrarli preventivamente agli altri Giocatori.

### Comunicazioni con Mors

Per questa edizione sarà attivo in via eccezionale un (barbaro) servizio di messaggistica WhatsApp, che Ci riserveremo di utilizzare per le comunicazioni più urgenti. I partecipanti sono invitati a ricorrere da parte loro alle e-mail, limitando l'uso di WhatsApp ai casi più gravi.

## Premi

Coloro che si distinguono durante il GdC guadagneranno fama eterna e premi materiali. Il vincitore si fregerà inoltre del privilegio per il controllo del bagno in comune al momento del trasferimento nella Fusinato Ristrutturata. Ogni partecipante è libero di fare delle donazioni per il montepremi, si contatti direttamente Mors in tal caso.<sup>14</sup>

Buona morte a tutti,

## Mors Vobiscum

---

<sup>12</sup> Ai partecipanti basti sapere che questo non sarà basato sull'età dei partecipanti né su un giudizio arbitrario di Mors. Ciascun Giocatore è libero di scegliere la propria strategia e stile di gioco, tuttavia Ci teniamo a sottolineare che una partecipazione attiva sarà in qualche modo riconosciuta e premiata.

<sup>13</sup> A dirla tutta il Giocatore attento potrà intuirlo fin dalle prime fasi di gioco.

<sup>14</sup> Per eventuali e molto gradite donazioni più ingenti, Mors provvederà a chiarirvi come trasferire il danaro gentilmente offerto sul Suo conto Revolut.