
4 AMICI AL BAR
A soli € 65!!!
TUTTI I DETTAGLI DEL NUOVO EVENTO CLAVISOMNI
3 date imperdibili!!!
21 novembre 2026
16 gennaio 2027
20 febbraio 2027
SCOPRI LA GUIDA EVENTO!!!

In questo numero

Introduzione ..... pag. 3

Destinazione Anni ‘90 ..... pag. 4

Ludosofia ..... pag. 5

Antefatto ..... pag. 6

Mini-Background ..... pag. 8

Sicurezza, Rispetto e Benessere nel Gioco ..... pag. 12

Meccaniche di gioco e interazione con lo Staff ..... pag. 14

Logistica, Location e Modalità di Iscrizione ..... pag. 15

Tesseramento ed Iscrizione ..... pag. 16

Cari giocatori...

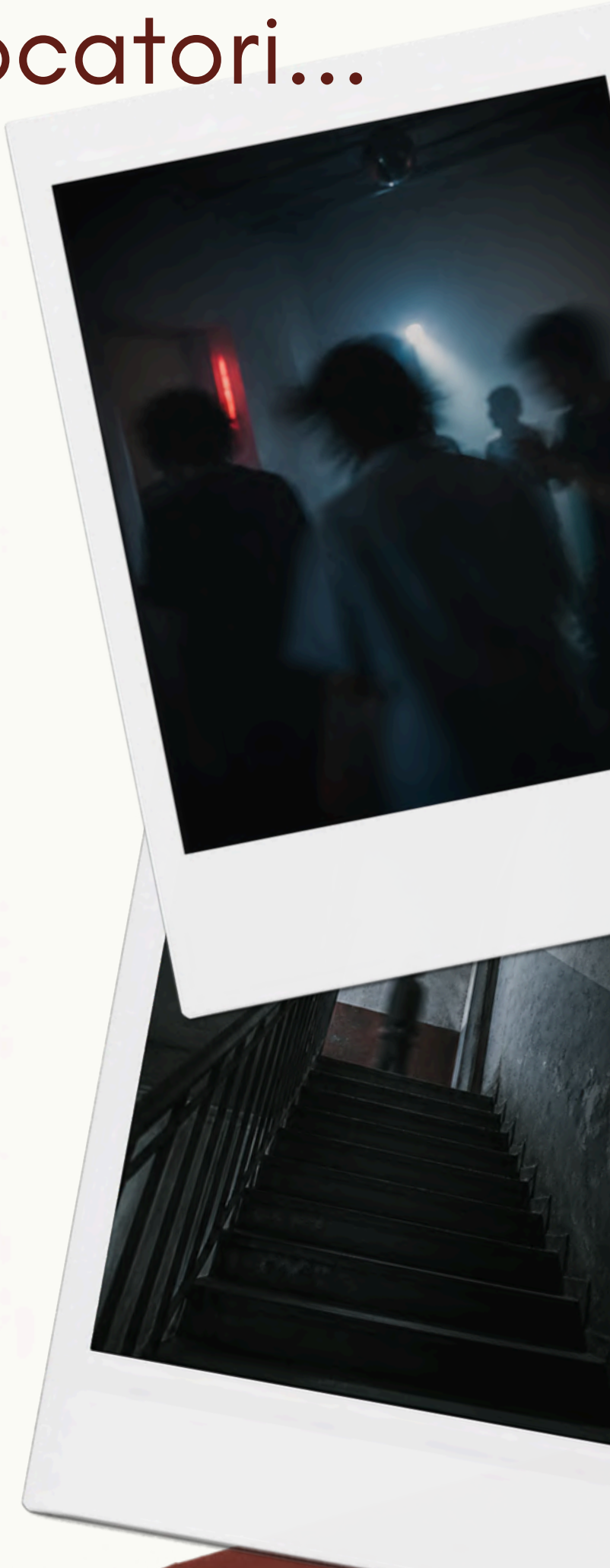
Quella che avete tra le mani è la guida all'evento di *"Eravamo quattro amici al bar"*, il **Live Oneshot di Clavisomni** che si terrà nelle seguenti date:

- **21 Novembre 2026**
- **16 Gennaio 2027**
- **20 Febbraio 2027**

L'indirizzo dell'evento è:
Corte Manzuoli, 11, Altopascio (LU)

Sito web:
https://www.clavisomni.it/events/quattro-amici-al-bar

Questo documento contiene tutte le informazioni che vi servono per partecipare e godervi al massimo l'evento.



Cos'è il live e cos'è un LARP one-shot

Il **live action role play (LARP)** è un'esperienza di gioco in cui i partecipanti interpretano personaggi all'interno di una storia condivisa, vivendo in prima persona emozioni, relazioni e scelte.

Un **LARP one-shot** è una sessione autoconclusiva: una storia che nasce e si conclude nello stesso evento, senza bisogno di continuità futura.
È pensata per essere intensa, concentrata e profondamente narrativa.

Destinazione anni ‘90

Tra Nostalgia e Mistero

Già dal titolo dell'evento, "*Eravamo quattro amici al bar*", vi sarà chiaro il nostro punto di arrivo: un viaggio nel tempo che vi riporterà dritti nel cuore degli anni '90 in Italia.
Vivere questo evento significa fare un salto in un'Italia sospesa tra nostalgia e cambiamento, l'epoca delle infinite discussioni al bancone del bar della provincia italiana, del Festivalbar in televisione, delle cassette al cromo consumate nei walkman e dei motorini truccati.
Era un mondo analogico e colorato, scandito dai jingle delle pubblicità storiche, dalle prime partite al Game Boy e dal profumo delle prime estati di libertà. In questo gioco, anche l'aspetto sociale risentirà profondamente dell'epoca, poiché nei primi anni '90 le relazioni erano diverse, più fisiche e basate sull'attesa.
Non esistevano i social network né le spunte blu di WhatsApp: se volevi parlare con qualcuno dovevi chiamarlo al telefono fisso di casa, sperando che non rispondesse il padre, oppure ci si dava appuntamento direttamente "al solito muretto" o al bar del paese, fidandosi della parola data.
I segreti si scrivevano sui diari con la chiave o si sussurravano di persona; un isolamento tecnologico che creava legami incredibilmente forti, ma anche fraintendimenti complessi e misteri difficili da risolvere con una semplice ricerca su Google.

Ogni elemento del live sarà quindi fedelmente riportato a quegli anni, dall’abbigliamento con le camicie a quadri grunge, i jeans a vita alta e le giacche oversize, fino agli oggetti — come i floppy disk, i telefoni a gettoni, i Tamagotchi, i giornaletti Cioè e le schedine del Totocalcio compilate a penna — e alla colonna sonora dell'epoca, che vi cullerà tra le canzoni degli 883, i successi eurodance da discoteca, le hit degli Oasis e il pop iconico delle Spice Girls. Ma non lasciatevi ingannare dalla spensieratezza della nostalgia e dalle dinamiche quotidiane di quel tempo. Come ogni evento Clavisomni che si rispetti, sotto la superficie della normalità si nascondono ombre fitte: il mistero, il brivido e la tensione psicologica potranno influenzare profondamente le vicende che andrete a vivere, perché quei quattro amici al bar potrebbero presto scoprire che il passato non è così limpido come ricordavano.



Ludosofia

Questo evento si fonda su una filosofia di gioco ben precisa, dove la narrazione emotiva e intima, l'evoluzione delle relazioni tra i personaggi e i temi della memoria, della nostalgia e del cambiamento rappresentano il vero cuore dell'esperienza.
In questo live non si tratta in alcun modo di "vincere" nel senso tradizionale del termine, né di primeggiare sugli altri giocatori.
L'unico vero obiettivo è quello di vivere una storia profonda, esplorare la complessità dei legami umani e attraversare emozioni autentiche insieme al proprio gruppo.
Per questa ragione, il gioco privilegia e premia l'interpretazione accurata del proprio background, la capacità di vivere i conflitti personali in modo costruttivo, il gioco di squadra e l'impegno nell'intraprendere indagini che svelino i misteri della trama.
Ogni dinamica è pensata per valorizzare il percorso narrativo del singolo e del collettivo, trasformando ogni interazione in un tassello fondamentale del racconto.



Antefatto

«Nel cuore dell'estate c'è un periodo molto strano, che dura una o due settimane. Sotto i raggi d'un sole che splende immutabile, molte cose pian piano si evolvono. Sentimenti ed eventi. Intanto, in segreto, l'autunno affila le sue zanne. E così, mentre si è ancora sotto l'illusione che l'estate duri in eterno...»

— Banana Yoshimoto

Nel cuore dell'estate c'è sempre un momento sospeso, un passaggio silenzioso che quasi non si avverte. È lì che tutto cambia, anche se il sole continua a splendere come se nulla dovesse finire. Le parole di Banana Yoshimoto vi riportano all'improvviso quell'anno. L'anno in cui tutto sembrava eterno. **Pasquale Giannini, Eduardo Zei, Mario Chimenti, Carlo Giuntoli e Maria Regina Bernardini** non sono solo amici d'infanzia: sono cresciuti nello stesso paese, tra le stesse strade polverose, le stesse piazze, le stesse estati trascorse a rincorrersi fino al tramonto. Si conoscono da sempre, perché compaesani prima ancora che amici. Le loro famiglie si salutavano ogni mattina, condividevano feste patronali, lutti e domeniche lente. Era naturale trovarsi insieme. Era inevitabile diventare inseparabili. Ora si ritrovano nella casa di **Ugo Ciuti** per il decimo anniversario della sua morte. Una veglia semplice, intima. Per ricordarlo. Per raccontarsi. Per fare il punto su ciò che sono diventati.

E, inevitabilmente, per parlare di lui: Ugo, che se n'è andato a vent'anni, lasciando un vuoto che nessuno ha mai davvero saputo riempire.

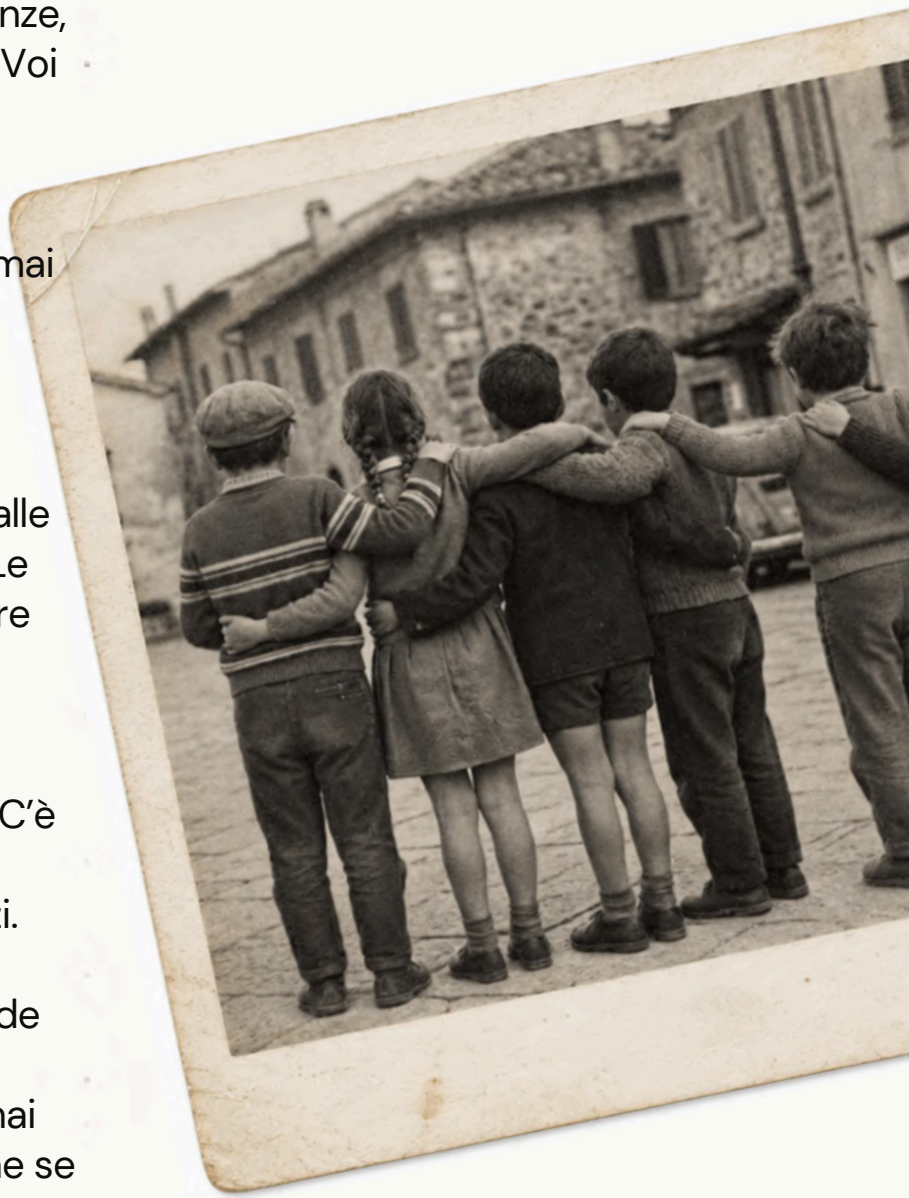
Era il 1982.

L'anno dei Mondiali di calcio in Spagna, l'anno in cui l'Italia intera gridava di gioia per la vittoria contro la Germania Ovest. L'anno in cui l'ombra del Mostro di Firenze seminava paura nelle campagne toscane. Sembrava un'estate infinita, un tempo che non avrebbe conosciuto crepe. Poi, come un temporale improvviso che spezza l'afa di agosto, Ugo vi ha lasciati. In un attimo vi siete scoperti un po' meno bambini e un po' più adulti. Senza transizione, senza preparazione. Solo con quella sensazione di qualcosa che si è rotto per sempre.



Sono passati dieci anni. Ora il mondo è cambiato. Sono gli anni di Mani Pulite, delle inchieste che stanno smantellando certezze politiche che sembravano incrollabili. È il tempo della strage di Capaci, che ha squarciato il Paese con un'esplosione che ancora riecheggia. È il tempo del crollo dell'Unione Sovietica, della fine di un'epoca. Le televisioni private combattono a colpi di audience; Pippo Baudo e Raffaella Carrà dominano il sabato sera. Anche il Mostro di Firenze, ormai, ha un nome: Pietro Pacciani. Voi siete cresciuti. Avete preso strade diverse, fatto scelte, in seguito ambizioni o compromessi.
Ma quell'anno, il 1982, non lo avete mai davvero lasciato.
Rimettere piede in quella casa è come aprire una stanza chiusa troppo a lungo.
L'odore è lo stesso. La luce entra dalle finestre con la stessa inclinazione. Le pareti custodiscono ancora le vostre risate, le discussioni accese, i sogni ingenui sussurrati fino a tardi.
L'emozione del ritrovarsi è intensa, quasi imbarazzante nella sua forza. C'è gioia, certo. Ma c'è soprattutto una malinconia che si insinua tra i silenzi.
E poi c'è **il padre/la madre di Ugo**.
Rimasto in quella casa come custode del tempo. Vive le sue giornate tra ricordi e abitudini che non hanno mai davvero accettato l'assenza. È come se ogni mattina aspettasse ancora la voce del figlio che chiede una merenda per gli amici, o che reclama una presenza rassicurante, un gesto semplice, un abbraccio.

Per voi non è solo il padre/la madre di un amico perduto. È parte della vostra infanzia. È qualcuno che vi ha visto crescere, sporcarvi le ginocchia, ridere a bocca piena. Qualcuno che vi ha accolti come figli aggiunti.
Entrare in quella casa significa anche tornare al paese. A ciò che siete stati prima di diventare adulti.
E capire che, mentre l'estate sembrava eterna, l'autunno stava già affilando le sue zanne.



Mini-background

In questa sezione trovi i mini-background dei personaggi disponibili per l'evento, tra cui potrai fare la tua scelta iniziale in base al ruolo che più ti affascina. A iscrizione confermata, lo staff ti invierà la scheda integrale e dettagliata del personaggio assegnato. Per prepararti al meglio e garantirti la massima immersione, organizzeremo inoltre una breve riunione su Google Meet: uno spazio dedicato per esplorare insieme la psicologia del tuo PG, definire i dettagli pratici e rispondere con cura a qualsiasi tua domanda prima di scendere in campo.

Pasquale Giannini

Pasquale Giannini ha sempre sognato di diventare carabiniere. Fin da bambino era affascinato dall'Arma. Durante gli studi presso l'istituto Tecnico Geometri non era particolarmente brillante, ma riuscì comunque a diplomarsi con l'unico obiettivo di partecipare al concorso. Quando ottenne il servizio militare nell'Arma, il primo passo verso il suo sogno, decise di festeggiare con gli amici. Durante la serata bevvero e fumarono dell'erba portata da Eduardo, e Ugo lo convinse a provarla nonostante le sue esitazioni. Il giorno dopo, però, durante la visita medica, gli esami rivelarono la sostanza e Pasquale fu escluso dall'Arma. Non venne denunciato, ma per lui fu comunque una sconfitta devastante: perse il sogno che aveva coltivato per tutta la vita. La delusione, unita alla successiva malattia e alla morte di Ugo, lo fece cadere in una profonda depressione e iniziò a mangiare compulsivamente, ingrassando molto.

Fu l'amico Mario ad aiutarlo a rimettersi in piedi, spronando a prendersi cura di sé e trovandogli infine lavoro come guardia giurata.



Eduardo Zei

Eduardo Zei è cresciuto in una famiglia di gioiellieri benestanti, con il futuro già deciso: lavorare nella gioielleria di famiglia. Ha frequentato ragioneria, diplomandosi con il minimo impegno, perché sapeva che avrebbe comunque continuato l'attività dei genitori. Abituato ad avere tutto senza grandi sforzi, ha sempre vissuto con leggerezza e senza assumersi davvero le conseguenze delle proprie azioni. Fu lui a portare l'erba alla festa per Pasquale, contribuendo indirettamente al fallimento del suo sogno di entrare nei Carabinieri, anche se non ne comprese mai davvero la gravità. Da giovane aveva anche provato a conquistare Regina, ma lei scelse Ugo, ferendo il suo orgoglio. Negli anni Eduardo ha continuato a vivere sopra le proprie possibilità sperperando denaro in divertimenti, lusso e vita notturna, arrivando ormai pericolosamente vicino a toccare il fondo.

Mario/a Chimenti

Mario (o Maria) Chimenti è sempre stato il primo della classe, prima al liceo classico e poi all'università di Lettere, distinguendosi nello studio del latino, del greco e della letteratura. Nonostante il talento, è sempre rimasto una persona umile e disponibile, spesso aiutando gli amici. Profondamente legato alla fede e alla chiesa del paese, dove suona l'organo, è diventato insegnante di latino e greco al liceo. È una figura equilibrata e riflessiva del gruppo: fu lui ad aiutare Pasquale a riprendersi dopo la sua caduta e a rimproverare Eduardo per la sua superficialità. La morte di Ugo lo segnò profondamente e incrinò il rapporto con Regina, che dopo il funerale si allontanò. Rimasto in paese, dopo aver perso anche i genitori, conduce una vita semplice tra scuola, casa e chiesa.





Carlo/a Giuntoli

Carlo (o Carla) Giuntoli è cresciuto in una famiglia politicamente impegnata e sensibile ai temi sociali. Dopo essersi diplomato con ottimi voti al liceo scientifico, svolse il servizio come obiettore di coscienza, coerente con i valori in cui era cresciuto. Successivamente si prese un anno sabbatico e partì per il Sud America come volontario con CARE, un'esperienza che lo segnò profondamente e rafforzò la sua attenzione verso gli altri. Al suo ritorno trovò Ugo gravemente malato: quell'evento lo spinse a iscriversi a Medicina. Studente serio e scrupoloso, affrontò l'università con grande rigore, diventando però fuori corso perché deciso a fare tutto nel modo migliore. Nel gruppo di amici è spesso una figura equilibrata e riflessiva.

Maria Regina Bernardini

Maria Regina Bernardini è sempre stata innamorata di Ugo Ciuti fin da bambina. Alle superiori presero strade diverse — lei ragioneria, lui liceo scientifico — ma i pomeriggi passati insieme nei loro posti del cuore consolidarono il legame. Regina ammirava la passione di Ugo quando iniziò l'università di Lettere e cercava di seguirlo, nonostante le materie fossero lontane dal suo mondo. Si misero insieme alle superiori e immaginavano un futuro condiviso, ma la malattia e la morte di Ugo stravolsero tutto. Regina lasciò il paese, trasferendosi a Torino dai parenti, trovando lavoro in una ditta internazionale grazie agli studi in ragioneria. Con il tempo fece carriera e costruì una vita indipendente, tornando ogni tanto al paese natale per visitare i genitori e anche quelli di Ugo.







Ugo Ciuti

Ugo Ciuti nacque in una famiglia in cui il padre/la madre era già vedovo, dopo che l'altro era morto tragicamente investito mentre passeggiavano in paese quando Ugo aveva 3 anni. La perdita segnò profondamente Ugo e il padre/la madre superstite: il trauma generò dolore, ma rafforzò anche il legame tra loro, creando un attaccamento intenso e protettivo. Fin da bambino, Ugo amava il suo paese e le sue piazze, ma ancora di più i suoi amici con cui passava ore di gioco. Tra questi cinque erano inseparabili: Carlo, Mario, Eduardo, Pasquale e Regina, di cui Ugo era innamorato fin dall'infanzia. I sei amici frequentarono le stesse scuole fino alle medie e si ritrovavano ogni pomeriggio per giocare e condividere momenti di spensieratezza. Spesso si incontravano anche a casa di Ugo, dove il padre/la madre li accoglieva con affetto, preparava merende e medicava ginocchia sbucciate. Ugo era curioso e amante dei libri. Fin da piccolo passava molto tempo tra le pagine degli scrittori antichi e moderni, trovandoli misteriosi e affascinanti. Il suo amore per i libri era pari a quello che nutriva per Regina: l'adorava, non si staccava mai da lei e insieme sognavano il futuro, condividendo passioni, giochi e piccole avventure quotidiane. Alle superiori, Ugo frequentò il liceo scientifico. Era un ragazzo vivace, scherzoso e curioso, ma anche tranquillo, romantico e riflessivo.

Non amava gli sport e i piedi piatti lo avevano esonerato dal servizio militare, ma adorava i giochi da tavolo: le serate preferite erano a casa sua, ascoltando musica, tra giochi, sigarette e un po' di birra fino a notte fonda, con il rituale finale di salutare il padre/la madre per la buona notte. Quando iniziò l'università di Lettere, Ugo si appassionò alle nuove conoscenze e alle amicizie, e raccontava tutto ai vecchi amici del liceo, condividendo scoperte e ricerche. Regina lo seguiva con attenzione, cercando di capire le lezioni universitarie e partecipando ai piccoli momenti della sua vita quotidiana, dalle feste del paese ai pomeriggi insieme. Ugo era un grande sognatore, capace di dare significato ai suoi sogni e di esplorare il mondo dei sogni come spazio di vitalità e inventiva. Amava le routine e i luoghi familiari, e teneva profondamente a che nulla cambiasse nella sua vita quotidiana. In sintesi, Ugo era un ragazzo complesso e sfaccettato: curioso e intelligente, affettuoso e profondamente legato agli amici e alla famiglia, romantico e riflessivo, capace di entusiasmo e introspezione, sempre immerso tra libri, sogni e affetti, con una forte capacità di costruire legami duraturi e significativi.



Sicurezza, Rispetto e Benessere nel Gioco

Questo evento pone una grande e fondamentale attenzione al benessere emotivo e fisico di tutti i partecipanti. Giocare un Live significa prima di tutto condividere uno spazio comune, e per questo motivo il pilastro su cui si regge l'intera esperienza è il rispetto reciproco: ogni giocatore è pienamente responsabile del proprio comportamento, sia dentro che fuori dal personaggio. Sebbene la narrazione possa toccare temi emotivamente intensi, l'interpretazione resta sempre libera e consapevole, pensata per essere gestita con la massima cura e maturità da parte di tutti.
Questo approccio si riflette anche nel modo in cui intendiamo il concetto di "*Politically Correct*" all'interno del LARP. Calarsi negli anni '90 significa esplorare un'epoca storica precisa, con i suoi stereotipi e le sue contraddizioni, ma questo non deve mai diventare una scusa per giustificare o replicare comportamenti offensivi, bullismo o discriminazioni reali verso gli altri giocatori. In nessun caso il realismo della finzione scenica deve superare il limite del rispetto umano e della sensibilità altrui: la priorità resta sempre la tutela delle persone.

Per garantire che l'esperienza rimanga intensa ma sicura, e per permettervi di calibrare l'atmosfera in tempo reale, utilizzeremo quattro parole e tecniche di sicurezza fondamentali, che vi invitiamo a usare senza alcuna esitazione:

- **STOP**: È il comando d'emergenza assoluto. Interrompe immediatamente la scena in corso e il gioco si ferma. Si usa per emergenze reali (fisiche o mediche) o nel caso in cui un giocatore stia provando un disagio emotivo reale e intollerabile.
- **VACCI PIANO:** È una parola di calibrazione al ribasso. Segnala agli altri giocatori che la scena sta toccando una corda troppo sensibile o che l'intensità sta superando il proprio limite di comfort. Chi la riceve deve immediatamente abbassare i toni e l'intensità del gioco, senza interrompere la narrazione.
- **TUTTO OK?**: È una tecnica di verifica. Se state interpretando una scena molto dura e volete assicurarvi che l'altro giocatore sia a suo agio (e stia solo recitando), potete chiederglielo verbalmente.

(continua nella pagina seguente)

- **TUTTO OK? (segue dalla pagina precedente):** Se il giocatore risponde "*Sì, tutto ok*", significa che è perfettamente nel flusso del gioco e potete continuare.
- **TUTTO QUI?**: È la nostra parola di calibrazione al rialzo. Al contrario delle precedenti, si usa quando volete che la situazione si scaldi emotivamente e desiderate creare più "drama", più gioco o più tensione psicologica insieme agli altri PG. Pronunciare questa frase (mantenendo il contatto visivo fuori personaggio) è un invito esplicito a spingere sull'acceleratore drammatico, segnalando al gruppo che siete pronti e desiderosi di aumentare l'intensità emotiva della scena.

Ricordate che il LARP è un gioco di cooperazione: sia che si tratti di proteggersi a vicenda, sia che si tratti di creare insieme il climax drammatico perfetto, l'obiettivo è vivere una storia profonda insieme, divertendosi e stando bene dal primo all'ultimo minuto.





Meccaniche di gioco e interazione con lo Staff

Le dinamiche del live sono strutturate per garantirvi la massima immersione e fluidità, ponendo al centro la libertà d'azione e la sicurezza di tutti.
Per quanto riguarda l'interazione con l'ambiente, tutto ciò che trovate nella location può essere osservato, aperto e liberamente utilizzato ai fini della narrazione; la regola d'oro, tuttavia, è che nulla deve essere rotto o danneggiato, mantenendo sempre il massimo rispetto per lo spazio ospitante.
Inoltre, vi ricordiamo che sono previste armi in gioco di natura scenica, perciò si ricorda che la risoluzione dei conflitti si baserà esclusivamente sull'interazione verbale e psicologica.
A vegliare sul corretto svolgimento dell'evento ci saranno i **Custodi**, i membri dello staff che saranno presenti fisicamente all'interno degli spazi di gioco ma che dovranno essere considerati invisibili ai fini della narrazione. Potrete riconoscerli facilmente quando mostrano un dito alzato o se indossano una "custodella" nera. Se durante il live doveste avere bisogno di assistenza, di chiarimenti sulle regole o se state provando un disagio, **vi basterà alzare a vostra volta un dito e avvicinarvi discretamente a un Custode** per parlare fuori personaggio.

Ad affiancare lo staff ci sarà la figura del **PNG, il Personaggio Non Giocante**, che a differenza dei Custodi è totalmente integrato nella storia: il suo ruolo è quello di agire come una vera e propria guida narrativa, una preziosa fonte di indizi per le vostre indagini e, soprattutto, un elemento fondamentale per alimentare l'atmosfera della scena.



Logistica, Location e Modalità di Iscrizione

Per permettervi di organizzarvi al meglio, ecco tutte le informazioni pratiche e logistiche relative all'evento. La sessione di gioco avrà una durata massima di **8 ore**, con inizio tassativo alle **ore 18:00** e conclusione prevista non appena saranno portate a termine tutte le quest narrative. Per poter svolgere l'evento è richiesto un numero obbligatorio di **5 giocatori**; tra i ruoli disponibili, due o tre personaggi sono "gender-blind", ovvero possono essere tranquillamente interpretati da giocatori di qualsiasi genere. Ad arricchire l'esperienza ci sarà inoltre la presenza di un PNG (Personaggio Non Giocante), una figura di supporto gestita dallo staff che interverrà per fornire preziosi indizi, alimentare l'atmosfera e guidare le interpretazioni narrative.

L'evento si terrà in una location suggestiva: un'abitazione privata o uno spazio appositamente predisposto dall'associazione Clavisomni ad **Altopascio, in Corte Manzuoli 11 (Lucca)**, fermo restando che l'esperienza mantiene una flessibilità tale da poter essere adattata anche in altre location qualora fosse necessario. Per quanto riguarda le note pratiche, la quota include la cena; vi preghiamo pertanto di segnalare tempestivamente eventuali allergie o intolleranze alimentari scrivendo all'indirizzo email di riferimento al momento dell'iscrizione. Presso la struttura di Altopascio vi è anche la **possibilità di pernottare**, opzione che dovrete indicare sempre in fase di registrazione. Qualora decidiate di fermarvi a dormire, vi chiediamo di provvedere in autonomia portando brandine o materassini gonfiabili, a meno che la proprietaria di casa non disponga di posti letto extra già pronti, la cui disponibilità vi verrà confermata a ridosso dell'evento. Il costo complessivo dell'evento è di **65 €** a persona. Per assicurarvi il vostro posto, la procedura prevede l'invio di una email di iscrizione all'indirizzo info@clavisomni.it. Una volta ricevuta la conferma ufficiale da parte dei Custodi dell'associazione, potrete procedere al pagamento della quota tramite bonifico bancario. Subito dopo la convalida dell'iscrizione, vi verranno inviati tutti i materiali ufficiali, comprese le schede dettagliate dei personaggi (sia PG che PNG) e le indicazioni specifiche per il gioco. Infine, qualora le richieste di partecipazione dovessero superare il numero massimo consentito per la singola sessione, non temete: verrà organizzato e strutturato un calendario condiviso insieme all'associazione per permettere a tutti di vivere l'avventura nelle date successive.

Tesseramento ed Iscrizione

Tesseramento

La partecipazione all' evento è riservata agli associati.
Per poter prendere parte al live **dovrai quindi essere in regola con il tesseramento Clavisomni**, sia che tu interpreti un PG o un PNG.
Se è la tua prima partecipazione, la tessera è inclusa nella quota di iscrizione.
Se sei già associato, il rinnovo annuale ha un costo di **20 €**.
La tessera copre l'assicurazione e ti permette inoltre di partecipare a tutte le attività associative previste per l'anno.

Iscrizione

Per assicurarvi il vostro posto all'evento e aiutarci nella gestione logistica, dovrete completare due semplici passaggi sequenziali.
La prima fase prevede l'invio di una candidatura tramite email all'indirizzo info@clavisomni.it. Per permetterci di catalogare immediatamente la vostra richiesta, vi chiediamo di inserire nell'oggetto dell'email: Iscrizione Eravamo quattro amici al bar, seguito dalla data dell'evento e dall'anno. All'interno del corpo del testo dovranno essere indicati chiaramente il vostro nome e cognome e un numero di telefono valido, che l'organizzazione utilizzerà esclusivamente per comunicazioni essenziali e urgenti relative al live.
Vi preghiamo inoltre di trascrivere per esteso il vostro indirizzo email di riferimento.
Nello stesso messaggio dovrete specificare se soffrite di allergie o intolleranze alimentari, così da permetterci di organizzare la cena inclusa nel gioco, e se avete intenzione di usufruire del pernottamento presso la location.
Infine, dopo aver letto attentamente i mini-background presenti nella guida, dovrete indicare quale PG vi piacerebbe interpretare.
La seconda fase, che riguarda il saldo della quota, potrà essere effettuata solo dopo aver ricevuto l'email di conferma ufficiale da parte dei Custodi dell'associazione. Una volta ottenuta la convalida, potrete procedere al versamento della quota di partecipazione di **65 €** tramite bonifico bancario. Il pagamento va intestato all'**Associazione Culturale Clavisomni**, utilizzando il codice IBAN: **IT92U0538702801000004695187**.
Come causale del versamento dovrete inserire la dicitura: **Iscrizione Oneshot Quattro Amici, seguita dal giorno, dal mese e dall'anno dell'evento**. Vi ricordiamo che l'organizzazione di un live richiede impegni economici anticipati e un incastro preciso dei ruoli, pertanto, in caso di recesso o ritiro dell'iscrizione in un momento successivo al pagamento, le quote versate non potranno in alcun modo essere restituite.