

C'era una volta a Corleone



C'era una volta a Corleone

Anteprima



Gli amici tieniteli stretti, ma i nemici ancora di più.”

- **Michael Corleone**

Note preliminari all'anteprima

Un criminale buongiorno a tutte e tutti,

le pagine seguenti vi daranno una prima impressione del nostro party con delitto "C'era una volta a Corleone", per 16-20 partecipanti. La versione più piccola del gioco (11-15 persone) funziona allo stesso modo, ma contiene 5 personaggi in meno. Questa anteprima mostra le istruzioni di gioco complete e tutti i materiali di gioco.

Niente paura! In questa anteprima non vi spoileriamo alcun segreto e potete tranquillamente giocare dopo averla letta. A questo scopo abbiamo tolto o cambiato alcuni passaggi del testo originale e per lo stesso motivo l'anteprima non contiene né le descrizioni dei personaggi, né gli indizi, né la soluzione.

Che il crimine sia con voi!

La vostra casa editrice Mysterando

C'era una volta a Corleone

Con il ritorno della pace in Sicilia la sonnolenta località di Corleone assiste alla ricomparsa dei vecchi volti familiari delle potenti famiglie mafiose. È infatti il momento di ricostruire il redditizio business basato su armi, droga e racket. Accanto ai vecchi mafiosi, le famiglie emergenti fiutano le chance nell'aria e sperano di farsi strada attraverso connessioni ben oliate nella politica e pistole mitragliatrici ancor meglio oliate. E così, al compleanno di Maria, festeggiato nel suo ristorante "Valle dei Templi", si riunisce un variopinto miscuglio di mafiosi spietati e ospiti influenti, dei quali non pochi vorrebbero vedere questo o quell'ospite gettato in mare con un blocco di cemento alla gamba...

Per questo, oltre al cibo italiano delizioso, c'è anche un omicidio nel menù della serata e sia il colpevole che la vittima sono tra i presenti. Nessuno può essere sicuro di tornare a casa vivo questa sera, ma tutti avranno la possibilità di risolvere il caso

Organizzare un appassionante party con delitto

Vi ringraziamo per aver scelto un party con delitto della casa editrice Mysterando!

Nei nostri party con delitto voi e i vostri ospiti assumerete ruoli diversi e indagherete su un appassionante caso di omicidio. I nostri party con delitto sono concepiti in modo tale che tutti gli ospiti abbiano un ruolo attivo nel gioco e che anche voi, in qualità di padroni di casa, possiate partecipare. Oltre a un movente, ogni giocatore ha altri oscuri segreti e cadrà rapidamente nel sospetto.

Se siete già dei fan delle cene con delitto e avete già provato diverse cene per gruppi più piccoli, allora riconoscerete molti aspetti di una classica cena con delitto nei nostri "party con delitto". La differenza principale è il numero di giocatori. I nostri party con delitto sono appositamente pensati per gruppi numerosi. Mentre nelle classiche cene con delitto il gruppo discute unito, di solito attorno al tavolo, nei party con delitto la dinamica del gioco cambia a causa del gran numero di partecipanti. Le discussioni si svolgono in piccoli gruppi, si sussurra in segreto, si tengono conversazioni riservate a quattrocchi o si fanno accuse davanti a tutti gli invitati. Durante il party con delitto, l'attenzione si concentra sull'interazione tra i giocatori, l'ideale per eventi di team building e per conoscersi meglio. Inoltre, ogni personaggio ha un compito diverso da svolgere durante il gioco, oltre all'obiettivo comune che è quello di scoprire e consegnare il colpevole o la colpevole alla giustizia.

L'omicidio vero e proprio avverrà durante la festa, circa a metà del gioco. La persona, che fino a quel momento interpretava il ruolo di vittima, assume il ruolo del commissario di polizia chiamato sulla scena del crimine a seguito dell'omicidio e può ovviamente continuare a giocare.

Nelle pagine seguenti troverete istruzioni chiare su come organizzare la vostra serata con delitto. Una serata di cui i vostri ospiti e voi stessi parlerete a lungo.

I personaggi

Maria Dutto – Determinata e sicura di sé, la giovane proprietaria della pizzeria "Valle dei Templi", gestisce con successo il locale da sola dopo la morte del padre. Gira voce che sia alla ricerca di un partner adatto

Vito Morelli – Capo indiscusso della famiglia Morelli, brilla per la sua destrezza politica e non ha problemi a sporcarsi le mani quando la situazione lo richiede. Il lucroso business del contrabbando di sigarette è nelle sue mani, i suoi nemici lo temono.

Carlo Dragna – Lo scagnozzo di Vito Morelli è un esperto di fratture ossee e materiali esplosivi.

Franca Bonanno – Natura gioviale e allegra. Come impresaria di pompe funebri in Sicilia, si guadagna una fortuna con affari più o meno onesti.

Capitano Spadaro – Il petto dell'orgoglioso capo della polizia di Corleone è ornato di medaglie e distintivi, e il capitano tiene regolarmente discorsi sull'etica e la morale. Lui stesso sembra non crederci più da un pezzo.

Antonina Trinizia – L'energica imprenditrice edile va rapidamente su tutte le furie quando l'assegnazione degli appalti pubblici, nonostante l'abbondante uso di tangenti non va come previsto.

Jack Goodman – L'ex soldato americano si è innamorato prima dello stile di vita siciliano e poi delle ragazze siciliane. Ora è il vicecapo della polizia di Corleone.

Alfonso Mancuso – L'ultimo superstite della famiglia Mancuso, un tempo potente, sta tornando in Sicilia e medita vendetta

Aurora Vitale – Sindaca coraggiosa e audace, ha dichiarato guerra alla corruzione e al nepotismo. Così facendo rischia di non riuscire simpatica a tutti.

Vincenzo Funi – In qualità di titolare della tabaccheria locale, l'anziano intasca belle somme grazie al contrabbando di sigarette e si fuma il tabacco più pregiato.

Simona Lecce – Capofamiglia dei Lecce, pianifica con abili mosse la rapida ascesa della propria famiglia.

Mario Morelli – Il figlio del boss mafioso Vito Morelli impressiona più per le sue abilità di tiro che per la sua intelligenza e lungimiranza.

Toni Di Marco – L'imprenditore edile non riesce a ottenere commesse da un bel pezzo e ha nostalgia dei bei tempi andati.

Sara Occhipinti – Pur non appartenendo a una famiglia mafiosa, ama giocare con il fuoco e accetta incarichi solo se promettono brividi e adrenalina.

Dottoressa Veronica – Dottoressa loquace, è più brava a curare pazienti che a mantenere segreti.

Marco Vitale – Figlio della sindaca, il giovane futuro giudice ha l'imbarazzo della scelta sulle sue opportunità di guadagno.

Luca Lecce – L'abile giovane mafioso supporta le ambizioni della madre Simona Lecce nella lotta per l'influenza e la ricchezza a Corleone.

Manuele Ferrara – Solo pochi sanno che il mansueto e garbato chef del ristorante Valle dei Templi non è solo uno specialista di arancini e pizza.

Padre Angelo – In quanto confessore esperto, il padrino conosce quasi tutti i segreti di Corleone e ha sviluppato un'abilità unica nel convertire le informazioni confessate in denaro.

Grazia Morelli – La stella dell'un tempo popolare cantante e moglie di Vito Morelli sta affondando. Con grinta e decisione cerca di salvare la sua reputazione.

Lo svolgimento del party con delitto

Gli ospiti arrivano e si calano fin da subito nel personaggio.

Appena arrivato, ogni giocatore riceve una busta con informazioni e compiti. (In precedenza, ogni ospite ha ricevuto l'invito contenente la descrizione del proprio ruolo.)



La padrona di casa Maria fa un breve discorso ai suoi ospiti.

(Lo svolgimento della serata viene rapidamente riepilogato.)



Round 1: i giocatori iniziano a scambiarsi informazioni e a eseguire i loro compiti.

I giocatori fanno conoscenza tra loro e si informano sulle ultime novità.



Avviene un omicidio!

(Dopo l'omicidio la vittima continua a giocare come commissario.)



Round 2: il commissario si presenta brevemente e ogni giocatore riceve una seconda busta con ulteriori informazioni e compiti.

(I giocatori possono ora continuare a discutere tra loro, scoprire segreti, tessere intrighi e risolvere il caso.)



Il commissario espone le prove raccolte.

(Gli ospiti ispezionano le prove e ne seguono le tracce.)



Il momento dell'accusa! Ognuno scrive sul foglietto delle "accuse" quale personaggio sospetta di aver commesso l'omicidio.

(Ci saranno anche premi per il miglior costume e la migliore interpretazione.)



Viene data lettura della soluzione del caso.

(Una descrizione dettagliata si trova alla voce "Istruzioni di gioco".)

Domande frequenti

Quanto dura una partita?

A seconda del gruppo e della passione per la discussione, il gioco dura tra le 3 e le 4 ore.

A partire da quale età si può giocare?

La nostra esperienza dimostra che il gioco diverte ragazzi e ragazze a partire dai 16 anni.

È necessario travestirsi?

Naturalmente travestirsi non è un obbligo, ma ne vale davvero la pena. La nostra esperienza insegna che questo rende molto più divertente e più facile calarsi nel proprio personaggio. Pregate nell'invito tutti gli ospiti di travestirsi.

Come avverrà l'omicidio?

Dopo l'arrivo, la vittima apprende dalle informazioni contenute nella prima busta che non sopravviverà alla serata. Dopo il primo round, quando tutti i presenti hanno portato a termine i loro compiti, la vittima spegne brevemente le luci. Nello sbigottimento generale risuona un colpo d'arma da fuoco e la vittima si accascia a terra. (Alternativamente l'omicidio può avvenire anche a luce accesa). Dopo la morte, la vittima continua a giocare nel ruolo di commissario. Il giocatore riceve le istruzioni per farlo nella seconda busta. Questa busta porta il nome del personaggio (defunto).

Quanto tempo di preparazione è necessario?

Come per tutte le nostre cene con delitto, si può scegliere di giocare subito, ma è consigliabile prendersi del tempo per preparare la serata, decorare la stanza e organizzare una cena adeguata. Il tempo di preparazione strettamente necessario per stampare, tagliare e assegnare tutti i documenti è di circa un'ora.

Posso partecipare in quanto padrone o padrona di casa?

Ma certo! Tuttavia, è necessario fare attenzione, durante la preparazione, a non leggere le descrizioni dei ruoli e gli indizi. Questi sono scritti in modo tale che frasi come "Tu sei l'assassina" sono nascoste nel corpo del testo e quindi non possono essere notate a prima vista.

Come spiego le regole del gioco ai miei ospiti?

Prima dell'inizio del gioco, potete semplicemente stampare la pagina "Lo svolgimento del party con delitto" e spiegare brevemente le regole del gioco utilizzando i punti chiave "Spiegare le regole del gioco". Alcune spiegazioni importanti si trovano anche nel documento "Indizi 1" per ogni giocatore. Tenete le regole del gioco a portata di mano durante la serata (ad esempio scaricando questo pdf sul vostro cellulare/tablet o stampando le pagine pertinenti) in modo da poter rispondere a qualsiasi domanda.

La preparazione

Potete regolare i preparativi per il party con delitto in base al tempo che avete a disposizione. Se cucinate in anticipo un menu sofisticato e decorate con cura la stanza, la preparazione richiederà più tempo rispetto a sé, ad esempio, ordinate del cibo con consegna a domicilio. Vi consigliamo di prevedere almeno un'ora di tempo di preparazione per la stampa e la sistemazione dei materiali di gioco.

Stampare

Non è necessario stampare tutte le pagine per giocare. A seconda del numero di partecipanti e se, ad esempio, si desidera inviare gli inviti per e-mail o in forma stampata per posta, il numero di pagine da stampare varierà. Come norma generale vale: "Numero minimo di pagine da stampare = numero di giocatori x 3".

In caso di necessità, un telefono cellulare o un tablet possono anche sostituire la stampa di singole pagine (perse). Se il/la padrone/a di casa vuole partecipare, questi deve evitare di leggere i documenti "Indizi", "Soluzione" e le descrizioni dei personaggi delle altre persone.

Preparare gli indizi

Nel file "Indizi e prove" troverete gli indizi per il round 1 e per il round 2. Ciascun personaggio riceve 2 biglietti con gli indizi. Stampate gli indizi e assegnateli ai personaggi appropriati. La cosa migliore da fare è usare 2 buste per ogni personaggio. Mettete in una busta gli "Indizi 1" e nell'altra gli "Indizi 2", poi etichettate con il nome del personaggio. Se non avete buste a portata di mano, potete arrotolare i fogli di indizi singolarmente, legarli con dello spago e scrivere il nome sulla parte esterna del foglio.

I seguenti personaggi ricevono nella busta per il round 2 anche dei "prove". Per favore, evitate di leggere i testi scritti sui fogli delle prove quando li preparate. Prova 1 per ██████████, Prova 2 per il ██████████, Prova 3 per il ██████████ e Prova 4 per ██████████.

Cartellini con i nomi

Più avanti in questo file troverete i cartellini dei nomi di ciascun personaggio. I cartellini servono per identificare più facilmente i compagni di gioco. È sufficiente ritagliare i cartoncini e fissarli ai vestiti con del nastro adesivo o una spilla da balia.

Denaro per tangenti

In ambienti mafiosi non si disdegna servirsi di una o due bustarelle per oliare gli ingranaggi del sistema o per acquisire informazioni dalle persone con cui ci si intrattiene. A questo scopo trovate in questo file del denaro per tangenti. All'inizio della partita, ogni giocatore riceve 2 banconote nella busta "Round 1" e un'altra banconota nella busta "Round 2". Potrebbe essere necessario stampare la pagina con le banconote più volte. In alternativa, si può semplicemente utilizzare il denaro di gioco (ad esempio quello del Monopoli). Alla fine del gioco, il giocatore più corrotto, ovvero colui che ha accumulato più denaro, riceve un premio extra.

Le accuse

Quando tutti gli indizi sono stati discussi e tutti le prove presentate, è il momento di votare l'assassino. Le carte d'accusa servono a questo: ogni giocatore ne riceve una e ci scrive sopra il suo sospettato. Oltre a indovinare il colpevole, si votano anche il costume più bello e la migliore interpretazione.

Il cibo

Potete scegliere se organizzare il party con delitto con cena o più nello stile di un cocktail party. Poiché durante il gioco si discute molto in piccoli gruppi e segretamente in privato, si consiglia di servire finger food da consumare durante il gioco. Se volete servire un menu, potete farlo volentieri, ma assicuratevi che le portate non compromettano il flusso del gioco. Potete scegliere voi stessi il cibo, ma vi consigliamo un menu italiano (ancora meglio se tipico siciliano!) in linea con il tema. Il grado di impegno dipende da voi: i nostri party con delitto si possono abbinare sia alla pizza a domicilio che ad elaborate invenzioni culinarie. Se anche voi partecipate (cosa che vi consigliamo), però, la preparazione del cibo non deve durare troppo a lungo, altrimenti anche il gioco si protrarrà a lungo. Ecco un'idea di quello che potrebbe essere il criminale menu della serata:

Momento	Portata	Cibo/bevande
Arrivo degli ospiti	Drink di benvenuto	Aperol spritz come aperitivo
Durante il round 1	Buffet d'antipasti	Tagliere di antipasti (crostini, formaggi)
Durante il round 2 (dopo l'omicidio)	Piatto principale	Fingerfood assortito o Lasagne, vino siciliano (Nero d'Avola, Malvasia)
Dopo la soluzione	Dessert	Tiramisu

Decorazione

Con una bella decorazione il party con delitto è due volte più divertente. Come per il cibo, anche qui siete voi a stabilire gli standard e a decidere quanto tempo dedicare alle decorazioni. La nostra esperienza dimostra che vale la pena di creare un'atmosfera adeguata per rendere la serata all'insegna del giallo ancora più unica.

Assegnazione dei personaggi

Assegnate a ogni giocatore un personaggio nel gioco. Non leggete i profili dei personaggi, ma utilizzate la breve descrizione in cima al documento. Ai principianti si consiglia di assegnare ruoli simili alle caratteristiche e all'età dei personaggi. I professionisti e le persone con buone capacità recitative spesso trovano piacere nell'interpretare personaggi opposti. Naturalmente, i ruoli maschili e femminili possono essere liberamente distribuiti a entrambi i sessi. Per il padrone o la padrona di casa, consigliamo il ruolo di Maria, la proprietaria del ristorante. Questo gioco è progettato per un minimo di 16 persone e comprende 4 ruoli opzionali che partecipano ugualmente all'azione. Se i giocatori sono meno di 20, i seguenti ruoli non saranno assegnati: [REDACTED] (se 19 o meno giocatori), [REDACTED] (se 18), [REDACTED] (se 17) e [REDACTED] (se 16).

Gli inviti

Una volta distribuiti i ruoli, mandate gli inviti già pronti ai vostri ospiti per e-mail o per posta. Gli inviti contengono la descrizione del personaggio, brevi note sullo svolgimento della serata e il giornale "L'eco di Corleone". Chiedete agli invitati di dare conferma se ci saranno o meno, perché dopo tutto è importante per il gioco che ogni personaggio si presenti.

Uno o più ospiti disdicono

Non preoccupatevi, potete continuare a giocare finché c'è il numero minimo di giocatori. Scambiate il ruolo dell'ospite che ha disdetto con un ospite che svolge un ruolo "opzionale" (vedi sopra). Informate quest'ultimo il prima possibile, in modo che possa ancora prepararsi per il (nuovo) ruolo.

La checklist (lista di controllo)

Più avanti in questo documento troverete una chiara check list per una facile preparazione. In questo modo non dimenticherete nulla.

Istruzioni di gioco

Lo svolgimento del gioco:

0. Prima della serata

Tutti i giocatori hanno già ricevuto l'invito prima della serata, hanno letto il profilo del loro personaggio e non vedono l'ora di partecipare alla serata.

1. L'arrivo degli ospiti

Gli ospiti arrivano e si calano nei loro ruoli di personaggi già sulla soglia di casa. Consegnate a ciascun ospite la busta "Indizi 1". Questa viene aperta e letta. È il momento perfetto per un aperitivo di benvenuto.

2. L'introduzione

Non appena tutti gli ospiti sono arrivati, Maria, la padrona di casa, fa un breve discorso agli invitati. Il corso della serata viene nuovamente spiegato brevemente e poi il gioco ha inizio.

Allo stesso tempo, è possibile far partire il buffet di antipasti.

3. Round 1

Ora i giocatori iniziano a conversare e a svolgere i loro compiti in un'atmosfera rilassata. I giocatori fanno conoscenza e apprendono le informazioni più recenti. Questo turno dura circa 40-60 minuti.

4. Avviene un omicidio!

Dopo che la vittima (che sa dall'indizio 1 di essere la vittima) e tutti gli altri giocatori hanno portato a termine i loro compiti, ha luogo l'omicidio. La vittima spegne brevemente le luci, si sente uno sparo e quando le luci si riaccendono è morta sul pavimento.

Suggerimento: preparate del nastro adesivo bianco e segnate la sagoma della persona morta.

5. L'esame

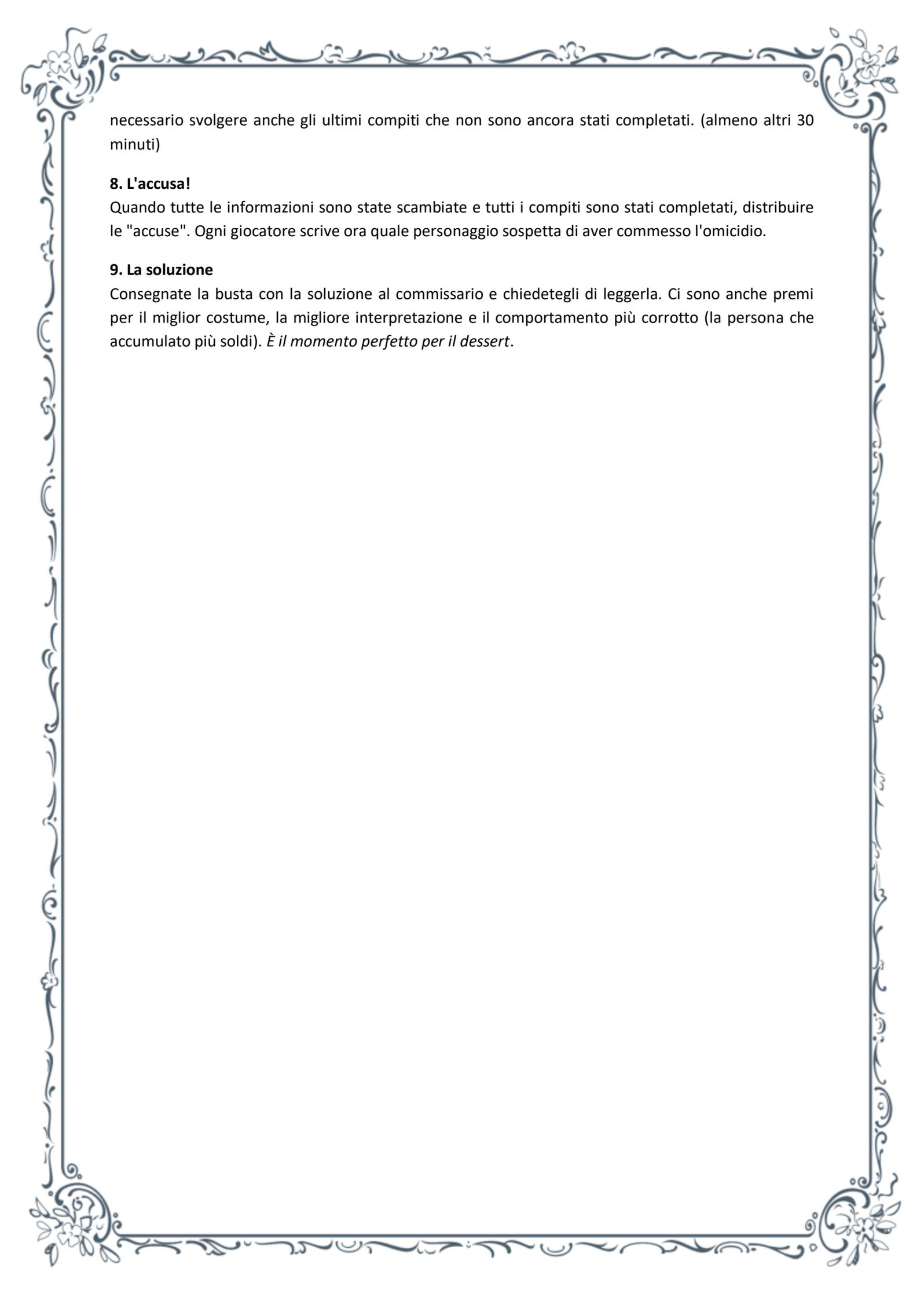
La vittima a questo punto si alza di nuovo, esce brevemente dalla stanza e ritorna nei panni del Commissario Giorgio Falcone. Questo funziona particolarmente bene se si ha a disposizione un berretto a punta, occhiali (da sole) ed eventualmente una giacca a quadri, in modo che la vittima riceva immediatamente un travestimento adatto al nuovo ruolo.

6. Round 2

Ora ogni giocatore riceve la seconda busta (Indizi 2) con ulteriori informazioni e compiti. All'inizio, il commissario appena arrivato (che in precedenza interpretava la vittima) tiene un breve discorso. Il discorso del commissario si trova in questo documento. In seguito, i giocatori possono continuare a discutere tra loro, scoprire i segreti e risolvere il caso. Questa fase richiede circa 40-60 minuti, durante i quali è possibile servire il piatto principale.

7. Vengono presentati tutti le prove raccolte.

Non appena il commissario ha raccolto tutti gli elementi provanti (alcuni giocatori li avevano con sé nella busta "Indizi 2"), li dispone su un tavolo e li spiega brevemente. In seguito, le prove possono essere esaminate con attenzione dagli ospiti e discusse tra loro un'altra volta. A questo punto è

A decorative border with intricate floral and scrollwork patterns surrounds the text. The border is composed of repeating motifs of leaves, flowers, and swirling lines, creating a classic and elegant frame.

necessario svolgere anche gli ultimi compiti che non sono ancora stati completati. (almeno altri 30 minuti)

8. L'accusa!

Quando tutte le informazioni sono state scambiate e tutti i compiti sono stati completati, distribuire le "accuse". Ogni giocatore scrive ora quale personaggio sospetta di aver commesso l'omicidio.

9. La soluzione

Consegnate la busta con la soluzione al commissario e chiedetegli di leggerla. Ci sono anche premi per il miglior costume, la migliore interpretazione e il comportamento più corrotto (la persona che accumulato più soldi). *È il momento perfetto per il dessert.*

L'assegnazione dei personaggi

Personaggio

Interpretato da

Maria Dutto (*consigliato per il/la padrone/a di casa*)

Vito Morelli

Carlo Dragna

Franca Bonanno

Capitano Spadaro

Antonina Trinizia

Jack Goodman

Alfonso Mancuso

Aurora Vitale

Vincenzo Funi

Simona Lecce

Mario Morelli

Toni Di Marco

Sara Occhipinti

Dottoressa Veronica

Marco Vitale

Luca Lecce

Manuele Ferrara

Padre Angelo

Grazia Morelli

Per sapere quali ruoli non vengono assegnati se ci sono 19 o meno persone, consultare la sezione "La preparazione": Attribuzione dei personaggi".

Checklist

Nota: questo gioco può essere giocato anche con un breve tempo di preparazione (circa 1-2 ore), ma si consiglia di iniziare con i preparativi molto prima.

Da una a quattro settimane prima della partita:

- Invitare gli ospiti e chiedere loro, in caso di conferma, di impegnarsi a venire ("Save the date")

Circa una o due settimane prima della partita:

- Assegnare un ruolo a tutti gli invitati che hanno accettato (e annotarlo sul foglio "Attribuzione dei personaggi").
- Mandare gli inviti che consistono in: "lettera di invito", "L'eco di Corleone", "descrizione del personaggio"
- Scrivere una lista della spesa e pianificare cibo e bevande.
- Facoltativo: procurarsi dei piccoli regali (ad esempio una bottiglia di vino) per i premi al giocatore più corrotto, al miglior costume e alla migliore interpretazione.
- Pensare al proprio travestimento

Prima della partita:

- Preparare il cibo
- Decorare la sala e il buffet in tema con la serata.
- Tenere pronta una macchina fotografica
- Stampare e ritagliare i cartellini con i nomi (in questo file), tenere a portata di mano il nastro adesivo o la spilla da balia per appenderli.
- Stampare le banconote, ritagliarle e tenerle pronte (in questo file).
- Stampare le prove (in questo file)
- Stampare, ritagliare e sistemare i foglietti per le accuse (in questo file).
- Stampare "Svolgimento del party con delitto" (in questo file), e tenere a portata di mano le regole del gioco.
- Stampare una copia de "L'eco di Corleone" e tenerla a portata di mano come riferimento (in questo file).
- Stampare il "Discorso introduttivo" e tenerlo pronto (in questo file)
- Stampare il "Discorso prima dell'inizio del Round 2" e tenerlo pronto (in questo file)
- Stampare la tabella "Conteggio e premiazione"
- Stampare l' "Attestato per il miglior costume", l' "Attestato per la migliore interpretazione" e il "L'attestato per il giocatore più corrotto" (in questo file).
- Stampare gli „Indizi“
- Preparare le buste "Round 1" per ogni ospite (incluso il denaro).
- Preparare le buste del "Round 2" per ogni ospite (incluso il denaro e gli eventuali prove - tutto in questo file).
- Stampare la "Soluzione" e inserirla in una busta separata (documento separato).
- Tenere a disposizione del nastro adesivo bianco per tracciare la sagoma della vittima morta (facoltativo).
- Preparare un travestimento per la vittima in modo che possa "trasformarsi" rapidamente in un commissario dopo la sua morte (ad es. occhiali, berretto a punta, giacca a quadri, ecc.).

Spiegare le regole del gioco

Spiegate brevemente le regole agli ospiti presenti. I seguenti punti sono importanti:

- Descrivete lo svolgimento della partita. È sufficiente utilizzare la pagina "Svolgimento del party con delitto" riportata in precedenza in questo documento.
- Gli indizi e i compiti delle buste devono essere portati a termine. Tutte le informazioni note ai personaggi possono essere cedute in cambio di denaro o di altre informazioni, a meno che non sia chiaramente indicato il contrario.
- Se un'informazione non è presente negli indizi, potete e dovete improvvisare in base al vostro ruolo e ai vostri obiettivi.
- Vittima e omicida sono tra noi. Nel primo round, solo la vittima sa che morirà alla fine del turno e riceve istruzioni speciali. L'assassino stesso scopre la sua azione solo nel secondo turno.
- Può capitare che qualcuno commetta un errore, non c'è niente di male. Tuttavia, se ci si accorge nel corso del gioco, le dichiarazioni rilasciate devono essere ritratte il prima possibile.

Questo discorso introduttivo viene pronunciato dalla titolare del ristorante, Maria Dutto, all'inizio del gioco.

Discorso introduttivo

Carissimi ospiti,

Vorrei darvi il benvenuto alla mia festa di compleanno! Anche se il sole si è oscurato a causa della morte di mio padre e al momento c'è poca luce nella mia vita, ho deciso di festeggiare il mio compleanno con voi. Naturalmente, continuerò a gestire il nostro ristorante di famiglia "Valle dei Templi" al massimo livello e sono certa che i vostri palati stasera non resteranno delusi.

Alcuni di voi si saranno chiesti perché io stia organizzando una festa così presto dopo la morte di mio padre. C'è una ragione ben precisa: ho invitato questa sera tutte le persone influenti e potenti di Corleone e vorrei chiedere a ciascuno di voi di aiutarmi a smascherare l'assassino di mio padre nel corso della serata. Perché il più bel regalo di compleanno per me è la giustizia. Che possa essere ripristinata questa notte.

Ma basta con i discorsi! Festeggiamo una serata memorabile in questo luogo meraviglioso...

(Ora è il momento di iniziare: fate conoscenza con gli altri partecipanti e svolgete i vostri compiti).

Discorso prima dell'inizio Round 2

Questo discorso è tenuto dal commissario Giorgio Falcone. (Questo ruolo non viene assegnato all'inizio, ma viene assunto dalla vittima dopo la sua morte). **Non leggete il discorso prima** della partita perché contiene delle informazioni segrete.

Gentilissimi signore e signori,

[REDACTED]



**Sei cordialmente invitato
al party con delitto
„C’era una volta a Corleone“**



Insieme a te, vogliamo trascorrere un'elettrizzante serata nella Sicilia degli anni '50, in un mondo pieno di scaltri mafiosi e funzionari corrotti. Ognuno di noi assumerà un ruolo avvincente, ma attenzione: in mezzo a pietanze prelibate ci sarà anche un omicidio nel menu. Nessuno può stare sicuro di tornare a casa vivo, ma tutti avranno la possibilità di risolvere il caso di omicidio.

Per favore, prenditi un po' di tempo per la preparazione, in modo che tutti gli ospiti conservino a lungo il ricordo di questa serata.

Per favore, leggi la descrizione del tuo personaggio con attenzione.

Qui troverai tutte le informazioni necessarie per la cena con delitto, scoprirai quale ruolo interpreterai e conoscerai i tuoi segreti personali. Se vuoi, puoi già preparare alcune frasi appropriate e praticare le tue espressioni facciali davanti allo specchio.

Non rivelare nulla di ciò che hai letto.

Solo il tuo nome e la tua professione possono essere rivelati, per favore tieni il resto per te.

Ti preghiamo di vestirti in maniera adatta al tuo ruolo.

Nella descrizione del tuo ruolo troverai dei suggerimenti su quali vestiti si confanno al tuo personaggio. Il tuo travestimento non deve corrispondere alla lettera alla descrizione - prenditi solo un po' di tempo e rifinisci il tuo costume anni '50. Questo ti renderà più facile calarti nel personaggio durante la serata con delitto

Leggi “L’eco di Corleone”.

Nel giornale locale qui allegato troverai ulteriori informazioni sugli eventi degli ultimi giorni. Non preoccuparti, non è necessario imparare a memoria l'elenco degli invitati, ma è utile farsi un quadro generale.

Ci vediamo alla cena con delitto!

Ti spiegheremo le regole del gioco la sera stessa, ma se sei già curioso di sapere come si svolgerà la nostra serata, puoi trovare tutte le informazioni necessarie su www.mysterando.it.

Maria Dutto festeggia il compleanno nonostante scomparsa del padre



Il popolare ristorante „Valle dei Templi“ a Corleone

La festa di compleanno di Maria Dutto, nota ristoratrice della città, fa parlare di sé. Pochi giorni dopo il presunto omicidio del padre, la giovane donna ha annunciato che avrebbe organizzato il compleanno nella sua pizzeria, "Valle dei Templi". "Voglio inviare un chiaro segnale agli assassini: non ci faremo mettere sotto", ha dichiarato la ventottenne. La lista degli invitati comprende tutti i personaggi di spicco e influenti di Corleone: la trovate alla pagina successiva.

Ristoratore Antonio Dutto rinvenuto morto

Il ristoratore Antonio Dutto è stato trovato morto due giorni fa in uno delle gole profonde non lontano dal paese di Randazzo. "Stiamo attualmente indagando sul caso a pieno ritmo", ha dichiarato il capo della polizia, Capitano Spadaro.

Alfonso Mancuso è stato visto a Messina

Il boss mafioso Alfonso Mancuso, morto e sepolto pochi mesi fa, è stato visto al porto di Messina, secondo i testimoni. L'omicidio dei membri della famiglia Mancuso aveva suscitato grande scalpore.

Appalto per la ricostruzione della chiesa di San Domenico assegnato di nuovo

Dopo che il neoeletto sindaco Aurora Vitale ha assegnato l'appalto per la ricostruzione della chiesa all'imprenditore Toni di Marco e ha pubblicato una lista di imprenditori che avevano tentato di corromperla, l'appalto è stato nuovamente assegnato. Antonina Trinizia, che figura anch'essa nell'elenco dei presunti appaltatori corrotti, ha annunciato ieri sera di aver ottenuto l'appalto. Il parroco di Corleone, Padre Angelo, non si è lasciato impressionare dalla confusa faccenda:



Rovine della chiesa San Domenico

"L'unica cosa che ho a cuore è che la fatiscante chiesa di San Domenico venga ricostruita fedele all'originale, affinché la nostra comunità abbia un degno luogo di culto". Non è stato possibile raggiungere il sindaco per un commento sull'accaduto.

L'eco di Corleone

Informazioni privilegiate - Chi viene alla grande festa di compleanno?

La lista degli invitati alla festa di compleanno di Maria Dutto è un vero e proprio "who's who" della città. Ma vi figurano anche ospiti inaspettati. L'Eco di Corleone vi presenta gli ospiti invitati:

Maria Dutto - Determinata e sicura di sé, la giovane proprietaria della pizzeria "Valle dei Templi", gestisce con successo il locale da sola dopo la morte del padre. Gira voce che sia alla ricerca di un partner adatto.

Vito Morelli - Capo indiscusso della famiglia Morelli, brilla per la sua destrezza politica e non ha problemi a sporcarsi le mani quando la situazione lo richiede. Il lucroso business del contrabbando di sigarette è nelle sue mani, i suoi nemici lo temono.

Carlo Dragna - Lo scagnozzo di Vito Morelli è un esperto di fratture ossee e materiali esplosivi.

Franca Bonanno - Natura gioviale e allegra. Come impresaria di pompe funebri in Sicilia, si guadagna una fortuna con affari più o meno onesti.

Capitano Spadaro - Il petto dell'orgoglioso capo della polizia di Corleone è ornato di medaglie e distintivi, e il capitano tiene regolarmente discorsi sull'etica e la morale. Lui stesso sembra non crederci più da un pezzo.

Antonina Trinizia - L'energica imprenditrice edile va rapidamente su tutte le furie quando l'assegnazione degli appalti pubblici, nonostante l'abbondante uso di tangenti non va come previsto.

Jack Goodman - L'ex soldato americano si è innamorato prima dello stile di vita siciliano e poi delle ragazze siciliane. Ora è il vicecapo della polizia di Corleone.

Alfonso Mancuso - L'ultimo superstite della famiglia Mancuso, un tempo potente, sta tornando in Sicilia e medita vendetta.

Aurora Vitale - Sindaca coraggiosa e audace, ha dichiarato guerra alla corruzione e al nepotismo. Così facendo rischia di non riuscire simpatica a tutti.

Vincenzo Funi - In qualità di titolare della tabaccheria locale, l'anziano intasca belle somme grazie al contrabbando di sigarette e si fuma il tabacco più pregiato.

Simona Lecce - Capofamiglia dei Lecce, pianifica con abili mosse la rapida ascesa della propria famiglia.

Mario Morelli - Il figlio del boss mafioso Vito Morelli impressiona più per le sue abilità di tiro che per la sua intelligenza e lungimiranza.

Toni Di Marco - L'imprenditore edile non riesce a ottenere commesse da un bel pezzo e ha nostalgia dei bei tempi andati.

Sara Occhipinti - Pur non appartenendo a una famiglia mafiosa, ama giocare con il fuoco e accetta incarichi solo se promettono brividi e adrenalina.

Dottoressa Veronica - Dottoressa loquace, è più brava a curare pazienti che a mantenere segreti.

Marco Vitale - Figlio della sindaca, il giovane futuro giudice ha l'imbarazzo della scelta sulle sue opportunità di guadagno.

Luca Lecce - L'abile giovane mafioso supporta le ambizioni della madre Simona Lecce nella lotta per l'influenza e la ricchezza a Corleone.

Manuele Ferraro - Solo pochi sanno che il mansueto e garbato chef del ristorante Valle dei Templi non è solo uno specialista di arancini e pizza.

Padre Angelo - In quanto confessore esperto, il padrino conosce quasi tutti i segreti di Corleone e ha sviluppato un'abilità unica nel convertire le informazioni confessate in denaro.

Grazia Morelli - La stella dell'un tempo popolare cantante e moglie di Vito Morelli sta affondando. Con grinta e decisione cerca di salvare la sua reputazione.

Maria Dutto

Proprietaria della
"Valle dei templi"

Vito Morelli

Capofamiglia dei
Morelli

Carlo Dragna

Mano destra di Vito
Morelli

Franca Bonanno

Impresaria funebre

Capitano Spadaro

Capo della polizia

**Antonina
Trinizia**

Imprenditrice edile

Jack Goodman

Vicecapo della polizia

Alfonso Mancuso

Capofamiglia dei
Mancuso

Aurora Vitale

Sindaca

Vincenzo Funi

Proprietario della
tabaccheria "La
pagghia"

Simona Lecce

Capofamiglia dei Lecce

Mario Morelli

Figlio di Vito Morelli

Toni Di Marco

Imprenditore edile

Sara Occhipinti

Nuova amante di Vito
Morelli

**Dottoressa
Veronica**

Dottoressa

Marco Vitale

Studente di legge e
figlio della sindaca

Luca Lecce

Figlio di Simona Lecce

Manuele Ferrara

Cuoco della
Valle dei Templi

Padre Angelo

Sacerdote

Grazia Morelli

Cantante e moglie di
Vito Morelli

Denaro per mazzette

Ogni giocatore riceve 2 banconote nella prima busta e 1 banconota nella seconda busta. Stampate questa pagina in più copie o utilizzate altri soldi da gioco (ad esempio quelli del Monopoli).



Le accuse

Alla fine del gioco, distribuite una carta delle accuse ad ogni giocatore. È necessario stampare questa pagina più volte.

Accusa!

Io accuso _____ dell' omicidio!

Il mio voto per il travestimento migliore va a:

E per la migliore interpretazione a:

Il saldo del mio conto-mazzette: _____

Firma: _____

Accusa!

Io accuso _____ dell' omicidio!

Il mio voto per il travestimento migliore va a:

E per la migliore interpretazione a:

Il saldo del mio conto-mazzette: _____

Firma: _____

Accusa!

Io accuso _____ dell' omicidio!

Il mio voto per il travestimento migliore va a:

E per la migliore interpretazione a:

Il saldo del mio conto-mazzette: _____

Firma: _____

Accusa!

Io accuso _____ dell' omicidio!

Il mio voto per il travestimento migliore va a:

E per la migliore interpretazione a:

Il saldo del mio conto-mazzette: _____

Firma: _____

Accusa!

Io accuso _____ dell' omicidio!

Il mio voto per il travestimento migliore va a:

E per la migliore interpretazione a:

Il saldo del mio conto-mazzette: _____

Firma: _____

Accusa!

Io accuso _____ dell' omicidio!

Il mio voto per il travestimento migliore va a:

E per la migliore interpretazione a:

Il saldo del mio conto-mazzette: _____

Firma: _____

Accusa!

Io accuso _____ dell' omicidio!

Il mio voto per il travestimento migliore va a:

E per la migliore interpretazione a:

Il saldo del mio conto-mazzette: _____

Firma: _____

Accusa!

Io accuso _____ dell' omicidio!

Il mio voto per il travestimento migliore va a:

E per la migliore interpretazione a:

Il saldo del mio conto-mazzette: _____

Firma: _____

Prova #1 – Esempio (diverso dall'originale)

Descrizione: Pugnale in avorio, probabilmente l'arma del delitto

Luogo di ritrovamento: Cespuglio fuori dal ristorante, rinvenuta da Simona Lecce



Prova #2 – Esempio (diverso dall'originale)

Descrizione: Dossier di polizia su Padre Angelo
Provenienza: Redatto dal Capitano Spadaro



Prova #3 – esempio (diverso dall'originale)

Descrizione: Testamento di Grazia Morelli
Luogo di ritrovamento: Nel cestino della spazzatura

Testamento

Io, Grazia Morelli, con la presente lascio tutto il mio patrimonio artistico e materiale in eredità a mio figlio Mario Morelli. Indico espressamente che mio marito, Vito Morelli, non riceva alcuna eredità.

Firma: *G. Morelli*



Conteggio e premiazione

Alla fine del gioco, potete utilizzare questa tabella per decretare il miglior costume, la migliore performance di recitazione e il giocatore più corrotto.

Personaggio	Premio interpretazione	Premio travestimento	Denaro
<i>Esempior:</i>	IIII IIII	IIII III	3000 lire
Maria Dutto			
Vito Morelli			
Carlo Dragna			
Franca Bonanno			
Capitano Spadaro			
Antonina Trinizia			
Jack Goodman			
Alfonso Mancuso			
Aurora Vitale			
Vincenzo Funi			
Simona Lecce			
Mario Morelli			
Toni Di Marco			
Sara Occhipinti			
Dottoressa Veronica			
Marco Vitale			
Luca Lecce			
Manuele Ferrara			
Padre Angelo			
Grazia Morelli			

Attestato

Questo certificato è stato assegnato a
_____ per la migliore performance
attoriale al party con delitto "C'era una volta a Corleone".
Sei stato/a la star della serata, il tuo aspetto e le tue doti di
interpretazione saranno ricordati a lungo.



Una cena con delitto della casa editrice Mysterando

Attestato

Questo certificato viene assegnato a
_____ per il miglior travestimento al
party con delitto "C'era una volta a Corleone". Il vostro
aspetto alla moda, l'attenzione ai dettagli e lo stile
sfavillante saranno ricordati a lungo.



Una cena con delitto della casa editrice Mysterando

Attestato

Questo certificato è stato assegnato a
_____ per aver incassato una
quantità ingente di tangenti durante il party con delitto
"C'era una volta a Corleone". Il tuo amore per la
corruzione, la tua inclinazione per gli affari sporchi e il suo
incredibile talento nel ricavare qualche soldo da qualsiasi
situazione ti hanno reso/a la star della serata.



Una cena con delitto della casa editrice Mysterando