

Mistero sotto la neve



Info

Istruzioni di gioco

Materiali di gioco

Autore: Richard Bardl

Premessa all'anteprima

Un delittuoso buongiorno a tutte e a tutti,

nelle pagine seguenti potrete farvi un'idea del nostro gioco-delitto "Mistero sotto la neve". Questa anteprima presenta le istruzioni di gioco complete, compresi tutti i materiali di gioco.

Non abbiate paura! Non vi verrà rivelato alcun segreto e potrete partecipare al gioco senza esitazione dopo aver letto questa anteprima. Per questo motivo, abbiamo oscurato e cambiato alcuni passaggi, e non vi mostriamo le descrizioni originali dei personaggi, gli indizi e la soluzione.

Che il divertimento e la sete di verità siano con voi!

La vostra casa editrice Mysterando



Vi ringraziamo di cuore,

per aver scelto questo gioco-delitto della casa editrice *Mysterando*. Il gioco è concepito per 18-60 persone. Nelle pagine seguenti troverete le istruzioni di gioco, il materiale di gioco e preziosi consigli su come trascorrere un momento indimenticabile con gli amici, la famiglia o i colleghi. Vi auguriamo buon divertimento e tante emozioni all'insegna del giallo.

Cosa è successo?

Una fitta nebbia avvolge il castello arroccato nel cuore delle Alpi. Nel paesino ai piedi della montagna si moltiplicano voci e dicerie. Gli artigiani locali sono stati incaricati di montare delle sbarre e costruire una grande piscina. L'insegnante di biologia del villaggio pensa che la moria di pesci sia dovuta allo scarico illegale di acque reflue del castello. Cosa si cela dietro le spesse mura del maniero? Una prigione di lusso? Una sala delle torture? Produzione di droga? Magari tutte e tre le cose?

Il padrone del castello, Sigismondo di Roccanera, si autoproclama "re" di Roccanera e non si sente in dovere di rispondere alle domande indagatrici degli abitanti del paese. Preferisce parlare delle sue opere di beneficenza: finanzia la società di calcio locale, il museo del corno alpino e ora, fiore all'occhiello delle sue attività filantropiche, ha organizzato una serata di gala a scopo benefico.

Quando la sera del gala si presentano gli ospiti, tutti selezionati con estrema cura, gli abitanti del paese sbirciano attraverso le tende. Nessuno ha voluto dare ascolto ai loro avvertimenti sulla tempesta in arrivo. Comincia a nevicare e sembra non voler più smettere, quando ad un certo punto dal castello parte una chiamata d'emergenza: Doris Cortealta, la compagna del proprietario, è morta.

La polizia locale non è la sola a mettersi in moto alla volta del castello innevato. Tutti e sei i partecipanti alla serata di gala mobilitano propri sostenitori per le indagini: la giornalista investigativa Francesca Bartoli allarma i suoi colleghi. Il re Sigismondo di Roccanera convoca la "Libera Lega dei Casati Nobiliari". Una crew di rapper accorre in aiuto del rapper Terrorist-T e poco dopo un gruppo di nerd occhialuti attraversa il salone: sono gli hacker della cripto-miliardaria Mara1337. Selma Ottaviani, la guardia del corpo di Mara, chiama in aiuto i suoi ex colleghi dei servizi segreti. Infine, con un rumore assordante, fa il suo ingresso la famigerata gang di motociclisti "Smell of Gasoline" con a capo Mike.

Ognuno di questi gruppi prende posto nel castello e giura di non andarsene finché il caso non sarà risolto e l'innocenza del proprio beniamino non sarà dimostrata.



Di cosa si tratta?

Di giocare e divertirsi! Voi e i vostri ospiti impersonate diversi ruoli e indagate su un eccitante caso di omicidio. Tuttavia, si consiglia cautela: il colpevole o la colpevole si nasconde tra i presenti. Lui o lei è autorizzato/a a mentire e cercherà di mettere tutti gli altri su una falsa pista. Nel corso del gioco, i partecipanti si scambiano prove e indizi e cercano, grazie alle informazioni raccolte, di smascherare il colpevole. Alla fine, ognuno esprime il suo sospetto e si vota per determinare il colpevole. Riuscirete a risolvere il caso?

Come funziona il gioco?

In questo gioco-delitto in formato extra-large ci sono 6 personaggi centrali (6 sospettati). Tutti loro erano presenti al momento del delitto e l'assassino/a è uno di loro.

Il resto degli ospiti si divide in 6 team di supporto, uno per ciascun sospettato. Tutti i partecipanti ricevono un invito e una descrizione del proprio personaggio.

Per esempio:

Mike è uno dei 6 sospettati. È un motociclista con le due ruote nel sangue e al momento uno dei possibili responsabili del delitto. Quando i suoi amici del motoclub "Smell of Gasoline" lo vengono a sapere, scuotono la testa: "Il nostro Mike, un assassino? — Mai e poi mai." Così la gang di motociclisti di Mike si mette in moto per far luce sul caso e dimostrare l'innocenza del loro amico.

La banda di motociclisti forma così il team di supporto personale di Mike e indaga insieme a lui sul caso.

Oltre a Mike ci sono altri 5 sospettati, e ciascuno di loro ha con sé il proprio team di supporto.

Ogni team di supporto conta dalle 2 alle 9 persone (quindi a seconda del numero di ospiti, possono giocare in tutto tra le 18 e le 60 persone.)

Inoltre, è presente una commissaria della polizia locale. Questo ruolo funge da guida del gioco. Può essere ricoperto, ma non è obbligatorio. (Vedi "Domande frequenti" → "Chi organizza il gioco può partecipare?")



Chi sono i 6 sospettati?

“Re” Sigismondo di Roccanera (64): Pieno di energia e eccentricità, il facoltoso possidente non è proprio il tipo che si gode una vecchiaia placida e oziosa. Ripetute “divergenze” con la legge lo hanno spinto ad acquistare il castello più isolato delle Alpi. A suo avviso, il possesso di tale proprietà gli dà il diritto di fregiarsi del titolo di re.

Al suo fianco ci sono i membri della *Libera Lega dei casati nobiliari*.

Francesca Bartoli (25): La giornalista investigativa smaschera complotti e intrighi nel mondo della politica e dell’economia. Questo procura alla misteriosa Francesca molti ammiratori... ma anche molti nemici.

A supportare Francesca ci sono giornalisti e giornaliste amici.

Terrorist-T (30): ... è il re leone della scena del gangster rap. A colpi di rime sminuzza i suoi nemici e non perde occasione di sfoggiare la sua pesante collana d’oro.

A sostenerlo è arrivata la sua crew di rapper.

Mike (41): Nessuno conosce il suo cognome, ma la sua giacca di pelle nera basta a avvolgerlo in un’aurea di pericolo. Protegge gli amici e annienta i nemici – è meglio schierarsi dalla parte giusta.

Mike è il presidente della gang di motociclisti “*Smell of Gasoline*”, che sono accorsi per dargli man forte.

Mara1337 (26): La fondatrice di Croco Coin è la star miliardaria del mondo delle criptovalute. Le sue incursioni nei negozi di lusso e lo shopping compulsivo fanno sì che Mara possieda praticamente tutto ciò che si può comprare con una carta di credito. Anche gli articoli più costosi bastano a malapena a soddisfarla.

A sostenerla è sopraggiunto il suo variopinto team di hacker e nerd.

Selma Ottaviani (33): Selma è la guardia del corpo di Mara. Acuta e indagatrice, protegge la vita di Mara e i suoi segreti. Chi le pone domande sul suo passato nei servizi segreti deve accontentarsi di risposte brevi e vaghe.

I suoi ex colleghi dei servizi segreti sono arrivati per aiutarla a risolvere il caso.

Nota: naturalmente i ruoli maschili e femminili possono essere distribuiti liberamente a entrambi i sessi. La nostra esperienza ci dice che questo garantisce una dose extra di allegria e divertimento. Tuttavia, ci sono anche gruppi che sono più cauti in questo senso e assegnano i ruoli in base al sesso.

Consigliamo di mescolare il più possibile i team di supporto, in modo che gli ospiti possano conoscersi tra loro.



Domande frequenti

Quanto dura il gioco?

Il gioco dura di solito tra un'ora e 1 quarto e un'ora e 3 quarti e la durata può essere gestita da voi. Una "partita veloce" può svolgersi anche in poco più di un'ora. Se ci si accorge che i gruppi si stanno facendo prendere dall'indagine e hanno bisogno di più tempo per le loro attività investigative, la durata può naturalmente essere estesa. I tempi indicati per ogni round sono stime basate sulle nostre esperienze: il nostro consiglio è di prevedere circa 100 minuti.

Cosa fare se uno o più giocatori disdicono?

I 6 ruoli dei sospettati devono essere necessariamente ricoperti. Se uno di loro viene a mancare, chiedete ad una persona del suo team di supporto di assumere il ruolo di sospettato.

I personaggi di supporto possono essere ricoperti a piacere. Se qualcuno si ritira, questo ruolo non deve essere sostituito, ma semplicemente eliminato. Tuttavia, ogni team di supporto deve essere composto da almeno una, ma preferibilmente due persone. Quindi, solo nel caso improbabile in cui tutti i personaggi di un team disdicano, dovrete chiedere a qualcuno di un altro team di cambiare.

Chi organizza il gioco può partecipare?

Consigliamo a chi organizza di assumere il ruolo di commissario e di dirigere il gioco. Se avete già un po' di esperienza con le cene con delitto e desiderate partecipare, potete anche interpretare un ruolo all'interno di uno dei team di supporto. Ciò funziona particolarmente bene con gruppi piccoli. In tal caso, però, oltre al vostro ruolo dovrete anche gestire l'andamento del gioco e tenere d'occhio il tempo.

È previsto un menù da associare al gioco?

Forse siete già a conoscenza di altri tipi di cena con delitto, in cui si gioca generalmente tra le 3 e le 4 ore e si mangia durante il gioco. Per questo gioco-delitto consigliamo invece di concentrarsi completamente sulla partita e di consumare il pasto o prima o dopo. (La durata stimata è tra un'ora e 1 quarto e un'ora e 3 quarti)

A partire da quale età si può giocare?

Il gioco non contiene scene esplicite o piccanti, consumo di droghe o elementi simili. Si basa invece su umorismo, personaggi stravaganti e un intricato caso di omicidio. Per i ruoli dei sospettati consigliamo tuttavia un'età minima di 16 anni.

I team di supporto possono essere composti liberamente: bambini e adulti possono giocare insieme e ricevono ciascuno un proprio personaggio. Una soluzione efficace per i bambini piccoli che non sanno ancora leggere, è di far condividere loro un ruolo con un adulto.

Anche genitori con bambini piccoli, persone reperibili, partecipanti incerti, ritardatari o chi deve andare via prima possono essere integrati senza problemi. La cosa migliore è che interpretino ruoli dei team di supporto.

Ci si deve travestire per forza?

Naturalmente, travestirsi non è un obbligo, ma lo consigliamo vivamente, perché rende la cena con delitto molto più divertente e rende più facile per i giocatori far propri i rispettivi ruoli. Vi consigliamo di specificare già nell'invito che gli ospiti dovranno presentarsi travestiti. Non è necessario un costume elaborato: anche piccoli accessori (occhiali, cappelli, barbe finte o una targhetta fatta a mano) possono fare una grande differenza. Ogni giocatore riceve suggerimenti per il travestimento nella descrizione del proprio personaggio.

Come avviene il delitto?

Il delitto è già avvenuto prima dell'inizio del gioco; non ci sarà nessun altro delitto durante la partita.

Quanto tempo di preparazione è necessario?

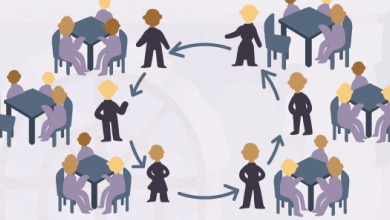
Come per tutte le nostre cene con delitto, si può scegliere di giocare subito, ma è consigliabile prendersi del tempo per preparare tutto con calma. Il tempo di preparazione strettamente necessario per stampare, tagliare e assegnare tutti i documenti è di circa due ore.

Come spiego le regole del gioco ai miei ospiti?

Le regole si spiegano in 5 minuti. Utilizzate a questo scopo il testo "Spiegare le regole del gioco", più avanti in questo file.



Svolgimento del gioco

1. Discorso introduttivo – La commissaria spiega le regole e legge ad alta voce il discorso introduttivo. Tutti gli ospiti si calano nel proprio personaggio.	
2. I 6 sospettati si presentano – Le domande non sono ancora permesse. Dopo la presentazione i giocatori si riuniscono nei loro team.	
3. Raccogliere indizi – I giocatori (inclusi i sospettati) di ciascun team si dividono tra loro i propri “Indizi 1”. Ognuno svolge le azioni ivi descritte e, così facendo, viene a conoscenza di nuove informazioni e indizi.	
4. Indagare – I giocatori (inclusi i sospettati) fanno ritorno al proprio quartier generale e discutono le nuove informazioni ottenute.	
5. I team interrogano i sospettati – Ogni sospettato si alza e va in un altro quartier generale. Si procede a rotazione, in modo che ogni sospettato passi almeno una volta da ogni team non suo. (Solo l’assassino può mentire; tutti gli altri devono dire la verità.)	
6. Raccogliere indizi – questa volta con “Indizi 2”	<i>vedi 3</i>
7. Indagare	<i>vedi 4</i>
8. I team interrogano i sospettati	<i>vedi 5</i>
9. Conclusione delle indagini –Ogni team scrive chi vuole accusare dell'omicidio. (È anche possibile accusare il sospettato del proprio team).	<i>vedi 4</i>
10. Soluzione – La commissaria legge ad alta voce la soluzione, ponendo così fine al gioco.	

I preparativi

Potete regolare i preparativi per il party con delitto in base al tempo che avete a disposizione. Se decorate la stanza con cura e realizzate un costume elaborato, i preparativi richiederanno naturalmente più tempo. Vi consigliamo di prevedere almeno due ore di tempo di preparazione per la stampa e la sistemazione dei materiali di gioco

Tipp: Suggerimento: potete organizzare il gioco anche in due o tre persone, così da distribuire il da farsi tra più persone.

Stampare

Per giocare non è necessario stampare tutte le pagine. Il numero di pagine da stampare varia a seconda del numero di partecipanti e a seconda che vogliate inviare gli inviti via e-mail o in formato cartaceo. Il numero minimo di pagine da stampare è di circa 80: quindi, per 60 partecipanti, poco più di una pagina a persona; per 40 partecipanti, circa due pagine a persona.

In caso di necessità, un telefono cellulare o un tablet possono anche sostituire la stampa di singole pagine (per esempio andate perse). Se voi che organizzate volete partecipare al gioco, dovete evitare di leggere i documenti "Indizi", "Soluzione" e le descrizioni dei personaggi delle altre persone.

Preparare i documenti di gioco

Forse avete già fatto altri giochi o cene con delitto, in cui ogni giocatore riceve i propri indizi. Qui il funzionamento è differente: **ogni team** riceve i propri indizi, ovvero 10 indizi per ciascun turno. Gli indizi contengono informazioni e piccoli compiti. Quale membro del team riceva quale indizio non ha importanza.

Gli indizi sono diversi da un team all'altro.

Ci sono gli Indizi 1 e gli Indizi 2, rispettivamente per le fasi di gioco 3 e 6 (spiegate più avanti).

Stampate i 6 file "Documenti di gioco Team ..."

I documenti di gioco sono fatti in modo da poter essere stampati in formato A4. Alcune pagine A4 contengono un solo indizio, altre ne contengono tre. Ritagliate le pagine con tre indizi in modo che ciascun indizio possa essere preso singolarmente.

Ogni team riceve una busta con gli Indizi 1 e un'altra busta con gli Indizi 2. In tutto avete quindi bisogno di 12 buste (o qualcosa di equivalente). Etichettate le buste con "Indizi 1" (o "Indizi 2") e con il nome del team.

All'inizio del gioco ogni team riceve inoltre le seguenti pagine: "Cartellini con i nomi", "Svolgimento del gioco", "Indagini".

Vi consigliamo di posare sui tavoli dei rispettivi team (= i quartier generali), prima dell'inizio del gioco, le seguenti cose: i cartellini con i nomi già ritagliati, il foglio "Svolgimento del gioco", il foglio "Indagini" e la busta chiusa contenente gli Indizi 1 già ritagliati.

Come funzionano gli indizi?

Il funzionamento degli indizi è spiegato su ciascun indizio stesso. Non è quindi necessario approfondirlo durante la spiegazione delle regole.

Ecco un esempio di indizio (questo è inventato, ma simile a quelli presenti nel gioco):



Team Selma indizi 1

Trova il motociclista in possesso dell'indizio con il cuore.

Presentati brevemente e cerca di scoprire quanto siano leali i motociclisti tra loro. Cosa farebbero se Mike fosse l'assassino?

Racconta poi ciò che sai *sul caso*. Il re Sigismondo di Roccanera si richiama ad una legge vigente nel Medioevo. Su questa base lui e *Libera Lega dei casati nobiliari* sostengono che i castelli e le fortezze delle Alpi abbiano lo status di stati autonomi e possano conferire titoli nobiliari. Questa interpretazione è fortemente contestata al di fuori della Lega.

Anche l'altra persona sa qualcosa *sul caso*. Ascolta e prendi nota. Se hai ulteriori indizi, eseguil. Poi torna nel tuo quartier generale.

Disporre sedie/tavoli ecc.

Nota: la disposizione di tavoli e sedie è illustrata nel foglio "Svolgimento del gioco".

Ci sono alcune fasi del gioco in cui gli ospiti si limitano ad ascoltare. Queste fasi sono:

- Fase 1. Qui voi spiegate le regole e leggete ad alta voce il discorso introduttivo. È importante che tutti gli ospiti prestino attenzione. Se si ha a che fare con un gruppo molto ampio si può ricorrere ad un microfono o ad un piccolo palco improvvisato.
- Fase 2. I sospettati si presentano davanti a tutti.
- Fase 10. Viene data lettura della soluzione.

In altre fasi gli ospiti si alzano e si mescolano tra loro:

- Fase 3 e fase 6. Ai giocatori vengono distribuiti gli indizi, nei quali trovano informazioni e piccoli compiti da svolgere. Persone di diversi team si incontrano, fanno conoscenza e si scambiano informazioni.

Altre fasi si svolgono nei quartier generali (=un tavolo per ogni team):

- Ciascun team (team = sospettato + team di supporto) ha il suo quartier generale. Qui il team si riunisce nelle fasi 4, 7 e 9 per discutere del caso.
- Nelle fasi 5 e 8 i team di supporto rimangono seduti nel proprio quartier generale, mentre i sospettati girano di tavolo in tavolo e vengono interrogati dagli altri team di supporto.

Questi *quartier generali* possono essere o singoli tavoli ai lati della sala, oppure stanze separate. L'importante è che ci sia una certa distanza tra un quartiere generale e l'altro, in modo che i team non possano origliarsi a vicenda.

I cartellini con i nomi

Più in basso in questo documento troverete cartellini con su scritto il nome per ogni personaggio. Questi cartellini assicurano una facile identificazione dei giocatori. Stampate la pagina e ritagliate i cartellini con i nomi. Questi possono poi essere appuntati ai vestiti con del nastro adesivo o una spilla da balia.

Il cibo

Il gioco ha una durata di all'incirca 100 minuti e vi suggeriamo di mangiare o prima o dopo. La scelta delle bevande è completamente a vostra discrezione. Stando alle nostre esperienze, è meglio che tutti gli ospiti ricevano qualcosa da bere prima dell'inizio del gioco; anche piccoli snack e stuzzichini sui tavoli non guastano mai.

Decorazioni

La cornice del gioco è un elegante galà di beneficenza all'interno di un castello alpino. Qui siete voi a fissare gli standard e a decidere quanto tempo dedicare alla decorazione e alla scelta della musica. A volte bastano piccoli dettagli, come candele, fiori o un'insegna "Benvenuti al Castello di Roccanera", a creare l'atmosfera adatta.

Attribuzione dei personaggi

Nel gioco ci sono 6 personaggi principali: i sospettati. In ogni gruppo ci sono persone che interpretano questo ruolo più volentieri di altre, forse avete già in mente alcuni ospiti. Di alcune persone siete sicuri che non hanno alcun problema a stare "sotto i riflettori", di altre siete più incerti. Vi invitiamo a dare uno o due ruoli di sospettati a persone a cui inizialmente non avevate pensato. Spesso si scopre con sorpresa che il sospettato un po' più riservato si anima e prende coraggio nel corso del gioco.

- Assicuratevi che queste 6 persone abbiano davvero tempo e chiedete una conferma certa della loro partecipazione.
- Pregatele di travestirsi in accordo con il personaggio che interpreteranno.

Oltre ai sospettati, sono presenti dai 12 ai 54 personaggi nei team di supporto.

- In teoria si può giocare anche con una sola persona per team di supporto. Quando i team diventano più numerosi, l'interazione tra i gruppi diventa spesso più vivace e le idee più varie. A partire da 8 persone, però, la coordinazione all'interno dei team investigativi diventa più difficile e gli "indizi" devono essere passati di mano in mano. Dipende un po' dal gruppo, ma abbiamo constatato che quando i team sono composti da più di 10 persone (quindi in totale circa 60 partecipanti) la situazione diventa difficile da gestire. Teoricamente però è possibile anche avere un numero maggiore di partecipanti.
- Non c'è bisogno che i team abbiano esattamente lo stesso numero di giocatori, ma è consigliabile fare gruppi con un numero di partecipanti simile.

- Consiglio: mischiate bene i team, in modo che gli ospiti possano fare nuove conoscenze. Per i più piccoli è utile che ci sia un adulto a fianco.

Alle domande “Cosa fare se uno o più giocatori disdicono?”, “Chi organizza il gioco può partecipare?”, “A partire da quale età si può giocare?” e “Ci si deve travestire per forza?” abbiamo risposto sopra, alla voce Domande frequenti.

Gli inviti

Una volta assegnati i ruoli, inviate agli ospiti gli “Inviti e descrizioni dei personaggi”. Potete farlo tramite e-mail, posta, piccione viaggiatore o come preferite. Il file contiene l’invito, una breve introduzione al gioco (“Cosa è successo?”) e la descrizione del proprio personaggio.

La Checklist (lista di controllo)

Più sotto in questo documento troverete una pratica checklist per preparare il gioco, così da essere sicuri di non dimenticare nulla.



Istruzioni di gioco

Prima dell'evento

Tutti i giocatori hanno già ricevuto l'invito al gioco, hanno letto la descrizione del loro personaggio e non vedono l'ora di partecipare.

L'arrivo degli ospiti

Gli ospiti arrivano, si calano nei propri ruoli e si riuniscono nei rispettivi "quartieri generali". Di solito passa un po' di tempo prima che tutti siano arrivati; questo tempo viene utilizzato dai giocatori per conoscere meglio gli altri membri del proprio team.

Quando infine tutti gli ospiti hanno preso posto, concedete ancora qualche minuto, cosicché tutti i giocatori abbiano fatto la conoscenza dei propri compagni di team. Poi iniziate a spiegare le regole. Il gioco si compone delle seguenti fasi:

1. Discorso introduttivo (e spiegazione delle regole)

Illustrate brevemente le regole del gioco, utilizzando a questo scopo il promemoria "Spiegare le regole del gioco", più in basso in questo documento. Qui troverete anche il discorso introduttivo della commissaria. (In tutto all'incirca 5 minuti.)

2. I 6 sospettati si presentano

I 6 sospettati si presentano brevemente davanti a tutti gli ospiti. (Durata: 6 minuti)

3. Raccogliere indizi 1

- Ciascun team (team = sospettato + team di supporto) si riunisce nel proprio "Quartier generale".

Si apre la busta "Indizi 1" e ogni membro del team (compreso il sospettato) riceve più o meno lo stesso numero di indizi.

Ogni indizio contiene un simbolo. Ogni partecipante si alza e va alla ricerca dell'altra persona in possesso dello stesso simbolo. Quando l'ha trovata, svolge il compito indicato sull'indizio. Questa fase dura circa 5-10 minuti.

Un esempio concreto lo trovate alla voce "Come funzionano gli indizi?".

4. Indagare 1

Una volta tornati nel proprio quartier generale, i team discutono delle informazioni appena raccolte. Questa fase dura circa 10-15 minuti.

5. I team interrogano i sospettati 1

Il team di supporto rimane nel quartier generale. Il proprio sospettato si reca ora da un altro team e un sospettato di un altro team arriva nel proprio quartier generale. Quest'ultimo viene interrogato dal team di supporto.

Successivamente i sospettati ruotano tra i tavoli, in modo che ogni sospettato sia stato una volta da ogni team (non proprio). (Raccomandiamo di prevedere esattamente 2 minuti per ogni interrogatorio. Voi, come commissario o organizzatore/moderatore del gioco, cronometrate il tempo: 2 minuti x 5 sospettati stranieri = 10 minuti in totale.)

6. Raccogliere indizi 2

Vedi "Raccogliere indizi 1", ma con la busta "indizi 2".

7. Indagare 2

Vedi "Indagare 1".

8. I team interrogano i sospettati 2

Vedi "I team interrogano i sospettati 1".

9. Conclusione delle indagini

Come nelle fasi "Indagare", ma questa volta si tratta di arrivare alla conclusione finale. Ogni team deve decidere quale sospettato accusare dell'omicidio. (circa 10 minuti)

10. Soluzione

Ciascun team dichiara chi accusa. Poi viene data lettura della "Soluzione". (5 minuti)

Nota riguardo alle tempistiche:

I tempi indicati sono stime basate sulla nostra esperienza; sarete voi a decidere quanto tempo dedicare al gioco e alle singole fasi (Vedi anche "Domande frequenti" → "Quanto dura il gioco?")

- La nostra esperienza ci insegna che, soprattutto quando si ha a che fare con gruppi molto numerosi, è importante spiegare le regole in modo chiaro. Per la gestione delle tempistiche è consigliabile, prima dell'inizio di ciascun turno, comunicare quanto tempo avranno a disposizione i team.
- Se avete a disposizione più tempo, potete naturalmente prolungare i tempi suggeriti da noi. Secondo la nostra esperienza, è comunque consigliabile iniziare il gioco con un ritmo sostenuto. Verso la fine del gioco, ad esempio durante la fase 8 ("I team interrogano i sospettati 2") o 9 ("Conclusione delle indagini"), potete concedere un po' più di tempo, se lo ritenete opportuno.

Assegnazione dei personaggi 1/2

Sigismondo di Roccanera e la *Libera Lega dei casati nobiliari*

Personaggio	Interpretato da	Personaggio	Interpretato da
Sigismondo di Roccanera		Granduca Tony	
Marchesa Mistica		Granduchessa Jessica	
Principe di M.		Imperatrice Ornella	
Principe Guglielmo il Magnanimo		Cavaliere di Rocca Fiera	
Contessa Martina		Principessa Cassandra	

Francesca Bartoli e i suoi amici giornalisti

Personaggio	Interpretato da	Personaggio	Interpretato da
Francesca Bartoli		Aurora Girasoli	
Anna Cioni		Signor Simone	
Gabriele Chiosi		Francesco Taloni	
Giulia Sommer		Matteo Menga	
Martina Meier		Riccardo Recì	

Terrorist-T e i suoi rapper

Personaggio	Interpretato da	Personaggio	Interpretato da
Terrorist-T		Gangster-G	
Maryhme		Melli	
Alan A.		Chateau X	
Calyptus		Chateau Y	
Sis Gun		Money Mustache	

Proseguite alla pagina successiva ...

Assegnazione dei personaggi 2/2

Mike e la sua banda di motociclisti *Smell of Gasoline*

Personaggio	Interpretato da	Personaggio	Interpretato da
Mike		Rino	
Lia		Mirna	
Lupo		Vasco	
Jen		Teddy	
Jezz		Ron	

Mara1337 e i suoi hacker della CrocoCoin

Personaggio	Interpretato da	Personaggio	Interpretato da
Mara1337		∞Disturbed∞	
Manuele666		CH1LL	
Bee42		Sp01ler	
Mast3r		123Spaghettoquantico	
M1str3ss		Hack4Rise	

Selma Ottaviani e gli agenti dei servizi segreti

Personaggio	Interpretato da	Personaggio	Interpretato da
Selma Ottaviani		005	
Lilith Tykor		Miriam Quasar	
M		Mr. Eleven	
OO		Triple X	
Smith		Mrs. Machine	

Checklist

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

Da una a sei settimane prima della partita:

- Scegliete gli ospiti a cui assegnare i 6 ruoli dei sospettati e pregateli di darvi conferma.
- Informate della data anche agli altri ospiti.

Da una o tre settimane prima della partita:

- Assegnate un ruolo a tutti gli ospiti che hanno confermato la loro presenza (e annotatelo sul foglio "Assegnazione dei personaggi").
- Inviate i file "Invito e descrizione del personaggio".
- Decidete come travestirvi.
- Se lo desiderate, procurate bevande e snack per il gioco.

Prima della partita:

- Addobbate l'ambiente in linea con il tema del gioco.
- Assicuratevi di avere la macchina fotografica a portata di mano.
- Stampate le seguenti pagine di questo documento:
 - „Svolgimento del gioco“ – per orientarvi durante le varie fasi.
 - „Spiegare le regole del gioco e Discorso Introduttivo“ – per condurre l'inizio della partita.
- Stampate interamente i seguenti file:
 - I 6 “Documenti di gioco team ...”.
 - „Soluzione”.
- Allestite 6 quartier generali e predisponete ogni tavolo nel modo seguente:
 - Posizionate (o attaccate) sul tavolo il foglio con il nome del team.
 - Mettete su ogni tavolo i fogli “Svolgimento del gioco” e “Indagini”.
 - Ritagliate i cartellini con i nomi e disponeteli sui tavoli (I cartellini possono essere fissati al vestito con nastro adesivo o spille da balia. Tenete anche questi a portata di mano.)
 - Mettete gli „Indizi 1” in una busta. Scrivete sulla busta “Team ... indizi 1” e posizionate ogni busta sul tavolo del rispettivo team.
 - Fate la stessa cosa con “Indizi 2”, ma senza mettere le buste sui tavoli (queste serviranno nella fase 6).
 - Infine disponete sui tavoli carta e penna, gli investigatori devono prendere appunti!

Spiegare le regole del gioco

Prima di procedere alla spiegazione delle regole del gioco, concedete agli ospiti qualche minuto per presentarsi all'interno del proprio team.

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

- Indicate agli ospiti il foglio “Svolgimento del gioco”, presente su ogni tavolo.
- Dopo la spiegazione delle regole darete lettura del “Discorso introduttivo”, poi i 6 sospettati si presenteranno davanti a tutti gli ospiti.
- Nelle fasi di gioco 3 e 6 vengono raccolte informazioni. Nelle buste “Indizi 1” (e poi “Indizi 2”) ogni team trova gli indizi che gli spettano. Ogni membro del team (composto da sospettato e ruoli di supporto) dovrebbe prendere più o meno lo stesso numero di indizi. Tutti gli indizi contenuti nella busta devono essere distribuiti. Gli indizi contengono piccoli compiti. Per eseguirli, i membri dei diversi team si alzano e si mescolano tra loro.
- Quando i compiti degli indizi sono stati completati, ognuno torna al proprio tavolo. Ogni team raduna e discute le nuove informazioni. (fasi di gioco 4, 7 e 9)
- Nelle fasi 5 e 8 ogni sospettato fa il giro dei tavoli degli altri team e ogni team può interrogarlo.
- Il gioco si conclude con la lettura della “Soluzione”.
- Importante: tra i 6 sospettati si cela un assassino/a. Questa persona è l'unica autorizzata a mentire, tutti gli altri devono sempre dire la verità.
- Tutte le informazioni contenute negli indizi sono vere.

Adesso leggete ad alta voce il discorso introduttivo:

Discorso introduttivo

Gentili ospiti,

permettetemi di presentarmi, sono la commissaria Yolanda Hofer e sono responsabile delle indagini. A quanto pare, Doris Cortealta è stata divorata da un cocodrillo. Al momento non siamo ancora sicuri se si tratti di un incidente o di un omicidio.

Visto che siete accorsi in così gran numero, vorrei pregarvi di collaborare alla risoluzione del caso. Abbiamo 6 sospettati. Chiedo a questi di presentarsi brevemente – magari può iniziare Lei, Sigismondo di Roccanera.

(Adesso i sospettati si presentano brevemente. In seguito, tutti si riuniscono nel proprio quartier generale.)

