



Campo Estivo – Tonezza '09

GIOCO DI RUOLO NOTTURNO

“ IL MISTERIOSO GIALLO DI TONEZZA “

• Struttura Generale

Durante le giornate di campo ci sono degli avvenimenti che introducono la storia, spiegando il contesto e seminando qualche indizio. Ogni tanto senza preavviso accade qualche cosa di grosso, oppure vengono ritrovati indizi che dovrebbero chiarire i fatti accaduti.

Alla fine del campo durante l'ultima notte si ha l'epilogo della storia (costruito con una dinamica di gioco), con successiva fase di raccolta generale di indizi e tentativo di ricostruzione dei fatti accaduti da parte dei giocatori. Lo scopo del gioco è riuscire, nella fase finale, a ricostruire l'accaduto in maniera più corretta possibile. Vince chi più si avvicina alla verità.

• La Vicenda e il suo svolgimento lungo i giorni di campo

1. All'inizio del campo si conoscono i quattro personaggi principali del giallo: la dama, la sua donna di servizio, il boscaiolo e lo stalliere. Essi faranno varie comparse in diversi momenti della giornata (si riconosceranno dai caratteristici vestiti), potranno anche mangiare assieme ai ragazzi a pranzo o a cena, o passare per la merenda.
2. Con dei dialoghi durante i pasti, si evince che tra loro quattro non passano ottimi rapporti.
3. Uno alla volta, con il passare dei giorni, vengono tutti trovati morti. Nell'ordine:
 - a. lo stalliere viene trovato appeso ad un albero per i piedi a testa in giù con il suo stesso lazzo
 - b. la dama viene trovata riversa a terra nella sua camera con un bicchiere nei pressi
 - c. il boscaiolo viene trovato nel bosco ferito a morte con la sua ascia
 - d. subito dopo la donna di servizio viene trovata distesa a terra pugnalata lungo il corridoio
4. All'ultima notte di campo, fa il suo ingresso il poliziotto, venuto per investigare sulle morti avvenute. Mentre il poliziotto fa i suoi sopralluoghi, dal vicino bosco arrivano strani rumori e lamenti: sono gli spettri dei quattro personaggi, che vogliono aiutarci a fare giustizia prima di passare definitivamente nell'aldilà.
5. Il poliziotto suddivide quindi i ragazzi in squadre e li manda ad affrontare i quattro spettri raccogliendo più indizi possibili per risolvere il giallo. Assieme ai quattro spettri e al poliziotto, occorrerà fare i conti anche con il demone della morte che accompagna i quattro spettri per ricondurli nelle tenebre.

:: DESCRIZIONE della DINAMICA ::

• Schema Generale

Le squadre dovranno passare una alla volta le cinque prove (i quattro spettri più il poliziotto) senza un preciso ordine. Una volta superata una prova, i quattro spettri rilasceranno un cartellino di identità del proprio personaggio con preziosi indizi che aiutano a ricostruire la vicenda, mescolati con altri indizi inutili (vedi materiale infondo alla scheda).

Il poliziotto rilascerà invece una lettera ritrovata nella casa, ma cifrata. Per decifrarla saranno utili ancora una volta i cartellini di identità degli spettri che riporteranno sul retro la corrispondenza lettera-numero che permetterà di decifrare il messaggio.

Una volta trovate e superate tutte e cinque le prove, ogni squadra tenta di riordinare indizi e idee per dare la propria versione dell'accaduto.



• **Il Demone della Morte**

Ad ostacolare gli spostamenti tra una prova e la successiva, c'è il demone della morte il quale ha il potere di bloccare la squadra se riesce a toccare almeno un componente della squadra. Una volta bloccata, la squadra dovrà consegnare al demone il proprio cartellino PASS, senza il quale non potrà presentarsi da nessuna delle prove. Per riottenere il cartellino PASS dal demone e proseguire quindi il gioco nelle varie prove, la squadra dovrà superare un pegno assegnato dal demone stesso.

Se una squadra viene bloccata per la prima volta, il pegno consisterà nel recuperare l'arma del delitto di uno dei personaggi, che è stata precedentemente sistemata nei pressi del corrispondente luogo del delitto:

- stalliere: lazzo sull'albero
- dama: bicchiere nella stanza
- boscaiolo: ascia nel bosco
- donna di servizio: pugnale nel corridoio

Per superare questo primo pegno viene quindi richiesto alla squadra di ricordarsi dove e con cosa un determinato personaggio è morto.

Per le successive volte che una squadra viene bloccata dal demone della morte, i pegni possono essere inventati sul momento dal demone (ad esempio: trovare dieci pigne, fare una capriola a testa,...)

La presenza del demone dovrebbe aiutare le squadre a procedere tutte circa con la stessa velocità, cercando di fermare quelle più avanti nelle prove.

• **Le Prove**

STALLIERE – abilità al lazzo

Si dispongono dieci bottiglie di plastica in riga e i componenti della squadra sono a qualche metro dalla riga di bottiglie. Le bottiglie hanno degli uncini di fil di ferro fissati ai fianchi in modo da facilitare la presa al lazzo. Bisogna prendere al lazzo le bottiglie (almeno quattro) e trascinarle fino a riuscire a prenderle con la mano senza oltrepassare il limite di distanza fissato. Se una bottiglia viene presa al lazzo ma viene persa lungo il trascinarsi, viene riportata in posizione iniziale.

Una volta recuperata la bottiglia, si legge l'inizio di un proverbio riportato sulla bottiglia stessa, e la squadra deve completarlo. Se non riesce a completarlo, la bottiglia non viene contata per buona e occorre proseguire con le rimanenti bottiglie.

BOSCAIOLO – conoscenza del legno

Nei pressi del boscaiolo vengono seminati diversi paletti di legno, ciascuno con dei chiodi conficcati in numero casuale ma diverso per ognuno (16, 18, 22, 23, 25, ...). La squadra deve trovare il paletto con il numero di chiodi richiesto dal boscaiolo.

Il boscaiolo per riconoscerlo avrà segnato ogni paletto ad esempio con una lettera che gli indichi il numero di chiodi conficcati in ogni paletto. Questo per evitare di dover contare ogni paletto che arriva dalla squadra.

DAMA – cura di bellezza

Ogni componente della squadra doveva spalmarsi dell'uovo sulle dita (che fa molto bene alle unghie, secondo la dama). Dopo di questo la squadra doveva riuscire a contare i chicchi di riso dentro ad un piatto. La cosa è resa alquanto difficile dalle dita impiastrocciate che fanno attaccare tutti i risi tra sé e con le dita.

DONNA DI SERVIZIO – lavapiatti

Su un piatto erano presenti vari rimasugli puzzolenti di cibarie. La squadra doveva, utilizzando solamente un cucchiaio di plastica tenuto in bocca, raccogliere questi avanzi.

POLIZIOTTO – autopsia

La squadra doveva rovistare tra le viscere di un cadavere (manichino riempito di avanzi umidi) alla ricerca di una chiave che avrebbe aperto una cassaforte contenente la lettera cifrata da consegnare alla squadra stessa.



:: la SOLUZIONE del CASO ::

Tutti gli assassini sono avvenuti per un intrigo amoroso tra i quattro personaggi.

La donna di servizio è innamorata follemente del boscaiolo, il quale però ama la dama [donna: “amavo un uomo” / boscaiolo: “amavo una donna” / dama: “in troppi mi amavano”].

La donna di servizio chiede al suo amico stalliere di intrecciare una falsa storia con la dama, per far desistere il boscaiolo [donna: “ho chiesto aiuto” / stalliere: “ho aiutato qualcuno”, “avevo un’amica”, “ho finto di essere innamorato” / dama: “avevo una storia”].

Il boscaiolo ingelosito ammazza lo stalliere [boscaiolo: “ho ucciso (2 volte)”]

A questo punto la donna delle pulizie scrive la lettera al taglialegna, e passa dalle parole ai fatti ammazzando la dama rivale in amore [donna: “ho ucciso” / dama: “mi hanno avvelenata” / lettera:” Ma come fa a piacerti quella? Non vedi che è tutta falsa? Io solo ti amo davvero, e sarei disposta a tutto per averti. Anche ad ammazzare!”]

Il boscaiolo che riceve la lettera capisce subito che è la donna delle pulizie ad avere ucciso la sua amata e la ammazza a sua volta [boscaiolo: “ho ucciso due volte”, “ho fatto vendetta”]

Subito dopo si suicida dalla disperazione [boscaiolo: “non mi hanno ucciso”]

Da notare che il ritrovamento dei corpi del boscaiolo e della donna delle pulizie sono invertiti rispetto all’ordine delle morti. Questo fa volutamente sviare un po’ i ragionamenti, ma non va contro la ricostruzione.

:: MATERIALE ::

- cartellini di identità dei quattro personaggi (vedi allegato: 4 pagine fronte, 4 pagine retro)
- cartellini PASS per le squadre (vedi allegato: 1 pagina)
- lettera cifrata (vedi allegato: 1 pagina)
- vestiti di scena (per i quattro personaggi + poliziotto + demone)
- armi del delitto, per le scene dei delitti e per il recupero durante il gioco finale (bicchiere, pugnale, ascia, corda)
- PROVA STALLIERE: 10 bottiglie di plastica con gancetti e proverbi, corda
- PROVA BOSCAIOLO: 10 paletti di legno con chiodi conficcati e lettere indicate
- PROVA DAMA: uovo crudo, piatto di plastica, riso
- PROVA DONNA DI SERVIZIO: piatti di plastica, cucchiari di plastica, avanzi di cibo
- PROVA POLIZIOTTO: manichino, avanzi di cibo, chiave

La donna di servizio



- ◆ ho chiesto aiuto
- ◆ mi spaventano i sorze
- ◆ ho ucciso
- ◆ non sono stata avvelenata
- ◆ sono allergica alla polvere
- ◆ amavo un uomo

La donna di servizio



- ◆ ho chiesto aiuto
- ◆ mi spaventano i sorze
- ◆ ho ucciso
- ◆ non sono stata avvelenata
- ◆ sono allergica alla polvere
- ◆ amavo un uomo

La donna di servizio



- ◆ ho chiesto aiuto
- ◆ mi spaventano i sorze
- ◆ ho ucciso
- ◆ non sono stata avvelenata
- ◆ sono allergica alla polvere
- ◆ amavo un uomo

La donna di servizio



- ◆ ho chiesto aiuto
- ◆ mi spaventano i sorze
- ◆ ho ucciso
- ◆ non sono stata avvelenata
- ◆ sono allergica alla polvere
- ◆ amavo un uomo

La donna di servizio



- ◆ ho chiesto aiuto
- ◆ mi spaventano i sorze
- ◆ ho ucciso
- ◆ non sono stata avvelenata
- ◆ sono allergica alla polvere
- ◆ amavo un uomo

La donna di servizio



- ◆ ho chiesto aiuto
- ◆ mi spaventano i sorze
- ◆ ho ucciso
- ◆ non sono stata avvelenata
- ◆ sono allergica alla polvere
- ◆ amavo un uomo



il taglialegna

- ◆ non mi hanno ucciso
- ◆ ho ucciso due volte
- ◆ mi sono appena comprato una sega nuova
- ◆ ho fatto vendetta
- ◆ amavo una donna
- ◆ il cappello mi irrita il cuoio capelluto



il taglialegna

- ◆ non mi hanno ucciso
- ◆ ho ucciso due volte
- ◆ mi sono appena comprato una sega nuova
- ◆ ho fatto vendetta
- ◆ amavo una donna
- ◆ il cappello mi irrita il cuoio capelluto



il taglialegna

- ◆ non mi hanno ucciso
- ◆ ho ucciso due volte
- ◆ mi sono appena comprato una sega nuova
- ◆ ho fatto vendetta
- ◆ amavo una donna
- ◆ il cappello mi irrita il cuoio capelluto



il taglialegna

- ◆ non mi hanno ucciso
- ◆ ho ucciso due volte
- ◆ mi sono appena comprato una sega nuova
- ◆ ho fatto vendetta
- ◆ amavo una donna
- ◆ il cappello mi irrita il cuoio capelluto



il taglialegna

- ◆ non mi hanno ucciso
- ◆ ho ucciso due volte
- ◆ mi sono appena comprato una sega nuova
- ◆ ho fatto vendetta
- ◆ amavo una donna
- ◆ il cappello mi irrita il cuoio capelluto



il taglialegna

- ◆ non mi hanno ucciso
- ◆ ho ucciso due volte
- ◆ mi sono appena comprato una sega nuova
- ◆ ho fatto vendetta
- ◆ amavo una donna
- ◆ il cappello mi irrita il cuoio capelluto

la dama



- ◆ lo psicologo mi dice che sono una ragazza semplice
- ◆ in troppi mi amavano
- ◆ mi hanno avvelenata
- ◆ mi piace la torta di cornole
- ◆ non ho ucciso
- ◆ avevo una storia

la dama



- ◆ lo psicologo mi dice che sono una ragazza semplice
- ◆ in troppi mi amavano
- ◆ mi hanno avvelenata
- ◆ mi piace la torta di cornole
- ◆ non ho ucciso
- ◆ avevo una storia

la dama



- ◆ lo psicologo mi dice che sono una ragazza semplice
- ◆ in troppi mi amavano
- ◆ mi hanno avvelenata
- ◆ mi piace la torta di cornole
- ◆ non ho ucciso
- ◆ avevo una storia

la dama



- ◆ lo psicologo mi dice che sono una ragazza semplice
- ◆ in troppi mi amavano
- ◆ mi hanno avvelenata
- ◆ mi piace la torta di cornole
- ◆ non ho ucciso
- ◆ avevo una storia

la dama



- ◆ lo psicologo mi dice che sono una ragazza semplice
- ◆ in troppi mi amavano
- ◆ mi hanno avvelenata
- ◆ mi piace la torta di cornole
- ◆ non ho ucciso
- ◆ avevo una storia

la dama



- ◆ lo psicologo mi dice che sono una ragazza semplice
- ◆ in troppi mi amavano
- ◆ mi hanno avvelenata
- ◆ mi piace la torta di cornole
- ◆ non ho ucciso
- ◆ avevo una storia



lo stalliere

- ◆ ho finto di essere innamorato
- ◆ ho aiutato qualcuno
- ◆ non ho ucciso
- ◆ sono superstizioso e ho sempre un ferro di cavallo
- ◆ ho gli stivali sempre pieni di cacca di cavallo
- ◆ avevo un'amica



lo stalliere

- ◆ ho finto di essere innamorato
- ◆ ho aiutato qualcuno
- ◆ non ho ucciso
- ◆ sono superstizioso e ho sempre un ferro di cavallo
- ◆ ho gli stivali sempre pieni di cacca di cavallo
- ◆ avevo un'amica



lo stalliere

- ◆ ho finto di essere innamorato
- ◆ ho aiutato qualcuno
- ◆ non ho ucciso
- ◆ sono superstizioso e ho sempre un ferro di cavallo
- ◆ ho gli stivali sempre pieni di cacca di cavallo
- ◆ avevo un'amica



lo stalliere

- ◆ ho finto di essere innamorato
- ◆ ho aiutato qualcuno
- ◆ non ho ucciso
- ◆ sono superstizioso e ho sempre un ferro di cavallo
- ◆ ho gli stivali sempre pieni di cacca di cavallo
- ◆ avevo un'amica



lo stalliere

- ◆ ho finto di essere innamorato
- ◆ ho aiutato qualcuno
- ◆ non ho ucciso
- ◆ sono superstizioso e ho sempre un ferro di cavallo
- ◆ ho gli stivali sempre pieni di cacca di cavallo
- ◆ avevo un'amica



lo stalliere

- ◆ ho finto di essere innamorato
- ◆ ho aiutato qualcuno
- ◆ non ho ucciso
- ◆ sono superstizioso e ho sempre un ferro di cavallo
- ◆ ho gli stivali sempre pieni di cacca di cavallo
- ◆ avevo un'amica

B = 3
C = 15
D = 20
F = 10

B = 3
C = 15
D = 20
F = 10

B = 3
C = 15
D = 20
F = 10

B = 3
C = 15
D = 20
F = 10

B = 3
C = 15
D = 20
F = 10

B = 3
C = 15
D = 20
F = 10

G = 1
H = 4
L = 7
M = 8

G = 1
H = 4
L = 7
M = 8

G = 1
H = 4
L = 7
M = 8

G = 1
H = 4
L = 7
M = 8

G = 1
H = 4
L = 7
M = 8

G = 1
H = 4
L = 7
M = 8

N = 2
P = 23
Q = 19
R = 17

N = 2
P = 23
Q = 19
R = 17

N = 2
P = 23
Q = 19
R = 17

N = 2
P = 23
Q = 19
R = 17

N = 2
P = 23
Q = 19
R = 17

N = 2
P = 23
Q = 19
R = 17

S = 14
T = 24
V = 5
Z = 6

S = 14
T = 24
V = 5
Z = 6

S = 14
T = 24
V = 5
Z = 6

S = 14
T = 24
V = 5
Z = 6

S = 14
T = 24
V = 5
Z = 6

S = 14
T = 24
V = 5
Z = 6



8-A 15-O-8-E 10-A A 23-IA-15-E-17-24-I 19-U-
E-7-7-A? 2-O-2 5-E-20-I 15-4-E E' 24-U-24-
24-A 10-A-7-14-A? IO 14-O-7-O 24-I A-8-O 20-
A-5-5-E-17-O, E 14-A-17-E-I 20-I-14-23-O-14-
24-A A 24-U-24-24-O 23-E-17 A-5-E-17-24-I.
A-2-15-4-E A-20 A-8-8-A-6-6-A-17-E!

8-A 15-O-8-E 10-A A 23-IA-15-E-17-24-I 19-U-
E-7-7-A? 2-O-2 5-E-20-I 15-4-E E' 24-U-24-
24-A 10-A-7-14-A? IO 14-O-7-O 24-I A-8-O 20-
A-5-5-E-17-O, E 14-A-17-E-I 20-I-14-23-O-14-
24-A A 24-U-24-24-O 23-E-17 A-5-E-17-24-I.
A-2-15-4-E A-20 A-8-8-A-6-6-A-17-E!

8-A 15-O-8-E 10-A A 23-IA-15-E-17-24-I 19-U-
E-7-7-A? 2-O-2 5-E-20-I 15-4-E E' 24-U-24-
24-A 10-A-7-14-A? IO 14-O-7-O 24-I A-8-O 20-
A-5-5-E-17-O, E 14-A-17-E-I 20-I-14-23-O-14-
24-A A 24-U-24-24-O 23-E-17 A-5-E-17-24-I.
A-2-15-4-E A-20 A-8-8-A-6-6-A-17-E!

8-A 15-O-8-E 10-A A 23-IA-15-E-17-24-I 19-U-
E-7-7-A? 2-O-2 5-E-20-I 15-4-E E' 24-U-24-
24-A 10-A-7-14-A? IO 14-O-7-O 24-I A-8-O 20-
A-5-5-E-17-O, E 14-A-17-E-I 20-I-14-23-O-14-
24-A A 24-U-24-24-O 23-E-17 A-5-E-17-24-I.
A-2-15-4-E A-20 A-8-8-A-6-6-A-17-E!

[SOLUZIONE]

Ma come fa a piacerti quella? Non vedi che è tutta falsa? Io solo
ti amo davvero, e sarei disposta a tutto per averti. Anche ad
ammazzare!