



Gioco Notturmo - Fongara 2012

Ossa e Mistero

La Storia

Personaggi

La vittima: Agostina Watson in Bennett;
Il nipote ereditario: Filiberto Bennett;
Il vecchio: Toni Vanga;
L'archeologo: Henry Jones;
Il prete: Don Gesualdo;
Il poliziotto: Elmo Holtz.

Storia effettivamente accaduta, ma che durante il gioco non viene completamente svelata

Siamo nella Fongara del 1980, precisamente nella fattoria del signor Toni Vanga. Il giorno 14 luglio 1980 Toni, ormai sopraffatto dai problemi economici, decide di rapire la ricca signora Agostina per ottenere un riscatto. Nella sua fattoria vivono altri personaggi importanti per questa storia: l'archeologo Henry Jones considerato da tutti pazzo, che si aggira per la tenuta affermando l'esistenza di un tesoro appartenente ad Agostina; e il non ancora poliziotto Elmo Holtz, che al tempo lavorava come bracciante presso la fattoria. Elmo, il 17 luglio 1980, mentre stava compiendo le sue solite mansioni entra nella stalla in cui trova rinchiusa Agostina. Dopo aver scoperto l'identità della donna dalla stessa e dal momento che credeva alla storia raccontata dall'archeologo Henry Jones, decide di farle rivelare il nascondiglio del tesoro. Dal momento che la donna non cede alle sue minacce, preso dalla rabbia la uccide con del veleno.

Per comprendere gli indizi della storia, sono importanti anche i retroscena. Agostina, infatti, nascondeva veramente un tesoro. Durante la confessione aveva rivelato al suo confidente e amico Don Gesualdo il luogo in cui lo aveva nascosto e la sua preoccupazione riguardo alcune minacce che aveva ricevuto. Dopo la notizia della morte della donna, Don Gesualdo andò a recuperare il tesoro.

Corre il 2012 e a Fongara viene ritrovato un misterioso osso, che si scoprirà essere appartenente ad Agostina Watson in Bennett, di cui non si è mai scoperto l'assassino. La polizia di Fongara ha assegnato il caso al poliziotto Elmo Holtz e nel frattempo il nipote Filiberto Bennett attende ancora l'eredità lasciata da sua nonna.

Dinamica del gioco

I ragazzi sono divisi in squadre da 5-6 persone.

I personaggi sono sparsi per la casa o all'esterno. Ognuno di essi ha 2 o 3 indizi (in ordine di difficoltà), che consegnerà alla squadra al superamento di una prova.

Le squadre potranno decidere se ottenere tutti gli indizi o meno. Lo scopo della squadra è quello di rispondere alle domande:

- Chi è l'omicida?
- Qual è l'arma del delitto?
- Chi ha il tesoro?
- Come ha fatto a trovare il tesoro?

La squadra, quando ritiene di aver risposto a tutte queste domande correttamente, va dal personaggio che secondo lei ha il tesoro e gli espone le risposte. Se vanno dal personaggio giusto e le risposte sono corrette la squadra ha vinto. La squadra ha tre possibilità per tentare la vittoria.



Indizi consegnati dai personaggi (in ordine di consegna)

Filiberto Bennett:

1. Lettera minatoria
2. Foto amicizia prete-vittima
3. Diario

Toni Vanga:

1. Lettera by Henry Jones per Toni Vanga
2. Curriculum

Don Gesualdo:

1. Fucile
2. Veleno

Elmo Holtz:

1. Vanga insanguinata
2. Estratto conto di Toni Vanga
3. Referto medico.

Henry Jones:

non consegna nessun indizio, ma può sviare le squadre.

→ tutti gli indizi sono contenuti nel pdf del materiale del gioco