



Campo Invernale - Castelvecchio '12/'13

GIOCO DI RUOLO NOTTURNO

“ L'HOTEL DEI VIP “

• **Struttura Generale**

Si tratta di un giallo, liberamente tratto dal famoso romanzo "dieci piccoli indiani". La struttura è quella di un gioco di ruolo che si evolve giorno dopo giorno, non limitatamente a determinati momenti della giornata ma in continua evoluzione. 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.

Nel raccontare la vicenda, si indicheranno in azzurro i vari elementi indiziari.

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.

Questo gioco è stato ideato dal GAS originariamente per il campo invernale 2006/'07.

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

I ragazzi al campo sono gli inservienti di un Hotel al top dei servizi situato su un'isola deserta, utilizzato dalle star per passare dei periodi un po' in isolamento, per staccare dal mondo dei media ma senza rinunciare a tutti i comfort di massimo livello. Stiamo parlando insomma di un Hotel a 5, ma che dico 6, 7,... 10 stelle. Tutto il personale di servizio è in fermento perché sta per arrivare ad alloggiare per qualche giorno un gruppo di personaggi famosissimi. Queste sono le parole con le quali il direttore dell'albergo invita il suo staff (i ragazzi quindi) ad accogliere con la massima gentilezza e professionalità gli ospiti in arrivo:

«Finalmente dopo anni di lavori il nuovissimo albergo è pronto, è stupendo perché garantisce una vacanza rilassatissima, visto che non ci sono contatti con l'esterno, tranne il telefono per le emergenze, a cui io ho accesso, non ci sono mezzi per venire o andare dall'isola se non il traghetto che sta per portare qui gli ospiti e che verrà a prenderli fra pochi giorni. Insomma Noi offriamo una vera vacanza, dico noi, perché io sì sono il direttore dell'albergo, ma se tutto ciò funziona è anche grazie a voi ragazzi che siete la crem della crem nel campo della ristorazione e dei servizi. Siete stati selezionati da numerosi alberghi della catena Universal Navigation Keith & Normann O'Winnery che hanno deciso di aprire quest'isola-albergo. Adesso finalmente stanno per arrivare i primi ospiti di questi 3 giorni di prova dell'albergo , OHH ecco che arrivano gli ospiti...»

A questo punto arrivano i sei ospiti: un poliziotto in pensione famoso per essere stato presente durante una grossa rapina in una banca, un ingegnere informatico arricchitosi avendo inventato un codice di sicurezza indecifrabile, la pattinatrice vincitrice delle ultime due olimpiadi, una diva ora sulla cresta dell'onda, un medico di rinomata fama, e un cacciatore campione del mondo di caccia al castoro.

Si presentano brevemente agli inservienti e poi si ritirano subito nelle proprie camere.

Purtroppo il giorno dopo, gli ospiti hanno già di che ridere sulla qualità del servizio, al che il direttore riunisce gli inservienti e li ammonisce:

«Ragazzi qui le cose non stanno partendo per il verso giusto, al dottore è **sparita una siringa** e alla diva **manca un braccialetto**, guai a chi di voi l'ha preso. Non dovrei nemmeno dirlo, ma... tenete gli occhi aperti nel caso fosse stato uno degli ospiti»

*Successivamente si ha il **primo delitto**.*

*Mentre gli ospiti sono riuniti a tavola, il direttore serve loro una torta al limone. Al primo morso il cacciatore rovina a terra. Subito il dottore diagnostica un forte shock anafilattico causato da un'allergia alla fragola. Il direttore allora conferma che la torta che egli aveva servito era al succo di limone, ma allo stesso tempo assaggiando la fetta di torta del cacciatore, si scopre che effettivamente era impregnata di **sciropo di fragola**. Il direttore si difende così:*



«Gentili ospiti, deve essere stato certamente un incidente, invito gli ospiti ad andare nelle loro stanze e mi scuso per l'inconveniente. Invito inoltre gli inservienti a proseguire con le normali attività»

La diva allora si lamenta e dice che vuole tornare a casa, anche gli altri ospiti a disagio vorrebbero andarsene. A questo punto il direttore promette che chiamerà la terraferma utilizzando il suo telefono di emergenza per far venire a prendere i cinque ospiti rimasti.

Il giorno dopo sfortunatamente il direttore è costretto ad ammettere che il telefono è fuori servizio a causa di un guasto. Ne approfitta anche per indire una riunione speciale con tutto il personale di servizio dell'hotel. Ecco le sue parole ai ragazzi:

«Sono qui per spiegarvi che a causa dell' "incidente" di ieri e del malfunzionamento del telefono si dovranno adottare misure straordinarie per evitare altri guai, invito dunque tutti a prestare attenzione a quel che succede perché io ormai non ci capisco niente. Anzi offro anche un premio per chi mi farà alla fine il miglior resoconto delle vicende accadute nell'albergo»

*All'improvviso nel bel mezzo della riunione si sente uno sparo e tutti vanno a vedere quello che è successo. Si trova la **seconda vittima**: la diva, uccisa dal colpo della pistola. Si trova anche nei pressi l'immagine di una **macchina targata LA31102**. A questo punto il direttore chiede al poliziotto se lo può aiutare, e lui dice che non c'è da preoccuparsi e che entro il pomeriggio del giorno seguente avrà risolto la questione trovando l'assassino. Nel frattempo l'unica cosa da fare è restare calmi, l'agitazione non serve a nulla.*

Ecco la terza vittima. A fine cena il poliziotto dopo aver **bevuto tutto il bicchiere** si sente male. Subito il dottore (che era lì vicino) si offre per aiutarlo e visitarlo, quindi lo prende e lo porta in camera sua, rifiutando l'aiuto di tutti. Anche il direttore si offre di aiutare il dottore, magari anche solo a portarlo, ma egli lo lascia fuori dalla stanza.

Poco dopo il dottore torna giù nel salone dicendo che il poliziotto è morto, probabilmente per avvelenamento, ma deve ancora fare gli ultimi accertamenti. Per il direttore è d'obbligo indire un'altra riunione, questa volta riunendo tutto il personale e gli ospiti. Ecco le parole del direttore:

«Signori, finché erano furti e piccole sparizioni di oggetti ok, ma qui si esagera, già 3 morti in due giorni!! Ora che anche il poliziotto è morto gestirò io la faccenda, non mi fido di nessun altro, quindi ora prenderò tutti gli ospiti e farò un giro delle stanze. Li prenderò tutti: la pattinatrice, il dottore... ehi il dottore dov'è? Adesso dov'è finito? Andiamo subito a cercarlo per carità...»

*Tutti partono alla ricerca del dottore e lo trovano ahimé morto sulle scale con un grosso ematoma in testa, lì vicino ci sono **un peso da palestra**, e una **scatola di medicine**. Questo è chiaramente il **quarto omicidio**. Ancora sconcertato, il direttore manda alle loro attività i ragazzi e indice l'ennesima riunione, per dare definitivamente una fine a questa serie di omicidi. E' necessario assolutamente salvare gli ultimi due ospiti rimasti in vita! Ecco la decisione presa dal direttore:*

«Signori, solo due ospiti sono rimasti in vita. E devo tristemente constatare che purtroppo tra loro due è presente anche il colpevole di tutti gli omicidi, visto che più di una volta questi fatti di sangue sono avvenuti durante le nostre riunioni di servizio dove voi inservienti eravate tutti presenti! Dopo l'ultima morte, per garantire la sicurezza dell'albergo ho deciso di chiudere i due rimanenti ospiti a chiave nelle loro rispettive camere finché non arriverà il tragheto per riportarli a casa. Anzi ora voi attendete qui nel salone, mentre io vado a portare loro la cena in camera»

*Purtroppo dopo qualche istante il direttore corre giù nel salone e da la triste notizia del **quinto omicidio**: qualcuno ha aperto la stanza della pattinatrice e l'ha strangolata con un **cavo del mouse**. Lì vicino si trova anche **un bambolotto**. A quel punto tutto sembra tristemente chiaro: l'unico ospite rimasto in vita è l'informatico, perciò lui deve essere l'assassino. Tutti quanti si precipitano dunque nella sua stanza, la quale però è chiusa dall'interno, e all'esterno c'è un congegno complicatissimo per l'apertura, accompagnato da questo biglietto:*

"Troppi omicidi si sono succeduti, per la mia tranquillità ho innescato un meccanismo che pochi sapranno aprire. In caso di emergenza, ho lasciato degli indizi per gli agenti o comunque in caso di pericolo"



I ragazzi raccoglieranno gli indizi trovati fuori dalla porta dell'informatico assieme al congegno, e da lì partirà la parte di dinamica del gioco notturno. Lo scopo della dinamica è di riuscire a raccogliere tutti i pezzi mancanti del circuito di apertura, che sono sparsi per la casa.

Finita la dinamica quindi (VEDI DINAMICA PIU' AVANTI) i ragazzi riusciranno ad aprire la porta dell'informatico.

*Aperta la porta, troveranno una scena inaspettata: **il sesto omicidio**. L'informatico presenta infatti un **pugnale piantato nella schiena**, e il suo portatile è acceso e visualizza la seguente frase (con **vistosi errori** nella seconda parte):*

"Scrivo queste frasi perché non voglio che pensiate che io sia un' assassino, mi sono accorto che la porta è aperta, non so se è stato il direttore per vedere se esco o qualcun altro, comunque piuttosto che stare qui ad aspettare io vado fuori. E' ovvio che se non sono io è la pattinatrice ad aver ucciso gli altri, adesso starà attendendo che io dorma per venire fuori. Un modo per uscire dalla sua stanza ce l'ha di sicuro, e sono anche convinto che il direttore la aiuti, altrimenti come avrebbe fatto finora? Ma non starò qui ad aspettare, andrò da lei e la finirò. Spero solo che chi troverà questo testo capisca che non sono stato io ad ammazzare gli altri.

Sono tornato, e penso che non uscirò più da questa stanza, sono andato da la pattinatrice, e l'ho uccisa, poi mi sono chiuso qui dentro e solo ora recupero un po di lucidità per capire, che ce'è qualcosa che non va in tutto questo, troppo facile se fosse tutto finito spero solo di riuscire a sopravvivere fino a domani, poi forse sarò salvo, l'unico modo che ho trovato è stato chiudermi qui dentro, del direttore non mi posso fidare e la servitù non si fiderebbe di un assassino, ho lasciato un biglietto con le indicazioni per aprire la porta della mia stanza, spero che così solo riescano addentrare solo quando il traghettino è già qui"

Lo sconcerto è totale. Le poche certezze che c'erano ora sono completamente cancellate. Al direttore non resta che riunire per l'ultima volta i ragazzi, e tentare di ricucire assieme i vari pezzi della vicenda.

:: DESCRIZIONE della DINAMICA ::

• Schema Generale

Si tratta di una caccia al tesoro. La dinamica parte dall'esterno della stanza dell'informatico, dove i ragazzi troveranno assieme al congegno di chiusura i bigliettini iniziali della caccia al tesoro (uno per squadra). I ragazzi saranno divisi in squadre e ogni squadra partirà secondo l'indicazione del proprio bigliettino. Alla fine della caccia al tesoro, ogni squadra riuscirà a trovare un pezzo di congegno che, assieme anche a tutti gli altri pezzi, aprirà la porta dell'informatico.

• Il Percorso della Caccia

Ogni squadra dovrà passare completamente una catena di diversi bigliettini che rimanderanno da un luogo al prossimo. Metà dei bigliettini indicheranno semplicemente il luogo dove trovare il biglietto successivo, mentre per l'altra metà indicheranno un posto dove troveranno un animatore che consegnerà il biglietto successivo solo dopo aver superato una prova.

• Le prove

Le prove (comuni a tutte le squadre) possono essere di qualsiasi tipo. Ecco ad esempio quattro prove, sufficienti per un gioco notturno che preveda 8 tappe.

1. cantare tre canzoni di un dato cantante
2. completare un crucipuzzle bendati con l'indicazione degli altri compagni non bendati
3. superare un percorso ad ostacoli trasportando degli ingredienti con un cucchiaino
4. comporre un puzzle i cui pezzi sono nascosti e sparsi per la stanza



:: la SOLUZIONE del CASO ::

Alla fine i ragazzi dovranno capire cosa è realmente accaduto. Cioè questo.

• L'assassino

L'assassino è il poliziotto. Egli ha invitato tutti gli altri cinque ospiti in quell'hotel sperduto, appositamente con l'intenzione di farli fuori tutti. Il movente è dovuto al fatto che i cinque personaggi avevano tutti fatto qualche cosa di deplorabile nella loro vita, ed erano riusciti a farla franca. Dunque per un insano senso di "giustizia", il poliziotto ha pensato di ucciderli. Per fare questo il piano era diabolico. Si è inizialmente servito di un complice, il dottore, il quale ha falsamente diagnosticato la sua morte, solo per poter così uscire di scena. Per la precisione l'unico omicidio non commesso dal poliziotto è stato quello commesso dall'informatico (che ha confessato), perché convinto di essere di fronte ad una pattinatrice assassina. Infatti il poliziotto ha aperto in qualche modo entrambe le porte della pattinatrice e dell'informatico, in modo da istigare quest'ultimo ad ammazzarla. Dopo che l'informatico ha commesso l'omicidio, il poliziotto lo ha a sua volta ammazzato.

• Gli Indizi

oltre agli indizi indicati in blu lungo il racconto, ci sono anche altri ritrovamenti di oggetti vari che aiutano a ricucire tutta la vicenda. Eccoli qui, con la relativa spiegazione.

- elenco dei casi irrisolti : è stato trovato un elenco di tutti i casi irrisolti dalla polizia. Questo ha più funzioni: da un'indicazione sul movente, aiuta a capire quali colpe potessero avere gli ospiti, fa capire che il poliziotto è immischiato, collega i vari altri indizi che verranno trovati.
- carta d'identità del poliziotto: essa riporta la foto del poliziotto, ma presenta un nome diverso da quello che egli ha dato al direttore dell'albergo! Il nome reale risulta John Stern, che è nominato tra gli indagati del caso della sparatoria durante la rapina nell'elenco dei casi irrisolti. Questo indica chiaramente che il poliziotto ha qualche cosa da nascondere, e che probabilmente non è un buon individuo visto che risulta implicato nel caso della sparatoria verso un suo collega.
- pistola del cacciatore: viene trovata dopo la morte della diva. E' una Pecos a sei colpi, la stessa di un episodio di sangue riportato nei casi irrisolti. Questo collega il cacciatore al fatto irrisolto del "12/3/99". E' il movente per cui il poliziotto lo vuole morto.
- diario della diva: trovato dopo la sua morte; contiene un commento sull'informatico e su un suo collega morto in un incidente. Questo collega l'informatico al caso irrisolto "25/3/04". E' il movente per cui il poliziotto lo vuole morto.
- siringa con sciroppo di fragola: trovata dopo la morte del cacciatore, indica che lo shock alimentare non è stato un incidente.
- peso da palestra: usato per ammazzare il dottore. Vuole essere un falso indizio che riconduce alla pattinatrice (il peso era il suo, e aveva dichiarato di averlo perso)
- immagine dell'automobile: lasciata dal poliziotto sul luogo del delitto della diva, per indicare il perché della sua morte. La targa dell'auto collega la diva al caso irrisolto "3/11/02".
- bambolotto: lasciato dal poliziotto sul luogo del delitto della pattinatrice, per indicare il perché della sua morte. Il bambolotto collega la pattinatrice al caso irrisolto "17/3/5": in realtà la pattinatrice aveva ucciso la piccola figlia e aveva fatto ricadere le colpe sul marito, da lei a sua volta ammazzato.
- filo del mouse: questo è usato dall'informatico per uccidere la pattinatrice.
- poesia in rima: trovata subito appesa ad un muro come ornamento. Un tetro ritornello inventato per sfida dall'assassino, che riporta in forma velata tutte le malefatte degli invitati.