



IL GIALLO DELLE FAVOLE

Gioco per Serata

- Genere: in cerchio, statico
- Ambienti: in interno
- Età: tutte le età

AMBIENTAZIONE

In una notte magica, in una stanzetta isolata della grande casa delle favole, un grosso libro cade a terra per la disattenzione di una bambina che giocando lo fa volare dallo scaffale. E' il magico libro delle favole! e ora che gran confusione si è generata! Personaggi, oggetti, folletti, carrozze, luoghi fatati: tutto è uscito dal libro ed ora girovaga fluttuando a mezz'aria per la stanza! Come se non bastasse uno dei personaggi facendo il furbetto si è nascosto, portando con se l'oggetto di un'altra fiaba. Non vorrà mica inventarsene una tutta sua, vero? Bisogna mettere tutto bene in ordine al più presto: occorre trovare quale personaggio delle favole si è nascosto, in quale luogo di chissà quale altra favola si è nascosto, e che cosa si è portato via con sé. Coraggio, che le indagini abbiano inizio!

PARTENZA e DINAMICA

Il gioco è ispirato al gioco in scatola "cluedo", rivisitato con dinamiche più immediate e senza avvenimenti cruenti. Il risultato è un giallo appassionante che cattura dai più piccoli ai più grandi.

Divisione in squadre e dotazione.

I giocatori si dividono in otto squadre. Le squadre possono essere formate anche da un solo giocatore, tuttavia se i giocatori non sono molti si può anche diminuire il numero delle squadre per avere un certo numero di componenti per squadra. Si consiglia comunque di non scendere sotto le sei squadre.

Ad ogni squadra viene consegnata una scheda riportante l'elenco dei **personaggi**, degli **oggetti** e dei **luoghi** delle nove favole volate fuori dal libro (vedi allegato). Questa scheda è utile per la squadra per tener conto degli indizi che raccoglierà durante lo svolgimento del gioco. Qui sotto sono riportate le nove favole e i relativi oggetti e luoghi.

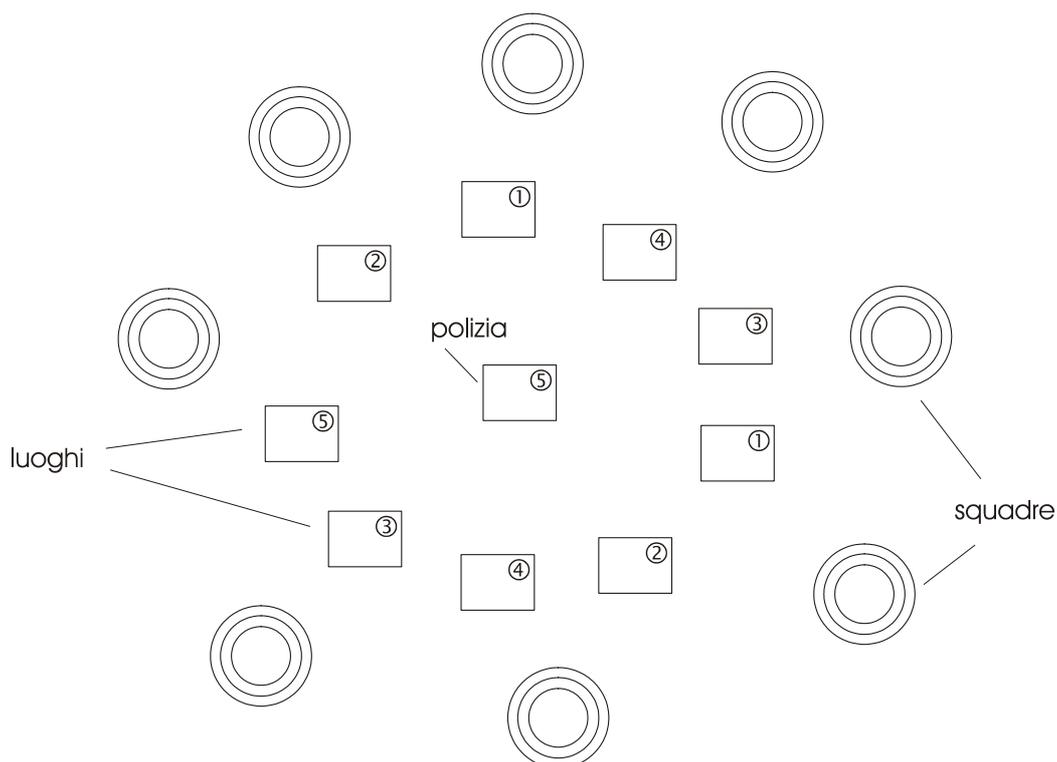
PERSONAGGIO	OGGETTO	LUOGO
Biancaneve	Mela	Bosco
La carica dei 101	Osso	Parco
Cenerentola	Scarpetta	Castello
Peter pan	Polvere fatata	Isola che non c'è
I tre porcellini	Mattoni	Casa
Cappuccetto rosso	Cestino	Sentiero
Alice	Carte	Labirinto
La sirenetta	Perla	Mare
Aladdin	Tappeto	Deserto

Per ciascun personaggio, oggetto e luogo esiste una carta che lo raffigura (vedi allegato). Ogni squadra dovrà pescare a caso una carta tra il mazzo dei personaggi, una tra gli oggetti e una tra i luoghi.

Se le squadre sono otto alla fine rimarrà una terna di carte che saranno nascoste dentro ad una busta la quale verrà chiusa: quella terna di carte rappresenta proprio il personaggio delle favole che è fuggito, portando via con sé quel dato oggetto e nascondendosi in quel dato luogo. E' quindi la terna di carte da indovinare per vincere il gioco. Se le squadre sono meno di otto, le rimanenti terne verranno disposte scoperte, alla vista di tutti, essendo quindi carte escludibili da quelle sospette.

Campo di gioco.

Le squadre sono disposte in cerchio, con i propri componenti raggruppati in modo da potersi consultare senza essere ascoltati dalle squadre avversarie. All'interno di tale cerchio sono sistemati i segnalini dei nove luoghi che formano un secondo cerchio. Al centro di tale cerchio c'è il segnalino della polizia (vedi allegato). Ognuno dei dieci luoghi (compresa la polizia) è associato con un numero da 1 a 5 (due luoghi condividono lo stesso numero). La disposizione risulta quindi la seguente:



Formulazione delle ipotesi.

Si gioca a turno. La squadra di turno tira il dado e il punteggio effettuato indicherà in quali luoghi la squadra potrà formulare la propria ipotesi. Per ogni punteggio da 1 a 5 la squadra avrà due luoghi tra i quali scegliere. Il 6 è un numero jolly che permette alla squadra di andare in qualsiasi luogo. Per rendere più simpatico il gioco si può chiedere di dare una sorta di motivazione dell'ipotesi.



Dopo la formulazione a voce alta dell'ipotesi, la squadra a sinistra dovrà dichiarare se l'ipotesi è plausibile oppure no: se non possiede nessuna delle tre carte nominate nell'ipotesi, dichiarerà l'ipotesi possibile, se invece possiede almeno una delle carte nominate, dovrà dichiarare l'ipotesi impossibile e mostrare SOLO ALLA SQUADRA che ha formulato l'ipotesi, una carta a scelta tra quelle nominate. Dopo aver mostrato la carta, il turno passa alla squadra successiva. Nel caso in cui per la squadra subito a sinistra l'ipotesi sia plausibile (nessuna delle carte nominate è posseduta), tocca alla squadra subito più a sinistra dichiarare se l'ipotesi per essa è possibile oppure no a seconda delle carte possedute. Si prosegue così a scalare finché non si trova una squadra che dichiara l'impossibilità dell'ipotesi.

Esempio di turno.

La squadra A possiede Cenerentola, la Polvere Fatata e La Casa.

La squadra B possiede Alice, le Carte e il Bosco.

La squadra C possiede Peter Pan, il Cestino e il Deserto.

Le altre squadre possiederanno altre carte.

Inizia la squadra A, lanciando il dado e ottenendo 2. Dai segnalini dei luoghi si vede che la squadra può scegliere tra la "casa" e "l'isola che non c'è" (che riportano entrambi il numero 2). La squadra decide di dichiarare la seguente ipotesi: "secondo noi Biancaneve è fuggita all' isola che non c'è con il cestino, perché aveva litigato con i nani!".

La squadra B dichiara a voce alta: "per me l'ipotesi è ok!" perché non ha nessuna delle tre carte nominate.

La squadra C invece dichiara a voce alta: "impossibile!" e mostra in segreto alla squadra A la carta del cestino.

A questo punto la squadra B lancia il dado, e così via.

Se il giro termina con tutte le squadre dichiaranti la bontà dell'ipotesi, significa che nessuna delle squadre ha nessuna delle carte nominate. Attenzione non è detto che l'ipotesi sia quindi per forza esatta: la squadra di turno (che l'ha formulata) potrebbe aver utilizzato apposta una delle carte in suo possesso, per sviare gli avversari o per altri motivi tattici.

Conclusione del gioco.

Quando una squadra è sicura di aver capito quali sono le tre carte nascoste nella busta, per dichiarare l'accusa finale deve andare alla polizia. Deve quindi aspettare il suo turno e ottenere un punteggio con il dado che le dia l'accesso alla polizia: un 5 (come indicato nel segnalino) oppure un 6 che fa da jolly. Nel caso contrario formulerà un'ipotesi normalmente come in tutti gli altri turni.

Una volta andati alla polizia, la squadra dichiara a voce alta l'accusa. Dopo averla dichiarata prende la busta chiusa, la apre e in segreto controlla le tre carte. Se l'accusa era corretta, la squadra è la vincitrice. Se l'accusa è sbagliata, quella squadra è fuori dai turni di gioco e non potrà più vincere. Rimane comunque nel cerchio per dichiarare buone oppure impossibili le ipotesi delle altre squadre.

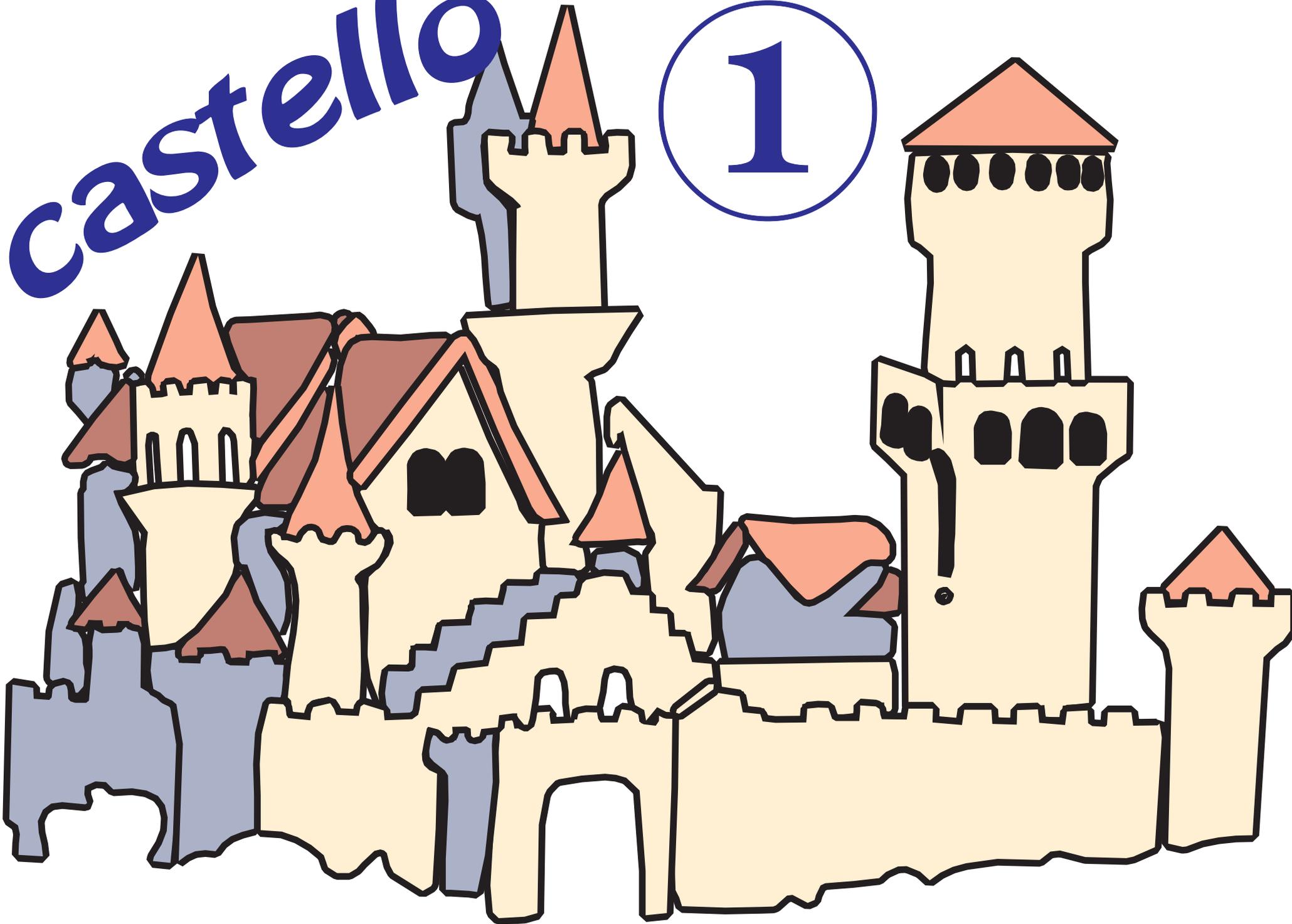


Materiale allegato nelle seguenti pagine (nell'ordine):

- Segnalini dei luoghi da porre per terra
 - 10 pagine (9 luoghi + polizia)
- Dorso delle carte per personaggi, oggetti e luoghi
 - 1 pagina, 4 carte per pagina
- Le carte dei personaggi, oggetti e luoghi (il davanti)
 - 7 pagine, $9 \times 3 = 27$ carte totali
- Le schedine da consegnare alle squadre per appuntarsi gli indizi
 - 1 pagina, 6 schedine per pagina

castello

1



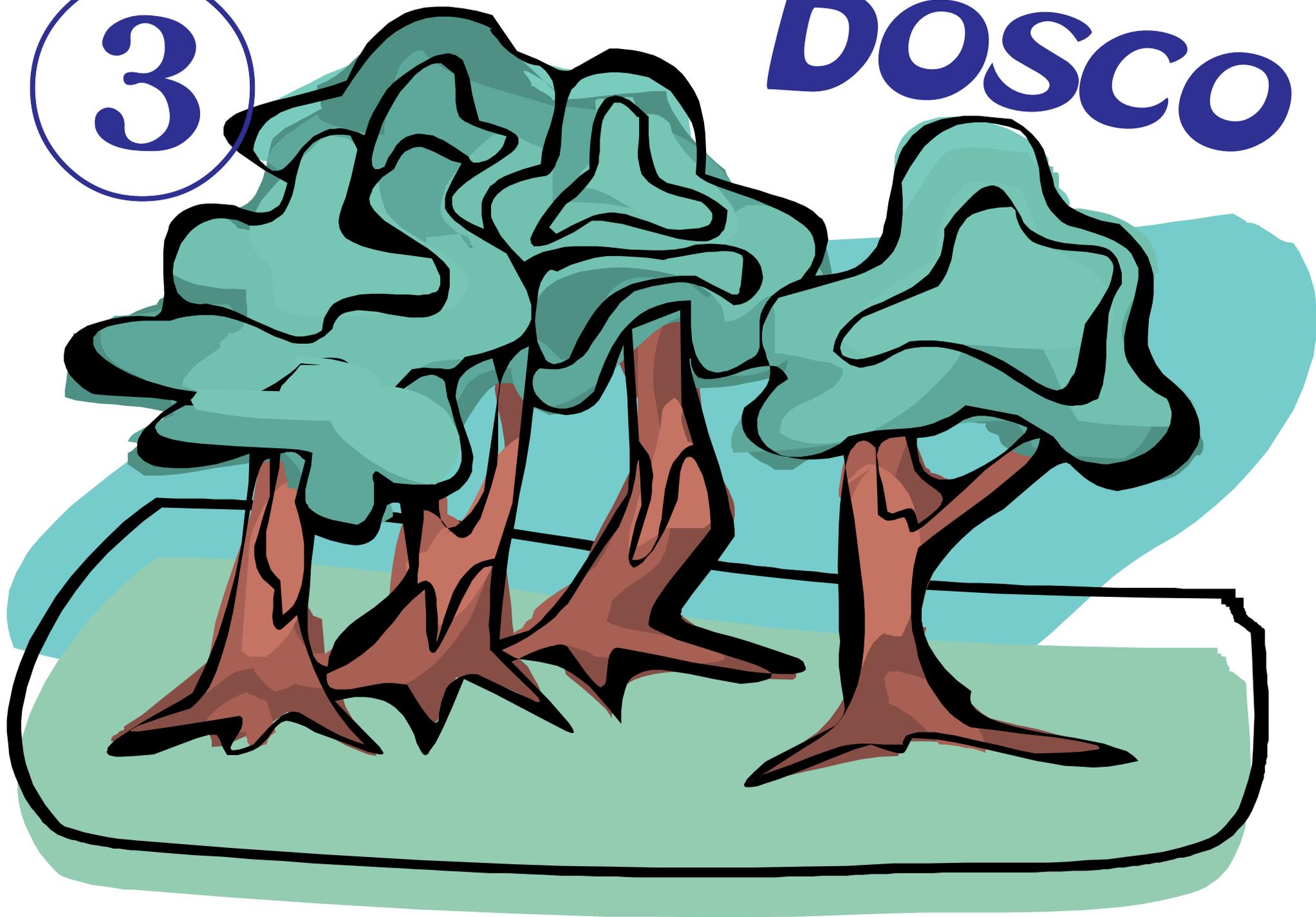
casa



2

3

bosco



deserto



5

mare



isola che

non c'è

2



Parco

3



Sentiero

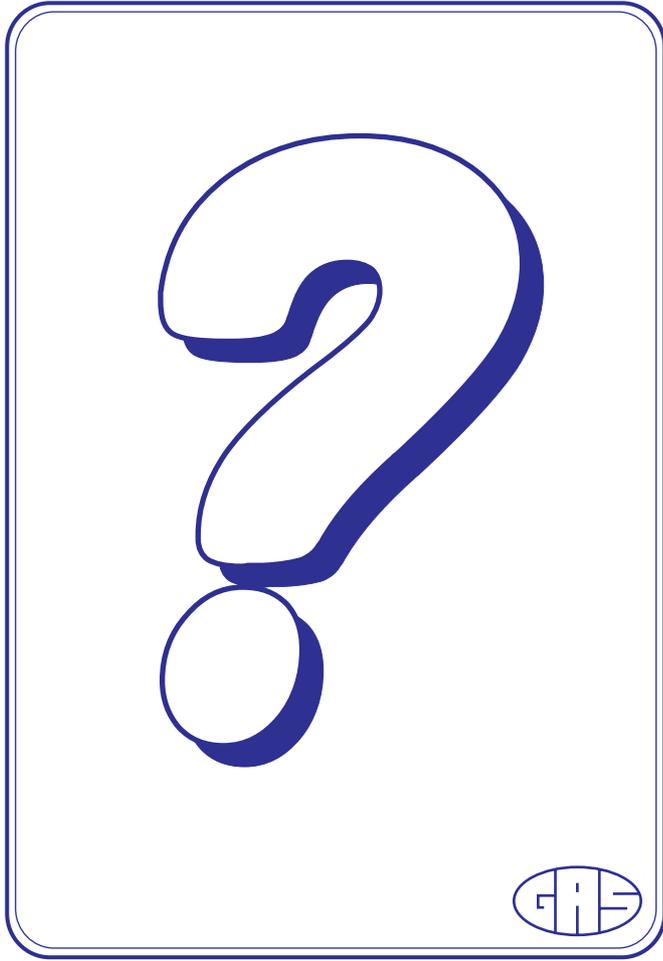
4



polizia

5





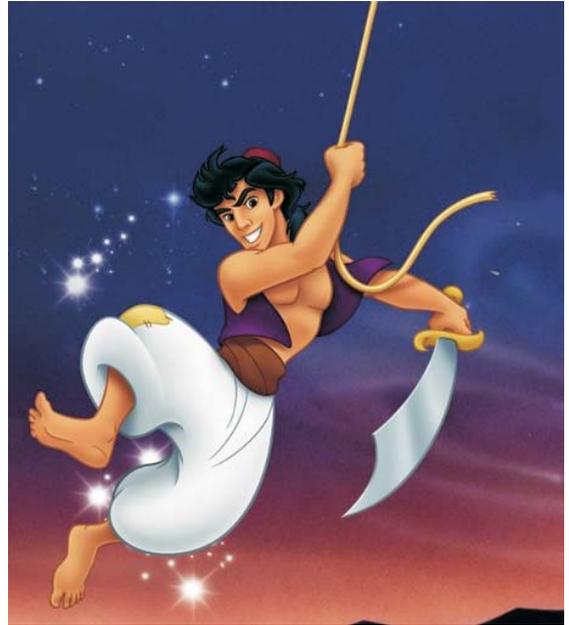
personaggio

la sirenetta



personaggio

aladdin



personaggio

biancaneve



personaggio

carica dei 101



personaggio

cappuccetto rosso



personaggio

alice



personaggio

cenerentola



personaggio

peter Pan



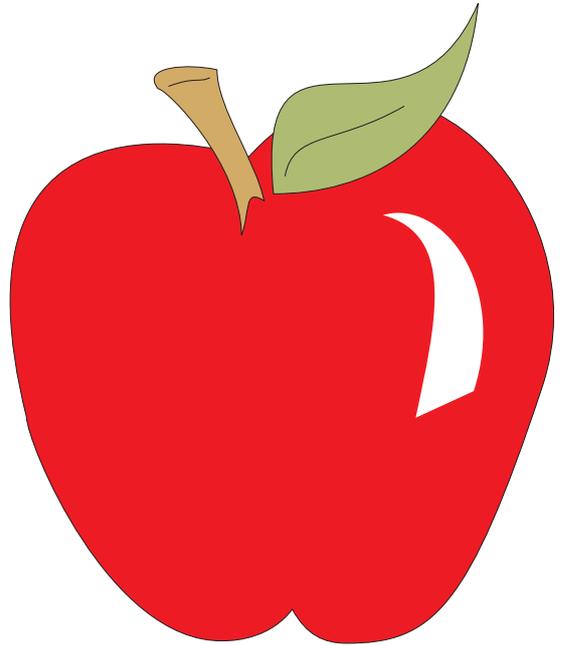
personaggio

i 3 porcellini



oggetto

mela



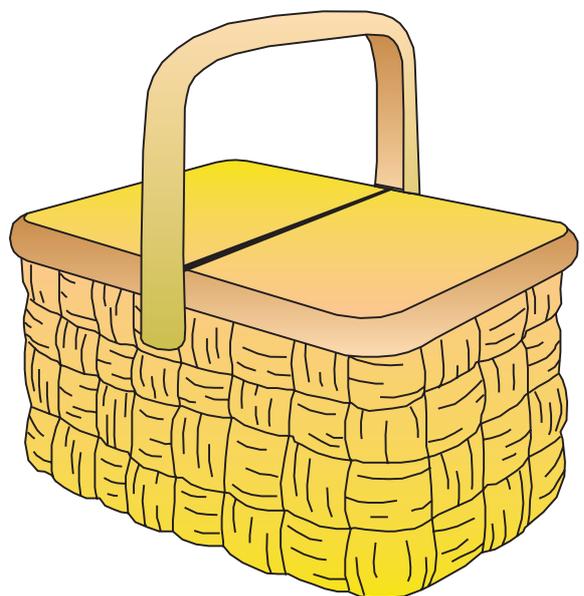
oggetto

scarpetta



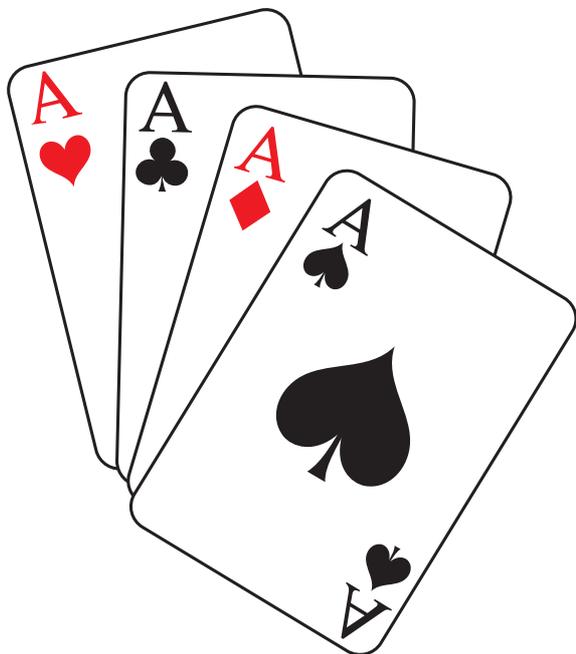
oggetto

cestino



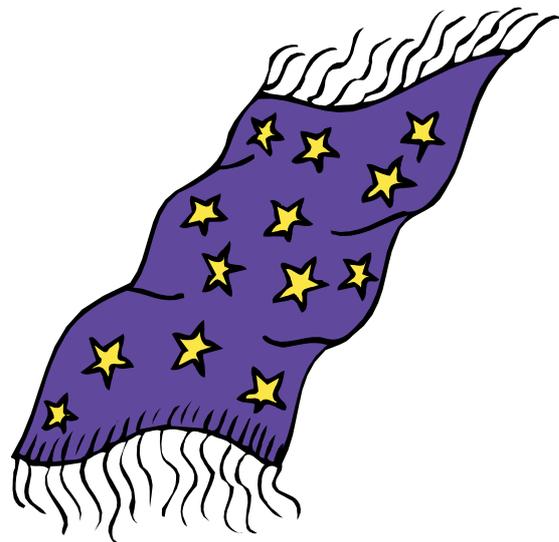
oggetto

carte



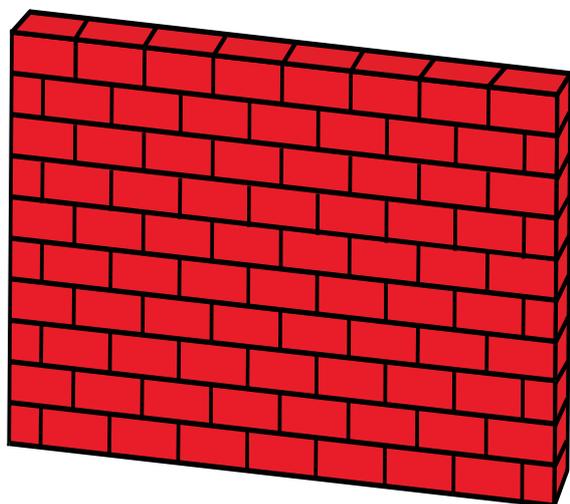
oggetto

tappeto



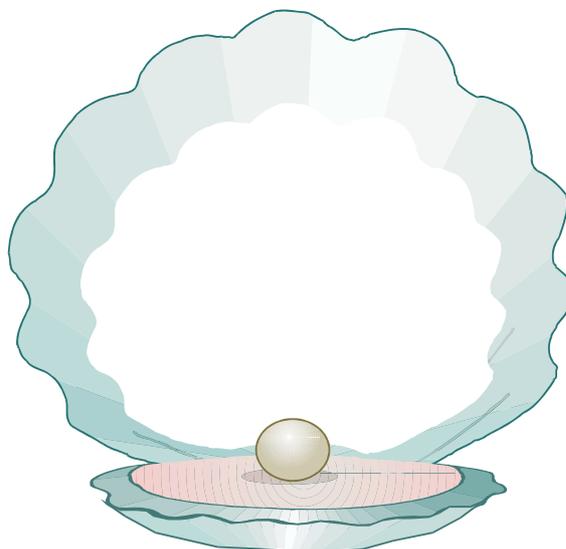
oggetto

mattoni



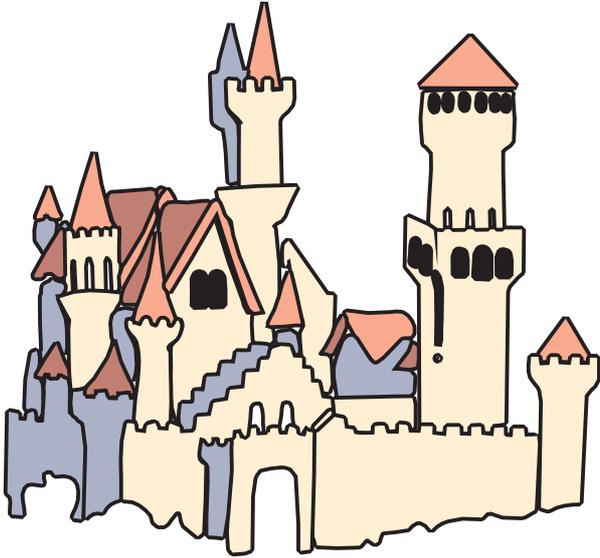
oggetto

perla



luogo

castello



luogo

casa



oggetto

polvere fatata



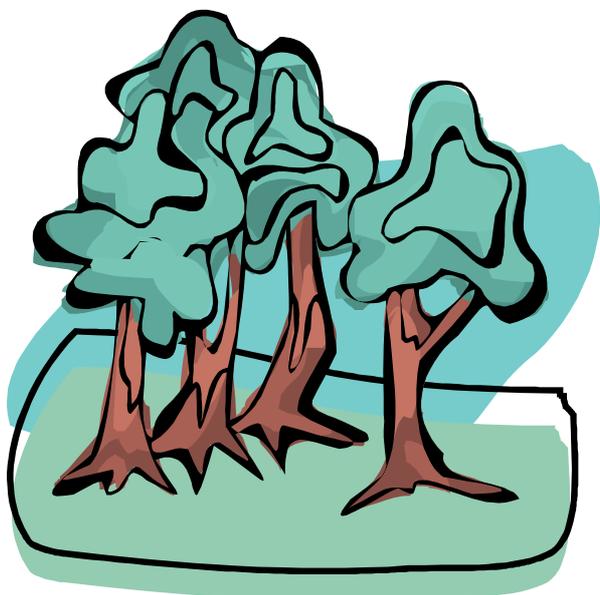
oggetto

OSSO



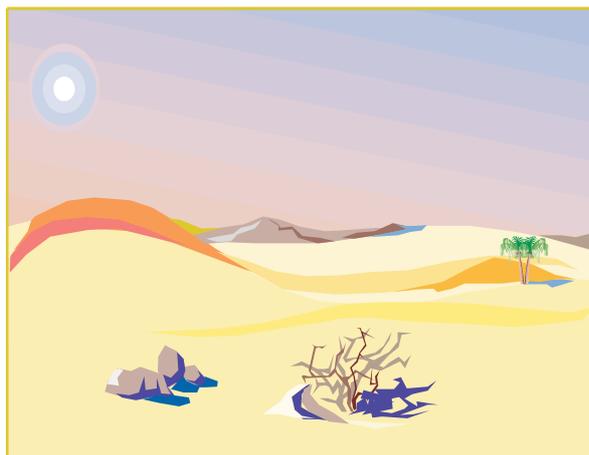
luogo

bosco



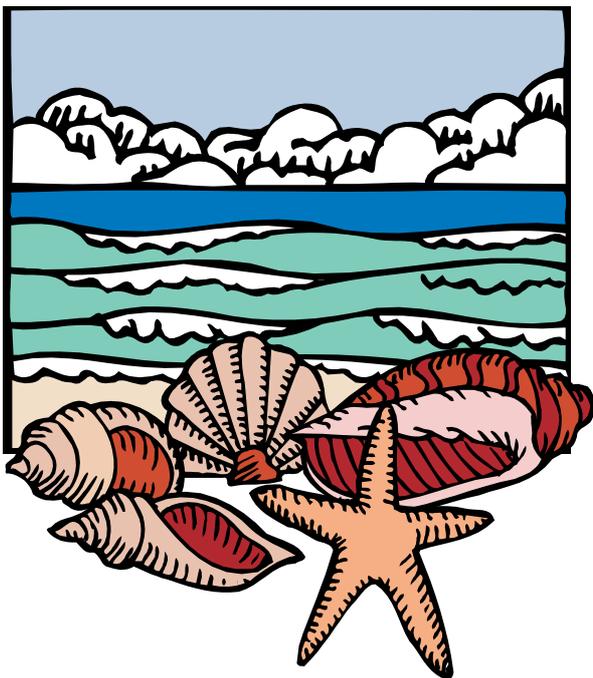
luogo

deserto



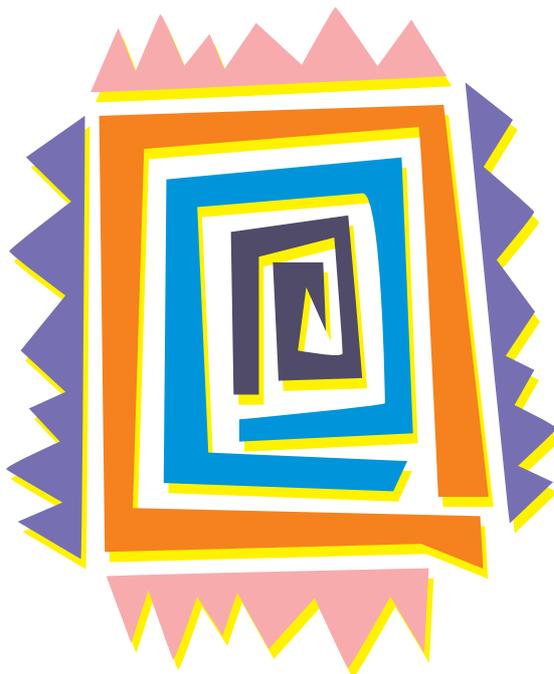
luogo

mare



luogo

labirinto



luogo

isola che non c'è



luogo

parco



luogo

sentiero



→ PERSONAGGI

Biancaneve					
La carica dei 101					
Cenerentola					
Peter pan					
I tre porcellini					
Cappuccetto rosso					
Alice					
La sirenetta					
Aladdin					

→ OGGETTI

Mela					
Osso					
Scarpetta					
Polvere fatata					
Mattoni					
Cestino					
Carte					
Perla					
Tappeto					

→ LUOGHI

Bosco					
Parco					
Castello					
Isola che non c'è					
Casa					
Sentiero					
Labirinto					
Mare					
Deserto					

→ PERSONAGGI

Biancaneve					
La carica dei 101					
Cenerentola					
Peter pan					
I tre porcellini					
Cappuccetto rosso					
Alice					
La sirenetta					
Aladdin					

→ OGGETTI

Mela					
Osso					
Scarpetta					
Polvere fatata					
Mattoni					
Cestino					
Carte					
Perla					
Tappeto					

→ LUOGHI

Bosco					
Parco					
Castello					
Isola che non c'è					
Casa					
Sentiero					
Labirinto					
Mare					
Deserto					

→ PERSONAGGI

Biancaneve					
La carica dei 101					
Cenerentola					
Peter pan					
I tre porcellini					
Cappuccetto rosso					
Alice					
La sirenetta					
Aladdin					

→ OGGETTI

Mela					
Osso					
Scarpetta					
Polvere fatata					
Mattoni					
Cestino					
Carte					
Perla					
Tappeto					

→ LUOGHI

Bosco					
Parco					
Castello					
Isola che non c'è					
Casa					
Sentiero					
Labirinto					
Mare					
Deserto					

→ PERSONAGGI

Biancaneve					
La carica dei 101					
Cenerentola					
Peter pan					
I tre porcellini					
Cappuccetto rosso					
Alice					
La sirenetta					
Aladdin					

→ OGGETTI

Mela					
Osso					
Scarpetta					
Polvere fatata					
Mattoni					
Cestino					
Carte					
Perla					
Tappeto					

→ LUOGHI

Bosco					
Parco					
Castello					
Isola che non c'è					
Casa					
Sentiero					
Labirinto					
Mare					
Deserto					

→ PERSONAGGI

Biancaneve					
La carica dei 101					
Cenerentola					
Peter pan					
I tre porcellini					
Cappuccetto rosso					
Alice					
La sirenetta					
Aladdin					

→ OGGETTI

Mela					
Osso					
Scarpetta					
Polvere fatata					
Mattoni					
Cestino					
Carte					
Perla					
Tappeto					

→ LUOGHI

Bosco					
Parco					
Castello					
Isola che non c'è					
Casa					
Sentiero					
Labirinto					
Mare					
Deserto					

→ PERSONAGGI

Biancaneve					
La carica dei 101					
Cenerentola					
Peter pan					
I tre porcellini					
Cappuccetto rosso					
Alice					
La sirenetta					
Aladdin					

→ OGGETTI

Mela					
Osso					
Scarpetta					
Polvere fatata					
Mattoni					
Cestino					
Carte					
Perla					
Tappeto					

→ LUOGHI

Bosco					
Parco					
Castello					
Isola che non c'è					
Casa					
Sentiero					
Labirinto					
Mare					
Deserto					