



# **Bloccati nella Neve**

*gioco notturno – campo invernale "Castelvecchio 2013/14"*

## Cosa viene raccontato (attraverso scenette)

In una locanda di Castelvecchio, resa inaccessibile dalle condizioni atmosferiche, si ritrovano vari personaggi: i più notevoli sono 2 novelli sposini ed un scienziato ipocondriaco, appassionato di aggeggini elettronici, ma non si possono dimenticare il gestore e il capocuoco.

Inoltre troviamo tra gli ospiti anche un gruppo di scout, fuggiti un campo a causa dei metodi del caposquadriglia. Si fanno notare subito perché, pur dormendo in camera, dormono sul pavimento ed in una tenda.

Dopo giorni di convivenza lo sposino viene trovato coi polsi legati con una botta in testa. A tal punto ci si accorge anche che lo scienziato pazzo è fuggito, dove non si sa.

## Cosa è accaduto (da ricostruire con gli indizi)

La colpevole è la sposina, la quale, lavorando presso un notaio, è venuta a sapere che la vecchia zia cui il marito era molto legato possedeva una leggendaria collezione di francobolli. Trovata nella posta una lettera in cui la zia avvisata il marito che ormai la sua vita stava terminando, ed in cui la zia diceva di volerlo ricompensare per l'affetto disinteressato, la sposina decide di eliminarlo per ottenere i francobolli.

Lo colpisce quindi con un alimentatore rubato allo scienziato che, capito tutto, decide di fuggire per mettere in salvo la propria vita. Poi con una corda crea sul corpo della vittima segni di una faticosa lotta, per depistare.

## Indizi (distribuiti durante la dinamica del gioco notturno)

1- foulard con nodo scout (utile dopo aver dedotto che la sposina era scout) → consegnato dalla Moglie

2- alimentatore (profumato o macchiato di smalto) → consegnato dallo Scienziato

3- corda annodata (serve alla sposa per far ricadere la colpa sugli scout) → consegnato dal Marito

4- prenotazione fatta dalla sposa da cui si ricava che la sposa e il locandiere erano stati scout insieme → consegnato dal Locandiere

5- biglietto da visita: permette di affrontare la prova dello scienziato → consegnato dal Cuoco (era un suo amico di vecchia data)

## Dinamica

I ragazzi vengono divisi in squadre e devono affrontare i cinque personaggi sparsi in giro. Ogni personaggio proporrà alla squadra una prova. Al termine di ogni prova superata, viene dato un indizio e un pezzo di codice. Lo scienziato fornisce anche la chiave per decifrare il codice.

Una volta raccolti gli indizi e decifrato il codice, la squadra potrà seguire le indicazioni deciptate e trovare la prova schiacciante: la lettera della zia, nascosta nella foga dalla sposa.

## Obiettivo del gioco

Vince il gioco la squadra che per prima riesce a ricostruire l'accaduto, andando dall'assassino e dichiarando movente e arma del delitto.

Ruoli dei Personaggi:

<p>Cristopher, cameriere</p> <p>Lavori nella locanda, conosci di persona Tonio, il direttore. Sei alle dirette dipendenze del cuoco, Claudio.</p>	<p>Filomena, cameriera</p> <p>Lavori nella locanda, conosci di persona Tonio, il direttore. Sei alle dirette dipendenze del cuoco, Claudio.</p>	<p>Edoarda, aiuto-cuoca</p> <p>Lavori nella locanda, conosci di persona Tonio, il direttore. Sei alle dirette dipendenze del cuoco, Claudio.</p>
<p>Rodolfo, aiuto-cuoco</p> <p>Lavori nella locanda, conosci di persona Tonio, il direttore. Sei alle dirette dipendenze del cuoco, Claudio.</p>	<p>Talpa Che Scruta, scout</p> <p>Sei fuggito con 3 compagni da un campo invernale, a causa della severa disciplina imposta dal caposquadriglia. La notte dormi in una tenda che hai piantato in camera.</p>	<p>Orso Coccolone, scout</p> <p>Sei fuggito con 3 compagni da un campo invernale, a causa della severa disciplina imposta dal caposquadriglia. La notte dormi in una tenda che hai piantato in camera.</p>
<p>Avvoltoio Affettuoso, scout</p> <p>Sei fuggito con 3 compagni da un campo invernale, a causa della severa disciplina imposta dal caposquadriglia. La notte dormi in una tenda che hai piantato in camera.</p>	<p>Marmotta Gioviale, scout</p> <p>Sei fuggito con 3 compagni da un campo invernale, a causa della severa disciplina imposta dal caposquadriglia. La notte dormi in una tenda che hai piantato in camera.</p>	<p>Enrico, ospite</p> <p>Sei un metereologo in vacanza, e prevedi abbondanti nevicate per il periodo di soggiorno.</p>
<p>Riccarda, ospite</p> <p>Una giovane freddolosa, odi la neve sei stata trascinata in montagna da Piero, tuo fratello maggiore, a causa di un premio da lui vinto ad una gara di sci. Non crede a ciò che dicono i metereologi.</p>	<p>Gustava, ospite</p> <p>Sei un giudice culinario, giri locali per valutare le pietanze. Sei abbastanza esigente, ma a tavola sei cordiale con tutti.</p>	<p>Erica, ospite</p> <p>Sei una ragazza che si trova nella malga per trascorrere dei giorni di riposo e fare rilassanti passeggiate. Odi la minestra.</p>
<p>Piero, ospite</p> <p>Sei il fratello di Riccarda. Hai vinto una vacanza premio per 2, ed hai deciso di portare con te tua sorella, anche se odia la neve.</p>	<p>Adelina, ospite</p> <p>Sei in vacanza con Maura, tua mamma.</p>	<p>Maura, ospite</p> <p>Sei in vacanza con Adelina, tua figlia.</p>
<p>Giuseppe, ospite</p> <p>Sei un viaggiatore che ama la montagna, in particolare con la neve.</p>	<p>Angelo, ospite</p> <p>Sei in vacanza con Clara, la mamma.</p>	<p>Clara, ospite</p> <p>Sei in vacanza con Angelo, tuo figlio.</p>
<p>Ugo, ospite</p> <p>Sei taciturno e scorbutico. Sei poco interessato alle discussioni fatte a tavola, ed eludi sempre le domande.</p>		



Prove da Superare:

--- CUOCO ---

Ambientazione:

il cuoco è tutto euforico (e fuori di testa) per aver trovato in un antico cassetto una ricetta di una torta di castagne magiche ma allo stesso tempo è tristissimo (inconsolabile) perché non capisce la lingua in cui è scritta!!! Alterna in modo pazzoide euforia e tristezza fino a quando la squadra non riuscirà a decifrare la ricetta ...

Traduzione:

TORTA DI CASTAGNE MAGICHE

INGREDIENTI:

150 g di burro magico	100 g di castagne secche magiche
200 g di zucchero magico	1 bicchierino di cognac magico
50 g di fecola magica	½ bicchiere di acqua magica
250 g di farina di castagne magiche	1 cucchiaino di zucchero magico
1 bustina di vanillina magica	1 cucchiaino di scorza d'arancia magica
1 bustina di lievito magico	

PREPARAZIONE:

Ponete in una casseruola il liquore con l'acqua, lo zucchero, metà delle scorze d'arancia e le castagne secche. Lasciate riposare 1 ora poi cuocete le castagne a fiamma bassa fino a quando non avranno assorbito il liquido di cottura. Tritatele grossolanamente conservandone alcune intere per la decorazione. A parte lavorate il burro con lo zucchero quando il composto risulterà morbido unite, una alla volta, le uova, quindi la farina di castagne la fecola e il lievito. Aromatizzate il composto con la vanillina ed il succo dell'arancia, mescolando con cura. Incorporate, infine, i pezzi di castagne. Versate tutto nello stampo imburrato e spolverizzato con la fecola, quindi cuocete in forno a 170° per 50 minuti. Una volta cotta la torta, sfornatela e fatela raffreddare.

--- MARITO ---

Ambientazione:

il marito è cadaverico seduto sulla sedia senza forza e senza vita. E' stato ucciso ed è molto arrabbiato con TUTTI. Guai ad avvicinarsi, guai a parlargli, guai a cercare di prendergli le cose che conserva gelosamente sotto la sedia!!

Prova:

un ragazzo alla volta deve avvicinarsi di soppiatto al marito seduto su una sedia, circondato da una corda a cerchio che delimita il territorio, per cercare di prendersi una boccetta posta sotto la sedia. Se il marito (spettro) si accorge del ragazzo gli dà una "clavata" (con un rotolo di carta, naturalmente!) e lo fa arretrare senza ingrediente. Dovranno recuperare ben 5 boccette diverse. Ovviamente sotto la sedia ci saranno 20 boccette.

--- MOGLIE ---

Ambientazione:

la moglie è disperata perché il suo caro marito è morto ... piange e piange e piange .. tanto piange anche perché l'ultimo biglietto scritto da suo marito si trova nel bosco e lei è troppo disperata per uscire fuori al freddo. Chiede aiuto disperato alla squadra per ritrovare il biglietto. Lei ha un biglietto con delle indicazioni ma non chiedetele di separarsi dal foglio!! MAI!!! L'unica cosa che fa è farvelo leggere.

Prova:

la squadra legge il foglio e cerca di memorizzare più indizi possibili poi esce alla ricerca del biglietto.

(il biglietto da fare direttamente al campo conterrà indizi tipo 3° albero a dx prosegui 5 passi, svolta a sx ...)



--- PROPRIETARIO ALBERGO ---

Ambientazione:

i proprietari sono super mega indaffarati, non ascoltano nessuno perché stanno per rinnovare tutto il loro magnifico albergo e continuano a vantarsene ... ma continuano sempre!!

Hanno però fatto un po' di confusione e hanno un sacco di chiavi ma non sanno a quale porta corrispondano.

Prova:

la squadra dovrà passare tutte le stanze e indicare ad ogni porta quale chiave corrisponde ... senza tralasciarne nessuna!!!

Se la squadra arriva con l'elenco giusto bene ,... altrimenti viene ritirato il foglio e la squadra dovrà riiniziare la lista!!! Non dimenticare nessuna porta!!!

--- SCIENZIATO ---

Ambientazione:

Lo scienziato sta impazzendo... è tutto concentrato perché ha trovato una capacità geniale extraumana!! Ma deve trovare un gruppo che riesce a superare la prova!

tutta la squadra si dispone in riga e lo scienziato pazzo dovrà fare delle domande a qualcuno a caso e questi dovranno dare la risposta sbagliata. Le domande saranno difficili!!!

Devono iniziare sempre dall'inizio ogni volta che sbagliano o suggeriscono.