



I SETTE MARI

gioco notturno – campo animatori "Castel Del Rio 2015"

Istruzioni generali

Composizione della squadra: Ogni squadra è composta da 1 tesoriere, 1 ammiraglio, 1 cartografo, 1 orefice ed 1 vedetta.

Il cartografo è il solo che può consultare questo foglio, può mostrarlo agli altri membri e far leggere loro, ma ne è il diretto responsabile.

L'orefice è colui che riceve le reliquie e ne è responsabile.

Il tesoriere è il responsabile delle entrate ed uscite di oro.

L'ammiraglio è colui che solo può dichiarare battaglia.

La vedetta è l'unica che può chiedere informazioni all'altra squadra (come oro o reliquie ritrovate) senza sfidarla. Può però essere sfidato dall'ammiraglio avversario.

Storia

Il capitano Johnbrush Streepwood è andato in pensione, ed ha nascosto il tesoro, lasciando ai suoi 7 capitani di flotta una reliquia ciascuno. Solo chi le possiede tutte e sette può accedere al tesoro, ma i capitani non sono disposti a collaborare tra loro, sono però disposti a cedervi la reliquia se supererete alcune prove.

Obbiettivo

Raccogliere le 7 reliquie superando 7 prove tenute da 7 capitani leggendari, e ritrovare il tesoro nascosto dopo l'arrembaggio alla nave "Verso il Molise ed oltre".

Cercate i 7 capitani, meritate la loro attenzione e superate tutte le prove.

I 7 capitani

- Imanol Kuma "il corrotto": un terribile pirata che ama il gioco d'azzardo ed il rischio. Si dice abbia venduto persino la sua ciurma, e che ora sia ricco sfondato, secondo molti il possessore del tesoro. Avido come pochi, non si fa scrupoli con nessuno, latitante da diverso tempo, bandito da ogni casinò ed osteria.
- Miriam Kangaroo "corazon loco": un piratessa con problemi di cuore. Non prendetevi gioco di lei, per nessuna ragione. Quando si dispera aspira a cose quasi impossibili, e le ottiene: l'ultima sua follia è stata farsi regalare dal fidanzato un galeone ricoperto di pelle di foca, interamente. Pare che i due abbiano litigato ed ora lei desidera una poltrona fatta con la pelle dello sventurato.
- Elayza Trincalidro "la tiranna": altra piratessa. Diffidente, teme continuamente di essere tradita dalla sua ciurma, oramai composta di pochi fedelissimi, che sottopone a prove strenuanti per avere la sicurezza della loro motivazione. Preparatevi a tutto se volete entrare nella cerchia dei suoi seguaci ed ottenere la reliquia da lei custodita.
- Zarka Trafalgar "l'artista": una piratessa colta ed affascinata dall'arte, in tutte le sue forme. Anche la distruzione. Ha depredato musei e trafficato con i peggiori ricettatori, creando una vera e propria collezione personale di immenso valore. Non fatevi intenerire da nobiltà d'animo o proporzioni, non ci penserà 2 volte a sfilettarvi e mettervi a spolverare statue greche per il resto dei vostri giorni.



- Friedrich Hill “oceano di parole”: un pirata che parla spesso, ma raramente dice cose di troppo. Conosce tutte le leggende marinaresche, tutte le ricette di viaggio e i nomi di tutti i mostri marini avvistati dall’invenzione della ruota (quelle diavolerie che si usano a terra) ad oggi con nome dell’equipaggio e della nave che ha fatto l’avvistamento. Potete capire che ha un’ottima cultura e dovrete mostrarvi in grado di essere informati sulla vita in mare. Oppure vi getterà in acqua e farete un’esperienza diretta.
- Andrè X Isc Decimo “l’oscuro”: non si sa molto del suo passato. E a dirla tutta nemmeno del suo presente. Le leggende proliferano e su una cosa quasi tutto sono d’accordo: non avrà una gran cultura ma è dotato di ingegno finissimo. Si racconta che abbia fatto affondare una nave nemica con una forchetta e un tappo di sughero. Rotto. Senza che nessuno, neppure la sua ciurma, si accorgesse di nulla.
- Tevel Linneus “Igiene”: pirata di rara eleganza e buon gusto, si mormora nuova fiamma di Zarka. I suoi pirati sono noti per la loro ferocia, che contrasta incredibilmente con i merletti pizzo barocco delle loro maniche e la giacca doppio petto di gessato blu. Non deridetelo e non fatevi ingannare dall’aspetto, e un’ottima mente e non si farà problemi ad appendervi per gli alluci con un foulard di raso e seta.

All’inizio a ciascuna squadra vengono consegnati degli indizi, ed una quantità di oro pari a 10. Le 7 squadre possono vagare liberamente, se 2 squadre si incontrano e nessuna delle 2 è impegnata in un gioco, una qualunque delle 2 squadre può lanciare la sfida, l’altra deve mantenere fede al Codice Pirata ed accettarla. La formula può essere recitata solamente dall’Ammiraglio, ed è “Vi sfidiamo, marrani” (possibilmente con voce minacciosa). La sfida ha esito in base al seguente schema:

Il vincitore (cioè l’Ammiraglio, che non è obbligato a discutere con la squadra) può decidere se: 1) razzare: ovvero rubare 3 di oro alla ciurma avversaria, oppure 2) profanare: ovvero pescare a sorte un indizio da quelli della squadra avversaria.

In ogni caso l’esito verrà registrato da entrambi i Tesorieri.

Nulla vieta di preparare imboscate e/o pedinare altre ciurme. Dopo che 2 ciurme hanno concluso una sfida si entra in un periodo di armistizio (cioè un periodo in cui le 2 squadre non possono sfidarsi tra di loro), che viene spezzato solamente dopo che le 2 squadre hanno guadagnato almeno 3 reliquie in totale.

L’oro può essere guadagnato anche senza razzare, ma non si sa come.

L’oro può essere speso solamente all’emporio. O a richiesta di uno o più educatori.

Presso l’emporio è possibile compiere una pescata, e tentare la sorte: a volte si guadagna a volte no. Provare per credere.