

Gioco Notturmo campo invernale 2024/25

Stile → Escape Room: *Evasione*

4 squadre da 8 persone, ognuna ha una **busta per iniziare** e delle stanze in cui andare

1 ora e mezza di gioco: inizio ore 21 – fine ore 22:30 circa

20 min inizio e spiegazione

50 min di giochi – 5 stanze

20 min finale

Dentro una stanza: (in alcune entrano e vengono chiusi dentro, in altre c'è l'edu dentro)

- indizi per uscire → gioco da superare con l'edu o mettere insieme gli indizi per capire qual è la chiave per uscire e far passare la soluzione sotto la porta
→ alla fine di ogni stanza ricevono un pezzo del disegno di una chiave
- indizi per capire qual è il vero colpevole del crimine → da mettere insieme alla fine se si ricordano di guardarli, possono prendere un foglio per squadra

Quando una squadra ha **risolto 4 stanze** completa il disegno di una chiave → sembra quella definitiva per uscire dalla prigione, ma tornano al punto di partenza e scoprono il chrono decoder → servono 4 chiavi per la scappare, cioè servono tutte le squadre!

La prima squadra che arriva perciò non ha vinto, ma deve aspettare le altre per scappare → nel frattempo bisogna decifrare l'ultimo enigma per capire in che ordine devono essere messe le 4 chiavi e capire chi è il vero colpevole altrimenti una volta evasi verranno arrestati di nuovo

Storia: Evasione

maxi furto di opere d'arte → i ragazzi sono stati assoldati per un lavoro che sembrava onesto: portare le opere in un museo, ma in realtà queste vengono dirottate dal vero colpevole e rubate → tutti i ragazzi vengono arrestati ingiustamente, una volta in carcere cominciano a progettare l'evasione e la ricerca del vero colpevole: nome in codice

Personaggi:

magazziniere → Raffa

giornalista → Diletta

poliziotto → Fede

giudice → Anna

vero colpevole → Justine (è l'aiuto-magazziniere)

vecchietta appassionata di opere d'arte → Francesca → che poi aiuta l'evasione

pittrice pazzo → Anita

ricca signora aristocratica che vuole comprare le opere → Giulia

Mini scenette

alcuni personaggi pranzano insieme ai ragazzi rimanendo nella parte

- durante il pranzo del 3: il magazziniere chiede aiuto per spostare degli scatoloni con le opere d'arte e coinvolge i ragazzi, **annuncio assunzione** da appendere
- durante la cena del 3: il giornalista porta le inchieste e mette gli **articoli di giornale**
- durante il pranzo del 4: il poliziotto legge il **mandato di arresto** e arrestiamo qualcuno → **foto segnaletiche** in giro di ognuno quando torniamo dalla passeggiata
- durante la cena del 4: il giudice emette la **sentenza** → far capire che sono tutti in prigione

Scenetta per iniziare il gioco

- ragazzi del triennio decidono di evadere e leggono ognuno la propria squadra che gli abbiamo consegnato prima

Suggerimenti per riuscire ad uscire → 1 walkie talkie in una stanza e 1 Francesca

Stanze e Giochi:

inizio e fine in salone

Stanza 1: locale ex bar? → Francesca (sta fuori dalla stanza walkie talkie per suggerimenti)
(dentro: indizi storia di 4 personaggi)

nella stanza è stato liberato un veleno con le siringhe che trovano per terra → devono trovare l'antidoto per poter uscire e portare a termine l'evasione
vedono la foto con i barattoli e devono capire che l'antidoto è C9H13NO3 (Epinefrina) utilizzando le cose presenti nella stanza:

- barattolo con 9 Caramelle
- disegno H tipo simbolo elicottero e il numero 13 scritto come risultato di un'operazione che è scritta con risultato sbagliato
- lista di domande e risposte (la risposta è sempre si) e in fondo la scritta "cosa manca?" (no) e il numero 3 scritto in un lato del foglio

Stanza 2: stanza vuota piano terra → Anna (sta fuori dalla stanza messaggi sotto la porta per chiedere suggerimenti)
(dentro: indizi storia degli altri 4 personaggi)

trovare tutti gli indizi per uscire → devono passare sotto alla porta la combinazione giusta per uscire → tre numeri

- codice da decifrare con il quadrato di polibio → viene fuori la frase: conta i materassi → soluzione: ?? (in base alla stanza)
- tastierino numerico → devono cerchiare a gruppetti da 3 i numeri vicini, in riga o in colonna, la cui somma è 11 (un numero può appartenere a più triplete), rimane un numero spaiato → risposta: il numero 3
- coperta arrotolata in un angolo a formare il numero 4

Stanza 3: sala da pranzo → Fede

(dentro: alibi-interrogatori)

avete trovato il modo di rinchiodare il poliziotto per scappare → bisogna addormentarlo con un sonnifero → quando lo avete preparato però avete fatto confusione con i bicchieri e ora ne avete tanti da assaggiare per capire che ingredienti ci sono dentro: gioco bevande disgustose

Stanza 4: stanza vuota primo piano destra → Anita

(dentro: alibi-interrogatori)

la pittrice pazza della prigione vuole un dipinto, ma deve essere il più pazzo che ci sia e deve esserci il contributo di tutti, se non le piace accartoccia il foglio o lo strappa

Stanza 5: stanza vuota primo piano sinistra → Justine

(dentro: conversazioni-messaggi tra i personaggi)

il magazziniere ha bisogno di aiuto per spostare scatole/scatoloni/oggetti della stanza e dà indicazioni per metterli prima in un posto poi in un altro per far perdere tempo mentre sta seduto su una sedia. La squadra dopo un po' dovrebbe accorgersi che sotto alle scatole/attaccati sugli oggetti ci sono delle parole → devono metterle insieme per capire cosa fare, la frase è: "Non dovete spostare gli oggetti, dovete spostare il magazziniere!"

→ con la sedia devono trasportarlo per tutto il corridoio

Musica: sottofondo da mettere nei corridoi con la cassa, luci spente → (scaricata)

Costumi:

- magazzinieri: 2 cappelli, 2 gilet, 2 guanti da lavoro, e lavagnetta con istruzioni del lavoro
- costume da poliziotto
- giornalista: giornali, giacca elegante, penna
- costume da giudice
- vecchietta: vestito, sciarpa lana, cappello, occhiali da vista
- pittrice: grembiule macchiato di colore, pennelli, colori, cappellino da artista
- signora aristocratica: vestito elegante, borsetta, cappellino

Materiale:

- teli di nylon per gioco pittrice
- walkie talkie (Anita)
- siringhe + colorante
- colori a tempera + pennelli
- oggetti da spostare → fare la scritta da attaccare sotto
- Documenti introduzione: assunzione + giornale/foto + mandato di arresto + sentenza (Elias)
- Buste con istruzioni (Elias)
- Indizi sul colpevole 1/2 per stanza (Elias)
- Buste gialle A4 — guardare giù o comprare