

IL FANTASMA DI VILLA LOCKLEY

Gioco serale, a squadre di 3-4 persone l'una.

INTRODUZIONE

Tempo fa avete ricevuto un invito da una vostra vecchia conoscenza: una ricca ereditiera di nome Anna Lockley, che da sempre abita nel solitario paesino di Inverness, vi ha invitati per un week-end.

Giunti a Villa Lockley venite ricevuti da Jenkins, l'anziano maggiordomo di famiglia, che con un'aria troppo scossa per i vostri gusti, vi fa entrare in casa e vi fa accomodare in salotto.

Quando ognuno di voi ha preso posto il maggiordomo chiede di parlare:

"Con il vostro permesso, avrei alcune notizie da darvi che credo vi interesseranno.

Temo che non potrete incontrare Miss Anna, la mia padrona, perché qualcuno l'ha assassinata cinque giorni fa, colpendola con diverse pugnalate.

La polizia non ha indizi sull'assassino, e a peggiorare la situazione c'è il fatto che Miss Anna non era simpatica a molte persone, e molti potrebbero avere avuto un movente per ucciderla.

La situazione però è ancora più grave di quello che sembra: da quattro giorni lo spirito di Anna si aggira per il paese, e in questa stessa villa, per vendicarsi di tutti quelli che conosceva e non l'hanno aiutata, e per fare impazzire i viandanti poco prudenti.

Bisogna che qualcuno trovi il modo di far riposare in pace l'anima di Anna, prima che tutto sia perduto..."

Dopo una pausa Jenkins prosegue:

"Dovete aiutarmi: ci sono quattro persone che conoscevano bene Anna, e che credo potrebbero aiutarvi a trovare degli oggetti che calmano la sua anima, per darle l'eterno riposo dovete trovare questi oggetti, e portarli al cimitero, insieme al nome dell'assassino, che vi chiedo di scoprire.

Le quattro persone di cui parlo sono Frate Guglielmo, Mortimer il becchino, Fetenzia Lockley (la madre di Anna) e Alex, il fiorista del paese; al cimitero dovrete trovare anche Clara, la sorella di Anna, che penso potrà aiutarvi quando avrete trovato tutti gli oggetti che vi servono.

Attenzione però, temo che una di queste persone possa essere l'assassino di Anna: Mortimer ha infatti accumulato nei suoi confronti dei debiti di gioco, Fetenzia l'ha sempre invidiata per la sua bellezza, con Frate Guglielmo, non so perché, ultimamente ha avuto un violento litigio, sua sorella potrebbe mirare all'eredità e Alex l'amava ma non era corrisposto e veniva trattato con molto sgarbo.

Andate ora, ma attenzione al fantasma di Anna, che al calare della notte esce per intrappolare le anime degli sfortunati che la incontrano..."

Ormai è passato un giorno da quando siete arrivati a villa Lockley ed il sole sta già tramontando ...

REGOLE IN BREVE (da leggere ai partecipanti):

Dovete cercare le Alex, Mortimer, Frate Guglielmo e Fetenzia: ognuno può darvi uno dei 4 oggetti che vi servono, ma vi chiederà qualcosa in cambio.

In giro sono nascosti dei foglietti con degli indizi sull'assassino, quando pensate di avere indovinato il suo nome scrivetelo su un foglietto e consegnatelo a Clara insieme agli altri oggetti. Se proprio non riuscite a trovare uno degli oggetti o a scoprire l'assassino potete andare da Clara lo stesso, ma verrete molto penalizzati, perciò sarà molto difficile che possiate vincere, infatti per vincere conta sia arrivare primi che arrivare con tutti gli oggetti e il nome dell'assassino.

Quando li avete tutti e pensate di avere scoperto l'assassino, andate al cimitero, e chiedete a Clara cosa fare.

Dovete girare sempre in gruppo e ogni gruppo potrà farsi luce con una sola torcia; ad ogni membro di un gruppo viene dato un simbolo, e le persone che cercate vi riceveranno solo se gli presenterete un simbolo per ogni persona del gruppo, cioè se tutto il gruppo arriva unito.

Attenzione però: in giro si nasconde il fantasma di Anna che cercherà di afferrarvi senza farvi notare e se ci riesce vi darà delle pesanti penalità. Se però la vedete e riuscite a gridare "Fantasma, torna nelle ombre!" dovrà allontanarsi finché non sarete più in vista.

Buona fortuna !

REGOLE IN DETTAGLIO:

Vince chi totalizza più punti, secondo questa tabella:

1° Arrivato: +6 punti;
2° Arrivato: +3 punti;
3° Arrivato: +2 punti;
4° Arrivato: +1 punto;

NB: si può proseguire il gioco finché tutti catturano il fantasma o fermarlo la prima volta che viene preso: in tal caso si considera come secondo arrivato chi al momento ha raccolto più oggetti, e così via.

Per ogni oggetto che manca quando si arriva al cimitero: - 4 punti;
Se si indovina l'assassino: + 5 punti;

L'assassino è Frate Guglielmo, che in realtà non è un vero frate, ma un bandito che da anni si nasconde ad Inverness sotto falsa identità: è stato scoperto da Anna, che lo ha ricattato, perciò l'ha uccisa.

Tutti gli indizi dicono cose vere, ma alcuni possono ugualmente essere svianti, molti indizi sono sparsi in più copie.

Ognuno dei quattro personaggi quando viene scoperto chiede al gruppo che lo trova una prova, sulla quale si consiglia di essere piuttosto esigenti.

Se la prova non è superata viene richiesta una penalità (che quindi impiegherà ulteriore tempo) per ottenere comunque l'oggetto (salvo risultati disastrosi si consiglia a questo punto di dare l'oggetto).

Le prove sono descritte in dettaglio in seguito.

Se il fantasma raggiunge un gruppo senza farsi notare legherà due persone del gruppo insieme, se ci riesce una seconda volta ne legherà una terza, così via .

Quando un gruppo arriva al cimitero **Clara** gli fa disporre gli oggetti: un cero, un fiore, una lapide, una foto di Anna.

Fatto ciò slega chi è stato eventualmente legato e accende il cero, riconsegnandolo al gruppo, fatto ciò dice al gruppo che ora non devono più avere paura del fantasma, anzi devono ritrovarlo, catturarlo e riportarlo alla sua tomba (cioè agli oggetti che hanno disposto al cimitero) per dargli il riposo una volta per tutte.

Il gruppo però può riportarlo indietro solo finché ha il cero acceso: se per caso si spegne deve tornare da Clara a farselo riaccendere.

NB: il cero acceso è utile per il fantasma per capire se deve attaccare un gruppo o sfuggirgli.

--- Si consiglia caldamente l'uso di costumi per i personaggi del gioco (almeno un mantello nero – è meno visibile di notte – per il fantasma, e una maschera per Fetenzia).

LE PROVE

All'inizio di ogni prova e penalità c'è un testo che il personaggio può leggere o recitare (o che potete non usare per niente, a parte che per capire come si svolge la prova – fate voi).

1 – Il fiorista

“Benvenuti nel mio negozio amici, sono Alex il fiorista.

So che state cercando il modo di dare pace all'anima della mia amata Anna, perciò vi do un suggerimento: mettete il fiore che vi darò sulla sua tomba.

Fatemi però vedere se siete in grado di coltivarlo voi stessi.”

PROVA: In pratica il gruppo deve costruire un fiore (che sia bello!), con il materiale che gli viene dato: carta crespata, filo di ferro, scotch.

Se la prova non è superata (cioè il fiore è brutto) si passa alla penitenza:

“ Mi dispiace che non siate abili con il giardinaggio, ma vi lascerò ugualmente portare via il fiore se saprete consolarmi, consigliandomi il nome di un'altra ragazza che possa prendere il posto di Anna nel mio cuore. Cerco però una persona speciale: ogni lettera del suo nome dovrà essere l'iniziale di un fiore”.

PENIT.: Ad esempio: LIA= Lillà, Iris, Anemone ; CLARA= Ciclamino, Lavanda, Anemone, Rosa, Azalea.

2 – La madre (Fetenzia Lockley)

NB: come attrezzatura di supporto viene utilizzato un mascherone di gomma da strega per Fetenzia.

“Ciao, cari ragazzi, siete entrati nella cameretta della mia povera bimba Anna, sapete ?

Vorrei che portaste una sua foto sulla sua tomba, così che possa riposare in pace; prima però dovete dimostrarmi di esserne degni.

Dovete dimostrare che per voi la bellezza non è tutto, perciò dovete riconoscere le persone da alcune foto che vi darò, dove i loro volti sono deformati; sapete, brutta come sono non potrei mai fidarmi di chi guarda solo le apparenze!”.

PROVA: i giocatori devono riconoscere i soggetti di alcune foto, che sono ragazzi del gruppo che conoscono, le foto sono deformate (es: al computer) o comunque contraffatte.

Se la prova fallisce:

" Sono dispiaciuta che per qualche difettuccio non riusciate a riconoscere nemmeno i vostri amici...

... e scommetto che sotto sotto trovate ridicola anche la mia faccia.

Ora riderò io: se volete la foto di Anna ognuno di voi dovrà disegnare la caricatura di un suo compagno."

PENIT.: ogni giocatore disegna la caricatura di un suo compagno della stessa squadra (per un totale di 3 o 4 caricature in tutto); se le caricature disegnate sono palesemente troppo frettolose e bruttine, Fetenzia pretenderà che ognuno rifaccia un'altra caricatura, però cambiando compagno.

3 – Il frate

"Pace a voi e benvenuti in questo luogo sacro. So perché mi state cercando: per dare l'eterno riposo all'anima tormentata di Anna vi servirà uno dei miei ceri funebri benedetti.

Posso darlo soltanto a persone di buon cuore, e che conoscano le Sacre Scritture, perciò trovatevi entro 5 minuti su questa Bibbia il racconto della nascita di Gesù".

PROVA: viene consegnata una Bibbia e la squadra inizia la ricerca.

"Male fratelli, vergogna, bisogna conoscere meglio la Bibbia !

Potete però dimostrarmi che siete degni del cero recitando la scena della cacciata dal paradiso di Adamo ed Eva.

Mi raccomando!"

PENIT: se la squadra non se la ricorda può leggerla dalla Bibbia, ma la rappresentazione, anche se breve, dev'essere ben curata (magari trovando una mela, o curando il travestimento del serpente).

4 – Il Becchino

" Così non si può più stare in pace nemmeno al pub!

Immagino che se siete venuti a cercare Mortimer il becchino vorrete una lapide per la vostra amica Anna! Già, perché senza lapide non si può certo trovare il riposo eterno!"

"Sfortunatamente sono senza lapidi, perciò cercate di costruirne una voi, portatemela qui e vi dirò se può andare bene."

PROVA: con materiali di fortuna reperiti in giro, e molta creatività la squadra dovrà costruire una lapide (che dovrà assomigliare ad una tomba, e non darne solo un'idea molto molto vaga). Se non ci riesce:

"Credo che quella tomba non andrebbe bene neanche per il mio gatto! Bene, siete fortunati, ho qui una lapide che mi è caduta e si è frantumata: se riuscite a ricompilarla è vostra".

PENIT: viene data una lapide di cartoncino bristol, tagliata a puzzle e da ricomporre.

INDIZI DA RITAGLIARE E NASCONDERE:

(Fare 4 copie del foglio – le domande si ripetono)

“Qualche personaggio non è chi dice di essere.”

“Fetenzia odiava sua figlia.”

“Alex è stato a casa di Anna prima del delitto.”

“Uno dei personaggi è un pericoloso ricercato.”

“Anna ricattava chi l’ha uccisa”.

“Chi sembra il più buono a volte è il più cattivo”.

“L’assassino non era parente di Anna”.

“L’assassino non era innamorato di Anna”.

“Mortimer è spesso ubriaco e gioca d’azzardo”.

“L’assassino non mirava ai soldi di Anna”.

“Uno tra Alex, Mortimer e Frate Guglielmo in realtà è un pericoloso bandito travestito”.

“Clara e Alex non sono sicuramente colpevoli: hanno un buon alibi”.

“All’assassino non piacciono i fiori”.

“L’assassino è un uomo.”

“L’assassino è di bell’aspetto”.

“Uno dei personaggi è un pericoloso ricercato.”

“Il nome dell’assassino ha più di 5 lettere”.

“Anna ricattava chi l’ha uccisa”.

“L’assassino non era parente di Anna”.

“Frate Guglielmo, Fetenzia e Mortimer non hanno alibi per l’ora dell’omicidio”.

“Uno tra Alex, Mortimer e Frate Guglielmo in realtà è un pericoloso bandito travestito”.

“Fetenzia non ha la forza di dare pugnalate profonde come quelle che hanno ucciso Anna”.

“L’assassino non mirava ai soldi di Anna”.

“Mortimer è spesso ubriaco e gioca d’azzardo”.

“L’assassino è una delle persone che vi aiutano, dandovi gli oggetti”.

“Rodrigo è l’assassino.
Ci avete creduto? Era una bugia!”.