

I TRE MOSCHETTIERI

(e le guardie del Cardinale)

Scopo del gioco

Riuscire a salvare il Re di Francia Luigi XIII (se si è moschettieri del re) oppure riuscire a rapirlo (se si appartiene alla schiera delle guardie di Richelieu).

Preparazione

I ragazzi vengono divisi in sei squadre di pari numero posizionate in due metà opposte del campo da gioco, tre da una parte e tre dall'altra. È conveniente che i ragazzi si siedano per terra in gruppi, ognuno accompagnato dal proprio educatore-capitano. Le tre squadre sedute da un lato del campo saranno i tre moschettieri (il quarto è rimasto a casa) Athos, Porthos e Aramis, le altre interpreteranno il ruolo di tre guardie del Cardinale: Rochefort, Jussac e Causac. Ad ogni squadra viene assegnata la propria pedina ed il materiale necessario. Eleggere anche da subito un portavoce, che ovviamente dovrà poi cambiare durante il gioco.

PRIMA PARTE

La prima parte del gioco si svolge separatamente per i moschettieri e le guardie. Ogni gruppo avrà infatti un proprio conduttore ed un proprio tabellone su cui verranno effettuate le mosse relative a questa prima fase. È importante che la spiegazione venga fatta però un'unica volta (e a squadre riunite) per permettere un avvio in contemporanea della gara. Ovviamente i due tabelloni sono esattamente speculari e contengono le stesse cose (mica vogliamo barare subito all'inizio!!!). Per questo motivo la spiegazione che segue riguarda le sole guardie del Cardinale ma le cose valgono ovviamente anche per i moschettieri (però scrivere guardie è più veloce e quindi...).

Dunque, andiamo con ordine. Le tre squadre che rappresentano le guardie sono in questo momento avversarie. Scopo di questa prima fase del gioco è dotarsi di un equipaggiamento (facoltativo) e poi cercare di raggiungere per prime il palazzo reale. Per far ciò le guardie si dovranno muovere all'interno di un tabellone-labirinto di questo tipo

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	
1			mosc				C2		picc					\$	#	1
2					assi						pugn				#	2
3							\$						pist	mazz	#	3
4	G1		pluf		\$			\$		picc					P 1	4
5						pluf									#	5
6		pist							cav		\$				#	6
7				coraz			mazz					assi			#	7
8	\$													pluf	#	8
9			\$		pist	C3		\$	ceci	pluf			cav		#	9
10	G2											pugn			P 2	10
11				assi			picc								#	11
12									picc		cav			mazz	#	12
13					pluf							assi			#	13
14							mosc	\$						coraz	#	14
15	G3		\$		cav					\$	picc			pluf	#	15
16															#	16
17				coraz		\$		picc					assi		P 3	17
18				assi										mazz	#	18
19		\$								pluf			cav		#	19
20	pugn			pluf			ceci	C1					\$		#	20
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	

LEGENDA

Sigla	Caselle	Descrizione
G1, G2, G3	A4, A10, A15	punti di partenza delle tre guardie (per i moschettieri si avrà M1, M2, M3)
P1, P2, P3	O4, O10, O17	porte di accesso al palazzo reale
C1, C2, C3	H20, G1, F9	chiavi delle rispettive porte. Sul tabellone sono indicate solo con il termine "chiave", l'abbinamento "la chiave Pinco apre la porta Pallino" va rivelato solo dopo che le squadre le hanno raccolte
#	O 1,2,3,5,6,7,8, 9,11,12,13,14,15, 16,18,19,20	rappresentano il palazzo reale (zona off limits se non si passa attraverso le porte)
Mosc	C1, G14	moschetto
Picc	I1, J4, G11, I12, K15, H17	piccone
Assi	E2, L7, D11, L13, L17, C18	assi
Mazz	N3, G7, N12, N18	mazza ferrata
Pluf	C4, F5, N8, J9, E13, J18, D20, N15	pozzo
Pist	M3, B6, E9	pistola

Coraz	D7, N14, D17	Corazza
Cav	I6, M9, E15, M19, K12	cavallo
Pugn	A20, K2, L10	pugnale
Ceci	I9, G20	ceci
\$	N1, G3, E4, H4, K6, A8, C9, H9, C15, H14, J15, F17, B19, L20	Denaro (Ogni \$ vale 100 franchi)

Ogni squadra partirà da una sua casella di partenza e si muoverà sul tabellone con tiri successivi del dado. Ovviamente non è possibile sfondare i muri e ciò costringerà le guardie ad effettuare lunghi e tortuosi girotondi. Sparsi sul tabellone si trovano diversi oggetti, visibili o nascosti, che possono aiutare le guardie nella loro missione. Il palazzo reale si trova ad un estremo del campo ed è ovviamente ben chiuso. Ad esso si accede solamente tramite una delle tre porte indicate. Per poter entrare in possesso di un oggetto è sufficiente "passargli sopra" durante uno dei movimenti. Nel caso in cui l'oggetto sia nascosto sarà il conduttore ad avvisare la squadra ed a consegnare al portavoce il talloncino rappresentante l'oggetto, che andrà raccolto nella "dotazione" della squadra. Gli oggetti reperibili sul percorso sono:

- Chiavi (visibili); sono tre ed ognuna apre una porta ben precisa del palazzo reale; ciò obbliga la guardia che le raccoglie a cercare di raggiungere la porta assegnata. Ovviamente l'abbinamento chiave-porta si scopre solo nel momento in cui si raccoglie la chiave...
- Armi (visibili); faciliteranno i combattimenti successivi. Ognuna vale solamente per un certo numero di turni (cioè di combattimenti) variabile per ogni arma, e permettono di vincere immediatamente un combattimento se l'avversario non dispone di un'arma di pari forza. Sono disponibili:
 - Moschetti; validi per un turno, vincono contro pugnali e corazze
 - Pugnali; validi per due turni, vincono contro le corazze
 - Pistole; valide per un turno, vincono contro i pugnali
 - Ceci; validi per un turno, vincono sempre
 - Corazze; sono solo armi difensive, permettono di non perdere contro le pistole e valgono fino a quando non si viene sconfitti in qualche scontro.
- Pozzi (nascosti); lo sventurato che ci cade dentro è costretto a sostare lì dentro al buio ed al freddo per un turno intero. Dopo che sono stati rivelati devono essere resi visibili sul tabellone (attaccando la casella corrispondente).
- Picconi (nascosti); permettono di abbattere un muro (ma non quelli del palazzo reale) semplificando così il percorso della squadra. Sfortunatamente per i possessori hanno però tutti il difetto di rovinarsi molto rapidamente, tanto da poter abbattere un solo muro.
- Mazza (nascoste); hanno un ruolo analogo a quello dei picconi però possono essere usate solo nella seconda parte del gioco
- Assi (nascosti); permettono di costruire uno sbarramento contro gli avversari che ha la funzione di un muro. Tuttavia a causa della fretta con cui vengono costruiti, tali sbarramenti cedono rapidamente e cadono dopo un turno di gioco. In alternativa

possono anche essere usati per attraversare un pozzo senza doversi fermare un turno

- Cavalli (nascosti); per tre turni di gioco (a discrezione della squadra) permettono di correre come degli ossessi, raddoppiando il tiro del dado. Ovviamente è necessario dichiararne l'utilizzo PRIMA del lancio del dado.
- Denaro (nascosto); costituisce la ricchezza delle diverse squadre e permetterà di decretare la vincitrice. Ogni casella "denaro" rappresenta un bonus di 100 franchi.
- Caselle bonus (inserite a discrezione del conduttore); permettono di raddoppiare il numero dei passi e servono solamente nel caso in cui la prima fase del gioco si trascini veramente troppo per le lunghe

SECONDA PARTE

Quando una squadra qualsiasi raggiunge il palazzo reale (guardia o moschettiere non importa) termina la prima fase del gioco. Alla prima arrivata viene dato un premio di 1000 franchi. A questo punto si uniscono i due tabelloni in corrispondenza del palazzo reale (avete capito il motivo per cui erano speculari???), si aprono le porte della reggia eventualmente ancora chiuse e si formano i "battaglioni": guardie del Cardinale e moschettieri del Re. In questa seconda parte le guardie hanno il compito di aiutarsi per portare il re alla Bastiglia, i moschettieri devono invece portarlo in salvo nella reggia di Parigi. Ovviamente solo una squadra per volta "è in possesso" del re. Il ruolo delle altre due squadre alleate è quello di proteggerla, coinvolgendo i nemici in duelli.

Ogni pedina ha infatti un raggio di azione di nove caselle (tre per tre) e può sfidare a duello la squadra avversaria che dovesse capitarle a tiro. Il duello si svolge secondo le modalità indicate più avanti. La squadra che perde il duello è costretta a star ferma un turno, la vincente riceve invece un premio di 100 franchi. Nel caso in cui il duello è perso dalla squadra che possedeva il re, la punizione diventa più pesante (due turni di attesa) ed il re viene ovviamente "scippato" dalla squadra vincitrice. Nel momento in cui una qualsiasi guardia riesce a portare il re nella Bastiglia (oppure un moschettiere riesce a portarlo in salvo nella reggia) il gioco termina. Vengono assegnati 1000 punti in premio ad ogni squadra appartenente al battaglione vincitore, dopodiché si procede al calcolo dei punti (rappresentati dal denaro).

Vince ovviamente la squadra che al termine del gioco è riuscita ad accumulare più denaro. La linea del traguardo per i diversi battaglioni, cioè la Bastiglia o la reggia, si trova nella metà campo opposta a quella di partenza. In questo modo si costringono le squadre ad attraversare l'intero campo nemico per riuscire a vincere il gioco.

Combattimenti

Vengono ora riportati i giochi da utilizzare nei diversi combattimenti. L'idea fondamentale è che questi devono essere rapidi, possibilmente divertenti e in grado di coinvolgere più persone possibile durante l'intera serata. A questo scopo è opportuno che gli educatori all'interno delle diverse squadre siano molto attivi, in modo da scegliere già in anticipo chi deve giocare (per evitare i tempi morti), curando molto la rotazione dei giocatori.

1. Lo scalpo

Ma dobbiamo ancora spiegarvelo??? Insomma, è quel gioco nel quale bisogna togliere la coda all'avversario. Ah lo riconoscete? Meno male perché la spiegazione finisce qui!

2. Randellate dei ciechi

I due contendenti vengono bendati e dotati di cappello di carta. Al via del conduttore devono cercare di levare il cappello all'altro utilizzando una clava di legno

3. Randellate e basta

Come il precedente ma qui i due ci vedono molto bene. Ah se vi siete spaventati per quella clava di legno, fate che sostituirla con una clava di giornali arrotolati (che è meglio!).

4. Randellate a cavallo

Come il precedente ma chi porta il cappello è a cavallo di un suo compagno di squadra

5. Il pescatore ed il pesce

Ogni giocatore ha un pezzo di corda attaccato alla cintura, che arriva fino a terra e a cui è attaccato un pesce di carta. Scopo del gioco è togliere il pesce all'avversario usando solamente i piedi.

6. Morra cinese

I due contendenti contano insieme ad alta voce "uno due e tre". Al "tre" devono stendere la mano scegliendo tra uno dei possibili segni (pozzo, carta, pietra, forbice). Il punto viene dato secondo le seguenti regole:

- il pozzo vince sulle forbici e sulla pietra, perde contro la carta
- la carta vince contro il pozzo e la pietra, perde contro le forbici
- la pietra batte le forbici ma perde contro pozzo e carta
- le forbici vincono la carta ma perdono contro il pozzo e la pietra

Vince chi arriva per primo a cinque.

7. Battaglia dei galli zoppi

I giocatori, in piedi su di una gamba sola, si affrontano cercando di far cadere l'altro o cercando di fargli posare a terra il piede. Si può solo spingere con le spalle, non vale aggrapparsi all'avversario.

8. Lotta degli orsi

I concorrenti si accovacciano con le braccia conserte e si dispongono schiena contro schiena. Al via, usando solamente la spinta della schiena e senza alzarsi da terra devono cercare di sbilanciare l'avversario

9. Battaglia delle candele

Ogni giocatore ha in mano una candela accesa e deve cercare di far spegnere quella dell'avversario.

10. La disfida delle parole

Il primo giocatore dice una parola (es. CASA), il secondo deve continuare la catena di parole entro 4 secondi (es. SASSO). Il gioco continua fino a quando uno dei due sbaglia.

11. La mia gallina ha fatto un uovo

Ogni giocatore prende un bel respiro e poi inizia a dire "La mia gallina ha fatto un uovo, due uova, tre uova..." fino a quando deve riprendere nuovamente il respiro. Vince il padrone della gallina più produttiva.

12. La mia gallina ha fatto un uovo ma tu smettila

Come il precedente qui però le squadre possono cercare di far ridere i concorrenti.

Un consiglio generale. Tutte le volte che pensate di riuscire a coinvolgere in un combattimento tantissimi giocatori (al limite tutta la squadra), beh, fatelo!!! In particolare potete far giocare da più giocatori per ogni squadra i combattimenti 1, 2, 3, 4, 5. I combattimenti sopra presentati sono solo indicativi, va bene qualsiasi forma di "lotta" purché sia coinvolgente, non pericolosa e magari anche simpatica (ma questo è chiedere veramente troppo!!!). Date perciò libero sfogo alla vostra fantasia e completate pure la lista soprastante (se volete).

Un ultimo consiglio. Una serata di questo tipo rischia di diventare molto "statica" perciò cercate di sentire il "polso" del gruppo ed eventualmente, se vedete che il ritmo è calato, inserite un qualche gioco collettivo (cioè che coinvolga in contemporanea tutti i giocatori di tutte le squadre), mettendo in palio un bonus in "monete d'oro". A questo proposito potete tranquillamente utilizzare un qualche gioco avanzato in qualche serata precedente (evitate però di ripetere giochi già fatti).

Materiale

- tabellone, pedine e dado gigante
- cartellini dei vari oggetti (armi, ...)
- fogli e biro
- bende
- giornali
- spago
- candele

Tabellone per chi guida le "guardie"

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	
1	G1	mosc					C2		picc					\$	#	1
2					assi						pugn				#	2
3								\$						pist	mazz	#
4		pluf			\$			\$		picc					P 1	4
5						pluf									#	5
6		pist							cav		\$				#	6
7				coraz			mazz						assi		#	7
8	\$													pluf	#	8
9	G2		\$		pist	C3		\$	ceci	pluf			cav		#	9
10												pugn			P 2	10
11					assi			picc							#	11
12									picc		cav			mazz	#	12
13					pluf								assi		#	13
14	G3						mosc	\$						coraz	#	14
15			\$		cav					\$	picc			pluf	#	15
16															#	16
17				coraz		\$		picc					assi		P 3	17
18		assi												mazz	#	18
19		\$								pluf				cav	#	19
20	pugn			pluf			ceci	C1					\$		#	20
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	

LEGENDA

- G1, G2, G3, (A4, A10, A15) punti di partenza delle tre guardie
- P1, P2, P3 (O4, O10, O17) porte di accesso al palazzo reale
- C1, C2, C3 (H20, G1, F9) chiavi delle rispettive porte. Sul tabellone sono indicate solo con il termine "chiave", l'abbinamento "la chiave Pinco apre la porta Pallino" va rivelato solo dopo che le squadre le hanno raccolte
- Caselle # rappresentano il palazzo reale (zona off limits se non si passa attraverso le porte)
- Mosc moschetto (C1, G14)
- Picc piccone (I1, J4, G11, I12, K15, H17)
- Assi assi (E2, L7, D11, L13, L17, C18)
- Mazz mazza ferrata (N3, G7, N12, N18)
- Pluf pozzo (C4, F5, N8, J9, E13, J18, D20, N15)
- Pist pistola (M3, B6, E9)
- Coraz corazza (D7, N14, D17)
- Cav cavallo (I6, M9, E15, M19, K12)
- Pugn pugnale (A20, K2, L10)
- Ceci ceci (I9, G20)
- \$ denaro (N1, G3, E4, H4, K6, A8, C9, H9, C15, H14, J15, F17, B19, L20)

(Ogni \$ vale 100 franchi)

Tabellone per chi guida i "moschettieri"

	O	N	M	L	K	J	I	H	G	F	E	D	C	B	A	
1	#	\$					picc		C2				mosc			1
2	#				pugn						assi					2
3	#	mazz	pist						\$							3
4	P 1					picc		\$			\$		pluf		M1	4
5	#									pluf						5
6	#				\$		cav							pist		6
7	#			assi					mazz			coraz				7
8	#	pluf													\$	8
9	#		cav			pluf	ceci	\$		C3	pist		\$			9
10	P 2			pugn											M10	10
11	#								picc			assi				11
12	#	mazz			cav		picc									12
13	#			assi							pluf					13
14	#	coraz						\$	mosc							14
15	#	pluf			picc	\$					cav		\$		M15	15
16	#															16
17	P 3			assi			picc		\$			coraz				17
18	#	mazz				pluf						assi				18
19	#		cav										\$			19
20	#			\$				C1	ceci			pluf			pugn	20
	O	N	M	L	K	J	I	H	G	F	E	D	C	B	A	

LEGENDA

- M1, M2, M3, (A4, A10, A15) punti di partenza dei tre moschettieri
- P1, P2, P3 (O4, O10, O17) porte di accesso al palazzo reale
- C1, C2, C3 (H20, G1, F9) chiavi delle rispettive porte. Sul tabellone sono indicate solo con il termine "chiave", l'abbinamento "la chiave Pinco apre la porta Pallino" va rivelato solo dopo che le squadre le hanno raccolte
- Caselle # rappresentano il palazzo reale (zona off limits se non si passa attraverso le porte)
- Mosc moschetto (C1, G14)
- Picc piccone (I1, J4, G11, I12, K15, H17)
- Assi assi (E2, L7, D11, L13, L17, C18)
- Mazz mazza ferrata (N3, G7, N12, N18)
- Pluf pozzo (C4, F5, N8, J9, E13, J18, D20, N15)
- Pist pistola (M3, B6, E9)
- Coraz corazza (D7, N14, D17)
- Cav cavallo (I6, M9, E15, M19, K12)
- Pugn pugnale (A20, K2, L10)
- Ceci ceci (I9, G20)
- \$ denaro (N1, G3, E4, H4, K6, A8, C9, H9, C15, H14, J15, F17, B19, L20)

(Ogni \$ vale 100 franchi)