



Ci troviamo in pieno Medioevo, siete un gruppo di Cavalieri di ventura, il padrone del castello Re Galluccio è venuto a sapere che un certo Ciondolar ha il segreto della vita, dopo innumerevoli tentativi, tutti infruttuosi, non solo non conosce il segreto della vita ma non sa neanche chi è Ciondolar. Per questo si rivolge a voi valorosi cavalieri, a voi il compito di trovare Ciondolar e convincerlo a rivelare il segreto della vita.

Vi viene consegnata unitamente al presente un cartoncino vitae dove dovrete aggiornare i punti di resistenza e il borsellino con le monete, inizialmente avete 70 punti di resistenza e 100 briccole (nome delle monete del luogo).

Durante il gioco vi capiterà di perdere e guadagnare sia i punti di resistenza che le monete (briccole) quindi dovrete costantemente tenere aggiornato il vostro tesserino, una raccomandazione, mentre potete restare senza briccole, non potete scendere al disotto di 10 punti di resistenza. (La squadra che ad un controllo a sorpresa non tiene aggiornato o ha imbrogliato nel punteggiare il cartellino viene fermata per 30 minuti).

- Per recuperare le briccole dovrete riempire una bottiglietta di acqua, trasportando uno alla volta un bicchiere di acqua ma saltando su un piede solo quando la bottiglietta sarà piena riuscite a recuperare 20 briccole.
- Per recuperare i punti di resistenza dovrete bere 1 bicchiere di Vigorilla che potrete acquistare dall'oste, la bevanda vi farà recuperare 11 punti di forza ed il costo è di 10 briccole.

*Per prima cosa vi dovrete cambiare i vestiti, per non dare troppo nell'occhio, vestiti così non sarete mai accettati nel borgo, e non ci sarà possibilità di avvicinarsi a Ciondolar.*

*Dovrete sporcarvi la faccia, anneritela con carbone, colori, terra, fango ecc. fatevi un cappello di carta o di stoffa, procuratevi un mantello per proteggervi dal freddo della notte toglietevi le scarpe e costruitevi una spada.*

*Nel cambiarvi di abito smarrite la metà delle vostre briccole, quindi cancellate il valore iniziale e segnate 50.*

*Nel togliervi l'armatura siete più vulnerabili quindi dovrete togliere anche 20 punti di resistenza.*

# Cartoncino Vitae

Punti Di Resistenza

70

Briccole

100

Oggetti speciali

---

---

---

---



*La prima tappa che fate, andate dall'oste e ordinate da mangiare per non dare nell'occhio, potete scegliere con calma il seguente menù:*

- a) Arrosto di baracule con vinaccia costo 15 briccole*
- b) Zuppa di legumi con acqua di sorgente costo 10 briccole*
- c) Pesce assolar con zuppa di tarallos con vino costo 25 briccole*

**Prima di fare una scelta ragionateci bene perché già da ora vi potreste trovare condizionati per il prosieguo.**

A) L'oste vi porta l'arrosto di baracule con vinaccia, incassa le 15 briccole, ricorda di cancellarle dal cartoncino Vitae, vi aspettavate un pranzo più saporito ma non è stato proprio così perdetevi anche 10 punti di resistenza (ricorda di aggiornare).

Quando state per andare via vi accorgete che sotto il piatto c'è un foglio con scritto "So che state cercando Ciondolar ma se continuate a muovervi così non lo troverete mai".

Ad un tavolo vicino c'è un signore che vi sfida ad una gara di braccio di ferro, non volete assolutamente tirarvi indietro, siete troppo orgogliosi così accettate.

(gioco di forza con i dadi, si lanciano i dadi se il vostro punteggio è più alto guadagnate 5 punti di resistenza; se il risultato è pari perdetevi 10 punti di resistenza e 5 briccole vi cadono dalla tasca e vengono rubate da altri viandanti; se è inferiore perdetevi 15 punti di resistenza e 10 briccole vi cadono dalla tasca e vi vengono rubate da altri viandanti)

Prima di uscire dovete risolvere il quesito posto dall'oste.

In che giorno si festeggiano i santi:

1) Ambrogio; 2) Anna; 3) Antonio abate; 4) Biagio; 5) Carlo; 6) Caterina da Siena; 7) Francesco d'Assisi; 8) Gennaro; 9) Giorgio; 10) Giovanni Battista; 11) Giovanni Bosco; 12) Luigi; 13) Marco; 14) Michele; 15) Nicola; 16) Paolo; 17) Rita da Cascia; 18) Stefano; 19) Teresa d'Avila; 20) Valentino; 21) Vincenzo.

a) 17 gennaio, b) 31 gennaio, c) 3 febbraio, d) 14 febbraio, e) 5 aprile, f) 23 aprile, g) 25 aprile, h) 29 aprile, i) 22 maggio, l) 21 giugno, m) 24 giugno, n) 29 giugno, o) 26 luglio, p) 19 settembre, q) 29 settembre, r) 4 ottobre, s) 15 ottobre, t) 4 novembre u) 6 dicembre, v) 7 dicembre z) 26 dicembre.

B) L'oste vi porta la zuppa di legumi con acqua fresca di sorgente, incassa le 10 briccole, l'oste se ne va piuttosto arrabbiato, vi aspettavate qualcosa di buono, invece la vostra scelta non è stata per niente saggia, avete una fame ancora più grande e perdete 25 punti di resistenza, ricorda di aggiornare il cartoncino Vitae.

Quando state per andare via vi accorgete che sotto il piatto c'è un foglio con scritto "So che state cercando Ciondolar ma se continuate a muovervi così non lo troverete mai".

Ad un tavolo vicino c'è un signore che vi sfida ad una gara di braccio di ferro, non volete assolutamente tirarvi indietro, siete troppo orgogliosi così accettate.

(gioco di forza con i dadi, si lanciano i dadi se il vostro punteggio è più alto guadagnate 5 punti di resistenza; se il risultato è pari perdete 10 punti di resistenza e 5 briccole vi cadono dalla tasca e vengono rubate da altri viandanti; se è inferiore perdete 15 punti di resistenza e 10 briccole vi cadono dalla tasca e vi vengono rubate da altri viandanti)

Prima di uscire dovete risolvere il quesito posto dall'oste.

In che giorno si festeggiano i santi:

1) Ambrogio; 2) Anna; 3) Antonio abate; 4) Biagio; 5) Carlo; 6) Caterina da Siena; 7) Francesco d'Assisi; 8) Gennaro; 9) Giorgio; 10) Giovanni Battista; 11) Giovanni Bosco; 12) Luigi; 13) Marco; 14) Michele; 15) Nicola; 16) Paolo; 17) Rita da Cascia; 18) Stefano; 19) Teresa d'Avila; 20) Valentino; 21) Vincenzo.

a) 17 gennaio, b) 31 gennaio, c) 3 febbraio, d) 14 febbraio, e) 5 aprile, f) 23 aprile, g) 25 aprile, h) 29 aprile, i) 22 maggio, l) 21 giugno, m) 24 giugno, n) 29 giugno, o) 26 luglio, p) 19 settembre, q) 29 settembre, r) 4 ottobre, s) 15 ottobre, t) 4 novembre u) 6 dicembre, v) 7 dicembre z) 26 dicembre.

C) L'oste vi porta il pesce assolar con zuppa di tarolles e una caraffa di vino, incassa immediatamente 25 briccole e vi omaggia di una bottiglietta dicendo che il contenuto ha la possibilità di farvi recuperare 5 punti di resistenza, ringraziate di cuore l'oste e mettete la bottiglietta nel vostro sacco, ricorda di aggiornare il cartoncino Vitae e inserisci la bottiglietta negli oggetti speciali.

Quando state per andare via vi accorgete che sotto il piatto c'è un foglio con scritto "So che state cercando Ciondolar ma se continuate a muovervi così non lo troverete mai".

Ad un tavolo vicino c'è un signore che vi sfida ad una gara di braccio di ferro, non volete assolutamente tirarvi indietro, siete troppo orgogliosi così accettate.

(gioco di forza con i dadi, si lanciano i dadi se il vostro punteggio è più alto guadagnate 5 punti di resistenza; se il risultato è pari perdete 10 punti di resistenza e 5 briccole vi cadono dalla tasca e vengono rubate da altri viandanti; se è inferiore perdete 15 punti di resistenza e 10 briccole vi cadono dalla tasca e vi vengono rubate da altri viandanti)

Prima di uscire dovete risolvere il quesito posto dall'oste.

In che giorno si festeggiano i santi:

1) Ambrogio; 2) Anna; 3) Antonio abate; 4) Biagio; 5) Carlo; 6) Caterina da Siena; 7) Francesco d'Assisi; 8) Gennaro; 9) Giorgio; 10) Giovanni Battista; 11) Giovanni Bosco; 12) Luigi; 13) Marco; 14) Michele; 15) Nicola; 16) Paolo; 17) Rita da Cascia; 18) Stefano; 19) Teresa d'Avila; 20) Valentino; 21) Vincenzo.

a) 17 gennaio, b) 31 gennaio, c) 3 febbraio, d) 14 febbraio, e) 5 aprile, f) 23 aprile, g) 25 aprile, h) 29 aprile, i) 22 maggio, l) 21 giugno, m) 24 giugno, n) 29 giugno, o) 26 luglio, p) 19 settembre, q) 29 settembre, r) 4 ottobre, s) 15 ottobre, t) 4 novembre u) 6 dicembre, v) 7 dicembre z) 26 dicembre.



Avete superato la prova, ma purtroppo siete arrivati con ritardo per un gioco così semplice pertanto dovete togliere 5 punti di resistenza dal cartoncino Vitae.

*Ti addicinate al mercante di cianfrusaglie e date uno sguardo alla merce che tiene esposta, tra le tante cose tre oggetti ti colpiscono:*

- a) un libro vecchio costo di 15 briccole*
- b) una scatolelta costo di 5 briccole*
- c) un medaglione argentato costo di 20 briccole*

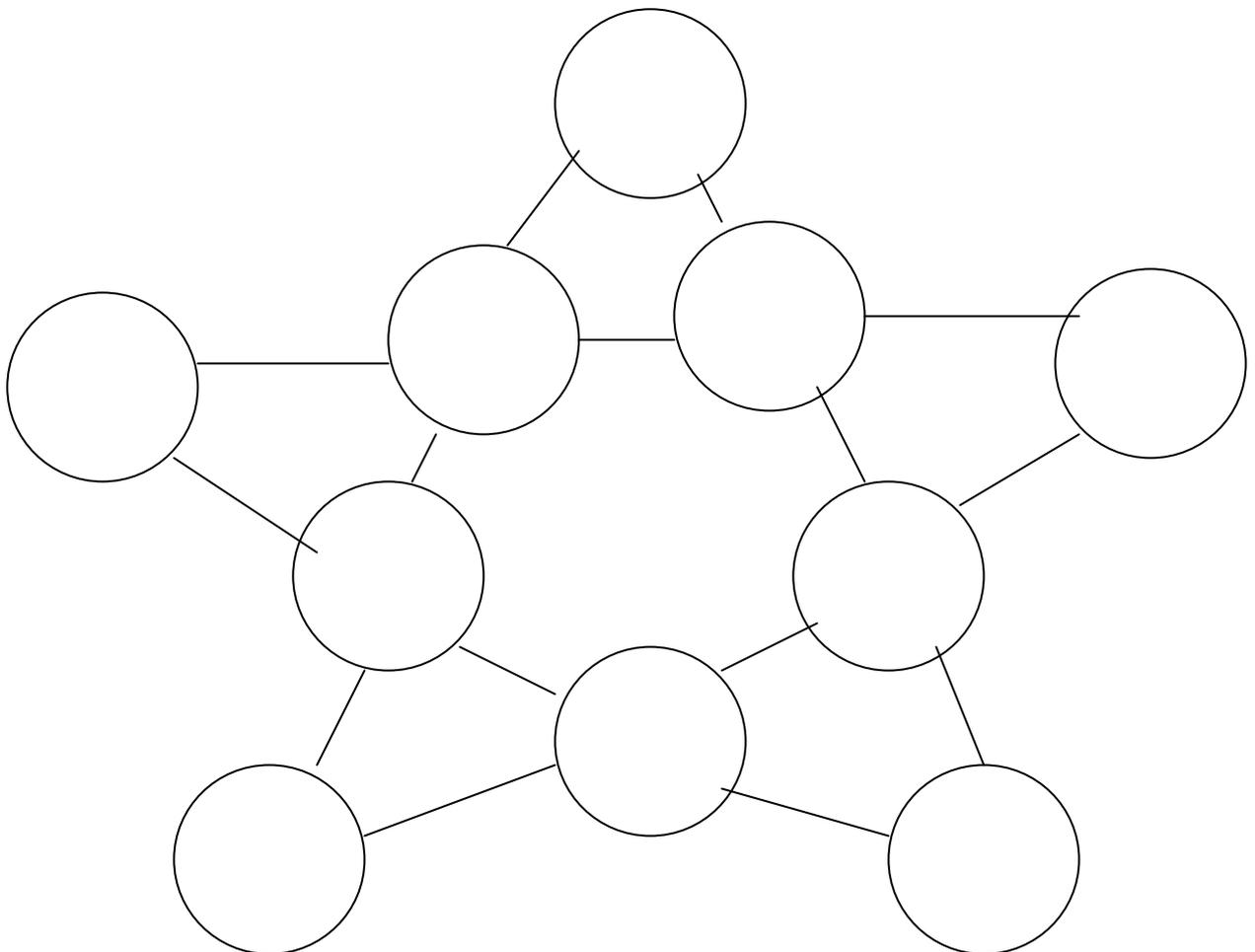
Prima di fare una scelta ragionateci bene perché già da ora vi potreste trovare condizionati per il prosieguo.

A) Avete fatto una spesa scellerata, ma cosa vi aspettavate di trovare in un vecchio libro, purtroppo anche la polvere che contiene vi si mette in gola e perdetevi 15 punti di resistenza,

(ricordate di togliere sia i punti di resistenza sia le briciole spese, annotate libro vecchio nella casella oggetti speciali)

Il mercante oltre al tuo acquisto ti lascia una pergamena con dei simboli, ora provate a dare una risposta, ricordando che l'unione supera ogni male.

Nei cinque cerchi vuoti della figura si devono inserire i numeri: 2, 4, 6, 8, 10, 18, 22, 24, 26, 30. solo che bisogna inserirli in modo tale che il totale dei quattro numeri di ciascuna fila sia sempre 60.

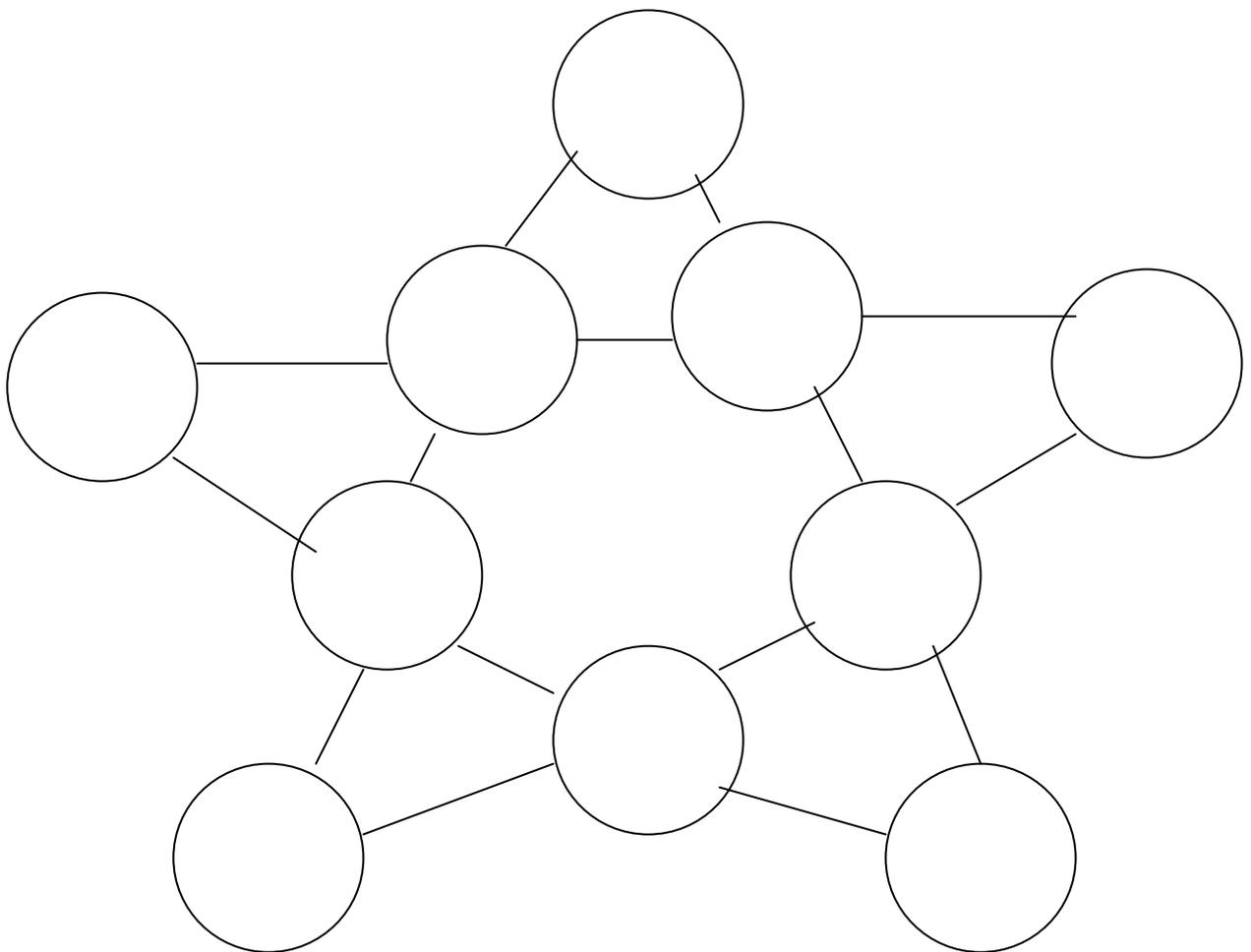


B) Avete fatto una scelta saggia, prendete la scatola e dentro trovate un oggetto che vi potrà far recuperare ben 5 punti di resistenza, riponete con cura nel vostro sacco la scatola.

(ricordate di togliere sia i punti di resistenza sia le bricole spese, annotate la scatola nella casella oggetti speciali)

Il mercante oltre al tuo acquisto ti lascia una pergamena con dei simboli, ora provate a dare una risposta, ricordando che l'unione supera ogni male.

Nei cinque cerchi vuoti della figura si devono inserire i numeri: 2, 4, 6, 8, 10, 18, 22, 24, 26, 30. solo che bisogna inserirli in modo tale che il totale dei quattro numeri di ciascuna fila sia sempre 60.

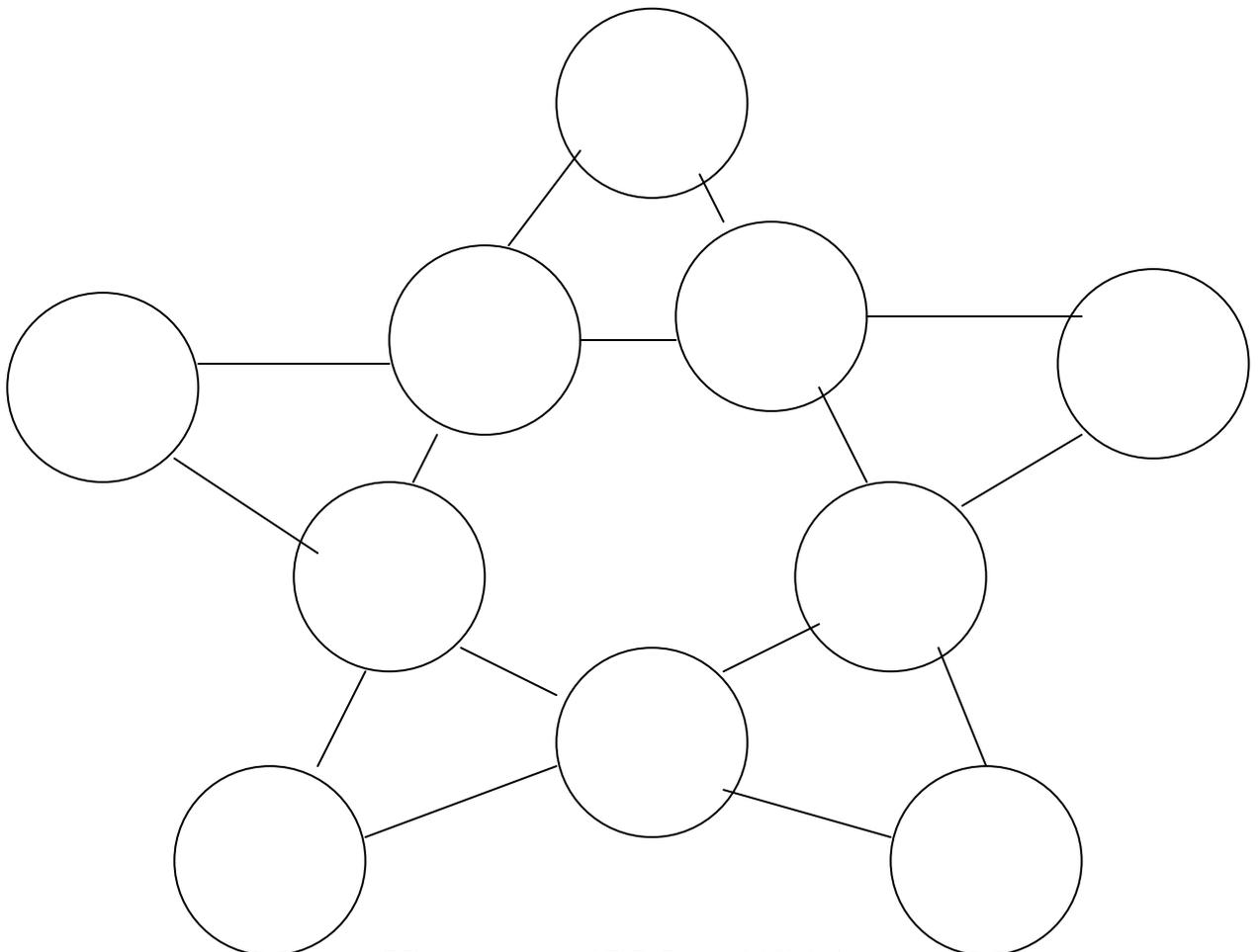


C) *Avete fatto una scelta sbagliata, avete speso tantissimo per un oggetto di nessun valore, ora che lo guardate bene non è argento, purtroppo come lo toccate per un veleno potentissimo vi brucia la mano e perdetevi 20 punti di resistenza. Se il tuo punteggio di resistenza è arrivato a 10 o meno corri ad acquistare una pozione di Vigorilla*

*(ricordate di togliere sia i punti di resistenza sia le briccole spese, annotate il medaglione d'argento nella casella oggetti speciali)*

*Il mercante oltre al tuo acquisto ti lascia una pergamena con dei simboli, ora provate a dare una risposta, ricordando che l'unione supera ogni male.*

Nei cinque cerchi vuoti della figura si devono inserire i numeri: 2, 4, 6, 8, 10, 18, 22, 24, 26, 30. solo che bisogna inserirli in modo tale che il totale dei quattro numeri di ciascuna fila sia sempre 60.





*Avete impiegato veramente tanto tempo per risolvere il quesito così perdetevi 6 punti di resistenza. (Ricorda di aggiornare il cartoncino Vitae se scendi sotto i 10 punti di resistenza devi provvedere per recuperarli).*

*Purtroppo piove sempre sul bagnato, qualcuno vi ha sottratto dal borsellino 15 briccole (aggiornate anche la tabella dei soldini)*

*Vi avvicinate ad un mendicante seduto in piazza, provate a fargli delle domande su Ciondolar, (lanciate i dadi se riuscite a battere il mendicante vi risponderà subito, se il risultato è pari perdetevi 3 punti di resistenza e dovete riprovare fino a quando non lo battete ; se il risultato è inferiore a quello del mendicante perdetevi 6 punti di resistenza e dovete riprovare fino a quando non lo battete, naturalmente se non riuscite a batterlo con un secondo lancio i punti vengono sottratti con lo stesso criterio di prima).*

*Il mendicante vi chiede l'elemosina e voi elargite 2 briccole se non le avete ve le dovete procurare.*

*Prima di rispondere ti invita a bere un bicchiere, ti mette davanti tre bicchieri:*

- a) uno pieno*
- b) uno mezzo pieno*
- c) uno con pochissimo liquido*

**Prima di fare una scelta ragionateci bene perché già da ora vi potreste trovare condizionati per il prosieguo.**

A) Complimenti hai fatto una scelta saggia, prendendo il bicchiere pieno, grazie al suo contenuto recuperate 8 punti di resistenza, questo è il ringraziamento che il mendicante vi fa per le 2 briccole ricevute.

Prima di allontanarti il mendicante ti infila un foglio in tasca, tu te ne accorgi ma fai finta di niente, ti allontani e quando sei da solo tiri fuori il foglietto e trovi scritto: "So che cerchi Ciondolar, non sei poi tanto lontano per conoscere il suo segreto però non ti cullare perché rischi di andare fuori strada". Poi trovi anche due quesiti:

- 1) nei cerchi vuoti vanno inseriti 6 numeri diversi tra di loro, di modo che la somma dei tre numeri che si trovano nella stessa fila (orizzontale, verticale o diagonale) di tre cerchi sia 69

-----	--27--	-----
--15--	-----	-----
-----	-----	--21--

- a) Qual è il disegno comune a tutte e cinquantadue le carte di un normale mazzo?
- b) La stella polare è l'ultima stella della coda dell'Orsa Maggiore e dell'Orsa Minore?
- c) Come si chiama l'unico metallo di largo uso, liquido a temperatura ordinaria?
- d) Esiste un albero che ha un nome di sette lettere di cui cinque sono le cinque vocali dell'alfabeto. Che albero è?

B) Complimenti ha fatto una scelta buona, prendendo il bicchiere a metà, grazie al contenuto recuperate 5 punti di resistenza, questo è il ringraziamento che il mendicante vi fa per le 2 briccole ricevute.

Prima di allontanarti il mendicante ti infila un foglio in tasca, tu te ne accorgi ma fai finta di niente, ti allontani e quando sei da solo tiri fuori il foglietto e trovi scritto: "So che cerchi Ciondolar, non sei poi tanto lontano per conoscere il suo segreto però non ti cullare perché rischi di andare fuori strada". Poi trovi anche due quesiti:

- 1) nei cerchi vuoti vanno inseriti 6 numeri diversi tra di loro, di modo che la somma dei tre numeri che si trovano nella stessa fila (orizzontale, verticale o diagonale) di tre cerchi sia 69

-----	--27--	-----
--15--	-----	-----
-----	-----	--21--

- a) Qual è il disegno comune a tutte e cinquantadue le carte di un normale mazzo?
- b) La stella polare è l'ultima stella della coda dell'Orsa Maggiore e dell'Orsa Minore?
- c) Come si chiama l'unico metallo di largo uso, liquido a temperatura ordinaria?
- d) Esiste un albero che ha un nome di sette lettere di cui cinque sono le cinque vocali dell'alfabeto. Che albero è?

C) Complimenti hai fatto una scelta giusta, prendendo il bicchiere più vuoto grazie al suo contenuto recuperate 3 punti di resistenza, questo è il ringraziamento che il mendicante vi fa per le 2 briccole ricevute.

Prima di allontanarti il mendicante ti infila un foglio in tasca, tu te ne accorgi ma fai finta di niente, ti allontani e quando sei da solo tiri fuori il foglietto e trovi scritto: "So che cerchi Ciondolar, non sei poi tanto lontano per conoscere il suo segreto però non ti cullare perché rischi di andare fuori strada". Poi trovi anche due quesiti:

1. nei cerchi vuoti vanno inseriti 6 numeri diversi tra di loro, di modo che la somma dei tre numeri che si trovano nella stessa fila (orizzontale, verticale o diagonale) di tre cerchi sia 69

-----	--27--	-----
--15--	-----	-----
-----	-----	--21--

- a) Qual è il disegno comune a tutte e cinquantadue le carte di un normale mazzo?
- b) La stella polare è l'ultima stella della coda dell'Orsa Maggiore e dell'Orsa Minore?
- c) Come si chiama l'unico metallo di largo uso, liquido a temperatura ordinaria?
- d) Esiste un albero che ha un nome di sette lettere di cui cinque sono le cinque vocali dell'alfabeto. Che albero è?



Siete in ritardo, se continuate così non riuscirete mai a trovare Ciondolar con il suo segreto. Purtroppo perdete 6 punti di resistenza (controllate il cartoncino Vitae e aggiornatelo sempre, ricordatevi che se la resistenza scende sotto i 10 punti dovete prendere almeno una pozione di Vigorilla).

Più avanti incontrate un omone che vi invita a iscrivervi ad un torneo di tiro con l'arco, in palio c'è un premio di 50 briccole, dovete obbligatoriamente accettare l'iscrizione al torneo. Purtroppo dovete pagare 10 briccole per l'iscrizione, se non avete la somma necessaria ve la dovete procurare.

Finalmente arriva il vostro turno, siete un po' tesi e preoccupati ma la posta in palio è troppo importante e non potete sbagliare.

(prima del tiro dovete risolvere il gioco e poi tutti i componenti del gruppo devono fare tre centri con la cerbottana, il proiettile deve finire nel cesto)

Saltando le lettere secondo una sequenza costante (che si deve scoprire) a partire da una lettera particolare, dovrete riuscire a leggere una frase della bibbia.

o v n a d o n o i r g s o i  
c e  
e h  
l c  
d e d i e s e u n o r t o



Complimenti siete riusciti tempestivamente a vincere il torneo, non vi sembra il vero di aver guadagnato 50 briccole ma d'altro conto voi siete dei cavalieri esperti, mentre gli altri sono solo principianti; camminando in piazza gioite del vostro successo, in un momento vi imbattete in un signore alto robusto barba e capelli lunghi, tutti hanno rispetto di lui e tutti chiedono consiglio, sicuramente deve essere una persona saggia altrimenti non raccoglierebbe tutto questo consenso, vi informate e la risposta che riceverete vi illumina di gioia, questo è l'uomo che cercate, lui è Ciondolar, non vi resta che attendere il vostro turno e poi con gentilezza chiedergli il segreto.

Ma siete proprio degli allocchi, se è un segreto deve restare segreto, mica si può raccontare al primo che capita, dovete entrare nelle grazie di Ciondolar e convincerlo a rivelarvi il suo segreto.

Ciondolar è uomo molto saggio ma vuole mettervi alla prova e vi da due quesiti, se riuscite a superarli vi promette che vi rivelerà il suo segreto.

(nella confusione un ladro occasionale vi ruba le 50 briccole della vincita, non ci date peso tanto avete trovato Ciondolare, vi prego aggiornare il *Cartoncino Vitae*)

- 1) Quali sono i libri del Pentateuco?
- 2) Quale fu l'ottava piaga d'Egitto?
- 3) Come si chiamava uno dei due discepoli di Emmaus?
- 4) In un magazzino militare vi sono 2000 calze marroni e 500 nere, ma sono mischiate a caso, poiché non si vede nulla, quante calze dovrà prendere un militare per essere sicuro di non andare in giro con le calze scomparse?
- 5) Scrivere 100 con cinque 1
- 6) Nei quadrati vuoti della figura vanno inseriti otto numeri rispettando le seguenti condizioni: a) i numeri devono essere inferiori a 15; b) non si può usare più d'una volta lo stesso numero, ed i numeri devono essere diversi da quelli già inseriti; c) una volta inseriti i numeri, i totali delle due file verticali e delle due file orizzontali devono essere identici.



*Siete riusciti a superare lo scoglio più difficile e cioè la diffidenza di Cindolar, avete speso tutta la vostra energia, ma siete riusciti a guadagnarvi la sua fiducia. Tutto questo vi costa 15 punti di resistenza( se sul vostro foglio vi trovate meno di 10 punti di resistenza dovete comprare urgentemente una pozione di Vigorilla, se non avete 10 briccole dovete guadagnarvele con il lavoro).*

*Siete pronti per conoscere il segreto di Cindolar.*

*L'omone vi da un foglio con strani segni vi dice che basterà decifrarlo per poter conoscere il suo segreto.*

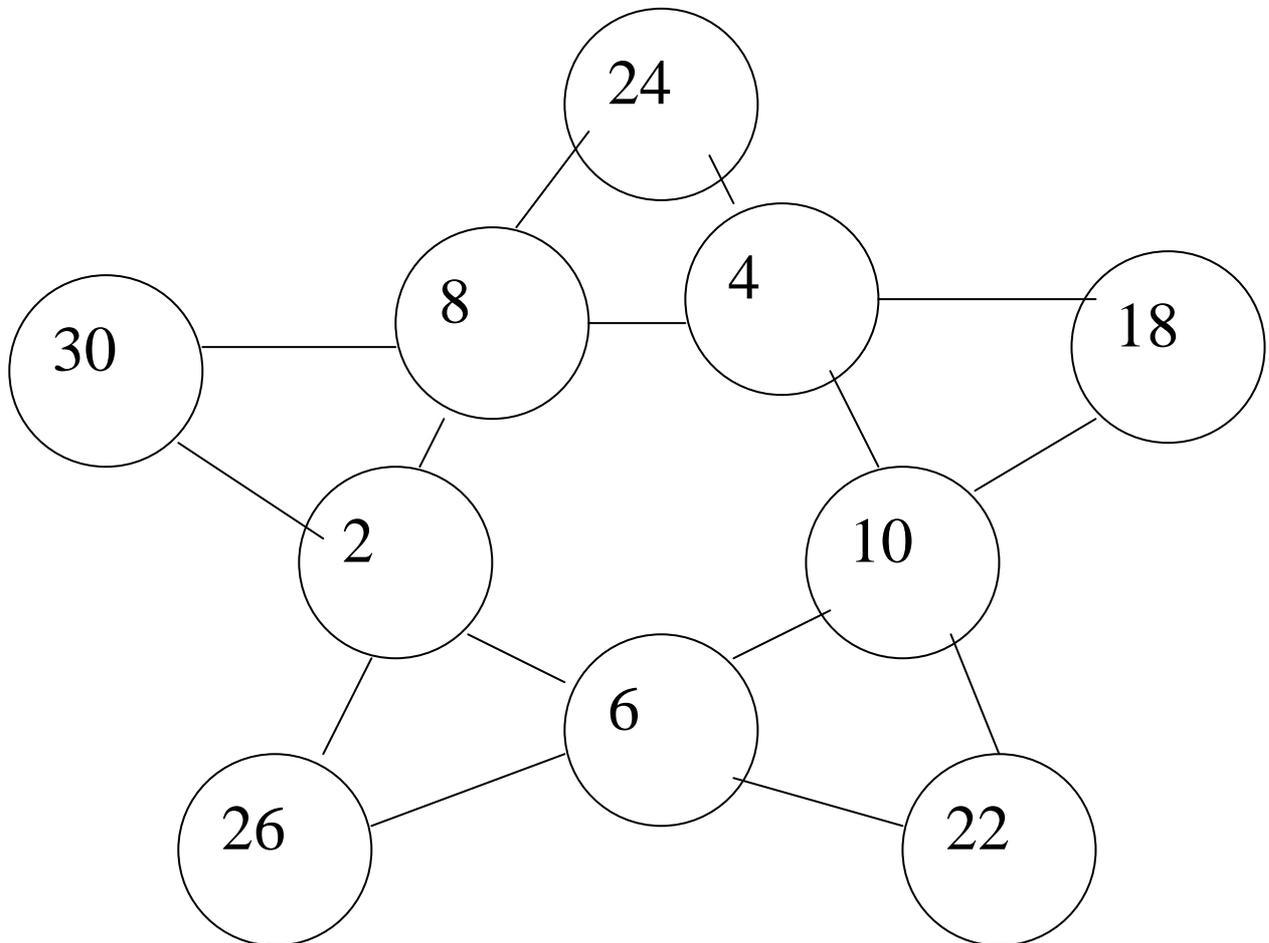


8) *Mapa del tesoro*

## Soluzione

2) 1-v, 2-o, 3-a, 4-c, 5-t, 6-h, 7-r, 8-p, 9-f, 10-m, 11-b, 12-l, 13-g, 14-q, 15-u, 16-n, 17-i, 18-z, 19-s, 20-d, 21-e.

3)



4) prima line 25-27-17 seconda linea 15-23-31 terza linea 29-19-21

a) Il disegno sul retro delle carte; b) Orsa minore; c) Mercurio, d) Sequoia

5) partendo dalla lettera i in alto a destra e procedendo in senso antiorario leggendo tre lettere si e tre no, si ottiene la frase: io sono voce di uno che grida nel deserto (Gv, 1,23)

6) 1) *Genesi, Esodo, Levitico, Numeri, Deuteronomio*, 2) l'invasione delle cavallette, 3) Cleopa, 4) tre, infatti o due di queste saranno nere o due saranno marroni, 5)  $111-11=100$ ,

il totale di ciascuno delle quattro file è 34

	3	2		
5	10	11	8	
9	6	7	12	
	15	14		

7) Se anche parlassi le lingue degli uomini e degli angeli, ma non avessi la carità, sono come un bronzo che risuona o un cembalo che tintinna.

E se avessi il dono della profezia e conoscessi tutti i misteri e tutta la scienza, e possedessi la pienezza della fede così da trasportare le montagne, ma non avessi la carità, non sono nulla.

E se anche distribuissi tutte le mie sostanze e dessi il mio corpo per esser bruciato, ma non avessi la carità, niente mi giova.

La carità è paziente, è benigna la carità; non è invidiosa la carità, non si vanta, non si gonfia, non manca di rispetto, non cerca il suo interesse, non si adira, non tiene conto del male ricevuto, non gode dell'ingiustizia, ma si compiace della verità. Tutto copre, tutto crede, tutto spera, tutto sopporta.