



Servizi Segreti

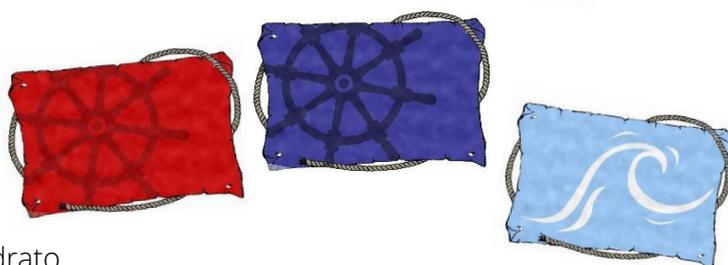


Ambientazione

I servizi segreti navali hanno due gruppi operativi: la marina rossa, dall'ardimento focoso e forte, e la marina blu, dal carattere riflessivo e pacato. Il lavoro d'insieme di questi due *team* ha permesso la scoperta di alcuni degli elementi che compongono l'isola della vera felicità: alcuni elementi sono stati scoperti dalla marina rossa, altri invece dalla marina blu. Gli elementi sono persone e oggetti insospettabili, accomunati dal fatto di contribuire alla felicità di quella misteriosa isola. Al momento della scoperta, i capitani hanno segnato i propri elementi su alcune chiavi codificate, conservate nella cassaforte della stiva. Durante una tempesta, dalla nave dei servizi segreti si sono riversate in mare alcune provviste e, soprattutto, le carte su cui erano scritti questi elementi. Ora le due marine hanno la necessità di riordinare gli elementi, racimolando quelli scoperti dal proprio *team*: per fortuna le chiavi codificate si sono salvate, quindi è possibile salpare per raccogliere dalle acque gli elementi identificati dalle diverse squadre. Attenzione, però, ai pirati!

Elementi del gioco

- 50 carte servizio, con indicati alcuni ruoli od oggetti afferenti al mondo ecclesiale.
Esempio: carte Vescovo, Liturgia, Turibolo.
- 24 carte di navigazione:
 - a. 8 carte Servizio rosso;
 - b. 8 carte Servizio blu;
 - c. 7 carte Buco nell'acqua;
 - d. 1 carta Servizio banderuola;
 - e. 1 carta Pirati.
- Alcune chiavi codificate sotto forma di quadrato con 25 cerchietti, disposti in una griglia quadrata 5x5. Ci sono due copie di ciascuna chiave codificata, una per ciascuna squadra.
- Le chiavi codificate rispecchiano le carte da gioco e, nei 25 cerchietti, comprendono:
 - a. 8 cerchietti rossi, per la prima squadra;
 - b. 8 cerchietti blu, per la seconda squadra;
 - c. 1 cerchietto viola, per la banderuola;
 - d. 7 cerchietti bianchi, per i "buchi nell'acqua";
 - e. 1 cerchietto nero, per i pirati;



Preparazione del gioco

1. Ci sono due squadre (rossa e blu), che nel gioco sono chiamate **marine di spionaggio**. I suoi componenti sono **marinai di spionaggio**.
2. Ciascuna squadra identifica un capitano, che nel gioco sarà il **capitano della marina di spionaggio**. Il capitano dovrà disporsi dal lato opposto del tavolo rispetto alla propria squadra.
3. Il catechista sarà il **master** del gioco, ossia il comandante *super-partes*.
4. Prima dell'inizio del gioco, il master dovrà scegliere a caso 25 carte servizio e disporle su un tavolo (o a terra) componendo un quadrato di 5 carte per lato. Le carte sono rivolte verso l'alto, in modo tale da leggere quanto c'è scritto sopra.
5. Ciascun capo dell'agenzia di spionaggio riceve dal master una **chiave codificata**. La chiave codificata è segreta, visibile solo al proprio capitano di marina, il quale non può farla vedere ai propri marinai. I 25 cerchietti della chiave codificata sono esattamente i 25 servizi disposti sul tavolo dal master. In altri termini, la chiave codificata è la "mappa" del tavolo.
6. Davanti a ciascun capitano di marina ci saranno le carte di navigazione del colore della propria squadra. Le carte di navigazione "buco nell'acqua" e "pirati" saranno disponibili in mezzo al tavolo, raggiungibili da entrambi i capitani.

Obiettivo del gioco

L'obiettivo di una squadra è indovinare tutti i servizi del tavolo associati al proprio colore, seguendo gli indizi forniti dal proprio capitano.

Situazione di partenza

Il capitano di una squadra, avendo la chiave codificata, sa quali parole sono associate alla propria squadra: sono queste le parole che dovrà far indovinare ai propri marinai. Il capitano sa anche quali parole devono essere indovinate dalla squadra avversaria e quali invece sono da evitare (i "buchi nell'acqua" e soprattutto i "pirati").

Le due marine, invece, conoscono soltanto le 25 parole da indovinare, ma non sanno quali sono riferite alla propria squadra.

Svolgimento del gioco

1. Il master estrae a sorte una delle due squadre, la quale inizierà il gioco. La squadra che inizia dovrà indovinare una parola in più, corrispondente alla “carta banderuola” (viola). Questa sarà assegnata al capitano della squadra iniziale, il quale la dovrà considerare a tutti gli effetti come una delle carte di navigazione del proprio colore.
2. Il capitano della squadra che inizia il gioco dovrà scegliere una o più delle parole contrassegnate con il proprio colore e fornire un indizio – sotto forma di una sola parola – affinché la propria squadra possa indovinare tale parola.
Esempio: guardando le carte servizio disposte sul tavolo, il capitano vuole far indovinare la carta “Fрати”, quindi potrà dare un indizio tipo: “saio”, “francescani”, “Castelmonte”. Egli dovrà dire una parola soltanto.
3. La marina a cui è indirizzato l’indizio del capitano ha 30 secondi di tempo per consultarsi e indicare, tra le carte servizio disposte sul tavolo, quella a cui potrebbe riferirsi l’indizio.
 - o Se la parola è indovinata, il capitano la coprirà con una carta di navigazione del proprio colore. Il turno passa alla squadra avversaria.
 - o Se la parola non è indovinata, ma fa parte del proprio insieme di carte servizio, il capitano la coprirà ugualmente con una carta di navigazione del proprio colore. Sarà un bel colpo di fortuna! Il turno passa alla squadra avversaria.
 - o Se la parola è un “buco nell’acqua”, il capitano la coprirà con una carta “buco nell’acqua” e il turno andrà alla squadra avversaria.
 - o Se la parola fa parte dell’insieme della squadra avversaria, il capitano della squadra avversaria la coprirà con una carta di navigazione del proprio colore, guadagnando così un punto. Il turno passa alla squadra avversaria.
 - o Se la parola corrisponde alla posizione dei pirati, il gioco sarà concluso e vinto dalla squadra avversaria.
 - o Se l’indizio è troppo vago, la marina può rifiutarsi di rispondere. Il turno passa alla squadra avversaria.

Esempio: il capitano della squadra rossa vuole far indovinare la parola “Fрати” e offre l’indizio “Castelmonte”. I marinai della squadra rossa, dopo una breve consultazione, indicano la carta con la parola “Fedeli”, sbagliando quindi l’indovinello. In quel caso:

- *Se la parola “Fedeli” fa parte delle carte servizio della propria squadra (rossa), sarà un bel colpo di fortuna! Si coprirà la carta “Fedeli” con una carta di navigazione rossa e il gioco riprenderà dalla marina blu.*
- *Se la parola “Fedeli” fa parte delle carte servizio della squadra avversaria (blu), il capitano blu dovrà coprire la carta “Fedeli” con una delle proprie carte di navigazione blu. La marina blu avrà conquistato un punto e, in aggiunta, potrà proseguire il gioco.*
- *Se la parola “Fedeli” non fa parte né delle carte servizio rosse, né di quelle blu, allora si avrà un “buco nell’acqua”. Il capitano rosso metterà una carta “buco nell’acqua” sopra alla carta “Fedeli” e il gioco passerà alla marina blu.*
- *Se la parola “Fedeli” corrisponde ai pirati, il gioco sarà vinto dalla squadra avversaria (blu).*

Atteggiamento del capitano

- Deve restare impassibile durante l'indizio e durante la discussione della marina.
- Gli indizi devono essere parole singole, di senso compiuto e usati nella lingua italiana.
- Gli indizi non devono essere parole già scritte sulle 25 carte servizio.
- Non può usare frasi introduttive agli indizi.

Esempio di frasi introduttive non ammesse:

- «La prendo alla larga...»
 - «Questa è difficile!»
- Deve fornire indizi legati solo al contenuto delle carte servizio. Non può usare: assonanze, rime, sigle, abbreviazioni, lingue straniere, troncature o derivazioni della parola da indovinare. Non può nemmeno mimare gli indizi o le parole.

Esempi di indizi non ammessi:

- «Panificio» per la parola "Pane" (derivazione);
 - «Flowers» per la parola "Fiori" (lingua non italiana);
 - «PG» per la parola "Pastorale Giovanile" (sigla);
- Sono ammessi indizi realizzati con parole composte e nomi propri.

Esempi di indizi ammessi:

- «Mario» per la parola "Sagrestano".
- «Social network» per la parola "Comunicazione" (pur essendo un termine inglese, S.N. è usato correntemente nella lingua italiana. Lo intendiamo come un termine composto).

In caso di atteggiamenti errati il turno passa immediatamente alla squadra avversaria.

Variante

Il capitano può dare un indizio seguito da un numero. Ciò significa che quell'indizio è associato a tante carte servizio quante sono indicate da quel numero. In questo caso la marina ha il doppio di tempo a disposizione (quindi un minuto) per identificare le carte servizio associate all'indizio.

Attenzione, però! La marina può indicare una carta servizio alla volta. Quando si sbaglia una carta, il turno passa alla squadra avversaria. Ricordiamo che alla marina è permesso "passare".

In questa variante non sono ammessi indizi che collegano aspetti sintattici delle parole da indovinare (per esempio: omonimie o rime).

Esempio: il capitano della marina rossa vuol far indovinare le parole "Pane" e "Ministro straordinario dell'Eucaristia". Come indizio dice "Comunione 2". La marina indovina la parola "Pane", quindi il capitano copre la carta "Pane" con una carta di navigazione rossa. Se la seconda parola è sbagliata, si ricade nella casistica indicata sopra.

Esempio di indizio non ammesso: «Ista 3» per indicare le carte servizio "Chitarrista", "Seminarista", "Catechista".

Giochiamo ancora?

Per iniziare una nuova manche è sufficiente girare di 90° la chiave codificata (scegliendo, per esempio, il "lato est"), e/o cambiare le carte servizio disposte sul tavolo.