

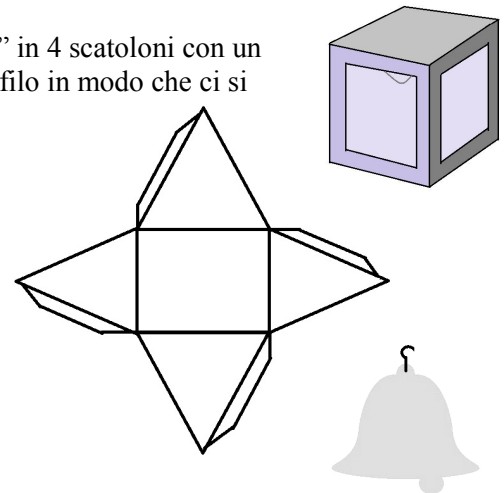
NOTE PER LA PREPARAZIONE DEL GIOCO

La preparazione è abbastanza impegnativa e, oltre alla stampa di tutto il materiale fornito, richiede anche di procurarsi circa 25 scatoloni (di medie dimensioni) e 4 scatoloni un po' più grandi dei precedenti (le basi). Tuttavia, non rimarrete delusi da questo gioco che è in grado di coinvolgere tutti, dai più piccoli agli animatori!

Per quanto riguarda la cella campanaria è sufficiente fare 4 "finestre" in 4 scatoloni con un taglierino per realizzarle. Bisogna anche realizzare un' asola con un filo in modo che ci si possa attaccare la campana

La cima della torre è più difficile da realizzare: si consiglia di tagliare 4 scatoloni come nella figura a fianco, attaccando poi le 4 porzioni triangolari tra loro. Sulla cima si può mettere anche uno stecchino con la bandiera colorata delle 4 squadre.

La campana deve essere stampata e attaccata su dei cartoncini e deve essere munita di un gancio (realizzabile con un pezzo di fil di ferro).



I biglietti bianchi (buoni soldi: 12 da 10 dollari e 12 da 5 dollari = 24 in totale) e le autorizzazioni vanno nascosti un po' dappertutto con l'accortezza di colorare esternamente le autorizzazioni con il colore della squadra corrispondente.

Le banconote vanno stampate in grande quantità utilizzando l'apposito file pdf, facendo attenzione a stampare fronte-retro.

Le banconote possono essere personalizzate con loghi e con il volto di un animatore o del prete della parrocchia come negli esempi qui a fianco.



E' molto consigliabile mettere un tavolino per la base di ogni squadra così che i progettisti abbiano un appoggio per fare i giochi enigmistici (eventualmente si possono mettere anche un paio di sedie). Il gruppo di progettisti di ogni squadra dovrà avere il progetto del campanile, i giochi enigmistici da risolvere con un paio di penne e dello scotch per assemblare la torre del campanile.

Infine, occorre una buona quantità di scalpi, cioè piccole strisce di tessuto di recupero o di nastro che saranno utilizzati dagli animatori che saranno nel ruolo di "appalti". Questi svolgono un ruolo molto importante nel gioco perché, uscendo dalla base centrale più o meno frequentemente, possono "pilotare" il gioco in 2 sensi:

1. possono farsi rubare lo scalpo anche dai più piccoli o da chi è meno bravo, cercando così di coinvolgere un po' tutti.
2. possono uscire spesso dalla base (fiato permettendo) facendo guadagnare molti soldi alle squadre, regolando la durata del gioco a seconda del tempo a disposizione.

Anche per la banca e l'impresa edile (al centro del campo), si consiglia di mettere un tavolino e su quello dell'impresa edile si può affiggere il listino prezzi.

Gli animatori devono distribuirsi nei vari ruoli che gli competono (appalti, ladri, banca, impresa edile, 1 arbitro e 2 o più animatori che aiutino i progettisti girando tra le basi) tenendo conto che gli appalti devono essere in buon numero e i ladri devono essere veloci.

Per evitare polemiche riguardo i ladri è importante che questi siano imparziali (attaccando un po' tutti) e i soldi conquistati e non ancora spesi dalle squadre siano sempre messi in cassaforte (una scatola di cartone con la scritta "cassaforte") e non intascati dai giocatori! Altrimenti i ladri, entrando nelle basi, troveranno sempre la cassaforte vuota. Per questo motivo, nelle regole del gioco si è detto che i soldi devono essere trasferiti dalla banca alla cassaforte da un animatore. Tuttavia può essere più semplice consegnare i soldi ai ragazzi vigilando che vadano subito a riporli nella cassaforte