

REGOLAMENTO SFIDE



Stati Uniti d'America

La sfida è basata sul funzionamento di internet, rete planetaria di computer ideata negli USA.

Scopo: per completare il gioco bisogna rispondere ad alcune domande di cultura generale. Vince la squadra che lo fa più rapidamente delle altre.

Dotazione: all'inizio del gioco le squadre ricevono un foglio che contiene una tabella con 5 caselle (nelle prime due ci sono scritti due indirizzi IP mentre le altre 3 sono vuote) e una serie di domande e risposte ognuna delle quali è associata ad un numero. Nel foglio è inoltre spiegato passo passo come ricavare il secondo indirizzo a partire dal primo.

Meccanismo di gioco: il gioco prevede che sulle pareti del locale siano collocati pannelli di tre tipi che contengono:

- Pannelli azzurri con sequenze di indirizzi IP;
- Pannelli nero/blu con sequenze di dati di comunicazione;
- Pannelli neri con sequenze di errori di trasmissione;

Gli indirizzi IP sono formati da 4 numeri separati da tre punti. Il primo numero corrisponde ad una domanda, gli altri a 3 possibili risposte scritte sul foglio in dotazione alle squadre.

I dati di comunicazione sono costituiti da coppie di numeri (separati dal simbolo >) che consentono di legare il numero associato alla risposta esatta con il primo numero dell'indirizzo IP della domanda successiva. Per collegare due indirizzi IP successivi occorrono 2 comunicazioni. Il pannello con gli errori di comunicazione consente d'individuare eventuali risposte errate e quindi di ritornare alla domanda precedente.

Le squadre devono quindi leggere l'indirizzo IP, la domanda e le risposte corrispondenti, individuare la risposta giusta e, mediante due collegamenti, scoprire l'indirizzo IP successivo e scriverlo sul proprio foglio. Completata la tabella, le squadre devono consegnare il foglio all'arbitro.

Esempio: supponiamo che l'indirizzo di partenza sia 249.044.055.255 a cui è associata la domanda "Qual è la capitale della Bulgaria?" e le risposte 044 "Sofia", 055 "Budapest" e 255 "Tirana". La squadra ritiene che la risposta corretta sia Sofia (044), quindi attraverso i dati di comunicazione, fa il doppio collegamento 044>073 e 073>213. La risposta è corretta ed il numero così ottenuto (213) corrisponde all'inizio di un nuovo indirizzo IP (213.021.033.245), che implica una nuova domanda. Se invece la risposta fosse sbagliata, il numero ottenuto col secondo collegamento porterebbe a un errore di comunicazione. Un ulteriore esempio è riportato sul foglio di gioco e spiega passo passo come ricavare il secondo indirizzo IP dal primo.

Indirizzi IP	036>049	044>073	086>ERR
068.019.114.074	055>182	087>025	129>ERR
249.044.055.225	073>213	088>197	132>ERR
228.251.215.236			



Brasile

La sfida è ambientata nel mondo del calcio, sport nel quale i brasiliani eccellono.

Scopo: attraverso una staffetta, i concorrenti devono formare una fantasquadra costituita da 11 calciatori. Vince chi forma la fantasquadra più forte, con i giocatori di maggiore valore.

Dotazione: ad ogni squadra è fornito un testimone che i concorrenti devono scambiarsi ad ogni giro.

Meccanismo di gioco: il gioco prevede una staffetta di 11 giri in ognuno dei quali i concorrenti ottengono un calciatore per la propria fantasquadra. Ad ogni giro i concorrenti devono correre ai tavoli posti all'altra estremità della pista, prendere una figurina, tornare indietro e passare il testimone al compagno successivo.

Le fantasquadre devono essere formate da 11 calciatori i più forti possibile e così suddivisi: 1 portiere, 3 difensori, 4 centrocampisti e 3 attaccanti. Il ruolo di un calciatore è indicato sulla figurina sia dalla sigla in basso a sinistra (P / D / C / A) sia dal colore della cornice (rosa / giallo / verde / azzurro). Le figurine sono disposte sui vari tavoli raggruppate a seconda dei ruoli. Gli attaccanti, con i giocatori di maggiore valore, sono posti nel tavolo più distante dalla partenza.

Ogni concorrente può scegliere il ruolo della propria figurina, ma al termine del gioco la squadra dev'essere tassativamente formata da 1 portiere, 3 difensori, 4 centrocampisti e 3 attaccanti.

Durante la scelta dei calciatori è vietato voltare le figurine.

È inoltre vietato posare una figurina già presa in mano.

Per il conteggio dei punti, ad ogni calciatore è stato assegnato un valore da 0 a 5 stelle. Ai due calciatori più forti (chissà quali...) sono state assegnate 6 stelle. Durante la caccia al tesoro i valori dei calciatori non saranno comunicate ai concorrenti. Tali valori, inevitabilmente soggettivi, sono stati assegnati dagli organizzatori, con attenzione e obiettività, in base alle prestazioni nelle ultime stagioni. Il numero di stelle non corrisponde necessariamente al valore economico del calciatore.

Al gioco partecipano tutti i concorrenti.

Solamente dopo che tutti hanno corso una volta, è possibile farlo per la seconda volta e così via.



Svezia

La sfida prende spunto dal Premio Nobel, riconoscimento assegnato ogni anno a persone di particolare rilievo in vari settori.

Scopo: osservare un video nel quale sono mostrati i volti di personaggi famosi, riconoscendo i 6 volti ripetuti più rapidamente delle squadre avversarie

Dotazione: ad ogni squadra è fornito un foglietto su cui scrivere la risposta e una paletta colorata da alzare subito dopo aver completato la risposta.

Meccanismo di gioco: il gioco prevede le seguenti categorie di personaggi (diverse da quelle dei premi Nobel):

- attori;
- cantanti;
- personaggi dei cartoni;
- politici;
- premi Nobel;
- sportivi.

Alle squadre è mostrato un filmato costituito da 20 immagini, ognuna delle quali con 6 personaggi, uno per categoria e posti all'interno di cornici di colore differente. I personaggi di una stessa categoria sono mostrati sempre nella stessa posizione all'interno di una cornice sempre dello stesso colore. I 6 personaggi ripetuti appartengono a 6 categorie differenti.

Si precisa che tutti i personaggi che costituiscono le soluzioni sono piuttosto celebri. Pertanto si presuppone che le squadre ne conoscano il nominativo.

Lo stesso filmato è mostrato più volte, via via più lentamente.



Individuati i personaggi, le squadre devono scriverne i nomi sul foglietto e, infine, alzare la paletta colorata per comunicare agli arbitri di aver finito.

La classifica finale è redatta in base al numero di personaggi indovinati e, in caso di parità, guardando chi è stato più rapido. Le squadre sono invitate a non commentare le immagini ad alta voce e a non pronunciare i nomi dei personaggi.



Sudafrica

La sfida prende spunto dall'apartheid, politica di discriminazione razziale applicata in passato in Sudafrica. Così come la bandiera del Sudafrica è formata da più colori, persone di differenti etnie e diverso colore della pelle possono svolgere con successo la stessa professione.

Scopo: ottenere più punti delle altre squadre, ricomponendo delle bandiere più velocemente degli avversari.

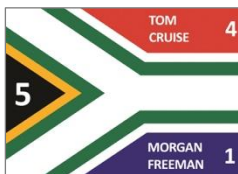
Dotazione: in questo gioco non è prevista alcuna dotazione.

Meccanismo di gioco: la sfida prevede tre manches ad ognuna delle quali partecipano 3 soli concorrenti per squadra. Dopo il via i concorrenti percorrono una pista e giungono di fronte a 3 tavoli. Ogni membro della squadra deve fermarsi ad un tavolo differente e qui prendere un cartoncino raffigurante una porzione della bandiera del Sudafrica.

I cartoncini sono di 3 tipi:

- Rossi con il nome di un bianco (e un numero);
- Blu con il nome di una persona con la pelle più scura (e un numero);
- Neri con solamente un numero;

I personaggi riportati sui cartoncini sono piuttosto celebri e appartengono alle seguenti categorie: attrici donne, attori maschi, cantanti donne, cantanti maschi, calciatori, politici, giocatori di basket, personaggi di fantasia e modelle.



I concorrenti con i cartoncini di colore rosso e blu devono cercare i giocatori col cartoncino dell'altro colore con un personaggio della stessa categoria e differente colore della pelle (es. gli attori Tom Cruise e Morgan Freeman).

Individuato il proprio partner di gioco, i due concorrenti devono sommare i numeri riportati sui propri cartoncini (es. $4+1=5$) e quindi cercare il giocatore con il cartoncino nero sul quale è scritta tale somma (5). I tre giocatori, che potrebbero appartenere a tre squadre differenti, dovranno quindi andare al traguardo il più velocemente possibile.

I tre giocatori che per primi ricompongono la bandiera e tagliano il traguardo fanno guadagnare 3 punti alle proprie squadre. Coloro che lo fanno per secondi 2 punti e coloro che lo fanno per terzi 1 punto. Questi punteggi presuppongono che le bandiere siano ricomposte in modo corretto, cioè che i due personaggi facciano lo stesso mestiere e che la somma sia corretta. Se così non fosse, i concorrenti faranno perdere, anziché guadagnare, altrettanti punti alle proprie squadre (-3, -2 e -1). Si precisa che i rappresentanti di una squadra devono variare ad ogni manche. Quando tutti i concorrenti avranno giocato una volta, sarà possibile farlo per la seconda volta.



Cina

La sfida riguarda la risoluzione di 24 enigmi abbinati agli animali dell'oroscopo cinese.

Scopo: essere in possesso del maggior numero di lucchetti aperti allo scadere del tempo. Per aprire un lucchetto, provvisto di combinazione a 3 cifre, occorre risolvere un enigma la cui soluzione è proprio il numero di 3 cifre.

Dotazione: non è prevista alcuna dotazione iniziale.

Meccanismo di gioco: il gioco prevede 6 pannelli su ognuno dei quali sono rappresentati 4 enigmi per un totale di 24. Ogni pannello è associato ad un colore e ogni enigma a un animale dell'oroscopo cinese. Ogni animale compare in 2 pannelli, con 2 colori differenti. Ognuno dei 24 enigmi ha una soluzione costituita da tre cifre che coincide con la combinazione del corrispondente lucchetto abbinato attraverso il simbolo (stesso animale e stesso colore).

Nel caso di soluzioni a 2 cifre, s'intende sottinteso lo zero iniziale (es. il 46 corrisponde alla combinazione 046).

L'area di gioco è divisa in due parti. Nella parte più grande sono posti i pannelli con gli enigmi ed è quella nella quale devono stare quasi tutti i concorrenti. Nella seconda parte sono invece posti i lucchetti appesi ad una ringhiera e vi può stare solamente il capitano della squadra.

I concorrenti devono cercare di risolvere gli enigmi prima degli avversari, comunicandoli subito al proprio capitano in modo tale che questi possa aprire il maggior numero di lucchetti. È inoltre evidente che sia inutile cercare di risolvere gli enigmi corrispondenti a lucchetti che siano già stati aperti. Sta ad ogni squadra mettersi d'accordo su come comunicare in modo efficace durante la sfida.

Una particolarità della prova consiste nel fatto che, allo scadere del tempo, saranno conteggiati esclusivamente i lucchetti aperti in possesso delle varie squadre. Bisogna quindi fare attenzione a non chiuderli dopo averli aperti.

Gli enigmi sono volutamente di difficoltà molto differenti: alcuni molto semplici, altri medi, altri più impegnativi. Alcuni enigmi non riguardano la matematica ma hanno comunque come soluzione un numero a tre cifre. Si precisa infine che i capitani potranno soffermarsi su di un singolo lucchetto al massimo 15 secondi, valutati a giudizio insindacabile degli arbitri. Se un giocatore non riuscisse in questo tempo ad aprire il lucchetto è tenuto a lasciare il posto ad un avversario.

Esempio: a lato è riportato un enigma abbastanza complesso. Quale degli schemi sottostanti può essere inserito nella riga superiore? Scoprite la risposta e non dimenticatela, sarà utile!



Australia

L'Australia è la nazione dei canguri e anche lo stato che ha dato i natali a noti cantanti come Kylie Minogue, Sia e Natalie Imbruglia.

Scopo: vincere una gara di corsa di canguri. Per far correre più velocemente il proprio canguro le squadre devono riconoscere il maggior numero di cantanti in una serie di 21 spezzoni di canzoni e scriverli sull'apposito foglio. In caso di parità, prevale la squadra più veloce a fornire le risposte.

Dotazione: all'inizio del gioco le squadre ricevono un foglio con cinquanta noti cantanti o gruppi (in ordine alfabetico) ad ognuno dei quali è associato un codice di 3 lettere.

Meccanismo di gioco: nella prima fase del gioco gli arbitri trasmettono un video contenente una sequenza di 21 spezzoni di canzoni. Ad ogni spezzone è associata una lettera dell'alfabeto: A al primo spezzone, B al secondo...Z all'ultimo. Tali lettere sono mostrate a video durante la riproduzione degli spezzoni delle canzoni.

Le squadre devono cercare di riconoscere il maggior numero di cantanti e scriverne le relative sigle di tre caratteri sul foglio ricevuto a inizio del gioco a fianco della lettera della canzone. Poiché gli spezzoni durano solo 10 secondi e si susseguono a ritmo incalzante, le squadre devono essere molto rapide a scrivere le risposte. Al termine della riproduzione delle canzoni è comunque concesso ulteriore tempo per completare la scrittura delle risposte. I cantanti da indovinare fanno tutti parte dell'elenco dei 50 scritti sul foglio, quindi eventuali cantanti che non compaiano sono sbagliati. Si evidenzia inoltre che sbagliare o non fornire una risposta dà 0 punti, quindi non conviene lasciare risposte in bianco. Completata la scrittura delle risposte, un concorrente della squadra deve correre a consegnare le risposte agli arbitri.

Nella seconda fase del gioco, un software visualizza una corsa di canguri che saltano più o meno velocemente a seconda della correttezza delle risposte fornite.

Esempio: si immagini che la squadra ritenga che le prime tre canzoni siano rispettivamente cantate da Arisa, Adele e dagli Aerosmith e che i codici associati ai cantanti siano quelli indicati nella figura in alto, le risposte da fornire sono quindi ARI, ADE e AER.

ABB	Abba
ADE	Adele
AER	Aerosmith
AMO	Amoroso
ARI	Arisa



Regola generale

Durante tutte le sfide è severamente vietato usare smartphones, tablet o altri dispositivi mobili analoghi. Nel gioco dell'Australia ovviamente non si può usare Shazam.