



1. Ambientazione

Ti risvegli tramortito in un'autorimessa, da solo. Sei confuso. I tuoi ricordi sono parziali. Ti sembra di essere sposato, ma non vedi nessuna donna al tuo fianco. Squilla il telefono e rispondi. Un uomo ti dice di aver rapito tua moglie, che vuole **un milione di dollari di riscatto** e che hai solamente una settimana di tempo per racimolare la cifra. Se andrai alla polizia, lei morirà!

2. Scopo della caccia al tesoro

Dopo due giorni di riflessioni e di emicranie, la tua migliore idea è di provare a sbancare il Casinò Royal di Las Vegas. Purtroppo il tempo stringe e tu hai a malapena i soldi per comprare il biglietto aereo. Per farcela, dovrai riuscire, insieme ai tuoi compagni di squadra, ad **ultimare 5 fasi di gioco** nel poco tempo a disposizione.

3. Doppio evento e composizione squadre

Una delle grandi novità di quest'anno è costituito dallo svolgimento della caccia al tesoro family il venerdì sera. Più precisamente, il **13 agosto** è prevista la caccia **family** (dalle 20.45 alle 23.00), riservata a squadre aventi almeno due concorrenti nati nel **2008** o successivamente, mentre il **14 agosto** si terrà la caccia **senior** (sempre dalle 20.45 alle 23.00), riservata a squadre aventi al massimo un concorrente nato nel **2008** o successivamente. Le squadre devono essere composte **da 4 o 5 elementi**. Ogni concorrente può partecipare ad **una sola caccia**. Quindi chi partecipa a quella family non può partecipare a quella senior.

4. Limitazione del numero di squadre

A causa della pandemia, possono partecipare solo **40 squadre** per edizione (40 family e 40 senior). Si tratta quindi nuovamente di una caccia ridotta nel numero di partecipanti, ma non nel divertimento!

5. Responsabili insieme

Anche quest'anno a giocAosta è fondamentale la condivisione delle responsabilità, con uno sforzo che viene chiesto a tutti: **volontari e partecipanti**. Noi organizzatori ci prendiamo l'impegno di assicurare che tutto possa essere vissuto in sicurezza. A chi partecipa chiediamo **pazienza ed empatia**, oltre che **buon senso, attenzione reciproca** e rispetto delle norme.

6. Iscrizioni

Per iscriversi bisogna compilare l'apposito modulo sulla piattaforma **Eventbrite**, raggiungibile dalla pagina della caccia al tesoro del sito **giocaosta.it**. Al momento dell'iscrizione, le squadre dovranno effettuare il pagamento, per via elettronica, della quota d'iscrizione, pari a **10 € a squadra**.

7. Lista d'attesa

Terminate le 40 iscrizioni, sempre mediante il sito internet, le squadre successive potranno mettersi **in lista d'attesa** per eventuali sostituzioni in caso di forfait.

8. Posti riservati

Per motivi organizzativi, alcuni posti sono riservati. Uno è per i **vincitori dell'ultima edizione** della caccia, mentre altri sono per "squadre storiche" che si sono rese **disponibili per l'arbitraggio** dell'altro evento (squadre senior che arbitreranno la caccia family o viceversa).

9. Ritiro del materiale e chiarimenti

Il ritiro del materiale necessario per la caccia potrà avvenire presso lo **stand caccia** di giocAosta negli orari indicati nella tabella gialla sottostante. Eventuali squadre, impossibilitate devono segnalarlo tempestivamente scrivendo a **caccia@giocaosta.it**. Durante la fase di consegna del materiale siamo anche a disposizione per **chiarimenti** riguardanti il regolamento.

10. In caso di pioggia

In caso di maltempo la caccia si svolgerà regolarmente. Armatevi di ombrelli e vedrete che ci divertiremo!

11. Dotazione iniziale

Al momento del ritiro del materiale le squadre riceveranno una pochette contenente:

- una copia del presente regolamento;
- il registro;
- la mappa dell'area di gioco.

12. Tempo limite

Alle **ore 23.00** termineranno le attività delle **prime 4 fasi** di gioco. Solamente le squadre già **in fase 5 o in coda alla postazione numero 100** avranno a disposizione un **tempo extra di 15 minuti** per completare la caccia al tesoro.

Giovedì 12	Venerdì 13	Sabato 14	Domenica 15
18.30 – 23.00 Ritiro materiale e chiarimenti presso segreteria caccia	14.00 – 18.00 Ritiro materiale e chiarimenti presso segreteria caccia	10.00 – 16.00 Ritiro premi family, ritiro materiale e chiarimenti senior presso segreteria caccia	10.00 – 17.00 Ritiro premi family e senior presso segreteria generale giocAosta
	20.45 - 23.00 Caccia al tesoro family	20.45 - 23.00 Caccia al tesoro senior	



Uno strabiliante travestimento della caccia 2019 ispirato a Stranger Things

13. Travestimento

I concorrenti sono invitati a presentarsi indossando un **travestimento di squadra**, comune a **tutti** i membri del gruppo (es. extraterrestri, pirati...), che dà diritto ad ottenere il **jolly**. Le sole squadre che si travestiranno in base al tema della caccia al tesoro (il **casinò**) concorreranno per la classifica dei travestimenti e per il relativo trofeo. La scelta è quindi tra **tre opzioni**: nessun travestimento, travestimento a tema libero (**jolly**) e travestimento nel tema della caccia (**jolly e gara dei travestimenti**).

14. Jolly

Al via, le squadre in costume otterranno un **jolly** che permetterà di superare automaticamente (senza doverlo svolgere) un enigma o un gioco di una delle **4 fasi iniziali**. L'uso del jolly non esonera le squadre dall'eventuale coda. Il Jolly non potrà essere utilizzato durante la fase 5. La decisione in merito a quali squadre siano considerate "travestite" è a discrezione dell'arbitro della postazione iniziale.



15. Struttura della caccia al tesoro

La caccia prevede 5 fasi di gioco, di cui 4 iniziali e 1 finale. Durante le prime 4 fasi dovete procurarvi:

- Il biglietto aereo per andare negli U.S.A.;
- Un vestito elegante;
- Un manuale sui giochi da casinò;
- L'aiuto di un amico d'infanzia super fortunato.

Ogni fase dovrà essere completata prima di poter passare a quella successiva. All'inizio di ogni fase, le squadre riceveranno una carta con la sua descrizione e l'**elenco di tutte le carte da ottenere** per il suo superamento.

Le carte di ogni fase si distinguono per il diverso colore dello sfondo: giallo (come quelle degli esempi riportati nel regolamento), rosso, verde e azzurro durante le prime quattro fasi, non necessariamente in questo ordine, e bianco durante la quinta. La sequenza delle prime quattro fasi è riportata sul registro e può differire da squadra a squadra.

Solamente dopo aver terminato le prime quattro fasi ed aver collezionato tutte le carte a sfondo bianco, le squadre potranno accedere alla quinta ed ultima fase.

16. Inizio della caccia al tesoro

Per evitare assembramenti, le squadre dovranno arrivare al luogo iniziale indicato nel registro, **poco prima del via**, alle **ore 20.40**. Nei pochi minuti che precedono il via, le squadre dovranno sostare nelle aree loro assegnate dall'arbitro. Le 40 squadre partiranno da 8 differenti luoghi (5 squadre per luogo), distanziate di 30 secondi le une dalle altre, le prime alle **ore 20.43**, le ultime alle **20.45**. L'ordine di partenza è scritto sul registro (vedasi esempio in figura) e risulta deciso **casualmente**, in base all'estrazione effettuata nel momento del ritiro del materiale. Al via le squadre riceveranno le carte necessarie per iniziare la prima fase di gioco.

POSTAZIONE E ORARIO DI PARTENZA		
N° MAPPA	LUOGO	ORARIO
85	Piazza Roncas	19:43:30

17. Tipologie di carta

La caccia al tesoro prevede l'uso di oltre cinquanta carte di vari tipi che potranno contenere alcuni dei seguenti simboli, il cui significato è spiegato nei prossimi articoli del presente regolamento.



Alcune importanti precisazioni:

- Esistono alcune **carte senza simboli**, la cui funzione dovrà essere intuita dai concorrenti. Si consiglia di osservarle con la massima attenzione in quanto potrebbero contenere dei particolari fondamentali;
- Esistono alcune **carte inutili** (poche), appositamente ideate per complicare la caccia al tesoro;
- Esistono carte **multi-opzione** con più simboli che permetteranno di scegliere quale azione svolgere tra alcune possibili.

Di norma le carte saranno ritirate dall'arbitro dopo il loro utilizzo. **Le carte multi-opzione non vanno consegnate all'arbitro** in quanto potrebbero servire più volte, sempre nell'ambito della fase in corso.

18. Carte spostamento

Le carte con la freccia verde prevedono che la squadra effettui uno **spostamento** fino alla postazione che corrisponde al numero riportato a destra del simbolo, in base a quanto **indicato sulla mappa**, e lì svolga una o più attività per ottenere le carte successive. Per esempio, la carta riportata a lato prevede che la squadra si rechi alla postazione numero 24 indicata sulla mappa.



19. Combinazione di carte rosse e blu

Ogni carta col **simbolo rosso** va **combinata** con una col **simbolo blu**, per simboleggiare l'associazione degli oggetti raffigurati. La squadra dovrà recarsi alla postazione che corrisponde alla **somma dei due numeri** presenti sulle due carte. La somma **va scritta sul registro** nella prima casella libera della colonna **risposte**.

A titolo esemplificativo s'immagini che la squadra sia in possesso di una carta con una porta chiusa a chiave (col simbolo rosso e il numero 35) e di una con una chiave

(col simbolo blu e il numero 10). Il loro abbinamento, che rappresenta l'apertura della porta con la chiave, corrisponde al numero 45. La squadra dovrà quindi scrivere sul registro $35+10=45$ e recarsi alla postazione numero 45.



Non tutte le carte col simbolo rosso o blu potranno essere combinate. Alcune di esse, appositamente ideate per complicare le scelte, resteranno inutilizzate.

Si evitino abbinamenti privi di senso (per esempio: pesciolino rosso e chiave), che causerebbero inutili spostamenti. Ricordate che alcune carte col simbolo rosso o blu potranno essere abbinare in un momento successivo.

20. Carta fase completata

Le carte col triangolo grigio rappresentano il completamento di una fase.

È indispensabile collezionare 4 carte di questo tipo per poter accedere alla fase 5.

Tali carte potranno essere utili durante l'ultima fase, oppure rimanere nelle mani dei concorrenti al termine della caccia.



21. Carte speciali

Si ribadisce che il gioco prevede anche **carte speciali** contenenti più simboli e altre prive di simboli. Le carte **multi-opzione** (con più simboli) permettono di **scegliere tra varie azioni possibili** e non vanno consegnate dopo il loro utilizzo in quanto potrebbero servire nuovamente, mentre quelle prive di simboli potrebbero contenere **indizi**, indispensabili per risolvere enigmi successivi.

Alcune carte potrebbero invece risultare **inutili**. Parte del divertimento consiste proprio nell'osservare e interpretare le carte con un aspetto diverso dalle altre. Servono capacità di ragionamento e attenzione ai dettagli.

22. Mappa e zone (importantissima regola)

Sulla mappa sono indicate le postazioni di gioco e i **numeri** loro abbinati. La mappa contiene inoltre una suddivisione dell'area di gioco in **quattro zone**, una per ciascuna delle prime quattro fasi di gioco.

Poiché **le quattro fasi vanno risolte una alla volta**, se dall'abbinamento di due carte o risolvendo un enigma dovesse risultare un numero posto **esternamente alla zona in corso**, la squadra può dedurre di aver commesso un errore e quindi evitare un inutile spostamento.

23. Enigmi

Esistono due tipi di enigmi: quelli da svolgere **sul posto** e quelli che richiedono uno **spostamento**. Nel primo caso

dovrete fornire la soluzione all'arbitro che, in caso di risposta esatta, vi darà le carte successive. Nel secondo, la squadra dovrà invece recarsi in un luogo in base alla soluzione. Gli enigmi potranno avere **varia forma**. Molti di essi saranno illustrati su **tabelloni** appesi alle pareti, altri saranno **stampati su carta** e consegnati alle squadre, altri ancora potranno avere **ulteriori forme**.

In ogni caso, **le risposte vanno scritte sul registro** e consegnate agli arbitri.

Di ogni enigma appeso alla parete è prevista anche la versione cartacea, necessaria per poter ragionare in squadra, evitando assembramenti di fronte al pannello.

24. Giochi

Per ottenere alcune carte, le squadre dovranno vincere i relativi giochi. In caso di sconfitta potranno **ripetere una sola volta** il gioco, rifacendo l'eventuale coda. In questa edizione non sono previsti giochi sfida tra due squadre.

25. Penalità

Ogni volta che una squadra sbaglierà la soluzione di un **enigma sul posto** o fallirà un **gioco**, otterrà una **penalità di 5 minuti** che l'arbitro segnerà sul registro. Dopo una **doppia penalità** (due errori nell'enigma o due sconfitte al gioco), la squadra otterrà il **superamento automatico della prova** e quindi le carte seguenti.

Nel caso di **enigmi con spostamento** non sono previste penalità, ma solo le perdite di tempo che derivano dagli spostamenti errati.

26. Inizio della fase 5

Dopo aver completato le **prime 4 fasi** e aver collezionato **tutte le carte a sfondo bianco**, le squadre potranno iniziare la **fase 5**. A tale scopo, i concorrenti dovranno recarsi presso la **postazione numero 100**, posta **nei pressi di Piazza Chanoux**, nel luogo indicato sulla mappa. Qui un arbitro, dopo aver verificato il completamento delle prime quattro fasi ed il possesso di tutte le carte necessarie per svolgere l'ultima, annoterà il passaggio intermedio e fornirà ulteriore materiale per concludere la caccia.

27. Alle ore 23.00

Alle **ore 23.00** saranno chiuse tutte le postazioni relative alle **prime 4 fasi di gioco**, mentre rimarranno attive quelle della fase finale. Quindi tutte le squadre non ancora transitate per la **postazione numero 100** alle **ore 23.00** termineranno la propria caccia, mentre quelle che a tale ora si troveranno già in **fase 5** (oppure in coda alla postazione numero 100) avranno 15 ulteriori minuti per cercare di completare la caccia al tesoro. Per tali squadre il gioco terminerà quindi alle **ore 23.15**.

28. Code

Giunti nei pressi di una postazione, i concorrenti dovranno mettersi in coda con la **mascherina**. Nei pressi della zona gioco saranno posti 3 coni a distanza di 2 m che indicheranno i luoghi d'attesa per le prime 3 squadre. Eventuali ulteriori squadre dovranno mettersi in coda dietro l'ultima, mantenendo **almeno 2 metri** di distanza.

29. Sanificazione delle mani

Prima dei giochi che prevedono il contatto con materiale usato anche da altre persone, i giocatori designati dovranno effettuare la **sanificazione** delle mani mediante appositi prodotti forniti dall'organizzazione.

La sanificazione andrà svolta dai soli giocatori scelti dalla squadra per toccare il materiale di gioco e potrà essere svolta anche durante la coda. La sanificazione dovrà essere ripetuta prima di ogni gioco.

30. Spostamenti

Durante gli spostamenti le squadre dovranno restare **unite**, nel rispetto delle regole di distanziamento interpersonale. I concorrenti potranno mettersi in coda, nei pressi di una postazione, solo quando la squadra sarà completa.

31. Registro

Ogni squadra è provvista di un registro che contiene tra le altre cose:

- L'indicazione della **postazione iniziale** ove recarsi alle 20.40 e l'orario di partenza;
- La sequenza delle fasi di gioco;
- Lo schema con le caselle in cui scrivere le somme associate alle carte rosse e blu e le risposte agli enigmi e sul quale gli arbitri apporranno annotazioni e penalità.

A titolo esemplificativo, si consideri la porzione di registro riportata in figura riguardante una squadra che, abina due carte (simboli rossi e blu) e risolve un enigma. In entrambi i casi, ad un errore iniziale (5 minuti di penalità) segue un'operazione corretta.

CACCIA AL TESORO SENIOR							
# SQUADRA	NOME DELLA SQUADRA (da compilare a cura della squadra prima del via)	POSTAZIONE E ORARIO DI PARTENZA		ORARIO			
23		N° MAPPA	LUOGO	85	Piazza Roncas	19:43:30	
SEQUENZA DELLE FASI DI GIOCO:							
PRIMA FASE		SECONDA FASE		TERZA FASE		QUARTA FASE	
Biglietto aereo		Libro giochi		Abito elegante		Amico fortunato Casinò Royal	
	Risposte	Pen	Risposte	Pen	Risposte	Pen	Risposte
Direzione di compilazione	62+10=72	5					
	35+10=45						
	53	5					
	48						

Attenzione: in caso di smarrimento, manomissione o rifiuto di consegna del registro, la squadra sarà automaticamente squalificata dalla caccia.

32. Classifica

La classifica finale sarà stilata in base ai seguenti criteri:

1. Per le squadre che avranno completato la caccia, secondo l'orario di conclusione della fase 5;
2. Per le squadre che avranno completato la fase 4, secondo l'orario di passaggio alla postazione 100.

Tali orari sono da intendersi pari al **tempo effettivo di gioco** incrementato dei **minuti di penalità**.

Tutte le altre squadre saranno classificate a **pari merito** in coda alla classifica.

33. Uso dei telefonini

Durante lo svolgimento di giochi ed enigmi le squadre non potranno usare **smartphones** o altri **dispositivi mobili**, salvo differenti specifiche indicazioni.

34. Mezzi di trasporto

È vietato **qualsiasi mezzo di trasporto** (biciclette, automobili, monopattini...), pena la **squalifica della squadra**.



La foto ricordo dei bravissimi vincitori della caccia senior 2020

35. Attrezzatura necessaria

Per poter partecipare alla caccia al tesoro, la squadra dovrà essere provvista di:

- biro, matita, gomma e **torce elettriche** (quest'anno serviranno più del solito);
- smartphone con programma per la **lettura di codici QR**.

36. Completamento della caccia al tesoro

Il completamento della caccia al tesoro dà diritto alla **foto-ricordo ufficiale** e a vederla pubblicata sulla **pagina Facebook** dell'evento.

37. Premiazione delle squadre

A causa della pandemia, non è prevista la premiazione in presenza al termine della caccia. La **classifica finale** e la **classifica dei travestimenti** saranno pubblicate il mattino seguente sulla pagina web dell'evento e su Facebook, ove saranno poi inserite anche le fotografie della serata.

Le squadre vincitrici della caccia al tesoro e della gara dei travestimenti otterranno l'ambito trofeo in legno realizzato dai bravissimi



Tourneurs de la Basse Vallée, un'associazione di tornitori in grado di giocare con maestria con il legno. Le squadre classificate ai **primi 5 posti** della classifica della caccia al tesoro riceveranno inoltre in premio un gioco da tavola.

Tutte le altre avranno un ricordo per la partecipazione.

Nella classifica saranno indicati i **premi** vinti dalle varie squadre, che potranno essere ritirati nei seguenti modi:

- Presso le segreterie a giocAosta, secondo gli orari indicati nella tabella gialla riportata nella pagina iniziale;
- Alla **serata ludica** del **4 settembre** presso la **"Scatola"** di Aosta lacta Est, in place Soldats de la neige a Aosta.

38. Bambini

Ogni bambino che partecipa alla caccia al tesoro rimane sotto l'**esclusiva responsabilità** dei propri genitori.

39. Contro il gioco d'azzardo

Aosta lacta Est è da sempre attivamente in prima linea per cercare di arginare il sempre più grave fenomeno dell'azzardopatia e continua ad esserlo, anno dopo anno. Quella proposta nella presente caccia al tesoro è **solo una fantasiosa ambientazione**. Le persone che l'hanno ideata credono fermanente nell'importanza di proporre un gioco sano che porti al confronto con gli altri, al ragionamento e al divertimento.

Versione 1.3 aggiornata al 28/7/2021