



UNA CACCIA AL TESORO VERAMENTE... "DA URLO"

1. Ambientazione

In un universo parallelo in cui tutto ruota intorno ai **giochi da tavola**, per ottenere denaro, anziché lavorare, bisogna superare prove ispirate ai giochi più celebri. Inoltre, la ricchezza così ottenuta determina privilegi, il più importante dei quali è il possedere **opere d'arte** molto esclusive. Si tratta di quadri nei quali lo stile dei più noti pittori è stato reinterpretato dall'A.I. in chiave di gioco da tavola.

Le **9 squadre** migliori della caccia riusciranno ad ottenere almeno una di tali opere, la vincitrice addirittura due!

2. Doppio evento e composizione squadre

Sono previste due cacce al tesoro: **venerdì 9 agosto** quella **family** (per squadre con almeno due concorrenti nati nel **2011** o in seguito) e **sabato 10 agosto** quella **senior** per le altre squadre. Sono previste al massimo **80 squadre family** e **100 squadre senior**, composte **da 5 a 8 concorrenti**.

3. Iscrizioni

Le iscrizioni vanno effettuate, a partire dalle **ore 21:00 del 18 luglio**, su **Eventbrite**, sito raggiungibile mediante apposito link nella pagina della caccia al tesoro di **giocaosta.it**.

Al momento dell'iscrizione, le squadre devono:

- effettuare il **pagamento di 10 € a squadra**;
- comunicare vari dati tra cui nome, numero telefonico del caposquadra e la propria **bandiera** (nazione o tema).

Esauriti i posti disponibili, sarà possibile mettersi **in lista d'attesa** per sostituire eventuali squadre rinunciarie.

4. Giocatori e arbitri

Per consentire lo svolgimento della caccia è indispensabile la disponibilità di **almeno 60 arbitri**. Occorre quindi che almeno dieci squadre per serata si rendano disponibili ad **arbitrare i giochi dell'altra caccia** (es. giocatori della caccia family che arbitrano la caccia senior). Le squadre che forniranno **almeno 3 arbitri** per svolgere questo indispensabile servizio saranno ricompensate con una **carta jolly** (in più rispetto all'eventuale carta per il travestimento – articolo 9).

5. In caso di pioggia

In caso di maltempo, la caccia è confermata. Quasi tutti i giochi sono al coperto. Armatevi di ombrelli e cappucci!

6. Struttura della caccia al tesoro

La caccia prevede due fasi. Alla **prima fase** (dalle **20.45** alle **22.45**) parteciperanno tutte le squadre, mentre solo le **nove migliori squadre** accederanno anche alla **seconda fase** dalle **23.00**. Dalle **23.20** è inoltre prevista la **premiazione** di tutte le squadre in piazza Papa Giovanni XXIII.

7. Chiarimenti

Per chiarimenti scriveteci a **caccia@giocaosta.it** o venite a trovarci **in segreteria dalle 15 alle 16** del giorno dell'evento.

8. Bandiera

Per partecipare alla caccia è **obbligatoria** una **bandiera con asta**, di dimensioni **almeno 140x80 cm**, **nazionale** (ma non italiana) o **di fantasia**. La nazionalità (o il tema) della bandiera va indicata **con precisione** all'iscrizione. Eventuali

variazioni della bandiera vanno comunicate a **caccia@giocaosta.it** entro il **6 agosto**. È vietato l'uso di **più bandiere**.

9. Travestimenti

I concorrenti sono invitati a presentarsi indossando un **travestimento di squadra**. Il tema dei travestimenti è **l'arte**, intesa come ciò che viene normalmente studiato a scuola in storia dell'arte, ossia **pittura, scultura, architettura...** (ma non poesia, musica, danza...). Alcuni arbitri selezioneranno i travestimenti migliori e, durante la premiazione finale, una giuria stilerà la classifica per designare il **miglior travestimento**. Se tutti i membri della squadra saranno travestiti, la squadra otterrà un **jolly**. In caso di contestazione, la decisione di considerare una squadra travestita o meno spetterà insindacabilmente all'arbitro al via.

10. Gioco preliminare

Alle ore 21 di **domenica 4 agosto** a tutte le squadre iscrittesi entro il 3 agosto sarà inviato un **enigma** su **WhatsApp** al numero telefonico indicato in sede di iscrizione. La velocità di risoluzione dell'enigma determinerà l'**ordine di partenza** della caccia. Le squadre iscritte successivamente partiranno per ultime, in ordine d'iscrizione.

11. Ritiro del materiale e partenza

Nei giorni prima della caccia al tesoro le squadre riceveranno la comunicazione su WhatsApp del proprio **luogo di ritrovo** alle ore 20.30. Qui alle squadre sarà consegnata una **pochette** contenente **regolamento, mappa, registro e biglietto d'ingresso** al primo museo.

Nello stesso luogo, entro le 20.45, le squadre inizieranno la caccia al tesoro, distanziate di **20 secondi** le une dalle altre, in base alla classifica del gioco preliminare.

12. Prima fase della caccia

Durante la prima fase, **sino alle 22.45**, le squadre dovranno cercare d'arricchirsi il più possibile superando varie prove (giochi, enigmi e ricerche di loghi) ubicate all'interno di **5 musei**, nelle posizioni indicate sulla mappa. In base all'esito delle prove, le squadre otterranno più o meno **quadrini** (la valuta locale) che dovranno essere depositati nelle **banche**, poste tra un museo e quello successivo. Le squadre dovranno muoversi tra musei e banche rispettando **rigorosamente l'ordine** cronologico riportato sul proprio registro. L'accesso alla banca consente il deposito dei quadrini (aggiornamento della classifica) ed il ritiro del **biglietto** di accesso al **museo successivo**.

13. Prove all'interno del museo

Ciascuno dei 5 musei prevede:

- **4 giochi** (obbligatori);
- **1 enigma** e **1 ricerca di logo caccia** (prove facoltative);
- L'esposizione di **2 opere d'arte** (elementi scenografici) che saranno messi all'asta al termine della prima fase. Poiché tutti i musei hanno la stessa struttura, non vi è vantaggio ad iniziare da uno piuttosto che da un altro.

14. Mappa

Sulla mappa sono indicati: i **confini dei musei** (aree in cui cercare i loghi caccia), le posizioni delle **banche** e le **possibili ubicazioni dei giochi**. Relativamente a queste ultime, si precisa che sulla mappa sono indicati 4 possibili luoghi

di gioco per ciascun museo. **Ciò non significa che a ciascuna zona corrisponda un gioco.** È infatti possibile che in una zona non ci siano giochi e che in un'altra ce ne siano due. Alcune zone saranno infatti usate solo in caso di pioggia o sereno.

15. Quadrini

I **quadrini** ("quattrini" per acquistare quadri) sono la valuta con la quale le squadre possono aggiudicarsi le opere d'arte. In ogni museo è possibile ottenere **un massimo di 20 quadrini** e più precisamente: **da 1 a 4 quadrini** per ciascun gioco, **2 quadrini** risolvendo l'enigma e **2 quadrini** trovando il logo caccia. I quadrini vinti in un museo andranno depositati nella banca posta tra quel museo e quello successivo.

16. Biglietti dei musei

All'inizio della caccia al tesoro le squadre riceveranno il **biglietto d'ingresso al primo museo**, che consentirà di effettuare solo le prove poste all'interno del museo stesso. Per accedere ai musei successivi occorreranno i relativi **biglietti**, dati in omaggio dalle **banche** dopo aver ricevuto i depositi dei quadrini vinti nei musei precedenti. Per esempio, per accedere ai giochi del secondo museo, occorrerà completare i giochi del primo, passare in banca, depositare i quadrini e ritirare il biglietto del secondo museo. Senza il biglietto del museo non si può giocare!

17. Banche

L'accesso alle banche sarà effettuato da **un solo concorrente per squadra** provvisto di **biglietto e registro**. Il resto della squadra dovrà attendere ad almeno **20 m di distanza** dalla banca. È prevista una **multa di 1 quadrino** per chi non rispetterà la regola. L'accesso alla banca prevede:

- il controllo di enigmi e loghi e la relativa ricompensa;
- il deposito dei quadrini vinti (aggiornamento classifica);
- la consegna del biglietto d'ingresso al museo successivo.

18. Visite ai musei

La visita ad un museo prevede le seguenti operazioni:

- il ritiro del biglietto alla banca che precede il museo;
- lo svolgimento dei 4 giochi (obbligatori), la risoluzione dell'enigma (facoltativa) e la ricerca del logo (facoltativa);
- il deposito dei quadrini nella banca che segue il museo.

Senza il deposito in banca, i quadrini non valgono.

19. Giochi

Visto l'universo parallelo in cui si terrà la caccia al tesoro, tutti i 20 giochi (4 per zona) saranno ispirati a **20 celebri giochi da tavola**, la cui conoscenza non è però **quasi mai** importante ai fini del superamento della prova. Per lo svolgimento dei 4 giochi del museo le squadre potranno procedere nell'ordine che preferiranno. Al termine di ogni gioco, le squadre otterranno **da 1 a 4 quadrini**, in base all'abilità dimostrata. I quadrini vinti saranno annotati sul biglietto. I giochi non possono essere ripetuti.

20. Enigmi e loghi caccia

Gli enigmi sono **prove di logica o enigmistica** riportate su tabelloni che saranno affissi nei pressi di alcuni giochi, come da mappa. All'interno del perimetro di ciascun museo è inoltre posto (su muri, vetrine...) un **cartellone 70x50 cm** col **logo della caccia**, che le squadre dovranno cercare. Ogni logo ha anche un proprio **codice alfanumerico**. La risposta dell'enigma ed il codice alfanumerico vanno scritti sul biglietto del museo nell'apposito riquadro. La risposta ed il codice saranno poi controllati dal cassiere della banca e qui ricompensati (con **2+2 quadrini**).

21. Jolly

I jolly possono essere usati solo durante la prima fase della caccia e consentono di ottenere automaticamente la **massima ricompensa** prevista per la prova (4 quadrini per un gioco, 2 per un enigma, 2 per la ricerca logo). Nel caso dei **giochi**, i jolly consentono di saltare la prova (dopo aver fatto però l'eventuale coda) oppure di ottenere 4 quadrini pur avendone meritati di meno. Nel caso di **enigmi e loghi**, il jolly consente di ricevere 2 punti per una prova non superata.

22. Code

Le squadre in attesa di partecipare a un gioco devono pazientare in coda. Una squadra è considerata "in coda" se sono presenti **almeno 4 concorrenti** con **bandiera, registro e biglietto**.

23. Suddivisione della squadra

La squadra ha la possibilità di suddividersi. Il gruppo principale, con **almeno 4 concorrenti** e provvisto di **bandiera, registro e biglietto** deve occuparsi dei giochi. Gli altri concorrenti, se vogliono, possono dedicarsi a enigmi e loghi, compresi quelli posti nei musei successivi.

24. Classifica

Durante la caccia al tesoro le squadre riceveranno su **WhatsApp** la possibilità di visualizzare la classifica parziale della prima fase direttamente sul proprio smartphone.

25. Conclusione della prima fase

Alle **22.45 chiuderanno i giochi**. Le squadre potranno recarsi alla banca successiva per la registrazione degli ultimi quadrini: basta un concorrente con bandiera, registro e biglietto. Alle **22.50** le banche chiuderanno. Da allora sarà solo più possibile effettuata la registrazione dei punti delle **squadre già in coda alle 22.50**. La classifica della prima fase della caccia sarà stilata in base al numero di quadrini depositati. In caso di parità, prevarrà chi li avrà depositati prima.

26. Asta riservata

Ultimati i depositi e stilata la classifica, le **9 squadre più ricche** riceveranno la convocazione per partecipare ad un'**asta molto esclusiva** durante la quale ognuna di esse sceglierà una delle 10 opere d'arte esposte a lato delle zone gioco. La decima opera d'arte rimarrà esclusa.

27. Seconda fase

Terminata l'asta, le squadre riceveranno una copia del **regolamento della seconda fase**, che affronteranno partendo **distanziate di 20 secondi** le une dalle altre, in base alla classifica. La seconda fase permetterà ad una delle 9 squadre finaliste di aggiudicarsi una seconda **opera d'arte** e di **vincere la caccia**.

28. Classifica finale

La classifica finale della caccia coinciderà con quella della prima fase a meno dello spostamento al primo posto della squadra vincitrice della seconda fase, con conseguente retrocessione delle squadre da essa superate.

29. Divieti

Durante lo svolgimento della caccia le squadre possono utilizzare i propri **smartphones** per comunicare, ma **non durante lo svolgimento dei giochi**. È severamente vietato l'uso di **qualsiasi mezzo di trasporto** (biciclette, automobili, monopattini...), pena la **squalifica della squadra**.

30. Attrezzatura necessaria

Per partecipare alla caccia al tesoro, la squadra deve avere **biro, torce elettriche, bandiera, smartphone** del caposquadra con **WhatsApp** e telefono con **lettore di QR code** (non necessariamente quello del caposquadra).

31. Premiazione delle squadre

La premiazione è prevista a partire dalle ore **23.20** in **piazza Papa Giovanni XXIII**. Tutte le squadre riceveranno un premio in base al piazzamento in classifica. Il giorno successivo, sul sito di giocAosta saranno pubblicate le **classifiche ufficiali**. Inoltre, nei giorni seguenti, saranno caricate le **fotografie** della serata su Facebook.

32. Bambini

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

Versione 1.1 aggiornamento del 17/07/2024