# POPULUS

***By comebambini.weebly.com***

*Un giocone di massa in cui ogni giocatore si assume la responsabilità della sopravvivenza di un intero popolo!*

## Tipologia

Populus è un grande gioco con elementi da gioco di ruolo che rendono necessario prendere decisioni che influenzeranno l'andamento successivo del gioco. Come nella miglior tradizione dei grandi giochi, sono previste tante prove che metteranno alla prova diverse abilità dei giocatori. Per una buona riuscita del gioco è necessario che sia preparato bene e nei dettagli, che tutti gli animatori che parteciperanno conoscano le regole che li riguardano per entrare bene nella parte e non fare errori. È inoltre importante spiegare bene ai ragazzi la tipologia del gioco, che è un po' particolare e che ogni fase del gioco sia ben chiara prima che essa cominci, in modo che i giocatori sappiano sempre cosa devono fare.

## Storia

La mancanza di terre fertili e l'aumento delle nascite ha reso insufficiente il territorio in cui il vostro popolo si era stabilito. Per la sua sopravvivenza dovrete dividervi in squadre di cercatori e affrontare un viaggio in terre sconosciute alla ricerca di un nuovo luogo in cui abitare. Il viaggio sarà lungo, faticoso e pieno di prove da superare e di incontri non sempre piacevoli! Sarà proprio la vostra squadra a aggiudicarsi il titolo di salvatrice del popolo?

## MATERIALE

Tanti palloncini; tanta pasta corta, magari scaduta; 4 zaini;4 corde; 7 spaghi; guida turistica (anche un foglio piegato a metà farà la sua parte); mappa della zona di gioco, da disegnare; scatoloni per fare un forno e il fisicondensatore spettrale; bussola, anche non funzionante, antidoto (noi abbiamo usato una bottiglietta di profumo); 8 barattoli; 1 mantello; 1 giornale che fa da tenda; repellente (abbiamo usato un insetticida); infuso vitaminico (una borraccia può andare); carte da gioco; un secchio; una palla; nastro per lavori; 2 libri; 20 chiavi (si tratta di cartoncini o adesivi che attestano il superamento delle varie prove).

ABBIGLIAMENTO PERSONAGGI:

- viaggiatori (4)
- vecchio saggio
- furfante
- geografo
- mercante
- sceicco
- beduino
- affamato
- imbroglione

## Giocare

Il gioco si svolge in più fasi e i punti sono assegnati con diverse modalità che saranno elencate di volta in volta. Le fasi sono schematizzate e poi spiegate in dettaglio:

**Il villaggio –** ci si informa sul viaggio e si fanno acquisti.
**Fare provviste –** si raccolgono le prime provviste per il viaggio.
**In viaggio –** ogni squadra deve raccogliere le chiavi incontrando i personaggi buoni.
**La manna dal cielo –** a un certo punto del viaggio nuove provviste compariranno.
**Aprire il cancello invisibile –** finito il viaggio le squadre arrivano al cancello e aspettano le altre.
**La salita finale –** si tirano su per la collina tutti gli oggetti.

Tutte le fasi verranno fatte tutti insieme. Non è necessario fare le cose in poco tempo, ma farle bene usando tutto il tempo dato.

## Fase 1: il villaggio.

Il villaggio è la zona di partenza, un territorio sicuro in cui ci si prepara al viaggio e ogni squadra spende le sue monete. Nel villaggio sono presenti diversi personaggi che riveleranno, se correttamente interrogati, alcuni dettagli del viaggio, utili per acquistare l'attrezzatura giusta.
Il tempo da trascorrere al villaggio è limitato (diciamo 15-20 minuti), perciò ogni squadra dovrà cercare di farlo fruttare al meglio, facendo gli acquisti con saggezza.
Ogni squadra inizia con cento monete (o forse duecento, per farla più interessante, se aumentiamo leggermente i prezzi)

Possibili personaggi:

### I viaggiatori

Si tratta di viaggiatori esperti che conoscono molti dei segreti delle terre lontane che affronterete. Ma un viaggiatore, si sa, ama chiacchierare e vi rivelerà un dettaglio solo al termine di un'interminabile storia che lo vede come protagonista. Aggirerà qualsiasi domanda successiva per tornare sulla sua storia. Ogni viaggiatore si presenterà alla propria squadra ma parlerà solo se gli verranno fatte domande.
**Dettagli che rivela**: praticamente qualsiasi cosa decida lui, territorio, personaggi, prove; la frase più ricorrente sarà “Se volete che risponda alla vostra domanda sedetevi in circolo e preparatevi ad ascoltare...”
**Abilità richieste:** l'animatore che interpreta il viaggiatore deve essere un buon parlatore, capace di far perdere molto tempo alle squadre.
**NOTA – i viaggiatori accompagneranno le squadre per tutta la durata del viaggio.**

### Il vecchio saggio

Il vecchio saggio parla solo in rima e risponde alle domande sul viaggio solo se gli vengono poste in rima. La squadra non lo sa e deve scoprirlo se vuole interrogarlo.
**Dettagli:** può rivelare qualsiasi cosa, ma non può rispondere a domande del tipo "Devo comprare questa cosa?". Il saggio disprezza il gretto pragmatismo e l'avidità mondana! Anche alle altre domande risponderà in maniera sibillina e poco chiara. Alle prime domande, che sicuramente non saranno formulate in rima, risponderà "A domande non bene formulate, risposte mai saranno date"
**Abilità:** Fare le rime e sapere quali domande evitare sono requisiti sufficienti per essere un vecchio saggio.

### Il furfante

Il furfante rivelerà dettagli sui briganti e i tipi poco raccomandabili che incontrerete nel cammino, ma lo farà solo in cambio di denaro (10 monete alla prima informazione, 20 alla seconda, 30 alla terza e così via).
**Dettagli:** solo quelli relativi ai personaggi cattivi.
**Abilità:** aria da furfante.

### Il geografo

Il geografo conosce molto bene il territorio e se interrogato potrà descrivervelo, ma lo farà con termini molto aulici e complicati.
**Dettagli:** solo quelli sul territorio (sabbie mobili, labirinto, parete rocciosa, dire che si dovranno accampare)
**Abilità:** un buon vocabolario.

### Il mercante

Il mercante venderà i suoi beni a volte del tutto inutili a prezzi spropositatamente alti. Per questo dovrete acquistare solo il necessario. Si può mettere un oggetto di tipo per squadra o uno per tutte (in questo caso chi lo compra prima se lo tiene!), l'importante è che ci siano:

- un oggetto verde per squadra
- un solo oggetto rosso in totale

Possibili oggetti in vendita

–**ZAINO:** un (poco) capiente zaino da viaggio al costo di 50 monete.
–**2 CORDE:** una lunga corda al prezzo di 20 monete
–**2 SPAGHI:** un rotolo di spago multiuso, ottimo per arrosti, a sole 20 monete.
–**CARTA E PENNA:** una penna e un pezzo di carta straccia al prezzo di 10 monete
–**GUIDA TURISTICA:** una guida turistica con alcune (poche) informazioni sul territorio e molti cenni storici (inventati). Non è permesso leggerla senza comprarla al prezzo di 20 monete.
–**MAPPA:** una mappa disegnata (orribilmente) che indica grosso modo la posizione delle varie prove a sole 30 monete

- **1 FORNO DA CAMPO:** un pessimo forno da campo ritagliato da un cartone che non funziona neanche a pagarlo ma va pagato: 40 monete.
- **2 CAPPELLI:** un cappello che costa 20 monete e non si sa esattamente a che serva.
- **BUSSOLA:** un ago magnetico che come per magia indica sempre il nord dentro una pratica scatoletta da viaggio al costo di 30 monete.
- **1 OMBRELLO:** utilissimo per essere fulminati in caso di temporale, costa 30 monete.
- **2 BOTTIGLIE D'ACQUA:** una bottiglia d'acqua va pagata 10 monete.
- **CELLULARE:** un telefono cellulare di sottomarca che prende solo a sette centimetri dai ripetitori al prezzo lancio di 50 monete.
- **ANTIDOTO:** antidoto al veleno dei serpenti vendibile senza ricetta a 20 monete.
- **FAZZOLETTO:** il fazzoletto della nonna costa solo 10 monete!
- **BUSTA:** un minuscolo sacchetto di plastica o carta a 20 monete.
- **BARATTOLO:** i fan di Zelda sanno che non si va da nessuna parte senza un contenitore di vetro trasparente, perciò acquistatelo per 20 monete!
- **2 ASSI NELLA MANICA:** la proverbiale risorsa nascosta al prezzo spropositato di 30 monete!
- **MANTELLO DELL'INVISIBILITA':** un magico mantello dell'invisibilità usa e getta, un oggetto raro seppur monouso non si può vendere a meno di 30 monete…
- **2 LIBRI:** per gli amanti del relax un classico della letteratura in offerta speciale per l'estate: 10 monete.
- **2 TENDE:** una tenda sgangherata e molto economica in cui non entra comodamente neanche una persona e che a un primo esame si presenta molto simile a un solo foglio di giornale costa solo 20 monete!
- **REPELLENTE:** tiene lontane le bestie feroci ma divora i vostri risparmi costando ben 40 monete!
- **INFUSO VITAMINICO:** un infuso d'erbe che rende degli assi nello sport, a sole 10 monete.
- **FISICONDESATORE SPETTRALE:** un modernissimo ritrovato tecnologico (uno scatolone!), ma che permette a un fantasma di partecipare alla prova finale. Costerà sulle 40 monete.

**Dettagli:** circa gli oggetti in vendita il mercante non potrà dire ciò che è messo tra parentesi. Ogni volta che ci sarà un oggetto conteso (non si possono acquistare però 2 oggetti uguali) il mercante potrà far svolgere un'asta (con rialzo minimo di 5 monete).
**NOTA: Ogni volta che nelle prove o negli incontri si usa un oggetto (che non sia un contenitore), quell'oggetto viene perso.** Ad esempio si può usare la corda per uscire dalle sabbie mobili, dopo di che la corda non sarà più utilizzabile.

**Fase 2: fare provviste.**
Una volta scaduto il tempo concesso nel villaggio, i giocatori faranno provviste di cibo. Per questo si recheranno, guidati dai viaggiatori, nei campi, un'area delimitata all'interno della quale si trova il cibo (palloncini e pasta). I palloncini saranno preparati in modo che contengano un punteggio e abbiano pesi diversi, o magari contengano oggetti e altre stranezze. Le squadre si sfideranno a raccoglierli e il mini-gioco finirà quando tutti i palloncini e gran parte della pasta saranno stati raccolti e sistemati negli zaini, nei barattoli o in contenitori improvvisati. I palloncini eventualmente esplosi sono fuori dal gioco.
L'unità di misura della pasta è il *boccolotto*, e con tale nome ci riferiremo ad essa anche se poi si dovesse trattare di pennette, penne rigate o mezzemaniche. Le provviste non danno immediatamente punti ma lo faranno solo alla fine del gioco!

**Fase 3: in viaggio!**
Il viaggiatore guiderà ogni squadra attraverso incontri e prove. A ogni incontro la squadra riceverà una pietra-chiave per aprire il cancello invisibile che blocca la salita finale alla nuova terra. La fase si concluderà quando tutte le squadre avranno raccolto tutte le chiavi. La squadra con la mappa –se c'è - sceglie per prima il suo primo incontro (in base alle informazioni ottenute e a quanto scritto sulla mappa), poi sceglie la squadra con la bussola e poi quella con la guida turistica. Se una squadra ha più di un oggetto vale solo quello col valore più alto. Dopo la prima prova, si può andare da qualsiasi personaggio libero.

Se successivamente due squadre vogliono andare dallo stesso personaggio libero, la squadra con l'oggetto migliore ha la precedenza. In ogni caso la decisione finale sulla prossima prova da fare spetta al viaggiatore di ogni squadra!

Possibili incontri:

**BUONI**

- **AFFAMATO**
  Un viandante affamato che regala un numero fisso di punti per ogni palloncino o tot di pasta che gli viene dato dalle squadre. 15 punti a palloncino (i palloncini possono contenere da -10 a +50 punti) e 2 punti ogni boccolotto. Prende la **bottiglia d'acqua** per 30 punti. La squadra lo sa, ma non sa che ogni 5 palloncini regalati l'affamato esprimerà la sua gratitudine con un premio:

  05- un bonus di 30 punti
  10- una corda o uno spago (sceglie la squadra o quello che c'è rimasto).
  15- un barattolo
  20- una "tenda" (se non hanno già fatto la prova, sennò 20 punti)
  dai 20 in poi, 20 punti bonus ogni 5 (cioè a 25-30-35 ecc)

- **SCEICCO**
  Uno sceicco ricchissimo e in cerca di fama vuole acquistare una squadra di basket. Se vi saprete dimostrare all'altezza della prova che vi chiederà di superare riceverete cibo e denaro (10 palloncini e 30 monete). Se la squadra ha l'**infuso vitaminico**, la prova sarà semplificata. Inoltre, se la squadra ha acquistato oggetti che ritiene inutili può tentare di farglieli ricomprare per soldi o cibo trattando sul prezzo.
  La prova è la seguente: lo sceicco terrà in mano un secchio e si sposterà di continuo; tutti i giocatori della squadra dovranno fare un canestro su 5 tentativi. Nella prova semplificata lo sceicco terrà fermo il secchio

## PROVE

- **ACCAMPARSI PER LA NOTTE**
  Una delle chiavi apparirà soltanto all'alba, perciò dovete accamparvi per la notte. L'intera squadra deve sistemarsi nelle tende (cioè sui fogli di giornale) fornite, che a seconda del numero dei giocatori possono essere una o due. La squadra deve rimanere in posizione per dieci secondi. Se la squadra ha comprato la **tenda** può usarla come foglio supplementare.
  Se non superano la prova allo scadere dei cinque minuti i giocatori che non sono nella tenda saranno istantaneamente sbranati dalle bestie selvatiche a meno che la squadra non abbia il **repellente**! (vedi "morti")

- **CI SIAMO PERSI**
  Per ritrovare la via è necessario risolvere un labirinto. Sarà un labirinto stampato su carta, nella cui soluzione i componenti della squadra devono cambiarsi ogni 20 secondi. Se hanno la bussola avranno diritto a ricevere un labirinto semplificato. Ogni minuto trascorso nel labirinto richiede il sacrificio – a scelta della squadra – di:
  a. un palloncino
  b. cinque boccolotti
  Se la squadra ha la **bottiglia d'acqua** può usarla per pagare fino a 5 minuti nel labirinto.
  Se la squadra ha finito le scorte di cibo, ogni minuto in più perderà un suo componente (vedi "morti")

- **SABBIE MOBILI**
  Le sabbie mobili sono territori delimitati in maniera non troppo chiara (come grandi cerchi di spago); ogni volta che un componente della squadra ci finisce dentro, questo dovrà essere salvato superando una prova che potrebbe essere una di quelle definite sotto. Se la squadra ha la **corda** può salvarlo direttamente, senza affrontare la prova.

**Prove suggerite:**

1. La squadra dovrà creare una catena utilizzando oggetti che i giocatori indossano (giubbini, maglie, cinture…) in modo da raggiungere il giocatore finito nelle sabbie mobili, che si posizionerà dall'altra parte del cerchio di spago rispetto alla squadra. La prova è consigliata se le vostre sabbie mobili sono particolarmente ampie!

2. I giocatori disposti in cerchio intorno alle sabbie mobili devono far dire al malcapitato una parola scelta dal viaggiatore, ma dovranno farlo ponendogli una domanda di senso compiuto, della quale ogni parola dovrà essere detta da un componente diverso della squadra, procedendo a turno lungo la circonferenza. I giocatori non possono in nessun modo consultarsi, né accordarsi prima di iniziare la prova, la scelta dovrà essere intuitiva! Una risposta errata comporta il fallimento della prova.

In entrambi i casi, se la squadra non completa la prova entro un minuto (il tempo dovrà partire alla fine della spiegazione della prova), il malcapitato sarà inghiottito dalle sabbie mobili (vedi "morti"). Questa prova naturalmente è senza chiave, si tratta solo di una penitenza

*Sarà il viaggiatore a decidere quando far fare le prime due prove (magari in modo che non ci sia "fila" per un personaggio) e sarà lui il giudice di tutte le prove (dovrà portarsi dietro il foglio di giornale, un cronometro e i labirinti con una penna).*

## CATTIVI

- **BEDUINO**
  Il beduino si aggira per le terre in cerca di vittime e una volta che ha fermato una squadra che non sta facendo una prova, la sfida a "scarcalamula". Se la squadra supera la prova (30 secondi in posizione), tutto bene, ma per ogni tentativo fallito dovrà rinunciare al giocatore che non ha mantenuto la posizione (vedi "morti").
  Se la squadra ha il **mantello dell'invisibilità** può sfuggirgli, ma solo una volta!

- **IMBROGLIONE**
  L'imbroglione permette alla squadra di giocare al gioco delle tre carte – che presenterà come un gioco di fortuna, facendo trovare le carte già pronte. Si scommettono palloncini (da uno a cinque) o boccolotti (da uno a venti) che saranno ricompensati, in caso di vittoria, con 20 punti a palloncino o 5 punti a boccolotto. Si può giocare una volta sola. Il fatto è che l'asso che la squadra deve trovare per vincere non si trova fra le carte tra cui deve scegliere, a meno che la squadra non abbia acquistato l'**asso nella manica**!

In questo caso dovrà scegliere fra 4 carte (che l'imbroglione rimescolerà): le 3 già presenti e l'asso. L'imbroglione è un incontro obbligato; infatti anche in caso di sconfitta, consegnerà alla squadra una pietra-chiave; da vero imbroglione però farà credere che la chiave ha un prezzo (100 monete o 50 palloncini); starà all'abilità della squadra riuscire ad ottenere un sconto sulla chiave o addirittura una gratuità.L'imbroglione avrà anche un altro ruolo: all'apertura delle porte la squadra senza spago dovrà tornare da lui e comprare lo spago a 50 monete o 3 palloncini.

**MORTI**
Ogni volta che un personaggio muore, il suo fantasma continua a seguire la squadra. Il fantasma gioca normalmente ma non può assolutamente prendere parte alla prova finale! Per ogni componente eliminato la squadra ha una penalità di 30 punti. Se una squadra perde tutti i componenti e non può issare le sue cose per la salita finale, la squadra ha perso… ma ricordatevi che esiste il **fisicondensatore spettrale**!

**Fase 3b: la manna dal cielo**
A un certo punto nuovi boccolotti saranno sparsi senza preavviso su tutto il campo di gioco (comprese le sabbie mobili – le zone in cui sono stati tolti i palloncini avranno comunque dei segni) le squadre potranno raccoglierli durante il loro viaggio!

**Fase 4: aprire il cancello invisibile**
Il cancello invisibile si apre quando una squadra ha preso tutte le sue chiavi (5: affamato, sceicco, imbroglione, tenda, labirinto). Si può inserire una prova finale in cui chi arriva prima è avvantaggiato, oppure una prova che coinvolga più squadre in collaborazione.

**Fase 5: la parete rocciosa**
Non vi aspettavate certo che la terra promessa si trovasse sopra una scoscesa parete rocciosa! Per salire dovete essere leggeri e liberarvi di tutta la vostra roba, ma non potete mica gettarla via… dovrete issarla legata a uno spago. Lo zaino non può contenere più di tre oggetti (compresi i singoli palloncini e il barattolo pieno) la busta non più di uno, altrimenti saranno troppo pesanti! Se i boccolotti non entrano nei barattoli, vanno infilati a uno a uno nello spago!!

Se la squadra ha comprato o ricevuto uno **spago**, userà due fili invece che uno (in alternativa: se una squadra ha uno spago lo usa, altrimenti si deve correre ricomprarlo dall'imbroglione, a un prezzo maggiorato!) La prima squadra che porta su tutta la sua roba riceve un premio di 100 punti. Potete decidere di lasciare qualcosa di sotto, ma in questo caso scordatevi il premio per la velocità!

# CONTEGGIO

**Per costruire il nuovo villaggio servono denaro e risorse!**
Si conteggiano gli oggetti della squadra (escludendo quelli abbandonati) per arrivare al risultato finale.

MONETE RIMASTE O GUADAGNATE: dieci punti ogni dieci monete (ossia un punto a moneta)
PALLONCINI: secondo quanto contengono
BOCCOLOTTI: 100 punti alla squadra che ne ha di più (verranno pesati o misurati in bicchieri)
PUNTI ACCUMULATI: sono i punti delle varie prove, scritti su foglietti firmati dai personaggi
ALTRI OGGETTI: la bottiglia d'acqua e l'infuso vitaminico valgono 20 punti se non sono stati usati.
PENALITA': si sottraggono i punti di penalità per i morti

**TABELLA PUNTI**

| | PUNTI |
|---|---|
| *AFFAMATO* | |
| *IMBROGLIONE* | |
| *PALLONCINI* | |
| *BOCCOLOTTI* | |
| *PARETE ROCCIOSA* | |
| *ALTRI OGGETTI* | |
| *MONETE RIMASTE* | |
| *MORTI* | |
| *TOTALE* | |