

Gianluca Daffi

I SEGRETI DI ATENE



BENVENUTI in questa avventura che metterà alla prova le vostre **ABILITÀ**, il vostro **INTUITO** e il vostro **CORAGGIO**.

Potete giocare da soli o in gruppo: nel secondo caso, ricordatevi che è un gioco di squadra per cui vincerete o perderete tutti assieme.

Per superare la missione e vincere, leggete bene gli indizi nascosti nelle carte, risolvete gli enigmi e superate tutte le prove.

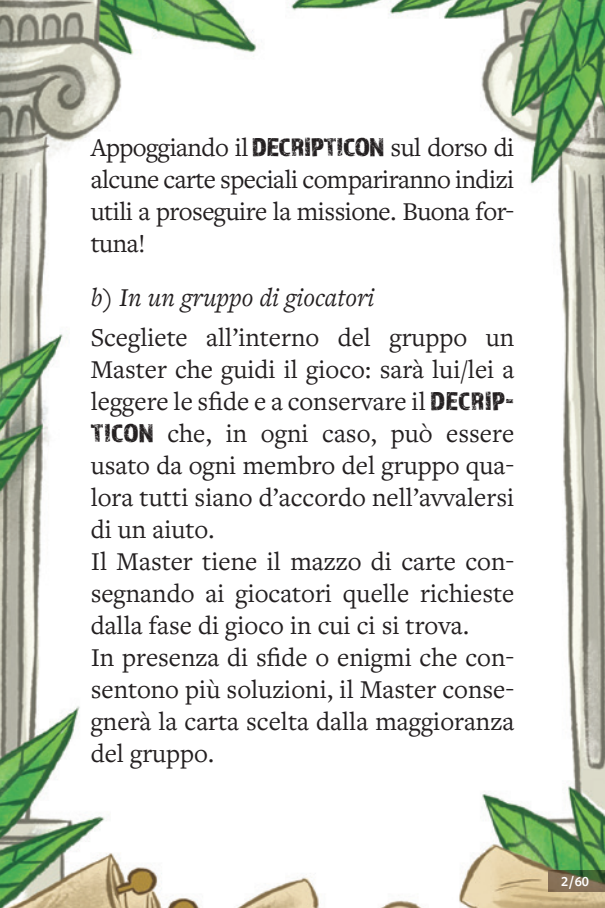
ISTRUZIONI

Apri il mazzo, assicurati di tenere sempre le carte con il dorso rivolto verso l'alto, in modo che non sia visibile ciò che è scritto sulla faccia principale. I numeri che trovi sul dorso sono quelli che ti faranno avanzare nel gioco.

Se è la prima volta che giochi e sei...

a) *Un giocatore singolo*

Pesca la prima carta del mazzo e segui le istruzioni; nel cercare le carte che ti verranno consigliate ricorda sempre di guardare solo il dorso delle carte. Ti verranno presentati vari giochi ed enigmi, cerca di risolverli tutti per giungere alla fine; se però dovessi avere difficoltà, puoi usare il **DECRIFTICON**, la lente rossa che hai trovato nella scatola del gioco.



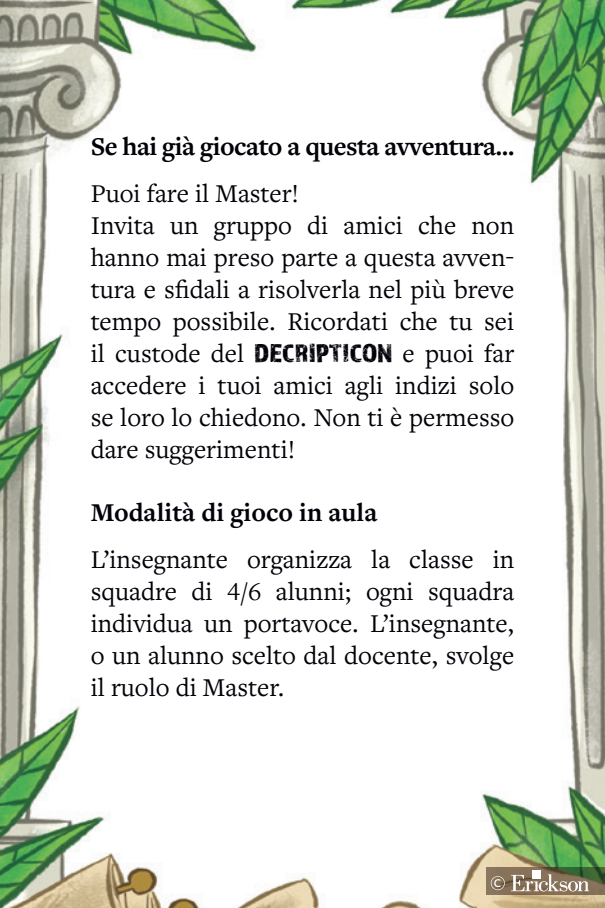
Appoggiando il **DECRIP-TICON** sul dorso di alcune carte speciali compariranno indizi utili a proseguire la missione. Buona fortuna!

b) In un gruppo di giocatori

Scegliete all'interno del gruppo un Master che guidi il gioco: sarà lui/lei a leggere le sfide e a conservare il **DECRIP-TICON** che, in ogni caso, può essere usato da ogni membro del gruppo qualora tutti siano d'accordo nell'avvalersi di un aiuto.

Il Master tiene il mazzo di carte consegnando ai giocatori quelle richieste dalla fase di gioco in cui ci si trova.

In presenza di sfide o enigmi che consentono più soluzioni, il Master consegnerà la carta scelta dalla maggioranza del gruppo.



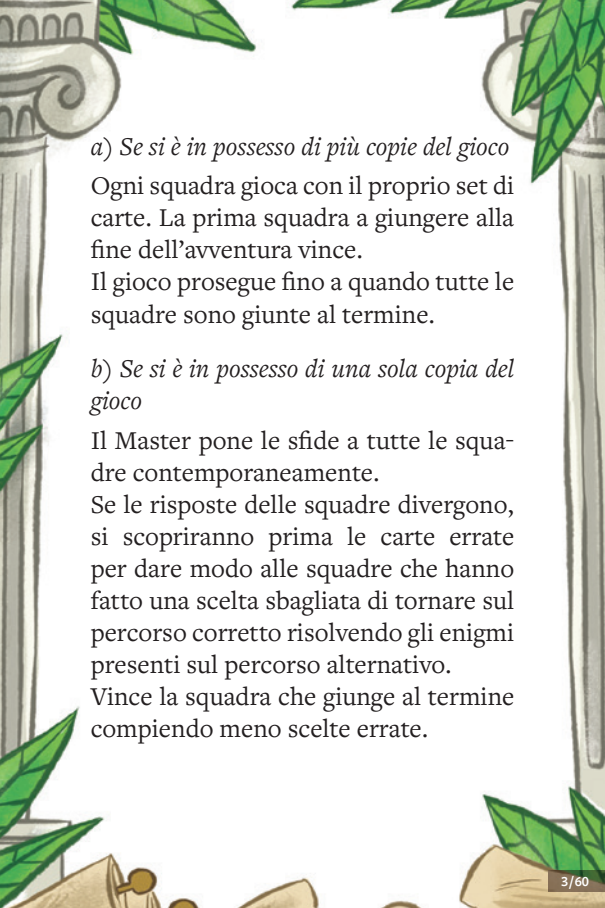
Se hai già giocato a questa avventura...

Puoi fare il Master!

Invita un gruppo di amici che non hanno mai preso parte a questa avventura e sfidali a risolverla nel più breve tempo possibile. Ricordati che tu sei il custode del **DECRIPICON** e puoi far accedere i tuoi amici agli indizi solo se loro lo chiedono. Non ti è permesso dare suggerimenti!

Modalità di gioco in aula

L'insegnante organizza la classe in squadre di 4/6 alunni; ogni squadra individua un portavoce. L'insegnante, o un alunno scelto dal docente, svolge il ruolo di Master.



a) Se si è in possesso di più copie del gioco

Ogni squadra gioca con il proprio set di carte. La prima squadra a giungere alla fine dell'avventura vince.

Il gioco prosegue fino a quando tutte le squadre sono giunte al termine.

b) Se si è in possesso di una sola copia del gioco

Il Master pone le sfide a tutte le squadre contemporaneamente.

Se le risposte delle squadre divergono, si scopriranno prima le carte errate per dare modo alle squadre che hanno fatto una scelta sbagliata di tornare sul percorso corretto risolvendo gli enigmi presenti sul percorso alternativo.

Vince la squadra che giunge al termine compiendo meno scelte errate.

Che cosa devono sapere i giocatori per affrontare questa avventura

1. Nell'antichità, i giochi olimpici erano delle celebrazioni atletiche e religiose, svolte ogni quattro anni ad Olimpia.
2. Il Partenone, dedicato alla dea Atena, è il tempio più importante dell'antica Grecia e si trova ad Atene.
3. Le principali divinità greche sono: Zeus (padre degli dei, dio del cielo), Era (moglie di Zeus, protettrice del matrimonio), Poseidone (dio dei mari), Apollo (dio delle arti), Afrodite (dea della bellezza), Ares (dio della guerra), Dioniso (dio della forza vitale e del vino).
4. Ad Atene c'era la democrazia, con l'ecclesia (l'assemblea del popolo) che eleggeva la bulè (il consiglio); l'areopago con gli arconti (i magistrati eletti annualmente); gli strateghi (i capi dell'esercito).
5. A Sparta c'era l'oligarchia (comandavano gli spartiati, ovvero i nobili;

- i perieci erano gli abitanti della periferia; gli iloti erano gli schiavi).
6. Gli uomini indossavano il chitone, una tunica fissata con una fibbia sulla spalla; le donne indossavano il peplo, una lunga tunica con cintura.
 7. Icaro fuggì dal labirinto con il padre Dedalo grazie a delle ali incollate con la cera. Avvicinatosi troppo al sole, la cera si sciolse e Icaro cadde e morì.
 8. Il Minotauro, mostro dal corpo di uomo e dalla testa di toro, viveva nel labirinto e fu ucciso da Teseo.
 9. Medusa, donna con i capelli di serpenti, pietrificava gli uomini con il suo sguardo. Fu uccisa da Perseo.
 10. La Sfinge era un mostro con il corpo di leone, le ali e il volto di donna. Uccideva chi non risolveva i suoi enigmi. Fu sconfitta da Edipo.
 11. Il cavallo di Troia era il cavallo di legno in cui si nascosero i Greci per conquistare la città di Troia.
 12. Erodoto è un famoso storico greco.



Esplora, Risolvi e Impara

Libri e giochi per allenarsi con le discipline e potenziare le abilità logiche

Ispirati alle meccaniche dell'«Escape Room»*, i materiali della collana Playscape allenano i bambini e i ragazzi sui contenuti delle discipline in modo divertente e avventuroso, potenziando al contempo le abilità logiche e il ragionamento.

**L'Escape Room è un gioco cooperativo di logica in cui i concorrenti vengono «rinchiusi» in una stanza, dalla quale possono uscire raccogliendo indizi e risolvendo enigmi entro il tempo prestabilito (di solito 1-2 ore).*

PROGETTAZIONE E EDITING Silvia Larentis e Serena Larentis

ILLUSTRAZIONI Elisa Rocchi

GRAFICA E IMPAGINAZIONE Francesca Gottardi

DESIGN COPERTINA Davide Dorigatti

DIREZIONE ARTISTICA Giordano Pacenza

© Erickson