

Istruzioni

SUCSESSE TUTTO IN BREVISSIMO TEMPO: IL 13 OTTOBRE 1307, SU ORDINE DI FILIPPO IL BELLO RE DI FRANCIA, VENNERO ARRESTATI TUTTI I TEMPLARI SUL TERRITORIO FRANCESE. TUTTI IN UNA SOLA NOTTE, UNA RETATA SIMULTANEA SEGRETAMENTE PREPARATA PER MESI, PRECEDUTA DA UNA CAMPAGNA DIFFAMATORIA CONTRO LE VITTIME E SEGUITA DA UN PROCESSO SENZA SPERANZA. FU COSÌ CHE L'ORDINE DEI TEMPLARI CESSÒ IMPROVVISAMENTE DI ESISTERE.

MA I DISCENDENTI DEL SUO FONDATORE, LA FAMIGLIA DE PAYENS, CAMBIARONO SEGRETAMENTE NOME E SI RIFUGIARONO IN ITALIA, A FERRARA, CON ALCUNI DOCUMENTI E OGGETTI APPARTENUTI AL TESORO DEI TEMPLARI.

OGGI UN CORAGGIOSO TEMPLARE È ALLA LORO RICERCA, MA DA SOLO NON PUÒ FARCELA: MICHAEL KNIGHT HA BISOGNO DEL VOSTRO AIUTO!

LA VOSTRA MISSIONE

La vostra missione sarà cercare di risolvere più prove possibili.

ALLA PARTENZA DELL'EVENTO VI VERRÀ CONSEGNATO UN LIBRETTO.

ALL'INTERNO DEL LIBRETTO CI SONO CIRCA 18 PROVE DA SUPERARE.

OGNI PROVA RISOLTA CORRETTAMENTE FORNISCE PUNTI.

CHI ALLA FINE DEL GIOCO HA OTTENUTO PIÙ PUNTI VINCE LA PARTITA.

COME COMPLETARE LE PROVE

Ogni prova consiste nel:

- 1 - Capire che luogo della città raggiungere
- 2 - Trovare un particolare in quel luogo
- 3 - Copiare la risposta sul foglio soluzioni

Le curiosità storiche su Ferrara sono informazione storiche per arricchire la vostra esperienza.

PHOTOCONTEST

DURANTE LA GARA RICEVERETE ULTERIORI GIOCHI E CI SARANNO ALTRE PROVE DA SUPERARE. IL CAPOSQUADRA RICEVERÀ QUESTE ISTRUZIONI VIA SMS.



Istruzioni

RAGIONATE E PROCEDETE CON ATTENZIONE

Ricordatevi che non è necessario completare tutti i giochi per vincere, non fermatevi quindi se un gioco vi mette in difficoltà, ma proseguite con gli altri.

NON È NECESSARIO completarli nell'ordine proposto, anzi! Sarà compito di ogni squadra decidere la propria tattica di gioco e il percorso da seguire. Se seguite l'ordine proposto nel libretto rischiate di perdere un sacco di tempo!

NON ROVINATE IL MATERIALE

Non dovete distruggere il materiale di gioco... La squadra non dovrà strappare le pagine del libretto durante la partita.

SANO SPIRITO DI COMPETIZIONE

Ogni squadra per sé... non potete aiutare le squadre avversarie, ma sappiamo che non lo fareste mai!

RESTATE IN GRUPPO

Nefande sono le energie che si aggirano in questa giornata... non dovete rimanere isolati. Alla squadra non è ammesso dividersi: mettete in pericolo la vostra incolumità e, soprattutto, verrete esclusi dalla premiazione finale per la vostra spericolatezza.

PIANIFICAZIONE

Non pensate di poter fare tutte le tappe. Organizzatevi e pianificate il percorso e la strategia migliore da mettere in atto.

CONCLUSIONE

La squadra o le squadre che infrangeranno queste semplici regole saranno escluse dall'assegnazione dei premi. **ENTRO L'ORA DECISA ALLA PARTENZA** tutte le squadre dovranno trovarsi nel luogo indicato dalla X rossa sulla mappa e consegnare il foglio soluzioni agli organizzatori. Eventuali ritardi causeranno una detrazione di punti. Arrivare prima invece non fornisce bonus di punti, ma, nell'improbabile caso di parità, sarà un fattore di spareggio.