

Regole del gioco



👥 8-10+ ⌚ 30' 👤 7+

Prefazione

Il gioco Panico al Campo è nato nell'estate durante un campo per i capi Flambeaux della brigata svizzera a cui erano invitati i Flambeaux francesi. Il progetto è nato a seguito di una discussione tra Loris Rüfenacht e Myriam Sidibe, responsabile dello sviluppo del Movimento Flambeaux francese. L'idea era quella di realizzare una versione di un gioco molto conosciuto adattato al nostro movimento scout. Loris si è subito interessato al progetto e ha iniziato a cercare idee di ruoli Scout pertinenti con il gioco. Alla fine del campo, Loris aveva trovato la maggior parte delle carte da gioco e un'équipe di capi motivati ad aiutarlo e ad essere coinvolta in questa avventura. Abbiamo quindi scelto di realizzare una versione completa del gioco, con le espansioni, e persino di creare diversi ruoli esclusivamente per i Flambeaux.

Durante le nostre prime ricerche, ci siamo rapidamente confrontati con le differenze nello scoutismo tra i due paesi vicini. Poiché il gioco doveva essere uno strumento che riuniva i movimenti dei Flambeaux svizzeri e francesi, si sono rese necessarie delle scelte per quanto riguarda i diversi termini usati. Per offrire la massima leggibilità, abbiamo deciso di non mettere una doppia terminologia sulle carte*. Tutte le scelte sono state approvate dalle due brigate Flambeaux; vi ringraziamo quindi per la vostra comprensione e speriamo con tutto il cuore che, anche se le denominazioni non sono esattamente quelle a cui siete abituati, ne coglierete l'essenziale.

Per l'équipe, Loris

* Tranne che per la carta Responsabile di brigata/Coordinatore nazionale.

Il gioco contiene

50 carte :

- 45 carte ruolo del campo
- 4 promemoria dei turni
- 1 tessere

Regole del gioco

Sfondo

Siamo al campo estivo. Il tempo è bello e caldo e i Partecipanti e i Capi si stanno divertendo. Tuttavia, notiamo che il campo si sta a poco a poco svuotando dei suoi partecipanti. Una squadra di Capi scontenti sta cercando di sabotare il campo svuotandolo completamente dei suoi membri. Unitevi in qualità di Partecipanti e mandate a casa gli Avversari del Campo!

Obiettivi del gioco

Per gli **Avversari del Campo**

In accordo con il Capo Campo, desiderano mandare tutti i Partecipanti a casa a poco a poco senza essere smascherati, in modo da non essere a loro volta rimandati a casa. Il termine Avversario del Campo designa l'insieme di tutti i ruoli che cercano di svuotare il campo dai suoi Partecipanti..

Per i **partecipanti**

Desiderando rimanere il più a lungo possibile al campo per goderselo, i Partecipanti si riuniscono ogni giorno per tentare di trovare chi sono gli Avversari del Campo e mandarli a casa. Il termine Partecipante indica tutti i ruoli che lavorano per il bene del campo.

Per i **Solitari e gli Ambigui**

Non essendo in disaccordo con gli Avversari del Campo né d'accordo con le loro scelte, i Solitari e gli Ambigui devono farsi strada nel gioco per raggiungere la loro fine. Devono giocare con astuzia per non essere smascherati dagli altri.

Nelle regole che seguono, verrà fatta una distinzione tra i termini giocatore e partecipante : il primo designa tutte le persone che prendono parte al gioco Panico al campo, il secondo designa l'insieme dei ruoli Partecipante e talvolta anche i Solitari e gli Ambigui.

Preparazione

Per iniziare, dovete scegliere un Maestro del Gioco (MDG). Questa persona non gioca ma anima e dirige la partita. Una persona appassionata, dopo aver imparato le regole sarà la più adatta a trasmettere un'atmosfera di divertimento e intrattenimento.

Non sono necessarie tutte le carte per il buon funzionamento del gioco. Scegliete quelle che desiderate usare.

I giocatori si sistemano in modo da formare un cerchio. Il MDG mescola le carte e distribuisce una carta a faccia in giù per ogni giocatore.

Se è presente il Comico, il MDG preparerà 3 carte che terrà nascoste dopo la distribuzione per consentire al Comico di sceglierne una.

Ogni giocatore prende nota della sua carta e la appoggia davanti a sé per consentire al MDG di riprenderla. Se ci dovessero essere domande sul ruolo indicato dalla carta, il giocatore chiede aiuto al MDG mostrandogli discretamente la sua carta, mentre si assicura che nessun altro giocatore sia in grado di vederla

Alcuni consigli per la distribuzione degli Avversari di

Da 05 à 09 giocatori	-> 2 Avversari del campo
Da 10 à 14 giocatori	-> 3 Avversari del campo
Da 15 à 18 giocatori	-> 4 Avversari del campo
Da 19 à 23 giocatori	-> 5 Avversari del campo
Più di 24 giocatori	-> 6 Avversari del campo
Max. 44 giocatori	-> 8 Avversari del campo

Le altre carte possono essere giocate indipendentemente dal numero di giocatori. Tuttavia, la carta Ferito richiede la presenza della Farmacista del Campo e il Suonatore di Tromba richiede la presenza di più Partecipanti Semplici.

Si consiglia vivamente di utilizzare la **Farmacista del Campo** e le **Cugine** durante ogni partita.

Composizione per 8 giocatori :

2 Capi scontenti
1 Farmacista del Campo
1 Cugino
1 Capo sestena
1 Equipe musicale
1 Novizia
1 Ferito

Per cominciare, il MDG descrive rapidamente ai giocatori l'atmosfera. Insiste sul fatto di rimanere anonimi per quanto concerne il proprio ruolo, perché gli Avversari del Campo si aggirano e cercano chi mandare a casa.

Una volta stabilito il contesto, il MDG dice la frase seguente : "È tardi al campo; tutti i partecipanti vanno a letto".

Tutti i giocatori poi chiudono gli occhi e abbassano la testa lasciando la loro carta di fronte a loro. I personaggi chiamati dal MDG si sveglieranno (aprendo gli occhi) per agire; quindi, torneranno a dormire (chiudendo gli occhi) dopo aver completato il loro compito. Nessuno parla durante la notte, tranne il MDG.

I turni di gioco

Il segno (n1) accanto a un ruolo significa che il giocatore si sveglia solo la prima notte. Il segno (v) accanto a un ruolo significa che sono proposte delle varianti del gioco che possono modificare il risveglio del giocatore.

Corso di una notte al campo

- 1) La novizia (v)
- 2) Il Comico (v)
- 3) Il Capo Brigata / Il Coordinatore Nazionale (n1)
- 4) LI Feriti (n1)
- 5) Il Capo sestena (n1) (v)
- 6) L'équipe musicale (v)
- 7) La Promettente (n1)
- 8) L'Angelo Custode
- 9) Il cuoco (n1)
- 10) Gli Avversari del Campo :
 - Capi scontenti
 - Capo Campo
 - Genitori dei bambini
 - Sabotatori
 - Promettente e Cuoco, se sono diventati Avversari del Campo
- 11) Il Capo campo
- 12) Genitori di bambini
- 13) Il Sabotatore
- 14) Il Coach G+S
- 15) Le Cugine
- 16) Lo Scout ad Ogni Costo
- 17) La Farmacista del Campo
- 18) Il pilota di elicotteri d'emergenza
- 19) Il Vice Capo campo
- 20) La Direzione del campo
- 21) L'équipe nazionale
- 22) I Responsabili della comunicazione
- 23) Il suonatore di Tromba
- IL CAMPO SI SVEGLIA
- VOTO DEL CAMPO
- IL CAMPO SI RIADDORMENTA
- 24) Visitatori del campo
- 25) Il Suscettibile

Carte che non si svegliano di notte :
- Junior
- Il Rabbioso
- La Capo Truppa
- La Capo Sezione
- La Sorellina
- Il Capo Brigata/
 Coordinatore Nazionale
- Il Capo Pattuglia
- I giovani animatori
- I Semplici Partecipanti
- Il Campeggiatore

Le carte

Le carte del gioco sono raggruppate in tre categorie :

1. Gli **Avversari del Campo** in **rosso**
2. I **Partecipanti** in **verde**
3. E coloro che cercano la loro vittoria personale, chiamati anche i **Solitari e gli Ambigui**, in **blu**

Gli avversari del campo



Capi scontenti

i Capi scontenti si incontrano in segreto ogni notte per decidere chi vogliono mandare via dal campo. Durante il giorno, fingono di essere capi normali. Quando il MDG li sveglia, designano la persona che vogliono rimandare a casa la mattina successiva. Quando il MDG conosce la persona che deve essere mandata a casa, i Capi scontenti possono tornare a dormire.

Ogni notte, i Capi scontenti si svegliano e designano un giocatore che vogliono mandare a casa

Variante : se siete più di 20 persone, permettete agli Avversari del Campo di mandare a casa due persone a notte al posto di una così da creare partite più corte e interessanti.



Il Capo campo

il Capo Campo è il primo Avversario del campo. Secondo lui, il budget per il cibo del campo non è abbastanza grande e questo può mettere in pericolo i partecipanti. Ha quindi segretamente raccolto intorno a sé una squadra di Capi Scontenti che sono della stessa opinione. La direzione non vuole rivedere il budget assegnato all'economato. Desidera quindi mandare i giovani a casa per il loro bene. Il Capo campo partecipa al voto di esclusione con i Capi Insoddisfatti. Ogni notte, si sveglia dopo il voto di esclusione degli Avversari dal campo e può indicare al MDG se desidera o no unirsi alla causa del povero partecipante e quindi evitargli di ritornare a casa. Il partecipante, convinto dal Capo campo, cambia dunque squadra e si unisce agli Avversari del Campo. Il Capo campo può far unire alla sua causa UN SOLO partecipante rimandato a casa. **Il Capo campo può designare al MDG se desidera mantenere il giocatore rimandato a casa per farlo diventare un Capo Scontento se non l'ha ancora fatto prima.**

INFO : Direzione è il nome del gruppo responsabile che organizza il campo e anche gli incontri. La parte della direzione che organizza il campo è chiamata Direzione del campo.



I Genitori dei bambini

Il giocatore dei Genitori dei Bambini si sveglia ogni notte alla stessa ora dei Capi Scontenti, ma una volta che questi ultimi sono tornati a dormire, può, se nessuno degli Avversari del Campo è stato rimandato a casa, portare a casa uno dei suoi figli. Non appena uno degli Avversario del Campo è stato rimandato a casa, il Genitore dei Bambini non può più portare a casa uno dei suoi figli. Il bambino portato a casa non viene segnalato alla Farmacista del campo. **I Genitori dei bambini designano al MDG un nuovo giocatore che riportano a casa se nessun Avversario del Campo è stato rimandato a casa.**

SUGGERIMENTO : Giocate la carta Genitore dei bambini solo se siete un gruppo numeroso, in modo da non vedere ridotti troppo rapidamente gli effettivi del campo. Se il gruppo non è molto numeroso, svegliate i Genitori dei bambini solo a giorni alterni



Il Sabotatore

Il Sabotatore è un partecipante che vuole fare scherzi di cattivo gusto al resto del campo. Una sera, mentre stava per sabotare i nodi del gabinetto e disfare i tensori della tenda, si imbatte nei Capi scontenti. Si lega a loro e si sveglia ogni notte alla stessa ora di loro per rimandare a casa un partecipante del campo. Ogni due notti, si sveglia da solo per scegliere di denunciare anonimamente un Capo scontento in modo che sia rispedito a casa la mattina dopo. Il Sabotatore vince solo se è l'unico in vita alla fine della partita. **Ogni due notti, il Sabotatore designa al MDG un Capo scontento che vuole rimandare a casa.**



Il Pilota di elicotteri d'emergenza

il Pilota di elicotteri d'emergenza è un Avversario del campo che inizia il gioco come Semplice partecipante. Il giocatore non sa chi siano gli altri Avversari del Campo. Una volta che metà degli Avversari del campo È stata rimandata a casa, il Pilota di elicotteri d'emergenza fa il suo ingresso. Dalla notte seguente, questi si sveglierà da solo per scegliere di elitrasportare in ospedale un giovane per notte.

Il Pilota di elicotteri d'emergenza non si sveglia mai con gli altri Avversari del campo. Visto che il Pilota di elicotteri d'emergenza si sveglia dopo la Farmacista del campo, quest'ultima non conosce l'identità del partecipante elitrasportato durante la notte. **Il Pilota di elicotteri d'emergenza non interviene al campo per elitrasportare i partecipanti fino a quando metà degli Avversari del Campo non è stata rimandata a casa.**

VARIANTE : Se state giocando con dei giovani, permettete al giocatore Pilota di elicotteri d'emergenza di rivelare con un segno discreto il suo ruolo durante il primo risveglio degli Avversari del campo. Ciò gli impedirà di essere mandato a casa troppo rapidamente e gli permetterà di sfruttare al meglio il suo ruolo.



La Promettente

La Promettente è un semplice partecipante che fa la sua promessa con il suo padrino/la sua madrina. La Promettente designa al MDG la persona che desidera prendere come Padrino/Madrina della Promessa. Non appena il Padrino/la Madrina della Promettente viene mandato/a via dal campo, la giovane rattristata dalla perdita del/della suo/a grande amico/a cercherà di sabotare il campo per vendicarsi della partenza del Padrino / della Madrina. Si unirà alla squadra degli Avversari del Campo la notte seguente. La Promettente non viene scoperta dal Coach G+S. **La Promettente indica al MDG un padrino / una madrina. Finché questo/questa non sono mandati a casa, la Promettente gioca come Semplice Partecipante. Quando il padrino/la madrina è rimandato/a casa, la Promettente si unisce al gruppo degli Avversari del Campo**

INFO : La Promessa Scout è vissuta come un impegno del bambino verso il gruppo Scout; nel movimento dei Flambeaux, anche verso Dio. Il partecipante sceglie un padrino / una madrina, un capo che conosce bene, che sarà il suo il suo referente per tutta la vita scout. Le parole della Promessa dei Flambeaux sono le seguenti :

"Prometto, in mio onore e con la grazia di Dio, di fare tutto il possibile per servire Dio, la mia Famiglia, la mia Patria, per aiutare il mio prossimo in ogni momento e obbedire alla legge dell'esploratore".



Il Cuoco

Il Cuoco sceglierà a partire dalla prima notte se vuole partecipare al regolare svolgimento del campo o se vuole sabotarlo con gli Avversari del Campo cucinando piatti indigesti che fanno ammalare diversi partecipanti. **Il Cuoco indica al MDG la sua scelta tra Partecipante e Avversari del Campo..**

VARIANTE : Il Cuoco può scegliere di addolcire gli sbalzi d'umore del Rabbioso con i suoi piatti e diventare così il confidente del Rabbioso. Se sceglie questa opzione, il MDG toccherà la testa del Rabbioso e del Cuoco in modo che sappiano che stanno lavorando insieme.

Il Cuoco può anche aiutare il Rabbioso a scegliere quale partecipante portare a casa con lui quando viene rimandato a casa. Attenzione a non farsi smascherare dagli Avversari del Campo!

I Partecipanti



I Partecipanti

I Semplici partecipanti sono bambini che vengono a godersi il campo. I Partecipanti Semplici non hanno un turno durante la notte e il loro ruolo è quello di essere osservatori durante i dibattiti al fine di aiutare l'intero campo a smascherare gli Avversari del Campo

Il Semplice Partecipante Semplice partecipa al dibattito sul campo.

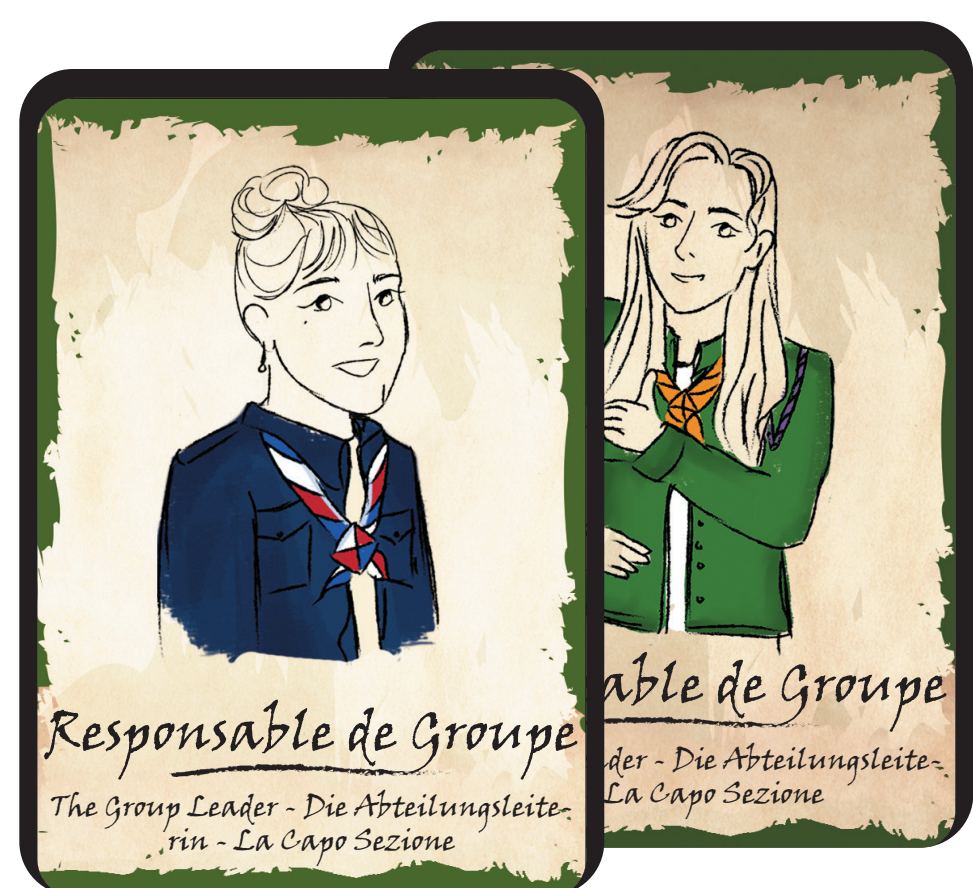


Il Suonatore di Tromba

Il Suonatore di tromba sveglia gli altri partecipanti al campo con la sua tromba. Ogni mattina scopre l'identità di un Semplice partecipante a partire dalla sua sinistra. Il MDG punta il dito verso il giocatore senza mostrare la sua carta. La carta Suonatore di Tromba può essere utilizzata solo se sono presenti più Semplici Partecipanti (idealmente 3 o più).

Il Suonatore di Tromba scopre ogni notte l'identità di un nuovo Semplice Partecipante

VARIANTE : Indicate al giocatore con la carta Suonatore di Tromba senza mostrargli le loro carte anche gli altri ruoli dei partecipanti, come la Promettente, il Rabbioso e il Sabotatore. Questo lo metterà in dubbio sulle persone che voi gli indicherete e quindi complicherà il suo compito. Non date alcuna indicazione sulla fazione dei partecipanti.



La Capo Sezione

La Capo Sezione (CSZ) è di per sé un simbolo di innocenza. Dopo essere stata capo per molti anni, è gradualmente salita di grado prima di diventare la capa, senza la quale il suo gruppo non esisterebbe. Il comportamento esemplare della CSZ rende impensabile che sia un Avversario del Campo. La carta della CSZ

mostra lo stesso disegno su entrambi i lati per dimostrare all'intero campo la sua innocenza. Il CSZ non ha alcun ruolo di notte.

La Capo Sezione è innocente fin dall'inizio della partita : gira la sua carta per rivelare la sua identità e gioca come se fosse una Semplice Partecipante.



La Farmacista del campo

La Farmacista del campo è in grado di decidere se un partecipante debba essere mandato dal campo per motivi di salute o se debba invece rimanere al campo. Ogni notte, si sveglia per scoprire l'identità della persona designata dagli Avversari del Campo. La Farmacista del Campo può quindi agire in diversi modi :

- Impedisce al giocatore di essere mandato via dal campo (può anche proteggersi da sola) e/o
- Decide di mandare via qualcun altro.

La Farmacista del Campo può eseguire queste due azioni solo una volta per ogni partita. Ovviamente non può fare nulla o fare entrambe le cose allo stesso tempo. I bambini prelevati dal campo dai Genitori dei Bambini e i partecipanti elitrasportati all'ospedale dal Pilota di elicotteri d'emergenza non sono in alcun modo indicati al Farmacista del Campo.

La Farmacista del Campo si sveglia ogni notte per conoscere l'identità dei futuri rimandati a casa e può scegliere di agire una volta per partita tenendo il giocatore al campo. Può anche rimandare a casa un altro giocatore.

Variante : se siete più di 20 persone, permettete alla Farmacista del Campo di agire due volte in questo modo.



I Feriti

il Ferito è un partecipante che ha avuto un piccolo incidente il primo giorno del campo e che da allora è stato sorvegliato dal Farmacista del campo. Il Ferito non può essere rimandato a casa dagli Avversari del Campo fintanto che la Farmacista del Campo è presente. D'altra parte, se la Farmacista del Campo viene mandato via dal campo dagli Avversari del Campo, I Feriti non può più essere curata dagli altri capi e dunque torna immediatamente a casa. Se la Farmacista del Campo viene rimandato a casa durante la votazione dei partecipanti, I Feriti rivela immediatamente il suo ruolo girando la sua carta, in modo che venga scoperta da tutti. Il Ferito può essere mandato a casa con il voto dei partecipanti anche se la Farmacista del Campo è ancora presente. Utilizzate il ruolo del Feriti solo se state giocando con la carta della Farmacista del Campo. State ben attenti al fatto che gli Avversari del Campo non lo mandino a casa finché è attiva la Farmacista del Campo. **Il Ferito è protetto durante la notte finché la Farmacista del Campo è presente al campo. Se il Ferito è rimandato a casa durante il voto del campo, viene smascherato. Se la Farmacista del Campo è rimandata a casa, anche I Feriti è rimandato a casa.**



Le Cugine

Le Cugine si dicono tutto. Sono al corrente di tutti i pettegolezzi nel campo. Possono sapere anche le cose prima che esse accadano. Ogni notte, le Cugine si svegliano e possono conoscere l'identità segreta di un partecipante. **Le Cugine indicano al MDG un giocatore di cui vogliono conoscere l'identità segreta. Il MDG mostrerà la carta del giocatore**

alle Cugine



Le Scout ad Ogni Costo

Le Scout ad Ogni Costo (SOC) si sposta in sedia a rotelle. Quando torna alla sua tenda alla sera, si impantana nel fango. Un'altra persona che passa di lì, gli si presenta; il SOC designa al MDG il giocatore che lo aiuterà. Il MDG mostrerà la carta del giocatore al SOC. Se il giocatore che ha aiutato a far uscire la sedia a rotelle dal fango è un Partecipante del Campo, questi è protetto per la notte.

Se invece è un Avversario del Campo, il giocatore si sveglierà l'indomani con due voti contro di lui. Il MDG metterà la tessera speciale del SOC davanti al giocatore così che tutti i partecipanti che si svegliano dopo di lui sappiano il ruolo del giocatore. Il SOC può anche designare qualcuno tante volte quante lo desidera, anche per più notti di seguito. **Il SOC designa una persona al MDG che gli mostrerà il suo ruolo. Se il giocatore è un Avversario del Campo, il MDG mette la tessera speciale davanti al giocatore. Se è un partecipante, questi è protetto per tutta la notte.**

INFO : I SOC organizzano attività scout per bambini e giovani che hanno handicap mentali, fisici o multipli. Il programma adattato ai loro bisogni è basato sui fondamenti del Movimento Scout Svizzero e incoraggia lo sviluppo dei partecipanti nel modo più personalizzato possibile. Hanno così la possibilità di scoprire il mondo, di porre domande e fare esperienze



L'Angelo Custode

L'Angelo Custode ogni notte può scegliere una persona che sarà protetta contro l'espulsione dal campo durante la notte. L'Angelo Custode non può proteggere la stessa persona due notti di fila per evitare che il campo non scopra chi sia davvero l'Angelo Custode.

Se gli Avversari del Campo hanno scelto di eliminare la persona protetta dall'Angelo Custode, è importante che voi indichiate almeno alla Farmacista del Campo e al Responsabile del Campo la persona che rischia di essere rimandata a casa. **L'Angelo Custode protegge un giocatore dall'espulsione dal campo indicandolo al MDG. L'Angelo Custode può proteggere sé stesso, ma non può proteggere la stessa persona due notti di fila.**

INFO : Regolarmente, durante i campi estivi dei Flambeaux, i giovani amano giocare al gioco dell'Angelo Custode : ogni partecipante pesca a sorte un'altra persona presente al campo a cui deve fare dei piccoli favori in maniera anonima durante il campo, come per esempio lavare per lui i piatti. In Francia, questo gioco si chiama "Arachidi".



Il Caposestena

il Caposestena è responsabile della sua sestena. È stato scelto per avere questo ruolo. Il Caposestena si diverte a immaginare dei bambini innamorati. Durante la prima notte, il Caposestena si sveglia per designare due persone che saranno innamorate durante il campo.

Se uno dei due innamorati dovesse essere rimandato a casa, l'altro lo seguirebbe immediatamente. In nessun caso i due innamorati possono designare l'uno l'altro come sospetti Avversari del Campo. Se i due innamorati non sono nello stesso ruolo, perdono il loro obiettivo iniziale, che diventa da quel momento essere gli ultimi membri presenti al campo. In tal caso gli innamorati vincono la partita. **Il Caposestiera designa due giocatori la prima notte, poi si riaddormenta. Il MDG tocca la testa delle due persone che diventeranno una coppia.**

VARIANTE : Se giocate in grandi gruppi, permettete al Caposestena di creare una coppia ogni mattina. Ciò accorcerà un po' le partite e porterà grandi risate.

INFO : La sestena è un piccolo gruppo di circa sei partecipanti che hanno tra i 7 e gli 11 anni. Nel movimento dei Flambeaux, i nomi dati ai bambini sono Petits-Flambeaux per i bambini e Petites-Flammes per le bambine.



Il Campeggiatore

Le Campeggiatore ha deciso di fare la specialità di trapper durante il campo. Deve dunque dormire una notte tutto solo, fuori dal campo, con pochissimo materiale. La notte, dal suo accampamento, può osservare il campo e vede gli Avversari del Campo che si riuniscono. Il giocatore che ha la carta del Campeggiatore ha il diritto di osservare gli Avversari del Campo, ma deve rimanere discreto perché se gli Avversari del Campo dovessero capire che non è uno di loro, ordinerebbero immediatamente il suo rinvio a casa e la Farmacista del Campo non potrebbe fare nulla. **Il Campeggiatore può osservare gli Avversari del Campo mentre essi si svegliano ma non deve farsi beccare.**



Il Coach G+S

Il Coach G+S è venuto a ispezionare il campo e vedere se tutto sta andando bene. Visto che si accorge rapidamente che nulla va bene e che i capi non stanno facendo ciò che devono fare, rimane al campo per indicare, con un brontolio di malcontento durante il momento di ritrovo del mattino, se un Avversario del campo è seduto al suo fianco. Il MDG con la frase “Il Coach G+S indica al resto del campo la presenza di un Avversario del Campo” indica a tutti i giocatori che un Avversario del Campo è di fianco al Coach G+S. La notte seguente il MDG considererà la persona a fianco di quella che sta per essere rimandata a casa come la persona a fianco del Coach G+S. **Il MDG indica al mattino a tutto il campo se il Coach G+S è a fianco di un Avversario del Campo.**

INFO : G+S è un'abbreviazione per Gioventù e Sport. Il Coach G+S (in Svizzera) o l'Ispettore G+S (in Francia) è una persona esterna al campo che ha la formazione prevista per seguire lo svolgimento di un campo e le sue attività. In Svizzera, se il coach G+S accetta e autorizza un campo, questo riceve una sovvenzione da Gioventù e Sport, ma questo implica una preparazione approfondita di tutte le attività.



Il Rabbioso

Il Rabbioso è un partecipante arrabbiato. Quando il Rabbioso viene mandato via dal campo, perde il controllo e porta con sé un partecipante a sua scelta.

VARIANTE : Se giochi alla variante in cui il Cuoco aiuta il Rabbioso nei suoi sbalzi d'umore, svegliarli ogni notte in modo che possano parlare senza fare rumore. Il Cuoco potrà anche guidare il Rabbioso nella scelta del partecipante da portare con sé quando sarà rimandato a casa.



La Sorellina

Quando di notte la Sorellina viene espulsa dal campo, i suoi genitori vengono a prenderla al mattino. Poiché non desiderano fare altri viaggi, prendono con loro anche il suo fratello maggiore che è il primo Avversario del Campo presente alla sinistra della Sorellina.



La Capopattuglia

La Capopattuglia è un'adolescente responsabile della sua pattuglia. **Se durante il voto dei partecipanti si verifica un pareggio tra più giocatori, la Capopattuglia sceglie di farsi carico della sanzione, per far sì che i membri della sua pattuglia si godano il campo. Viene quindi rimandata a casa.**

INFO : Le Pattuglie sono gruppi di circa 8 Flambeaux tra gli 11 e i 16 anni. Ogni pattuglia ha alla sua testa un Capopattuglia e un Sotto Capopattuglia. I membri di una pattuglia hanno ciascuno un ruolo definito : cuoco, reporter, soccorritore, animatore, ecc



I giovani animatori

I giovani animatori sono dei giovani ancora in formazione. A causa della loro scarsa esperienza, la prima volta che il giocatore “Giovane animatore” viene mandato a casa, gira la sua carta e perdere il diritto di voto. **È dunque necessario che il campo voti una seconda volta contro di lui perché effettivamente debba lasciare il campo.**



La Suscettibile

La Suscettibile è una giovane donna che dubita costantemente delle scelte fatte dalla direzione del campo. Una volta, ha insistito così tanto lamentandosi dai capi per rifare un voto, che i capi hanno accettato.

La Suscettibile può indicare solo una volta all'inizio della notte al MDG che desidera far votare di nuovo tutti i giocatori, e l'intero campo si sveglia per votare di nuovo prima di tornare a dormire

La Suscettibile indica una volta nel gioco al MDG un voto da rifare. Il campo si sveglia e vota di nuovo



Il Vice Capo Campo

Il Vice Capo Campo lavora con il Capo Campo. Si accorge che all'interno della direzione ci sono strani comportamenti e quindi decide di condurre la propria indagine. Per fare questo, ogni notte, designerà una persona al MDG. Se c'è almeno un Avversario del campo tra la persona designata e i suoi due vicini, il vicecapo campo continuerà la sua indagine il giorno successivo. Altrimenti, non continuerà le notti successive, ma conoscerà l'identità di tre capi fedeli. **Il Vice Capo Campo designa al MDG un giocatore. Il MDG indica se tra questa persona e i suoi due vicini ci sia un Avversario del Campo. Se effettivamente c'è un Avversario del Campo, il Vice Capo Campo continuerà le indagini anche l'indomani, altrimenti smetterà di svegliarsi.**



I Responsabili della Comunicazione

Ruolo speciale con l'estensione "communication". Senza l'estensione, questa carta può essere giocata come semplice partecipante.

I Responsabili della Comunicazione vogliono capire perché così tanti partecipanti vengono rimandati a casa. Utilizzano allora la loro funzione per comunicare con i partecipanti rimandati a casa utilizzando le carte speciali Comunicazione. Ogni notte, il MDG dà al giocatore che ha la carta Responsabile della Comunicazione 3 carte Comunicazione per che ne scelga una. Il MDG mette la carta scelta al centro, affinché al mattino la carta scelta sia letta dalla persona a sinistra dell'ultimo rimandato a casa e i partecipanti mandati a casa dovranno rispondere alla domanda posta unicamente con un sì o un no. **Una volta che i giocatori avranno risposto, il MDG scarterà la carta (non la rimetterà nel mazzo prima della fine della partita e mescolerà il mazzo delle carte restanti per la notte seguente).**

I Responsabili della Comunicazione scelgono una carta Comunicazione che sarà letta da tutto il campo. I rimandati a casa rispondono alla domanda.



Il Capo Brigata / Il Coordinatore nazionale

Il Capo Brigata (CB) e il Coordinatore nazionale (FR) sono responsabili di un'organizzazione dei Flambeaux, per la Svizzera dell'équipe romanda, per la Francia dell'équipe nazionale. Sono venuti al campo in

incognito per visitarlo senza essere riconosciuti. Se sono rimandati a casa in occasione della loro visita, l’insieme dei partecipanti, sotto choc, dimentica di svegliarsi la notte per svolgere i loro compiti segreti. Solo gli Avversari del Campo e i Solitari & gli Ambigui si svegliano ancora di notte per far vincere la loro causa. **Se il Capo Brigata o il Coordinatore nazionale sono rimandati a casa, i Partecipanti non si svegliano durante la notte seguente**

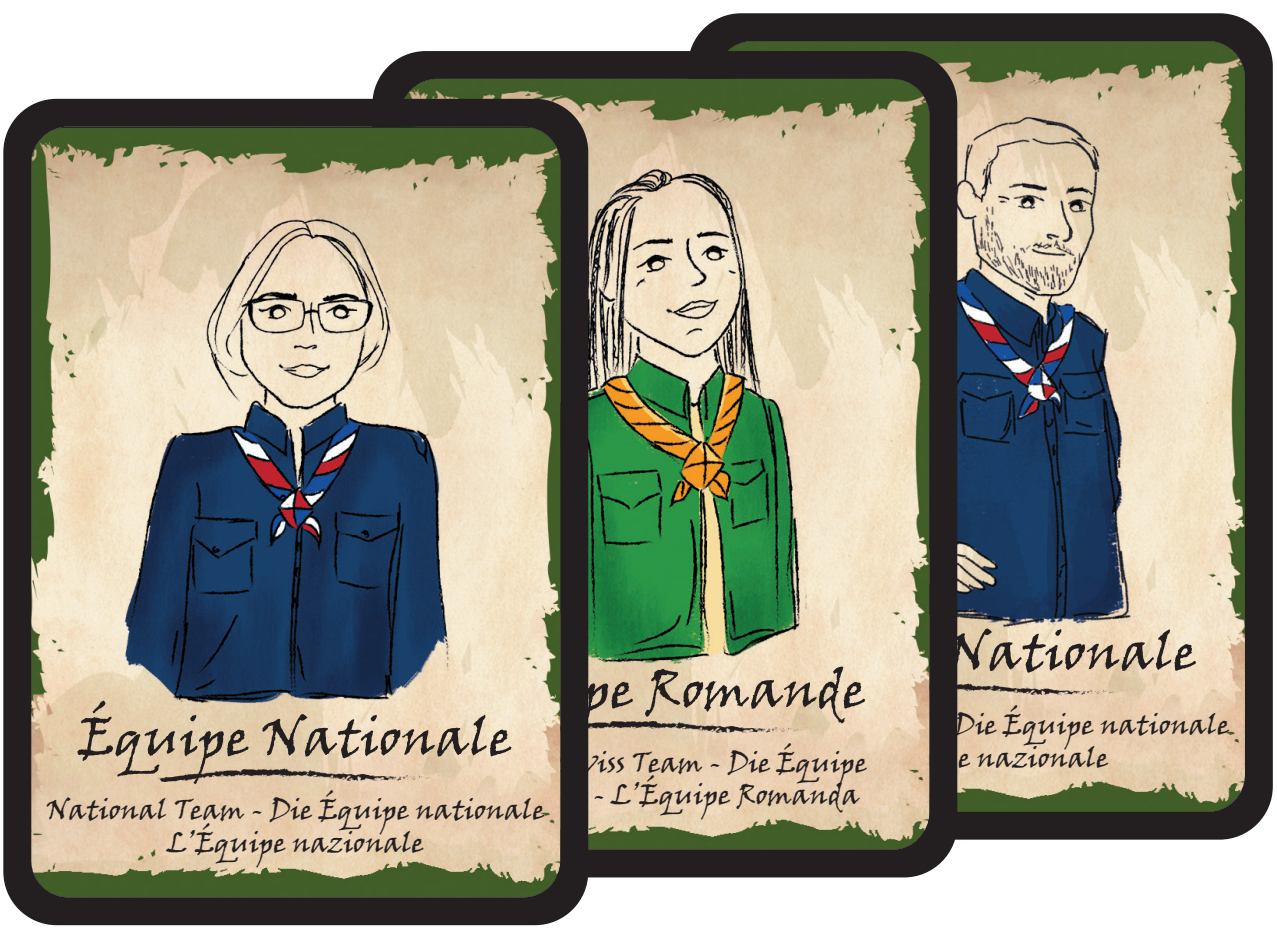
VARIANTE : Al posto di sopprimere i ruoli dei partecipanti per una notte sola, sopprimeteli per il resto della partita.

INFO : In Svizzera, la Brigata dei Flambeaux de l’Évangile è costituita di un Ufficio responsabile della visione del movimento, dall’équipe romanda, composto di un Capo Brigata e da un’équipe operativa, coadiuvati da un Responsabile della Comunicazione. Tutte queste persone lavorano insieme per aiutare i gruppi locali nella pratica delle loro attività, nella loro comunicazione e per accompagnarli in progetti di apertura di nuovi gruppi. In Francia, questi organi sono chiamati Consiglio d’Amministrazione e Équipe nazionale. Tre dipendenti salariati lavorano per il movimento : un coordinatore nazionale, un Responsabile dello sviluppo e un Segretario.



La Direzione del campo

La Direzione del campo (CH) o la Direzione (FR) sono responsabili dell’organizzazione del campo. **Ogni notte, due dei membri della Direzione del campo si incontrano in segreto per discutere della situazione di crisi incontrata al campo. Il MDG dà loro circa un minuto ogni notte per parlare con discrezione.**

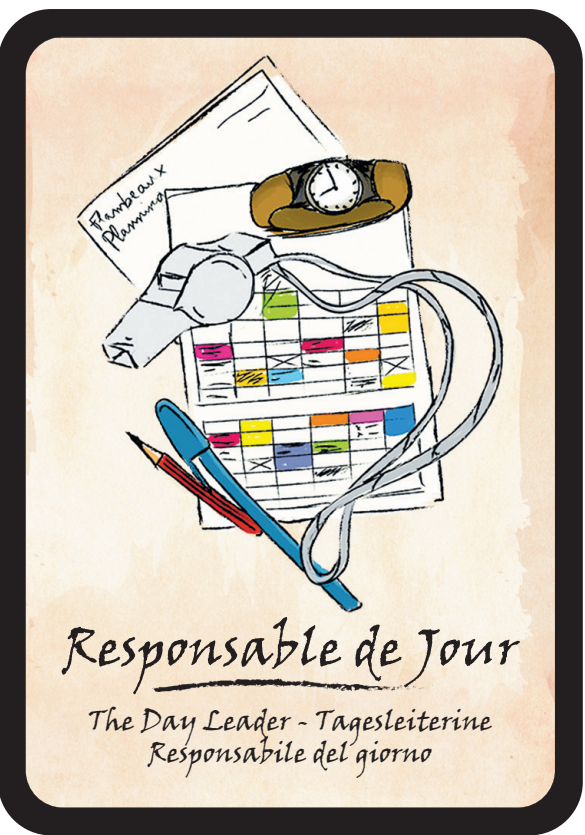


L’Équipe nationale/romande

L’Équipe nationale (FR) o Romanda (CH) è composta di tre persone che lavorano per il bene della Brigata.

Ogni notte, i tre membri possono vedersi e avere circa 30 secondi per prendere decisioni su chi rimandare a casa.

INFO : In realtà, le Équipe nazionali sono composto di più di tre persone.



La Tessera del Responsabile del giorno

La Responsabile del Giorno è una capa designata all’inizio del campo da tutti i partecipanti per guidare la gestione del tempo e delle attività durante il giorno. In caso di parità nel voto dei partecipanti, il suo voto conta doppio. Se la Responsabile del Giorno viene espulsa dal campo, il campo ne designa una nuova. **Il Giocatore designato mette la tessera del Responsabile del Giorno davanti alla propria carta**

I Solitario e gli Ambigui



La Novizia

la Novizia guarda gli altri partecipanti con così tanta ammirazione negli occhi che sarebbe disposta a fare qualsiasi cosa per assumere il loro ruolo. Così, all'inizio di ogni notte, la Novizia può designare al MDG il giocatore di cui vorrebbe assumere il ruolo. Il MDG scambia così le due carte e tocca la testa del giocatore imitato che sarà un Semplice Partecipante fino alla notte successiva, quando il nuovo giocatore con la carta Novizia designerà a sua volta un giocatore che vorrebbe imitare. Se la persona imitata è in coppia, lo rimane. **La Novizia indica al MDG ogni sera un giocatore che desidera imitare. Il giocatore imitato diventa un Semplice Partecipante per il resto della notte. La nuova Novizia, la notte seguente, imiterà un nuovo giocatore.**

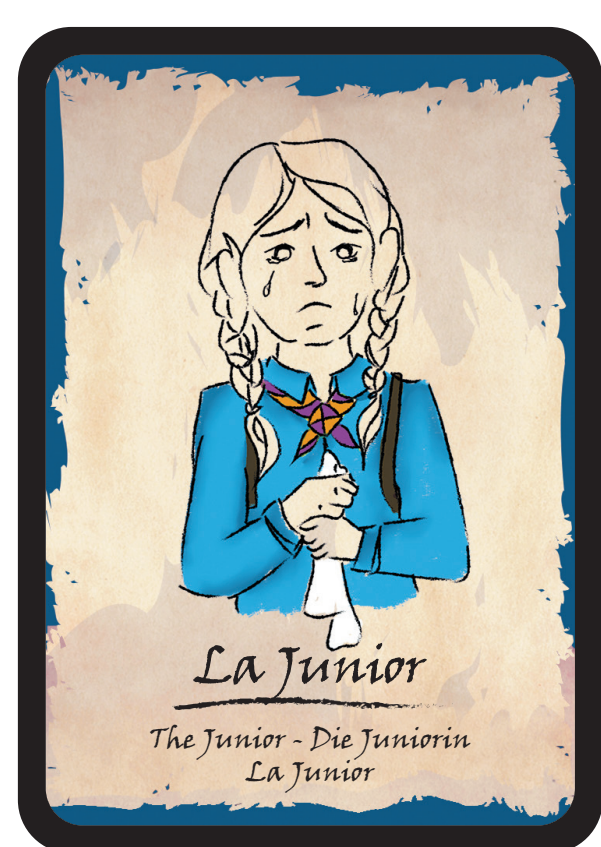
VARIANTE : Consentite alla Novizia di imitare un ruolo solo durante la prima notte, quindi il giocatore imitato sarà un Partecipante Semplice per il resto del gioco. Ciò consente di risparmiare tempo sulle partite lunghe. Se il ruolo della persona imitata ha un ruolo particolare (Capo Campo; Farmacista del Campo), il MDG può scegliere di ritornare ai ruoli come all'inizio del gioco o di mantenerli.



Il Comico

Il Comico si sveglia al primo turno per scegliere una delle tre carte a faccia in giù mostrategli dal MDG. Il Comico avrà quindi come identità per il resto del gioco il ruolo indicato sulla carta che ha scelto. Il Comico non scambia la sua carta per confondere le Cugine e lo Scout ad Ogni Costo. **Il Comico sceglie un ruolo pescando una delle tre carte coperte all'inizio del gioco.**

VARIANTE : Invece di mantenere il ruolo scelto per l'intero gioco, proponete al Comico di cambiare ruolo all'inizio di ogni notte.



La Junior

La Junior è una partecipante che non riesce a stare senza i suoi genitori. Non appena i suoi genitori se ne sono andati dopo averla affidata ai capi, sta già male. Il suo obiettivo è quello di tornare a casa il prima possibile. **La Junior vince la partita solo se viene rimandata indietro la prima notte o dopo il primo voto del campo.**



La Capo Reparto

La Capo Reparto (CR) ama il suo reparto con tutto il cuore. Durante il campo, la Capo Reparto capisce che gli Avversari del campo vogliono mandare a casa tutti i partecipanti, compresi quelli del suo Reparto, il che è inaccettabile per lei. La CU sta quindi elaborando un piano terribile che consiste nel mandare a casa tutti i partecipanti che non fanno parte del suo Reparto. Se la CR ci riesce, vince la partita. Il Reparto della CR è definito all'inizio del gioco dal MDG creando due gruppi ben distinti (cappellino/ senza cappellino, con gli occhiali / senza gli occhiali, ecc.). La Capo Reparto deve convincere i partecipanti durante le votazioni del campo a

mandare a casa tutti coloro che non fanno parte del suo Reparto. Lei non si sveglia di notte. **La Capo Reparto deve convincere il campo a rimandare a casa i giocatori che non fanno parte del suo Reparto. Vince solo se ci riesce.**

INFO : Reparto in un gruppo scout è il nome dato alla fascia di età tra gli 11-16 anni; i partecipanti del Reparto sono esploratori, chiamati Flambeaux (ragazzi) o Claires-Flammes (ragazze) nei Movimenti Flambeaux svizzero e francese.



L'Équipe Musicale

L'équipe musicale del campo è composta di musicisti (chitarra, tromba, djembé, ecc.). Più volte al giorno, suonano il loro strumento. Il loro obiettivo è quello di fare entrare nella testa di tutti i partecipanti al campo un tormentone snervante. Per raggiungere questo obiettivo e assicurarsi che tutti l'abbiano ascoltato, l'équipe musicale sveglierà ogni notte due giocatori per far ascoltare loro la loro canzone, designandoli al MDG, che toccherà le teste dei giocatori designati.

Quindi, il MDG chiederà a tutti i giocatori che hanno sentito la musica notturna dall'inizio della partita di svegliarsi, essi si riconoscono, poi tornano a dormire. L'équipe musicale vince la partita se e solo se riesce a far sentire la sua musica a tutti i partecipanti ancora presenti al campo. **L'Équipe Musicale désigne deux personnes par nuit qui entendent la muL'équipe musicale designa due persone a notte che ascoltano la musica che suonano e vincono quando tutti i giocatori rimasti hanno sentito la musica.**

SUGGERIMENTO : Per poter utilizzare la Équipe musicale in un piccolo gruppo, alternate il numero di giocatori a cui l'équipe musicale può far sentire la canzone notturna : una notte 1 partecipante, l'altra notte 2 partecipanti.



I Visitatori del Campo

i Visitatori del campo sono una famiglia in vacanza nell'area del campo che vuole sperimentare lo scoutismo. Una volta in partita, dopo il voto dei partecipanti, il giocatore Visitatori del Campo può indicare al MDG all'inizio della notte che vuole scambiare il suo posto con quello del partecipante rimandato a casa. I Visitatori del Campo scambiano quindi la loro carta con il giocatore rimandato a casa. Il resto del campo non deve sapere che i Visitatori del campo hanno usato il loro potere e il MDG deve continuare a chiamarli all'inizio di ogni notte per mantenere l'illusione. **Ogni notte e finché i Visitatori del campo non hanno usato il loro potere, il MDG mostra loro la carta dell'ultimo mandato a casa e i Visitatori del campo possono recuperare questo ruolo.**

VARIANTE : Non indicate i ruoli dei giocatori rimandati a casa per mantenere un po' di suspense sull'identità del ruolo recuperato dai Visitatori del Campo.

VARIANTI PER MDG:

Nell'elenco qui sotto, avrai diverse varianti interessanti per ravvivare i tuoi giochi. Sebbene diversi dettagli siano già stati menzionati nelle regole, qui avrai nove varianti.

Chiaro di luna

edetevi fuori sotto la volta stellata, i giocatori si posizionano in cerchio attorno al MDG. Posizionate una piccola candela accesa di fronte a ciascun giocatore. D'ora in poi, ogni mattina, il MDG spegnerà la candela della persona mandata via dal campo e ogni sera, dopo il voto dei partecipanti, il giocatore mandato a casa spegnerà la sua candela.

Più scuro diventa, più i giocatori rimasti saranno visibili grazie alla loro piccola candela.

Puoi anche aumentare la difficoltà chiedendo agli Avversari del campo di spegnere loro stessi la candela della persona che essi vogliono mandare via dal campo. ATTENZIONE, se si spegne più di una candela, nessuno viene mandato via dal campo.

Se non avete abbastanza candele, provate con le pile dei giocatori (puntando il raggio verso il cielo in modo da non ferire gli occhi dei giocatori di fronte).

La comunità dei partecipanti :

quando siete un gruppo numeroso, potete creare più campi. Idealmente, all'aperto i campi dovrebbero essere distanziati tra loro oppure al chiuso giocare con un campo per stanza.

Ogni campo richiede un gioco completo e un MDG anche se è possibile organizzare una sessione Giorno/Notte contemporaneamente per tutti i campi.

Le partite si svolgono normalmente, ma i giocatori possono decidere di lasciare il loro campo in qualsiasi momento durante la partita, tranne durante la notte e se sono stati mandati a casa dal loro campo.

Il giocatore che decide di lasciare il suo campo lascia il cerchio con la sua carta che conserva segretamente. Si unisce a un altro campo di sua scelta durante il giorno e dovrà aspettare fino a quando non sarà autorizzato ad aggiungersi.

Per evitare troppo disordine, gli organizzatori possono decidere di limitare l'andirivieni da un campo all'altro (ad esempio non più di 2 partenze per campo).

È possibile che in un campo ci siano diversi personaggi identici, o anche che gli Avversari del Campo abbandonino un campo che hanno ritenuto troppo pericoloso. Il MDG sceglie quindi se i partecipanti vincono la partita o se il campo è stato colpito dall'Epidemia gastro (vedi sotto).

In ogni caso, sicuramente non è Lui

tutti i partecipanti si alzano. Poi, il vicino situato a sinistra dell'ultimo giocatore rimandato a casa dal campo designa un partecipante di cui garantisce l'innocenza. Questo primo votante rimane in piedi. A sua volta, dovrà essere scagionato se vuole rimanere al campo. Se si chiude il giro e il primo votante è dichiarato innocente a sua volta, mentre resta più di una per-

sona in piedi, ricominciate con la prima persona in piedi che si trova a sinistra della persona che ha votato. Il partecipante scagionato si siede e poi designa a sua volta una persona che vuole scagionare che si siederà anche lei. E così via fino all'ultimo giocatore in piedi che sarà colui che verrà mandato a casa. Naturalmente, i dibattiti rimangono aperti durante la votazione.

ATTENZIONE, gli Avversari del Campo possono facilmente scagionarsi gli uni gli altri e quindi rimanere nel campo per agire. Quindi prestate attenzione ai voti dei partecipanti.

Muri-Muri

Prima della notte, i partecipanti al campo di solito vanno a vedere i piccoli messaggi anonimi scritti sul foglio davanti alla tenda della cucina.

Ogni partecipante ancora in gioco scrive una breve frase a sua scelta su un pezzo di carta e la dà al MDG. L'autore di ogni graffito deve rimanere anonimo, ma tutti sono liberi di scrivere qualsiasi cosa vogliano (avvertimenti, commenti, denunce, complimenti, ecc.).

Quando il MDG ha recuperato tutti i piccoli foglietti, li legge tutti in disordine. I partecipanti possono quindi addormentarsi con la mente ancora sconvolta da questi brevi messaggi.

Ricordatevi di usare la stessa carta per evitare ai piccoli furbi di indovinare l'autore riconoscendo il tipo di carta su cui è scritto il messaggio.

Doppio "Io"

La variante della Doppio "Io" può anche essere giocata, anche essa, secondo una variante. Una variante semplice e più complicata :

A) LA VARIANTE SEMPLICE :

Questa variante permette a ciascuno di interpretare un vero ruolo, visto che il loro personaggio è visibile a tutti (scelto tra i Partecipanti o i Giocatori Solitari). Il MDG distribuisce le carte scoperte.

Il MDG distribuisce in seguito a ciascun giocatore una seconda carta che resterà segreta, essendo o un Avversario del Campo o un Semplice Partecipante. Ogni giocatore conserva questa seconda carta segretamente finché non è rimandato a casa. Questa carta indica al giocatore la fazione a cui appartiene.

B) LA VARIANTE COMPLICATA :

Preparate le carte, mescolate, poi distribuite due carte nascoste ad ogni giocatore. Queste carte resteranno segrete.

Grande Festa del Campo

Durante la Grande Festa del Campo, i cuochi hanno preparato molti piatti davvero buoni come i marshmallows alla griglia. Sfortunatamente, i marshmallows hanno lasciato effetti collaterali in tutto il campo. Quindi integrate le seguenti modifiche nel gioco (nota che è meglio giocare con più

Avversari di campo in questa versione; inoltre, essa non è compatibile con le Costruzioni) :

Gli Avversari del Campo : possono unicamente rimandare a casa i partecipanti vicini ad uno di loro; la stessa regola si applica al Pilota di elicotteri d'emergenza.

Le cugine : non sentendo più così bene i pettegolezzi, il MDG mostrerà dunque 3 carte alle Cugine, quella del giocatore e dei due vicini facendo in modo che le Cugine non possano sapere chi è chi.

Il Rabbioso : deve portare a casa con sé uno dei suoi vicini, quando è rimandato a casa.

Le Campeggiatore : si addormenta un po' presto, non si sveglia che per spiare la Farmacista del campo.

La Responsabile del Giorno : dovrà votare da sola prima degli altri partecipanti.

La Capo Pattuglia : La Capo Pattuglia non è rimandata al posto di un ex-aequo ma al posto di uno dei due vicini se sono stati eliminati dal voto del campo.

La Farmacista del Campo : non riesce più a leggere correttamente i foglietti illustrativi dei farmaci né a fare correttamente i bendaggi; così, ogni notte, lancia due monete in aria per fare la diagnosi.

Si le due monete indicano testa: la Farmacista del campo cura correttamente il partecipante e questi non viene rimandato a casa.

Se la prima moneta indica testa e la seconda croce: la Farmacista del Campo si sbaglia leggermente nel dosaggio dei farmaci e il partecipante può restare al campo, ma non si sente così bene da mantenere le sue vecchie funzioni e diventa un semplice partecipante.

Se la prima moneta indica croce e la seconda testa: la Farmacista del Campo sbaglia farmaco e somministra un prodotto errato al partecipante; il prodotto è talmente pessimo, che il povero partecipante decide allora di cambiare ruolo e di sabotarlo. A partire da questa notte, il giocatore in questione diventa un Avversario del Campo.

Le due monete indicano croce: il partecipante è rimandato a casa perché la Farmacista del Campo non sa che cosa fare di fronte alla sua malattia.

Le due monete possono essere sostituite da qualsiasi altra cosa che ha due facce.

L'Angelo Custode : non può proteggere sé stesso o uno dei suoi due vicini.

L'Équipe Musicale : può suonare la sua musica davanti ad un solo partecipante per volta.

L'epidemia gastro :

questa variante, perché sia davvero interessante, deve rimanere segreta. Ecco perché è stata criptata.

In questa variante, il MDG non mette un Avversario del Campo; infatti, il campo subisce un'epidemia di gastro. Il MDG designerà i giocatori mandati a casa ogni sera fino a quando tutti i partecipanti non saranno mandati a casa (il che è molto raro). Per vincere, i partecipanti devono specificare chiaramente che si tratta di un'epidemia gastro che infuria nel campo. La variante ha senso se i partecipanti non sanno che non c'è Avversario del Campo.

Sabotaggio convincente :

gli Avversari del campo hanno deciso di cambiare il loro metodo. Non mandano più a casa i partecipanti, ma li convincono del loro progetto. Ogni giocatore designato dagli Avversari del Campo non viene più mandato a casa; il MDG toccherà il giocatore sulla spalla in modo che sappia di essere stato convinto. Il partecipante convinto perde immediatamente le sue abilità speciali e rimarrà anonimo al resto del campo. A mano a mano che il campo progredisce, ci saranno sempre più convinti. Attenzione: se un partecipante convinto viene mandato via dal campo durante la votazione dei partecipanti, tutti gli altri partecipanti convinti tornano immediatamente a casa. Gli Avversari del Campo vincono se riescono a convincere il penultimo partecipante.

Eventi : (disponibile solo con l'estensione)

Ogni mattina tranne il primo, un evento sconvolgerà la tranquilla routine del campo. Mescolate le carte Eventi e disponetele a faccia in un mazzo al centro dei giocatori. Dal secondo giorno in poi, ogni mattina, l'ultimo partecipante rimandato a casa legge la carta in alto ad alta voce. L'evento è capitato. Gli eventi sono temporanei o permanenti, immediati o differiti.

SUGGERIMENTO: un MDG esperto può ordinare le proprie carte in base alle proprie preferenze per organizzare un gioco personalizzato. Può anche selezionare le carte con effetto permanente e applicarle dall'inizio del gioco

Equivalente **Lupus in Tabula :**

Per gli abituati del gioco base « Lupus in Tabula », ecco la corrispondenza tra i personaggi :

Gioco base :

Il rageur = Il Cacciatore

Sizenier = Cupido

I responsabili scontenti = Lupi Mannari

Il Campeggiatore = La Bambina

Pharmacienne = La Strega

Novice = Il Ladro

Cousines = La Veggente

Estensione Luna Nuova :

Responsabile di brigata = L'Anziano

RP = Il Capro Espiatorio

1er RP = L'Idiota del Villaggio

Equipe musicale = Il Pifferaio

Angelo custode = Il Salvatore

Estensione Il Villaggio :

SOC = Il Corvo

Il sabotatore = Il Lupo Bianco

Responsabile del giorno = Il Capitano

Estensione Personaggi :

RU = L'Abominevole Settario

Junior = L'Angelo

La sorellina = Il Cavaliere dalla spada arrugginita

Cuoco = Il Cane-Lupo

Animatore = L'Attore

HM = Le Due Sorelle

Prometante = Il Bambino Selvaggio

Genitori dei bambini = Il Lupo Cattivo>

Responsabile del campo = L'Infetto Padre dei Lupi

Suscettibile = Il Giudice Balbuziente

Coach JS = L'Ammaestratore di Orsi

Vice responsabile del campo = La Volpe

Visitatore del campo = La Serva Devota

ER = I Tre Fratelli

Nuovi ruoli esclusivi: :

Suonatore di chiarino

Feriti

Pilota di elicottero

Ringraziamenti e crediti

Il gioco è stato creato da un team di capi Flambeaux svizzeri in collaborazione con capi Flambeaux francesi.

Il Team che ha realizzato il gioco ringrazia Dio per avergli permesso di realizzare questo progetto, la Brigata Romande dei Flambeaux de l'Évangile e il Movimento dei Flambeaux e delle Claires Flammes de France, e tutti i gruppi che li compongono (in particolare per la Svizzera i gruppi di La Côte, Losanna, Courtételle e Tramelan). Elina Denzler per le sue superbe illustrazioni e il tempo che ha impiegato per realizzarle, Myriam Sidibe per la sua idea e il suo supporto, Philippe Cavin & Esther Rouge per il supporto.

Ringraziamo calorosamente anche l'Équipe romanda e l'Équipe Nazionale per averci dato fiducia nella realizzazione del progetto. Un enorme grazie a tutti coloro che ci hanno dato una mano per la realizzazione, sia da vicino sia da lontano, soprattutto ai traduttori, ai correttori di bozze, agli stampatori. Grazie a tutti coloro che hanno testato il gioco e ci hanno dato un feedback costruttivo, grazie anche a voi, che contribuite a questo progetto acquistando il gioco. Vi auguriamo di scoprire la nostra pedagogia attraverso momenti di divertimento e buon umore.

"Brillate come Torce nel mondo portando la Parola di Vita !"

Filippesi 2 :15