



SANTA...WHO?



Gioco di comitato/party game per 5-10 giocatori, di Alberto Menoncin

Babbo natale ha scommesso che sarebbe riuscito a far avere ai suoi collaboratori i rispettivi regali prima di Natale senza farsi notare. Per questo tutti quanti si sono mascherati e mentre il Vecchio cerca di recapitare i regali, gli altri cercano di identificarlo...

Durata: circa 20' - 30'

Materiali occorrenti: un mazzo da 40 carte milanesi (o comunque da 40 carte). Una clessidra, o un cronometro, un timer o comunque uno strumento per misurare il tempo.

Preparazione: una delle persone al tavolo di gioco dovrà fungere da "voce guida". La persona che fa da voce guida potrà decidere se fare solo da arbitro o partecipare al gioco. In questo secondo caso dovrà imparare a memoria la "sequenza notturna" (v. infra).

Dividete il mazzo di carte per seme. Di ogni seme tenete solo tante carte quanti sono i giocatori, partendo dall'asso (e. se giocate in 7, prendete le carte dall'asso al 7) e mettete via le carte residue.

Mescolate in 3 mazzi separatamente i quadri, i fiori e le picche. Ordinate invece i cuori, e metteteli in un mazzo coperto raggiungibile da tutti i giocatori.

Ogni giocatore prenderà segretamente una carta di picche, una di fiori e una di quadri. Dopo averle osservate, metterà davanti a se la carta di quadri, mentre terrà segrete le carte di fiori e di picche.

Le carte di quadri sono le "maschere": serviranno per stabilire l'ordine di gioco e i destinatari dei doni.

Le carte di picche rappresentano i "ruoli segreti", come segue:

Asso ♠	Babbo Natale	<i>Consegna i doni e non deve farsi scoprire</i>
2♠ e 3♠	Elfi gemelli	<i>Si riconoscono fra loro anche mascherati</i>
4♠ e 5♠	Elfi	
6♠	Rudolf	<i>Può riconoscere Babbo Natale dal profumo, grazie al suo naso rosso</i>
7♠	Il Grinch	<i>Può evitare di prendere il regalo</i>
Fante♠ e Re♠	Le renne	<i>Riconoscono Rudolf grazie al naso rosso</i>
Donna♠	Befana	<i>Può consegnare i doni se Babbo Natale viene scoperto</i>

Le carte di fiori rappresentano il profumo del personaggio. Serviranno per il fiuto di Rudolf. Se siete in 5, non hanno alcun effetto.

La prima notte

Tutti i giocatori dovranno chiudere gli occhi e tamburellare con le dita di una mano sul tavolo. Quindi dovranno eseguire rigorosamente le seguenti azioni, aiutate dalla voce guida:

- 2♠ e 3♠ (elfi gemelli): aprono gli occhi, si cercano e poi chiudono gli occhi
- Fante♠ e Re♠ (renne) aprono gli occhi mentre 6♠ (Rudolf) con gli occhi chiusi alza la mano libera

Alla fine, quando la Voce Guida lo dirà, potranno aprire gli occhi.

Dopo la prima notte, si alternano cicli di giorno e notte

Il giorno

La persona con l'asso di quadri (A♦) è il sindaco per il primo giorno. Farà dunque partire il timer (consigliamo regolato sui 3 minuti) e inizierà a parlare fungendo da moderatore, chiedendo alle altre persone *in gioco* chi pensano sia Babbo Natale. La discussione è libera, ma limitata dal timer. Allo scadere, il sindaco chiederà ad ognuno di esprimere un voto secco, votando per primo. Se almeno metà dei voti convergeranno su una persona (*se i voti sono esattamente divisi fra due persone, decide il sindaco chi accusare fra le due*), questa persona dovrà rivelare se consegna doni (Babbo Natale o la Befana. In caso siano presenti entrambi, non deve rivelare quale dei due sia) ed in ogni caso da quel momento è fuori dal gioco. Se giocate in 5-8 e Babbo Natale viene smascherato, il gioco termina. Il gioco termina altresì se due portatori di doni vengono smascherati.

Il giorno successivo il sindaco sarà la successiva carta di quadri ancora in gioco (presumibilmente 2♦) e così via.

La notte

Aiutati dalla Voce Guida, i giocatori ancora in gioco dovranno chiudere gli occhi e tamburellare sul tavolo con le dita di una mano, quindi eseguire le seguenti azioni:

- Rudolf (6♠) apre gli occhi. Il giocatore con A♣ (la prima notte, poi via via 2♣ la seconda, 3♣ la terza e così via) se è ancora in gioco e non è un portatore di doni tenendo gli occhi chiusi alza la mano. Quindi Rudolf chiude gli occhi. (questa fase non c'è se giocate in 5)
- Babbo Natale (A♠) apre gli occhi. Quindi prende sceglie una carta dal mazzo dei cuori e la gira con la faccia verso l'alto. Quindi chiude gli occhi.
- Il Grinch (7♠) apre gli occhi. Se la carta di cuori scoperta corrisponde alla sua carta di quadri la rigira, quindi chiude gli occhi. (questa fase non c'è se giocate in 5 o 6)

Tutti aprono gli occhi. Se c'è una carta di cuori scoperta, la persona con la corrispondente carta di quadri ha ricevuto il suo regalo ed è quindi fuori dal gioco, ma NON deve rivelare il proprio ruolo.

Conclusione

Se sono rimasti al massimo 2 giocatori senza regali in gioco (compresi eventualmente Babbo Natale e/o la Befana) Babbo Natale ha vinto la scommessa (e con lui la Befana, se presente). Se Babbo Natale e la Befana (il solo Babbo Natale se giocate in meno di 9) viene smascherato, vincono i collaboratori di Babbo Natale.

In ogni caso... dopo tutti al lavoro che Natale è alle porte e siete già in ritardo ne preparare i regali!

Quest'opera è distribuita con Licenza [Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).



Ha tratto ispirazione da giochi classici come "Licantropi", "Mafia" e "Assassino"

Font "Doctor What" by [Heliagon](https://www.heliagon.com/)

<http://alearum.altervista.org>

