

*Organizzare una*

**GENA  
CON DELITTO**

**TUTORIAL**



# *Indice*

Indice	1
Introduzione	3
Cos'è una cena con delitto?	5
Punto 1: Selezionare/creare la storia	6
Punto 2: Cercare amici di delitto	11
Punto 3: Stampare e sistemare il materiale	13
Punto 4: Atmosfera e ultimi accorgimenti	15
In conclusione	19

Questo *ebook* nasce da una serie di articoli, domande e commenti, di cui ne è ampliamento ed evoluzione finale, pubblicati sul mio blog, [The Books Blender](#), sul quale potrai trovare trame di cene con delitto già pronte per essere giocate con i tuoi amici.

# Introduzione

Comincio col ringraziare nuovamente tutte le persone che, nel corso di questi mesi, hanno fatto richiesta del materiale per organizzare una **cena con delitto** a casa propria. Alcuni di loro mi hanno scritto, una volta organizzata la cena, raccontandomi di come hanno passato una serata piacevole e divertente; altri mi hanno anche inviato le loro foto o i loro video.

Insomma, ho apprezzato davvero ogni gesto di ringraziamento!

L'esperienza così fatta mi ha spinto a realizzare nuove trame, molte delle quali anche su richiesta e personalizzate in base ai gusti e alle esigenze del gruppo che avrebbe giocato la trama per la cena con delitto.

Col passare del tempo, mi sono impraticitata tanto da arrivare a realizzare vere e proprie sceneggiature da recitare (ma non sono una maniaca assassina, eh!).

Leggendo le loro domande e i loro dubbi, mi sono resa conto di quanto possa essere **complicato** ritrovarsi da soli a dover organizzare una cena in questi termini... insomma, una cena con delitto.

A parole potrebbe apparire semplice: tagli un po' di carta, sistemi un po' di indizi, inviti gente a cena e il gioco è fatto. La verità è che, alla messa in pratica di tutto l'apparato, le cose si complicano e non sono per niente facili né automatiche.

Ecco perché nasce questo **tutorial**. Che tu decida di usare i miei (o anche di altri) canovacci o preferisca, invece, cimentarti per crearne uno tutto tuo, vorrei fornirti una

**guida** il più possibile completa che ti aiuti e/o ti dia qualche spunto interessante per l'organizzazione della serata.

Inizieremo con l'analizzare la storia del delitto, come crearla e su cosa concentrarsi per renderla pienamente godibile dai tuoi giocatori; passeremo poi a parlare dei ruoli che devono essere affidati ai partecipanti fino ad arrivare alla sistemazione di "Locali sottoposti a sequestro" e cadaverini sparsi per casa.

Cominciamo allora!

# *Cos'è una cena con delitto?*

Cominciamo con una domanda semplice: **cos'è una cena con delitto?**

Invita i tuoi ospiti a cena (buffet o classica; la scelta è tua), ma fagli trovare una piccola sorpresa... durante la serata, dovranno mettersi nei panni di **novelli detective** e cercare di **risolvere un delitto**! Ecco la cena con delitto.

I **murder party** nascono in Inghilterra (*ah, questi inglesi!*), nei primi anni '90, quali giochi di ruoli, in stile investigativo, ma crescono e si diffondono ovunque. Oggi si organizzano non solo cene, ma anche *weekend* con delitto e numerose sono le associazioni che si occupano di cene con delitto in teatri, circoli o direttamente a casa vostra.

Insomma, in poche parole: uno - o anche più di uno - dei tuoi ospiti sarà l'assassino. Tutti gli altri, chi per un motivo chi per un altro, dovranno cercare di incastrarlo e smascherarlo.

Infine, chi organizza la serata ha il ruolo di dirigere la cena con delitto. Il suo ruolo è simile a quella del *master* nei giochi di ruolo e suo compito è quello di condurre i giocatori verso la soluzione del caso, facendo in modo anche che tutti si divertano e partecipino.

L'idea è semplice quanto geniale. E resterai sorpreso/a da quanto possa diventare facile organizzarne una seguendo qualche piccolo accorgimento.

# Punto 1: Selezionare/creare la storia

La prima cosa che serve è una **storia** da seguire durante la tua cena con delitto: un cadavere, un assassino misterioso e una manciata di ospiti pronti a risolvere il mistero.

Come procurarsi una storia?

Hai due opzioni: una facile e veloce, l'altra un po' meno anche se sicuramente divertente.

La prima (quella facile e veloce) è quella di **servirsi di materiale già pronto**. A giro se ne trova davvero tantissimo (talvolta interessante e utile, talvolta un po' meno). Ovviamente, io ti suggerisco quello **disponibile sul blog**. Al momento puoi servirti di queste trame già pronte all'uso:

- ~~Se morisse mio marito~~ (min. 7 max. 11 giocatori, organizzatore/organizzatrice della serata compresi);
- L'idolo di pietra (8 giocatori, organizzatore/organizzatrice della serata compreso/a);

- **La società degli investigatori** (min. 12 max 15 giocatori, organizzatore/organizzatrice della serata compreso/a);
- **Gli elfi di Babbo Natale** (min. 11 max. 20 + 2 organizzatori);
- oppure, compilando il *format* presente a [questa pagina](#), puoi richiedere una trama personalizzata a seconda del numero e delle esigenze del tuo gruppo.

Se decidi, invece, di **creare una storia da te**, hai due alternative: usare come canovaccio un giallo, un *thriller* o un poliziesco che hai letto (e che, quindi, *devi* conoscere bene) oppure partire proprio dal nulla e attingere completamente alla tua fantasia.

Nessuna delle due scelte è più facile dell'altra: si richiede di studiare con attenzione una storia, i rapporti tra i personaggi, gli intrighi e i segreti che sorgono (o possono sorgere) e le motivazioni che spingono verso l'ineluttabile fine del povero malcapitato. La scelta dell'assassino non è facile come potrebbe sembrare e il movente del delitto va cercato con attenzione.

Ovviamente, **se scegli di ispirarti a un giallo/thriller** ti basterà rimettere apposto la storia in base al numero dei tuoi giocatori. Fai attenzione, però, a scegliere una storia poco conosciuta o, comunque, non conosciuta - né conoscibile - dai tuoi ospiti. Infatti, se hai usato l'intreccio di una storia davvero nota, rischierai che a qualcuno dei tuoi giocatori - soprattutto se appassionati del genere - possano venire dei sospetti... e fare una ricerca in rete è davvero rapido e indolore, quindi attenzione!

**Se decidi di creare una storia**, allora comincia con il delineare assassino e vittima, ponendoti semplici domande: chi sono e perché uno decide improvvisamente di uccidere l'altro. La risposta a quest'ultimo quesito potrebbe anche essere un semplice scatto d'ira che spinge il colpevole a compiere un gesto estremo. Tuttavia, questo odio improvviso deve essere stato determinato da un comportamento molesto, un tradimento, un inganno, una storia vecchia di secoli tra lui e la vittima (che può anche non essere un santo, eh!). Quindi, ricorda sempre di dare una motivazione al gesto dell'assassino (anche perché gli altri giocatori devono poter individuare l'assassino anche grazie al possibile movente).

Altro piccolo accorgimento: l'assassino deve sapere di esserlo. Ti basterà riportare nella sua scheda personaggio la dicitura: **Colpevole**.

Ricorda anche di specificare il suo movente, cioè il perché ha deciso di uccidere un'altra persona e il modo in cui lo ha fatto.



Quanto alla vittima, sarebbe meglio che fosse solo una presenza nella storia e non fosse interpretata da uno dei tuoi ospiti. A parte la difficoltà di credere a un morto, la cui mortale sagoma magari è segnata per terra, il quale si aggira per casa con tutta la tranquillità di questo mondo, sarebbe anche noioso per il tuo ospite fare il "morto" e, quindi, non partecipare alla fase investigativa (sulla quale si basa l'essenza stessa della cena con delitto).

Tuttavia, potresti creare una trama in stile *Ghost*: il morto che torna dall'aldilà per incriminare il suo assassino, del quale però non ricorda nulla (altrimenti la caccia al colpevole finisce prima ancora di cominciare!). In questo caso, potresti affidare il ruolo del "morto" a un giocatore.

Infine, collega gli altri personaggi alla storia. Alcuni possono essere amici, parenti, amanti (dell'assassino, del morto o di altri personaggi); altri perfetti sconosciuti che magari si trovavano a passare di lì per caso... insomma, puoi davvero sbizzarrirti inserendo anche sotto-trame per intrigare la vicenda.

Se si tratta della tua prima cena con delitto però, ti consiglio di non complicare troppo la storia; una volta che tu e il tuo gruppo vi sarete impraticitati potrai creare storie sempre più ingarbugliate.

Ecco qualche altro consiglio:

- **una trama ben strutturata.** Conta gli amici che vuoi invitare (es. 10): dieci dovranno essere anche le schede personaggio e i giocatori attivi sulla scena. A questo punto, devi immaginarti i loro ruoli (quindi, devi individuare tra loro anche l'assassino), devi trovare il motivo della tragica fine del tuo cadaverino e devi immaginare anche qualche sospetto da far ricadere sugli innocenti (altrimenti, diventerebbe troppo facile scovare il colpevole);
- N.B. **Ogni personaggio dovrebbe indagare sul delitto**, chi per togliersi di dosso l'onta del sospetto e chi per il semplice gusto di farlo (ai fini pratici, questo permette a tutti i tuoi ospiti di giocare senza restare fermi a guardare gli altri). Quando vi sarete impraticitati, potrai anche aggiungere obiettivi secondari che i tuoi giocatori dovranno portare a termine;
- **Nulla ti vieta di costruire una cena con delitto umoristica**, ambientata in luoghi strani (e non nelle classiche ville aristocratiche alla Poirot, per le quali ammetto d'avere un po' il pallino). Sei ugualmente libero/a di creare una cena con delitto anche con **più assassini o con più vittime** (non necessariamente morte nello stesso momento. La notizia del secondo decesso potrebbe arrivare anche durante la serata);

- **segui uno schema lineare** (nomi semplici, niente vicende familiari troppo complicate o personaggi non giocatori troppo numerosi). Soprattutto se si tratta di organizzare una cena con delitto per la prima volta o di partecipare con persone che hanno poca dimestichezza, sarà più facile, per te e per i tuoi ospiti, memorizzare le informazioni;
- Come dicevo, puoi introdurre anche personaggi non giocatori (**PNG**), utili per fornire dettagli degli eventi o aggiungere dei dubbi alle versioni dei vostri giocatori, ma attenzione a non aggiungerne troppi, creando così confusione per chi gioca.

N.B. I PNG possono essere gestiti dall'organizzatore/organizzatrice della serata direttamente o indirettamente. Nel primo caso, l'organizzatore della serata potrebbe far finta d'aver ricevuto una telefonata, della quale riporterà la discussione ai giocatori. Nel secondo caso, l'organizzatore potrà scrivere, ad esempio, deposizioni o testimonianze da far leggere ai giocatori.

- **gestisci bene le informazioni che ricevono i tuoi giocatori.** Ogni giocatore dovrà avere una sua scheda personale in cui, oltre al suo nome e a brevi accenni al suo ruolo e al suo rapporto con la vittima (o con altri giocatori), dovrà anche indicare la colpevolezza o meno del soggetto (non necessariamente ogni personaggio dovrà avere un alibi). È inevitabile, quindi, che le informazioni fornite ai tuoi giocatori saranno diverse (in alcuni punti potresti anche farle contrastanti: es. non tutti hanno visto/pensato la stessa cosa) e dovrai gestirle bene, in modo da non fornirne troppe e rendere la soluzione del caso troppo lampante;
- **predisponi indizi da cercare ed indovinelli da risolvere.** È bello che i giocatori ottengano informazioni parlando con gli altri per ricostruire la vicenda, ma non è il solo strumento che hai a disposizione. Puoi creare degli indizi (testimonianze, pettegolezzi, oggetti, pagine di giornale...) oppure degli indovinelli che, una volta risolti, diano il diritto di accedere a uno (o, perché no, più) indizi.

Ad esempio, nella trama La società degli investigatori, ci sono due ordini differenti di indizi. Uno per così dire classico (e cioè autopsia, l'estratto conto della vittima, ect.); l'altro più particolare con lettere, bigliettini accartocciati e, sì, anche l'arma del delitto.

Insomma, nel caso degli indizi, puoi davvero lanciarti e creare qualunque notizia che aiuti i tuoi ospiti nella soluzione del caso o, viceversa, intrighi la vicenda!

Ricapitolando brevemente, nel creare una storia ricorda questi semplici punti: **chiarezza e linearità**, soprattutto se sei alle prime armi.

Oltre a dare un movente all'assassino, ricorda di inserire qualche intrigo tra gli altri personaggi in modo che la ricerca del colpevole sia un poco complicata dalla presenza di questi segreti. Il tutto, ovviamente, senza esagerare!

## *Punto 2: Cercare amici di delitto*

Sembrerà una precisazione sciocca, ma è davvero importante che **ogni giocatore partecipi attivamente** alla cena con delitto.

A parte il fatto che una cena con delitto è un modo e un'occasione per divertirsi tutti insieme, nelle trame da me proposte spesso ogni giocatore è portatore di informazioni utili (e talvolta anche uniche) per individuare l'assassino o per screditare un altro personaggio.

Se qualche ospite non interagisce con gli altri si crea un inghippo nella trama (che rischia di ristagnare in attesa che qualcuno si decida a tirar fuori informazioni utili). E, in ogni caso, non è bello vedere un amico nell'angolo, quando tutto il resto della compagnia si sta divertendo!

Per ovviare a questo problema, ci sono alcune **soluzioni**, ma ti consiglio di:

- **scegliere gli amici** da invitare con attenzione e **affidare ad ognuno di loro il ruolo** che pensi gli calzi meglio (o che sarebbe più capace di interpretare);
- **lasciare ai tuoi ospiti qualche minuto** per prendere dimestichezza con le informazioni che gli hai fornito in scheda e poterne discutere, con i limiti che vedremo tra poco, con gli altri giocatori (se i tuoi amici non si conoscono bene tra di loro, questo secondo punto è molto importante, considerando che dovranno

ricordarsi il nome "reale" della persona ed il nome del personaggio interpretato durante la cena con delitto);

- **pretendere serietà.** Certo non fino a diventare fiscali (bisogna divertirsi!), ma è bene mettere in chiaro qualche piccola regola e qualche limite che non deve assolutamente essere superato. In primo luogo, metti ben in chiaro che **non si sbirciano le schede altrui né si creano patti in questo senso** (della serie, "io ti faccio vedere la mia scheda di innocente e tu mi mostri la tua"). Mi pare ovvio che, altrimenti, il divertimento e l'investigazione non cominciano nemmeno. Vanno bene i confronti e le supposizioni di gruppo, ma non si bara!
- In secondo luogo, richiedi (anche qui, senza essere troppo fiscali) ai tuoi ospiti di **comportarsi**, nei limiti del possibile, **come il personaggio che interpretano**. Per esempio, nella cena con delitto La società degli investigatori uno dei personaggi deve fingersi un grande *detective*, quando in realtà si fa risolvere i casi più difficili da quello che è la vittima in questa trama (ma, ovviamente, se rivela questo particolare potrebbe essere considerato il colpevole dell'omicidio dal momento che la vittima lo ricattava!).

## *Punto 3: Stampare e sistemare il materiale*

Tutto il materiale da te creato - oppure il materiale che hai deciso di scaricare dal blog - dovrà poi essere stampato per essere fruibile da tutti i tuoi giocatori durante la serata.

Non è necessario andare in copisteria e stampare su cartonato o pergamena (anche se, per carità, verrebbe fuori una cosa sicuramente molto più fine rispetto a quella che ti indicherò io) le schede personaggi, gli indizi, gli indovinelli e quant'altro; basterà la **tua stampante** di casa e un **paio di forbici**. Cercherò di essere il più puntuale possibile (mi dispiace riempire il tutorial di elenchi puntati, ma trovo che siano molto più chiari di un blocco di paragrafo):

- **le schede personaggio** vanno ovviamente stampate una per ogni giocatore. Se poi vuoi fare una cosa un po' più costruita, puoi ispirarti a quello che feci io, creando una specie di **passaporto per i giocatori** con dentro un paio di fogli per scriversi degli appunti e la scheda personaggio ([qui potete trovare il risultato](#));
- per **gli indovinelli e gli indizi** hai più alternative tra cui scegliere. Il discorso è un po' più rapido per gli indovinelli, quindi partiamo da questi. Puoi stamparti rebus, parole incrociate, domande a risposta multipla (insomma, chi ne ha più ne metta) e disseminarli per casa in attesa che i tuoi giocatori li trovino tutti (ovviamente, puoi dare loro una mano quando ne restano pochi a giro e non si riesce proprio a trovarli). Ogni indovinello risolto darà diritto di leggere uno (o più)

indizi (che, quindi, potrai stampare in un'unica copia). Minimo un indovinello a giocatore.

- Alternativa due: puoi sparpagliare per casa direttamente l'indizio, senza bisogno del passaggio intermedio degli indovinelli. In questo caso, dovrai stampare più copie di indizi, ma considera che un giocatore potrebbe ritrovarsi più copie dello stesso indizio.

**Cosa ho scelto io? Gli indovinelli.** Si crea così una sorta di cameratismo tra i giocatori (es. ti aiuto a risolvere l'indovinello, in cambio tu mi dici cosa c'è scritto nell'indizio che hai appena trovato - o anche in un altro. In ogni caso, continua a valere la regola principe del "non si sbircia la scheda altrui") e non si rischia di fargli trovare spiacevoli doppioni (es. nella mia cena con delitto, i fogli per gli appunti servivano anche per segnarsi gli indizi già letti in modo da non richiedere più volte la stessa informazione).

Un **piccolo accorgimento**: se i tuoi giocatori richiedono di rileggere un indizio che hanno già visto (ma del quale, magari, non ricordano un particolare o non si sono appuntati qualcosa nei fogli che gli avete dato a disposizione) **non formalizzarti!** Lasciali controllare, assicurandoti, ovviamente, che non stiano cercando di fregarti!

Altro consiglio: soprattutto se si è alle prime armi, potrebbe capitare che, dopo il "Via!", tutti gli ospiti si precipitino alla ricerca degli indovinelli (o degli indizi). Ovviamente, non c'è modo di ovviare a questo "problema", perché non puoi legare nessuno alla sedia, ma ci sono alcuni stratagemmi che puoi usare se preferisci che la ricerca degli indovinelli sia più tranquilla e non una fiumana di gente che torna da te a chiedere di leggere gli indizi!

Il primo è quello di chiedere un po' di pazienza, richiedendo ai giocatori di cercare gli indovinelli/indizi solo dopo aver parlato con tutti gli altri partecipanti.

Il secondo è quello di contingentare la raccolta degli indovinelli, permettendo l'uso solo di due/tre indovinelli a persona (ma questa soluzione è un po' antipatica, quindi ti consiglieri di non usarla a meno che non siate alle prime armi).

Il terzo, anche se forse è il più importante, è di scegliere con attenzione il luogo in cui si nascondono indovinelli/indizi. Devono essere posti non troppo evidenti (ecco, per esempio, non lasciare un indovinello/indizio in bella mostra su un divano), ma nascosti quel minimo per renderne la ricerca interessante (proseguendo con l'esempio del divano, perché non nascondere l'indovinello/indizio tra il bracciolo e la seduta? Oppure infilarlo tra lo schienale e la seduta? O direttamente sotto la seduta magari facendo spuntare solo un angolino del pezzo di carta?).

## *Punto 4: Atmosfera e ultimi accorgimenti*

Siamo alla fine. Mi dispiace essermi dilungata, ma ho voluto cercare di essere il più possibile precisa.

L'**atmosfera** per una cena con delitto si crea in tanti modi.

Innanzitutto, **come introdurre la vicenda** ai tuoi giocatori cercando di mantenere un po' la finzione?

Be', a un certo punto (e cioè dopo aver terminato le spiegazioni di rito riguardo la cena con delitto e aver consegnato schede personaggio e quant'altro), dovrai per forza dare un segnale col quale indicare ai tuoi giocatori che il gioco ha inizio. Anche i consueti "Via!", "Cominciamo!", ect. vanno bene.

Tuttavia, ci sono due modi attraverso i quali puoi iniziare a introdurre l'atmosfera giusta per iniziare la cena con delitto e, allo stesso tempo, fornire le informazioni iniziali ai tuoi giocatori.

Il primo passo (di cui mi servo spesso io nelle mie cene con delitto) è quello di fornire una pagina di giornale, un invito, un resoconto che possano introdurre la vicenda ai partecipanti. Puoi consegnare il materiale prima che la serata abbia inizio anche giorni prima, in modo che i tuoi ospiti abbiano un sacco di tempo per assorbire le informazioni.

Il secondo passo è quello di fornire le schede personaggio a ogni giocatore (allo stesso modo, puoi decidere di inviare tutto prima).



Il terzo e ultimo passo prima del "Via!" è quello di spiegare le regole. Nel far questo, io mi servo di presentazioni (che puoi trovare anche nella trama La Società degli investigatori), ma puoi anche propendere per un discorso a voce o delle annotazioni scritte se decidi di inviare il materiale qualche giorno prima di quello previsto per la cena con delitto.

Ora, la domanda successiva è: cosa intendo per regole? Bene, direi che la principale è quella di non sbirciare le schede personaggio altrui. Altrimenti, è evidente che se uno legge "Innocente" o, ancora peggio, "Colpevole", il brivido e la curiosità verso la serata per quei giocatori finisce.

Altre regole possono essere introdotte da te e dalla tua compagnia. Se siete alle prime armi, ti consiglio di non complicare troppo la vicenda inserendo troppe regole da ricordare.

Se decidi di spiegare tutto sul momento, **all'arrivo dei tuoi ospiti** hai più opzioni per introdurgli la storia. Il metodo che generalmente scelgo io è quello di presentare brevemente la storia e quello che faremo durante la serata (= le indicazioni che ti ho fornito sopra sugli indovinelli da ricercare, le schede da non sbirciare e l'assassino da trovare). In più, come scrivevo poco sopra, insieme alla scheda personaggio, fornisco a ognuno di loro una copia di una pagina di giornale scritta da me, che contenga sostanzialmente le informazioni che ho esposto io a voce, ma che consenta di entrare più nell'atmosfera della cena con delitto.

E poi, perché mi diverto un sacco a fare queste cose un po' pedanti, ho realizzato anche delle presentazioni con le quali esporre le regole e gli obiettivi del gioco a tutti i partecipanti.

Fornito, quindi, il materiale ai tuoi giocatori, introdotta la storia e spiegate le regole, concedi ai tuoi ospiti qualche minuto per ambientarsi e calarsi nella situazione.

**Mi raccomando:** prima di cominciare chiarisci bene i dubbi di tutti e metti bene in chiaro le pochissime regole che abbiamo visto. Quindi, siete pronti per cominciare.

Ci sono, infine, alcuni accorgimenti che puoi usare per aumentare l'atmosfera da cena con delitto, decorando la stanza (o le stanze o il giardino o la casa) nella quale si svolgerà la serata.

Per cominciare, io usai **nastro bianco e rosso** un po' a giro. Per intenderci, quello classico da "Lavori in corso" (in ogni caso, la nostra polizia usa quello; purtroppo, ci manca lo sgargiante nastro giallo "**Crime scene. Do not cross the line**" all'americana!).

Per disegnare la **sagoma di cadaverino** (di cui puoi trovare qualche esempio nella sezione "Cena... con delitto!" del blog), ti basta dello scotch di carta da piazzare a terra. Personalmente, lo preferisco ad altre soluzioni (come, ad esempio, il gesso bianco), perché può essere calpestato senza danno durante la serata e perché può essere rimosso senza complicazioni e senza troppa fatica.

Se ci fossero zone nelle quali preferisci che i tuoi ospiti non entrino (ad esempio, io avevo uno stanzino un po' disordinato =p), appendi un bel cartello di "**Locale sottoposto a sequestro**". La formula di cui puoi servirti per rendere più credibile il tuo cartello è questa:

«LOCALE SOTTOPOSTO A  
**SEQUESTRO PROBATORIO**  
ai sensi degli artt. 253 e 354 c.p.p. per  
ordine dell'AUTORITÀ  
GIUDIZIARIA»

Come carattere di consiglio di usare qualcosa di classico, tipo Times New Roman. Se vuoi, in alto, puoi aggiungere il logo della Polizia di Stato, inserendo magari anche il luogo (ad esempio, *Polizia Giudiziaria. Commissariato di P.S. di Torino*).

Ah! Aspetta: non dimentichiamo che si tratta di una cena. Ti consiglio - perché è la scelta che ho sempre seguito io - di fare una cena a buffet, in modo da consentire ai tuoi ospiti di gironzolare per la stanza/casa, cercare indizi/indovinelli e scambiare opinioni con gli altri.

In ogni caso, una pizzata o una cena tradizionale andranno altrettanto bene.

Ricorda solo che dovrai gestire sia la cena che il delitto (e, se non ti farai aiutare da nessuno, sarai solo/a a dover seguire entrambi gli aspetti contemporaneamente), quindi trova l'alternativa per te più comoda e che ti permetta di gestire senza troppo stress sia l'una che l'altra.

**Ti consiglio, poi, di darvi un termine massimo:** ad esempio, a mezzanotte, **ognuno formula la sua accusa**. L'accusa deve essere formulata dai singoli giocatori (insomma, ognuno deve dire la sua per rendere il dialogo sull'individuazione dell'assassino più acceso), ma ciò non toglie che, durante la serata, i tuoi ospiti si possano accordare/discutere tra loro (tenendo sempre bene a mente le poche regole che ti ho scritto). E che succede se un giocatore arriva (o pensa di essere arrivato) prima degli altri (o prima dello

scadere del tempo) alla soluzione? Per prima cosa: **niente panico!** Sarebbe bene, a inizio serata, spiegare a tutti di evitare di fare accuse affrettate e categoriche durante la serata. Insomma le elucubrazioni, i ragionamenti e le deduzioni vanno bene, ma niente di drastico della serie "Ho risolto il caso; ho vinto! Smettete tutti di giocare!". Se il tuo ospite vuole rivelarti la soluzione, ascoltalo (magari lontano da orecchie indiscrete). Sia nel caso che abbia azzeccato sia in quello contrario, cerca di minare la sua ricostruzione, introducendo motivi di dubbio e ponendo in evidenza eventuali contraddizioni.

Per il resto della serata, dovrai un po' gestire i tuoi giocatori; nel senso di aiutare chi non partecipa e, anzi, cercare di coinvolgerlo, fornire informazioni importanti che potrebbero non venir fuori, chiarire eventuali dubbi o riprendere qualcuno che magari sta rivelando troppo o non si sta comportando secondo le regole che hai dato.

# *In conclusione*

Credo che sia tutto.

Nulla ti vieta di piegare queste poche informazioni che ho cercato di fornirti alle esigenze tue e dei tuoi ospiti.

**Ricordati: non essere formale né fiscale.** La cena con delitto è un divertimento da passare tutti insieme. Se qualche tuo ospite viola sistematicamente queste pochissime regole (come quella aurea di non sbirciare la scheda altrui) cerca di fargli capire (certo, senza imbastire un processo che rovinerebbe la serata anche agli altri) che **non si tratta di vincere, ma solo di divertimento**. Se ancora persiste, non eliminarlo dal gioco: non sarebbe corretto nei confronti di nessuno e si creerebbe un clima teso. Cerca piuttosto di girare la situazione a tuo vantaggio, screditando le informazioni che rivela o cercando di mettere dei dubbi sulla sua innocenza (anche nel caso si tratti dell'assassino: i giocatori non penseranno che gli stai fornendo la soluzione su di un piatto d'argento!).

In ogni caso, **sbizzarrisciti e libera l'immaginazione**. Se hai bisogno di altre informazioni o se ti restano delle domande, puoi passare dal blog.

**Buona cena con delitto!**

Sara