

Regole del gioco

Il gioco consiste in una serie di fasi durante le quali i partecipanti prenderanno le parti del servizio postale reale. In particolare, i giocatori dovranno impedire ad A e B di raggiungere i propri obiettivi legati alla realizzazione di vari incantesimi. Per farlo, i giocatori dovranno compiere delle azioni, interferendo con gli oggetti e i messaggi che A e B si scambiano, ma in modo da non “insospettire” i maghi, ovvero evitando che l'interferenza possa essere scoperta.

Le fasi e il gioco sono guidati da un tutor che, interagendo con i giocatori, garantisce il corretto svolgimento del gioco. Le fasi sono le seguenti:

1. Introduzione: il tutor presenta ai giocatori la storia e le regole del gioco. Inoltre spiega quali sono gli obiettivi e come si calcola il punteggio. Quando i giocatori sono pronti, si passa alla fase 2.
2. Presentazione del protocollo: il tutor spiega ai giocatori (ad esempio tramite **un fumetto e/o un diagramma**) come A e B intendono comunicare tra loro. Inoltre, il tutor presenta gli obiettivi dei **giocatori** per questo protocollo (es. scoprire quale incantesimo A e B vogliono preparare) e il loro valore in punti. Quando i giocatori sono pronti, si passa alla fase 3.
3. Presentazione del kit: il tutor espone (es. disponendoli su un tavolo) alcuni oggetti (es. **lucchetti e chiavi, buste, ingredienti magici**) che i giocatori potranno usare durante l'attacco al protocollo. Nel presentarli il tutor ne descrive le caratteristiche e collega la presenza di tali oggetti alla storia (es. “A ha smarrito una chiave che abbiamo trovato nel bosco”). Quando i giocatori sono pronti, si passa alla fase 5.
4. Esecuzione del protocollo: il tutor chiede ai giocatori di scegliere tra due possibili azioni: ricevere o inviare. In base alla scelta, il tutor guida i giocatori nelle due sottofasi seguenti.
Ricevere: il tutor mette sul tavolo l'oggetto (o gli oggetti) che, secondo il protocollo presentato in fase 2, A/B sta inviando (a B/A, rispettivamente). I giocatori possono manipolare e interagire con gli oggetti (es. possono aprire i lucchetti con le chiavi che hanno). Ogni oggetto ricevuto in questa fase diventa di fatto parte del kit di attacco.
Inviare: il tutor chiede ai giocatori quali oggetti inviare e a chi tra A e B. Gli oggetti devono essere scelti tra quelli nella disponibilità dei giocatori, ovvero quelli che fanno parte del loro kit. Durante la scelta degli oggetti, il tutor aiuta i giocatori a valutare le conseguenze delle proprie scelte (es. se si invia il messaggio sbagliato si perde la partita!). Una volta stabiliti gli oggetti da inviare, il tutor li preleva e li rimuove dalla disponibilità dei giocatori (es. riponendoli in una scatola).
Quando i giocatori hanno completato la sottofase scelta, il gioco procede alla fase 5.
5. Avanzamento: In base alle azioni precedentemente svolte dai giocatori, il gioco procede come segue:
Se l'ultima azione eseguita dai giocatori (fase 4) permette ad A o B di scoprire l'attacco, il protocollo termina: i giocatori hanno perso e non guadagnano nessun punto. Si passa quindi al prossimo protocollo (fase 2) o si termina il gioco (fase 6).
Se l'ultima azione eseguita dai giocatori (fase 4) conclude correttamente il protocollo, il protocollo termina: i giocatori ricevono i punti in base agli obiettivi che hanno raggiunto. Si passa quindi al prossimo protocollo (fase 2) o si termina il gioco (fase 6).
Se l'ultima azione eseguita dai giocatori (fase 4) è corretta ma non conclude il protocollo, si torna alla fase 4.
6. Termine del gioco: una volta completati tutti i protocolli, il tutor presenta ai giocatori il loro punteggio totale e il gioco finisce.

Protocolli

P1: Buste semplici.

- Spiegazione del protocollo:
 1. A -> B una busta contenente una carta che riporta l'immagine del proprio ingrediente
 2. B -> A una busta contenente una carta che riporta l'immagine del proprio ingrediente
- Obiettivi dei giocatori:
 1. Convincere A e B a realizzare un incantesimo sbagliato (10 punti)
 2. Scoprire quale incantesimo A e B volevano realizzare (10 punti)
- Kit di attacco:
 1. Tabellone degli incantesimi (una tavola a doppia entrata con tutte le coppie di ingredienti)
 2. Carte ingrediente varie (simili a quelle che A e B inseriscono nelle buste)

(Soluzione: i giocatori ricevono e inviano sostituendo le carte nelle buste)

P2: Doppie buste sigillate.

- Spiegazione del protocollo:
 1. A e B stanno preparando una pozione che richiede 4 ingredienti (2 di A e 2 di B) da utilizzare nel giusto ordine da entrambe le parti. Inoltre, A e B applicheranno dei sigilli alle loro buste affinché non vengano aperte.
 2. A -> B la sua prima busta sigillata contenente il primo ingrediente
 3. A -> B la sua seconda busta sigillata contenente il secondo ingrediente
 4. B -> A la sua prima busta sigillata contenente il terzo ingrediente
 5. B -> A la sua seconda busta sigillata contenente il quarto ingrediente
- Obiettivi dei giocatori:
 - Scambiare l'ordine degli ingredienti per sabotare l'incantesimo (10 punti)
- Kit di attacco: (vuoto)

(Soluzione: i giocatori scambiano le buste – senza aprirle – ai messaggi 1,2 o 3,4)

P3: Doppie buste sigillate v2.

- Spiegazione del protocollo:

Come P2, ma A e B non sanno chi inizierà a inviare (può iniziare prima A o prima B, neppure i giocatori lo sanno prima di eseguire il protocollo). Ad esempio, A e B sono impegnati in un'avventurosa ricerca e non sanno chi arriverà per primo agli ingredienti.

 1. A/B -> B/A la sua prima busta sigillata contenente il primo ingrediente
 2. B/A -> A/B la sua prima busta sigillata contenente il secondo ingrediente
 3. A/B -> B/A la sua seconda busta sigillata contenente il terzo ingrediente
 4. B/A -> A/B la sua seconda busta sigillata contenente il quarto ingrediente
- Obiettivi dei giocatori:
 1. Scambiare l'ordine degli ingredienti per sabotare l'incantesimo (15 punti)
- Kit di attacco: (vuoto)

Nei Mezzo dei Maghi

(Soluzione: i giocatori -G- attendono che sia A che B inviino ritardandone i messaggi e fanno credere a entrambi di aver iniziato il protocollo)

A -> G: 1A

B -> G: 1B

G -> B: 1A

B -> G: 2B

G -> A: 2B

A -> G: 2A

G -> B: 2A

G -> A: 1B

(B riceve 1A,2A ma A riceve 2B,1B)

P4: Lucchetti e chiavi.

- Spiegazione del protocollo:
A e B devono realizzare un altro incantesimo con 2 ingredienti. A causa dei recenti fallimenti, però, A e B hanno deciso di proteggere i propri messaggi con delle cassette chiuse con lucchetti. Dato che non hanno modo di scambiarsi lucchetti e chiavi se non per posta, hanno deciso di procedere come segue.
 1. A -> B una chiave rossa.
 2. A -> B una cassetta metallica chiusa con un lucchetto rosso (che si apre solo con la chiave rossa). La cassetta contiene il primo ingrediente.
 3. B -> A una chiave verde.
 4. B -> A una cassetta metallica chiusa con un lucchetto verde (che si apre solo con la chiave verde). La cassetta contiene il secondo ingrediente.
- Obiettivi dei giocatori:
Convincere A e B a realizzare un incantesimo sbagliato (15 punti)
Scoprire quale incantesimo A e B volevano realizzare (15 punti)
- Kit di attacco:
 1. Tabellone degli incantesimi (una tavola a doppia entrata con tutte le coppie di ingredienti)
 2. Carte ingrediente varie (simili a quelle che A e B inseriscono nelle buste)

(Soluzione: i giocatori trattengono il messaggio 1 – chiave rossa – e aprono la prima cassetta per accedere/modificare il contenuto. Poi eseguono la stessa operazione sul messaggio 3 – chiave verde –)

P5: Lucchetti e chiavi v2.

- Spiegazione del protocollo:
A e B devono realizzare un altro incantesimo con 2 ingredienti. Hanno capito che i lucchetti e le chiavi sono strumenti utili, ma che devono anche scambiarsi e usarli in modo più intelligente. Perciò, hanno deciso di procedere come segue.
 1. A -> B una chiave rossa.

Nei Mezzo dei Maghi

2. B -> A una chiave verde.
3. A -> B una cassetta metallica chiusa con un lucchetto rosso (che si apre solo con la chiave rossa). La cassetta contiene il primo ingrediente.
4. B -> A una cassetta metallica chiusa con un lucchetto verde (che si apre solo con la chiave verde). La cassetta contiene il secondo ingrediente.
- Obiettivi dei giocatori:
 1. Convincere A e B a realizzare un incantesimo sbagliato (20 punti)
 2. Scoprire quale incantesimo A e B volevano realizzare (20 punti)
- Kit di attacco:
 1. Tabellone degli incantesimi (una tavola a doppia entrata con tutte le coppie di ingredienti)
 2. Carte ingrediente varie (simili a quelle che A e B inseriscono nelle buste)
 3. Una chiave blu e un lucchetto blu (che si apre solo con la chiave blu)
 4. Una cassetta metallica (come quelle usate dai maghi).

(Soluzione: i giocatori trattengono il messaggio 1 – chiave rossa – e inviano B la chiave blu. Quando ricevono la chiave verde da B – messaggio 2 – inviano la loro cassetta – con dentro un ingrediente falso – chiusa col lucchetto blu a B. Quindi ricevono la cassetta chiusa col lucchetto verde – messaggio 4 – che possono aprire con la chiave verde in loro possesso. A questo punto sostituiscono l'ingrediente e richiudono la cassetta. Poi inviano la chiave verde ad A, ricevono la cassetta chiusa col lucchetto rosso – che possono aprire – e inviano la cassetta con il lucchetto verde ad A).

P6: La “Televocazione”.

- Spiegazione del protocollo:

A e B devono realizzare un ennesimo incantesimo con 2 ingredienti. Questa volta, però, hanno escogitato un piano davvero astuto. Immergendo un vecchio fax in una pozione di smaterializzazione, B ha creato un oggetto magico in grado di effettuare una “televocazione”, ovvero di creare una copia perfetta di un oggetto e di spedirla in un luogo distante. La televocazione, però, è tanto potente quanto instabile e riuscire ad inviare un oggetto nel luogo voluto è alquanto difficile. Per questo motivo B ha cercato di “televocare” ad A un lucchetto blu (di cui custodisce la chiave) in modo che il servizio postale del re non possa aprirlo. Tuttavia, i primi tentativi sono falliti e alcune copie del lucchetto di B sono finite in vari luoghi del regno. Una copia è addirittura apparsa nel piatto da cui il re stava mangiando la sua zuppa preferita, e gli schizzi gli hanno sporcato tutta la barba. Alla fine, B è riuscito a inviare ad A una copia del lucchetto, giusto in tempo prima che la macchina della televocazione esplodesse. Grazie a questo lucchetto però, A e B hanno deciso di comunicare come segue.
- 1. A -> B una cassetta metallica chiusa con il lucchetto blu. La cassetta contiene il primo ingrediente.
- 2. A -> B una seconda cassetta metallica chiusa con il lucchetto blu. La cassetta contiene un lucchetto rosso (la cui chiave rossa è in possesso di A)
- 3. B -> A una cassetta metallica chiusa con il lucchetto che trova nella scatola ricevuta in precedenza. La cassetta contiene il secondo ingrediente.
- Obiettivi dei giocatori:

Convincere A e B a realizzare un incantesimo sbagliato (40 punti)
- Kit di attacco:
 1. Tabellone degli incantesimi (una tavola a doppia entrata con tutte le coppie di ingredienti)
 2. Carte ingrediente varie (simili a quelle che A e B inseriscono nelle buste)
 3. Un lucchetto blu (ma non la chiave blu che lo apre)

Nei Mezzo dei Maghi

4. Una cassetta metallica (come quelle usate dai maghi).

(Soluzione: i giocatori trattengono il messaggio 1 e inviano a B una cassetta con un falso ingrediente chiuso con il lucchetto blu. I giocatori ricevono ad A e inviano a B la seconda cassetta chiusa con il lucchetto blu – contenente il lucchetto rosso – e lo stesso fanno con l'ultimo messaggio da B ad A).

P7: L'ultimo messaggio.

- Ora tocca ai giocatori inviare un messaggio segreto al loro re. Il messaggio sarà trasportato dai maghi avversari. Saranno in grado di costruire un protocollo resistente agli attacchi?