

Le ombre del mio gatto



Introduzione:

Stai per vivere un'avventura a cavallo tra il mondo della Luce (il mondo in cui siamo abituati a vivere) e il suo parallelo e più oscuro mondo delle Ombre.

Esso è strutturato in due dimensioni, e in assenza di colori. Le Ombre che in esso vivono guardano con invidia al mondo della Luce.

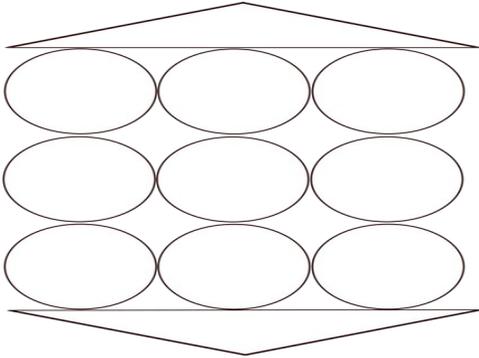
Durante la tua avventura avrai a disposizione una piccola scheda di gioco in cui appuntare le parole chiave, indicate nel testo con caratteri *CORSIVI MAIUSCOLI*.

Quando dovrai interagire con la scheda il testo sarà indicato in corsivo esattamente come questa frase.

Nella scheda è indicato anche un misterioso oggetto pieno di globi luminosi: li userai per passare tra i due mondi.

SCHEDA DI GIOCO

Gli spazi sottostanti indicano il numero di globi luminosi a tua disposizione.



Nel caso si scurissero tutti i globi, vai direttamente al **32**.

SPAZIO PAROLE CHIAVE:

Inizi la tua avventura in una domenica noiosa e triste, il tuo bellissimo gattino nero con la coda bianca è scomparso da due giorni e, mentre i grandi sono impegnati, senti un miagolio insistente provenire dalla cantina... Puoi recarti ora al **1**.

1 I miagolii ti invitano a scendere in cantina e, pur essendoci troppe ombre, raccogli il coraggio e prosegui.

Procedi a tentoni fino alla piccola finestra.

Ti giri di scatto: qualcosa dietro di te si è mosso! All'inizio non vedi nulla, poi i tuoi occhi si abituano... Un'ombra sul pavimento si è mossa! Possibile avesse la forma di un gatto?!

Se ti avvicini, vai al **8**; se decidi aspettare, vai al **26**.

2 Consegni il telecomando all'ombra snella, il quale gli passa attraverso e cade per terra. L'ombra della nonna si gira, raccoglie il telecomando e si dirige in soggiorno.

"Grazie umana! Manterrò la parola data!" Pochi istanti dopo senti iniziare la sigla della sua (loro) soap opera.

*Segna la parola chiave SAPONE sulla scheda e torna al **15**.*

3 L'ombra non sembra soddisfatta dalle tue risposte, ma concede a te e a Berry di tornare nel mondo della Luce. Ti promette che non proverà più a rapirlo. Ora Berry però è spaventato dalle ombre, anche dalla propria. E anche se il tuo pelosetto è rimasto più fifone e dormiglione, sei contenta di riaverlo con te. Scendete a fare merenda. Così si conclude la tua avventura.

4 Ti avvicini, decisa ad apparire coraggiosa. L'ombra che occupa la tua cameretta è gigantesca ed arriva fino al soffitto. Vedi spuntare la coda di Berry. Le tre teste stanno litigando per decidere chi di loro debba assaggiare per primo quel bocconcino che tengono imprigionato. Si girano di scatto verso di te, ti hanno vista e non puoi fuggire!

"Chi osa interromperci? Vuoi forse essere mangiata anche tu?! Dicci ora, hai dei motivi per non farti mangiare?!"

Guarda tra le tue parole chiave e i tuoi globi rimasti. Somma i punteggi tra parentesi e prosegui:

*SAPONE (+2) STREGHETTA (+2) ACCENDINO (+1)
GIALLO (+1)*

Se hai più di 5 Globi (+2) se hai Globi tra 3 e 5 Globi (+1)

Se hai meno di 3 globi (- 1)

se hai totalizzato 7 punti o più vai al **21**, se hai tra 5 e 6 punti (compresi) vai al **3**, se hai 4 punti, o meno, vai al **30**.

5 Prendi in mano quello strano oggetto. Ti guardi attorno... Ti sfugge un grido di sorpresa. Sei ancora nella cantina di casa tua, ma c'è qualcosa di "diverso". E' come se stessi guardando in bianco e nero e tutto appare piatto, schiacciato. Corri di sopra, cercando tuo papà. Lo trovi in giardino, ma vedi solo la sua sagoma. Provi a chiamarlo, ma non sembra accorgersi di te. Ti rendi conto di essere davvero nel mondo delle Ombre! Sospiri rassegnata e ti dirigi verso la casa, decisa a riportare Berry nel tuo mondo. Vai al **15**.

6 Una sagoma smilza e alta sembra confondersi nell'ombra della nonna. Non appena ti nota esclama: " Ehi, cos'hai da guardare? Mai visto un'ombra annoiata?". Se vuoi lasciarla in pace, torna al **15**. Se vuoi chiederle perché si annoia, vai al **18**.

7 "Ci avevo pensato, ma la stanchezza non può essere. Vedresti comunque la stanchezza di qualcun altro, no?" Fa un gesto con una mano, sbuffando e uno dei tuoi globi sparisce.

Scurisci un globo. "Questo è per avermi fatto perdere tempo!" Ci riprovi rispondendo: "La Nebbia"?, vai al **25**, oppure "L'Oscurità", vai al **19**, O preferisci cercare altrove? vai al **15**.

8 Non appena le tue dita la sfiorano l'ombra ti parla: "Miao umana, finalmente! Aiutami!". L'ombra ha una sfumatura più chiara sulla coda. "Berry! Ma tu parli!" lo riconosci. "Certo che sono io, mia piccola umana preferita! E sì, qui posso parlare! Presto, non abbiamo tempo! Sono sceso qui e delle grosse zampacce mi hanno trascinato verso questo mondo pieno di ombre affamate... Oh piccola umana, mi guardano come se fossi un salmone!" Berry continua: "Sono riuscito a prendere questa lanterna. Ne parlavano tra loro, dicendo che serve per passare tra i nostri due mondi..." L'ombra di Berry si sfoca: "Ho dovuto usare... glob... aiutooooo!" e svanisce.

Scurisci un globo. *Berry ne ha usato uno per parlare con te.* Noti allora che sul pavimento si trova una strana lanterna. La raccogli, ti guardi attorno e vai al **5**.

9 In giardino papà sistema un'aiuola: appena ti vede prova a rassicurarti. "Berry tornerà presto!" Ti sorride e si rimette al lavoro. Se osservi l'aiuola, vai al **31**; se rientri, vai al **20**.

10 *Scurisci un globo.* Togli un globo e lo lanci. La piccola ombra entusiasta, lo rincorre, scontrandosi con l'ombra della nonna. La donna urla: "Edoardo, corri! C'è un topo!" Senti rumore di passi dal soggiorno e tuo nonno entra armato di ombrello! *Segna COMANDO* e vai al **15**.

11 Se hai le parole chiave *SAPONE* e *COMANDO*, non hai più nulla da fare qui, vai al **15**.

Se hai solo la parola chiave *COMANDO*, vai al **6**,

Vedi un'ombra che assomiglia alla nonna e un'ombra più piccola che saltella. Cosa fai? Ti avvicini all'ombra della nonna, vai al **6**; o se osservi l'ombra più piccola, vai al **13**.

12 Sei nella tua cameretta, piatta e grigia e fumo nero esce dal tuo armadio. Una delle ante si apre, mostrando il suo voluminoso ospite. Tre teste canine sembrano litigare tra loro e sotto una zampa mostruosa riconosci una coda familiare...

Se non te la senti di affrontarla, scappa al **15**,

altrimenti se vuoi confrontarti con loro vai al **4**.

13 Sembra che la piccola ombra voglia giocare. Osserva la lanterna con avidità e continua ad agitarsi.

Se vuoi lanciarle un globo per farla giocare, vai al **10**;

se vuoi avvicinarti all'ombra della nonna, vai al **6**.

14 "Salve Sig.ra Ombra" chiedi "ha visto un gattino?". Senza rivolgerti lo sguardo, ti risponde: "Si trova dove tu dormi..."

Se ti dirigi nella tua cameretta, vai al **12**,

Se chiedi altre informazioni, vai al **24**.

15 Sei all'ingresso di casa, nel mondo delle Ombre, dove vai?

Se vai in soggiorno, vai al **28**, se vai in cucina, vai al **11**,

se vai in cameretta, vai al **12**,

Se vai nel mondo della Luce, *Scurisci un globo* e vai al **20**.

16 *Se hai SCINTILLA, vai al 20*

Sei nella tua cameretta. Ammiri il poster con una fiamma e la scritta "Anche la fiamma più piccola può cancellare la paura" e dalla finestra entra un raggio di luce, ti avvicini e raccogli il globo a terra e.. subito si illumina ed entra nella lanterna!

Hai guadagnato un globo di luce! segnalo sulla scheda insieme alla parola SCINTILLA. Quindi vai al 20.

17 *Se hai COMANDO non hai nulla da fare qui. Vai al 20.*

Altrimenti continua a leggere.

Vedi la nonna che sta sistemando dei fiori in un vaso:

"Belli questi fiori gialli, vero? Si dice che scaccino gli spiriti", poi si ferma tendendo le orecchie: "Non senti degli strani rumori? Per me sono topi! Se ci fosse il tuo amichetto peloso! Invece quel poltrone di tuo nonno non si schioda dalla poltrona quando ci sono le partite! E dire che tra poco trasmettono la mia adorata "Opera Soap!". Torna all'ingresso **20**.

18 "Scusa, perché ti annoi?" le chiedi. "Io voglio vedere la storia "Il Sapone all'Opera", devo sapere come finisce! L'altro umano vede solo puntini che si muovono sul verde. Noiosoo..." Ti viene un'idea: " Se ti aiuto, mi aiuti a liberare il mio amico?". L'ombra ci ragiona un pò: "Rinuncio alla mia parte di cena (il tuo amichetto eheh), se mi porti il telecomando!"

Se hai *COMANDO* e *TELE*, vai al **2**.

Se hai *COMANDO*, l'ombra ti ricorda che quello di cui hai bisogno è in soggiorno, vai al **15**.

Altrimenti l'ombra ti rimanda nel mondo della Luce.

Scurisci un globo e vai al 20.

19 "L'Oscurità, il buio..." sussurri.

La stregghetta soppesa la tua risposta ed esclama felice: "Ma certo! Grazie, mi hai tolto un bel peso! Avrai meno problemi a salvare quel buon pranzetto!"

Segna STREGHETTA. Puoi andartene, vai al **15**.

20 Sei all'ingresso di casa tua, nel mondo della Luce.

Se vai in soggiorno, vai al **27**, se vai in cucina, vai al **17**,

se vai in cameretta, vai al **16**, se vai in giardino, vai al **9**,

se invece vuoi passare al mondo della Ombre,

Scurisci un globo, quindi vai al **15**.

21 Racconti le tue avventure e le tre teste ti riconoscono

come amica delle ombre. Se ne vanno, soddisfatte. Berry

miagola felice, correte in cucina a fare merenda e poi fuori a giocare!

La cantina non ti fa più paura, passi via e sorridi, pensando a quanto siano fuori di testa le ombre dell'altro mondo.

22 Entri nel soggiorno, in cucina prosegue la caccia al "topo".

Vedi: un giornale, l'accendino e il telecomando.

Puoi prendere un massimo di due oggetti. A seconda degli oggetti presi, segna le rispettive parole chiave:

GIORNALE, ACCENDINO, TELE e torna al **20**.

23 Il nonno è seduto sulla poltrona del soggiorno e tiene in

mano il telecomando. "Ciao nipotina! Scusami ma adesso è un momento cruciale della partita!" Sorridi, pensando che è

veramente fissato con il calcio. Torna al **20**.

24 L'ombra stregghetta borbotta tra sé, ignorandoti. Facendoti coraggio le chiedi "Puoi dirmi come liberare il mio gattino?" In tutta risposta, si alza scocciata "Io so tutto, risolvo ogni enigma. Ma ce n'è uno così difficile! Dammi la soluzione e metterò una buona parola con i miei amici."

Ti spiega il misterioso dilemma:

"Più sono grossa e più non mi vedi" Cosa le rispondi?:

La Stanchezza, vai al **7**, La Nebbia, vai al **25**,

L'Oscurità, vai al **19**.

25 "Più nebbia c'è e meno riesci a vedere, ma fuori la nebbia, la vedi eccome! Non può essere la risposta corretta!" Con una mano fa un gesto e uno dei tuoi globi sparisce.

Scurisci un globo. "Questo è per la spiegazione!"

Ci riprovi, dicendole:

La Stanchezza, vai al **7**, L'Oscurità, vai al **19**,

Oppure te ne vai, cercando altrove? Vai al **15**.

26 Resti contro la parete e senti di nuovo il miagolio tanto simile a quello di Berry: "Miao umana! Sono qui, sotto di te!" Ti abbassi toccando con una mano il pavimento e vai al **8**.

27 Se hai *TELE* il tuo lavoro qui è finito, torna al **20**;
se hai *COMANDO*, vai al **22**; se non le hai vai al **23**.

28 *Se hai STREGHETTA, non hai nulla da fare qui, vai al 15.*
Entrando nel soggiorno tutto grigio, vedi una piccola sagoma

che sta usando l'ombra della lampada per farsi un cappello. Ti avvicini chiedendo se ha visto un gatto? Vai al **14**, o resti ad osservarla aspettando che ti noti? Vai al **24**; se invece vuoi ritornare all'ingresso, vai al **15**.

29 L'ombra gigantesca ti si avvicina: sembra che le tre teste siano arrivate ad un accordo... ti mangeranno come antipasto, prima di avventarsi sul tuo gatto!

Non fai in tempo a gridare che tutte quelle fauci si chiudono su di te. Così si conclude la tua avventura.

30 Se hai meno di 5 globi vai al **29**,

Se hai 5 o più globi, l'ombra grossa ti fa troppa paura: scappa nel mondo della Luce! *Scurisci un globo* e vai al **20**.

31 Papà ti dice che puoi raccogliere un fiore. Nell'aiuola ci sono fiori rossi, arancioni e gialli .

Segna ROSSO, ARANCIONE o GIALLO rispettivamente.

*Puoi tenere un solo fiore, se ne hai già uno e desideri cambiarlo con un altro, sostituisci la parola chiave con il nuovo colore preso. Poi rientri in casa, vai al **20**.*

32 Le ombre ti affascinano, il mondo delle ombre è più semplice. Scegli di restare qui dimenticandoti del tuo gatto e dei tuoi familiari. Così si conclude la tua avventura.