

# I misteri del Conte di Monte Cristo



*Tra molte celebri storie romanzesche quella del misterioso Conte di Montecristo ha sempre esercitato un fascino... inquietante: una struggente passione romantica fa da sfondo ad epiche avventure ed anima un'instinguibile sete di vendetta, perseguita con metodo e determinazione. Ecco l'ideale ambientazione di un entusiasmante programma di giochi, ispirati agli aspetti salienti della vicenda e collegati tra loro con spunti avvincenti e suggestivi. Simbolicamente prigionieri nell'inviolabile castello-fortezza, dovrete dare prova del vostro valore per ottenere la chiave della libertà. Sarete poi chiamati a cimentarvi con ingegno nell'individuazione della mappa che conduce al tesoro. Parteciperete infine alla sfida finale "in notturna", quando, al lume di candela, sgattaiolando furtivamente nella penombra, rivaleggerete con sottile tattica per scoprire e sconfiggere i nemici, portando a termine la "vendetta del Conte".*



3 GIORNI-2 NOTTI

1° PARTE: "IL MISTERO DELLA LETTERA DI NAPOLEONE". *Svolgimento durante la cena del 1° giorno.* Gli ospiti verranno accolti con un welcome drink e durante la cena saranno introdotti subito nel vivo del programma con una avvincente presentazione delle attività che avrà luogo nel corso del soggiorno. Si prosegue poi, al momento del dolce, con la spiegazione e l'inizio del primo gioco, legato alla parte iniziale della storia. I partecipanti, suddivisi in squadre, dovranno ricostruire, attraverso un testo cifrato, il misterioso messaggio consegnato da Napoleone al futuro "Conte di Montecristo": il giovane Capitano Edmond Dantes. La squadra vincitrice partirà da questa posizione di vantaggio per affrontare le prove che l'attendono durante il lungo giorno successivo.

2° PARTE: "LA FUGA DEL CONTE DALLA FORTEZZA-PRIGIONE". *Svolgimento durante mattina 1 ora e mezza circa e pomeriggio 2 ore e mezza circa - pranzo libero.* In mattinata, dopo la prima colazione, inizia la prima grande competizione tra le squadre: i partecipanti sono condotti alla ricerca della chiave-simbolo della ritrovata libertà del Conte dopo i durissimi anni di prigionia. La conquista della chiave avviene attraverso il superamento di prove di abilità ed intriganti giochi.

3° PARTE: "LA RICERCA DEL TESORO SULL'ISOLA DI MONTECRISTO". *Svolgimento durante la cena del 2° giorno.* Durante la cena, avrà luogo la grande sfida per la ricerca dei prezio-

si valori che appartengono al tesoro nascosto sull'isola: armonizzandosi con il susseguirsi delle portate. L'avvincente competizione si svolge tramite lo scambio di missive recapitate tra una squadra e l'altra da messaggeri in costume d'epoca.

4° PARTE: "LA VENDETTA DEL CONTE NEI CONFRONTI DEI SUOI NEMICI". *Svolgimento dopo la cena, durante la sera del 2° giorno.* Questo momento del Grande Gioco è ricco di suggestione e adattato allo svolgimento *in notturna*, con i partecipanti che si muovono, al lume di candela, sgattaiolando furtivamente nella penombra del castello. L'obiettivo è quello dell'epilogo del celebre romanzo: il Conte porta a compimento la sua vendetta nei confronti degli spregevoli personaggi che sono stati causa della sua ingiusta condanna, costatagli anni di privazioni, miseria e disperazione.

5° PARTE: "IL MOMENTO DEL TRIONFO FINALE". *Svolgimento nella tarda mattinata del 3° giorno.* Nella tarda mattinata, avrà luogo il solenne momento del trionfo del vero "Conte di Montecristo" e della sua amata "Mercedes", che verranno omaggiati di un particolare premio per la vittoria ottenuta. Ciascuno dei partecipanti riceverà un piccolo souvenir in ricordo degli entusiasmanti momenti trascorsi durante il week-end.

In esclusiva con la compagnia teatrale  
LUDICA ANTIQUA