

# ALAHİ ALSUL

("Giochi fantasy" - Ed. ElleDiCi)

*In mezzo al torrido Deserto Senza Ombra sorge Alahi-Alsul, un villaggio di tende bianche piantate nella sabbia. Il sole picchia implacabile sulle candide abitazioni e solo il Rephol, il vento che arriva dai lontani Monti delle Nubi, porta ogni tanto un po' di refrigerio agli alsuliani. Questo vento è capace di percorrere centinaia di chilometri senza cambiare direzione, ma quando arriva nel paese in mezzo al deserto è talmente stanco che di solito gira intorno a una tenda fino a esaurire le forze e scomparire. Solo i dintorni di questa tenda, quindi, e non tutto il villaggio godono della frescura portata dal Rephol.*

*Per evitare che tutti si precipitino lì con le loro tende, gli alsuliani hanno costruito un'altra torre di legno su cui sta giorno e notte una sentinella. Quando vede intorno a una tenda la sabbia mulinare, alzata dal vento dei monti, la sentinella chiama gli abitanti delle due tende che in quel momento il sole colpisce con più forza. Spetta a loro il diritto di cercare un po' di frescura, cambiando velocemente posto alle tende. C'è però un problema: lo spazio in cui la sabbia è abbastanza compatta da piantarci sopra una tenda è limitato e quindi c'è sempre qualcuno costretto a vagabondare per il paese in attesa del momento opportuno per "metter su casa". Naturalmente anche questa persona cerca di occupare lo spazio rinfrescato dal Rephol, dato che non può di certo piantare la sua tenda dove gli altri hanno tolto le loro in fretta e furia, smuovendo la sabbia e rendendola così instabile. Chi non è abbastanza veloce dovrà rassegnarsi a girare per il paese.*

*Per aiutare la sentinella nel suo compito, su ogni tenda sono stati dipinti un grosso numero e l'animale-simbolo della famiglia che vi abita. Girando per il paese non è possibile vedere questi dipinti, ma tutti sanno dove abitano le altre famiglie...*

**Gioco** - Per dieci o più giocatori e un conduttore.

**Occorrente** - Un pizzico di memoria e due di velocità.

**Preparazione** - I giocatori si dispongono in cerchio in modo che rimanga tra uno e l'altro un posto vuoto. Ognuno sceglie per sé il nome di un animale e lo comunica ai compagni. Il conduttore assegna un numero a ciascun giocatore e tira a sorte a chi tocca iniziare: il prescelto si sposta al centro del cerchio e il gioco può avere inizio.

**Regole** - Il conduttore (la sentinella) pronuncia ad alta voce due numeri e il nome di un animale ("Il cinque e il tre accanto al topo !" e i due giocatori con quei numeri devono correre immediatamente a occupare i posti vuoti accanto al compagno che ha scelto quell'animale. È lì che il Rephol crea un po' di frescura ! Chi sta in centro al cerchio fa la stessa cosa e cerca di anticipare uno dei due giocatori chiamati. Chi resta senza posto passa in mezzo al cerchio. Se i giocatori si fermano accanto a un compagno sbagliato (che ha scelto, cioè, un altro animale) vengono avvisati del loro errore dal conduttore, che non dice però quali sono i posti giusti. È necessario, di volta in volta, "riassestare" il cerchio (fare cioè in modo che ogni giocatore abbia accanto due posti vuoti).

**Vince** - Chi, al termine del gioco, è stato costretto per meno volte a vagare per Alahi-Alsul alla ricerca di un posto (chi è stato meno volte in centro al cerchio).