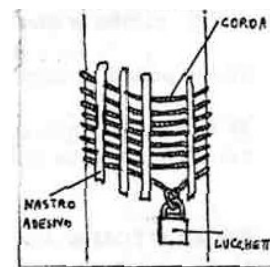


TOM & JERRY

Negli anni di piombo un capoluogo di provincia è nel mirino del terrorismo più cruento: quello delle bombe e delle stragi. Diverse segnalazioni degli informatori danno per certo che due terroristi sono giunti in città, ma la Polizia è già sulle tracce di entrambi. Il primo sembra recare con sé un detonatore temporizzato, e poiché la sua identità è sconosciuta, le forze dell'ordine lo hanno identificato come JERRY. Il suo complice, in codice TOM, trasporta invece una valigetta piena zeppa di esplosivo al plastico. Le forze dell'ordine possiedono inoltre l'identikit di entrambi i terroristi. Motivi di carattere politico rendono significativa l'attentato solo se la bomba viene fatta esplodere alle 19:00, per cui la Polizia è certa che dopo tale orario il pericolo sarà cessato. Ma il Ministro dell'Interno vuole dimostrare alla stampa che la nazione è sicura, così l'ordine non è di sventare l'attentato con una sorveglianza strettissima, ma di cogliere i terroristi sul fatto e arrestarli con prove inconfutabili. Per questo alla Polizia è vietato arrestare TOM e JERRY finché non collocano la bomba, poiché il solo possesso dell'esplosivo non basta a provare che il loro intento era più che serio. Riusciranno le forze dell'ordine a dare ai terroristi la possibilità di collocare la bomba, fermandoli prima che la inneschino?

REGOLE GENERALI

- 1) Prima dell'inizio del gioco TOM & JERRY e tutti i poliziotti (ad eccezione del centralinista) si danno appuntamento in un luogo convenuto. Viene consegnato ai terroristi il materiale per la bomba e le due valigette. Si sincronizzano poi TUTTI gli orologi.
- 2) Stabilita l'ora di inizio, nei dieci minuti precedenti la polizia ha la possibilità di scegliere i due luoghi di partenza dei terroristi e accompagnarceli.
- 3) La zona di gioco è delimitata dalle MURA DI PADOVA, dalle quali TOM & JERRY non devono MAI uscire.
- 4) La polizia può utilizzare qualsiasi mezzo, pubblico o privato. TOM & JERRY si possono muovere solo a piedi.
- 5) Il detonatore è simulato da un lucchetto APERTO contenuto in una valigetta di cui solo la Polizia possiede la chiave: chiuderlo significa innescare il timer, e può quindi essere fatto una volta sola! Il timer è programmato in modo irreversibile sulle ore 19.00.
- 6) L'esplosivo al plastico è simulato da una corda contenuta in una seconda valigetta, mentre i punti chiave della città sono rappresentati dai LAMPIONI dell'illuminazione pubblica.
- 7) Per collocare la bomba si arrotola in modo ADERENTE SENZA NODI la corda intorno al lampione. Occorre poi fissare almeno 10 strisce verticali di nastro adesivo che coprano per intero gli avvolgimenti della corda (posa dell'esplosivo). Infine, scelto e impresso il codice colore di innesco (vedi più avanti), si chiudono i due anelli terminali della corda sul lucchetto (innesco del detonatore). Poiché TOM & JERRY non possiedono la chiave del lucchetto, possono tentare più volte di arrotolare la corda su lampioni diversi, ma solo una volta possono innescarla veramente.
- 8) Per collocare la bomba è sufficiente uno dei terroristi, quindi TOM & JERRY possono anche tentare la vittoria senza incontrarsi, lasciando per esempio valigetta e/o lucchetto in un luogo prestabilito, dove uno dei due torna successivamente a prelevare il tutto.
- 9) I terroristi possono esercitarsi nella collocazione della bomba prima del gioco.
- 10) E' permesso a qualsiasi giocatore cambiare travestimento, anche più volte durante il gioco. Si può usare qualsiasi strumento purché non offensivo (binocoli, radio, microfoni ecc.). Prima del gioco si possono inoltre determinare strategie, codici di comunicazione, piani di riserva, ecc.
- 11) Si raccomanda un gioco corretto e leale, per evitare di correre o far correre stupidi pericoli ai giocatori (per esempio, non attraversate la strada alla cieca per seminare gli inseguitori).



CONDIZIONI DI VITTORIA

- Vincono TOM & JERRY se si verificano tutte le seguenti condizioni:
 - a) innescano la bomba in luogo valido (lampione pubblico) nel quadrante dichiarato senza venire arrestati.
 - b) la bomba non viene disinnescata entro le 19.00.
 - c) colui che ha collocato la bomba ne annuncia al centralinista la posizione esatta alle 18.59. Se i due terroristi sono separati il complice dovrà a sua volta chiamare il centralinista alle 19.00. Entrambi devono chiamare da una cabina telefonica situata ad una distanza di almeno tre quadranti dalla bomba.
 - d) scrivere la frase dettata dal centralinista e collocarla in modo visibile sulla cabina dalla quale hanno chiamato.
 - e) le verifiche effettuate dalla polizia devono avere esito positivo.
- Vince la POLIZIA se interviene durante la fase di posa della bomba e si verifica almeno UNO dei seguenti casi:
 - a) i terroristi tentano di srotolare la corda, ma la Polizia li è addosso prima che finiscano.
 - b) i terroristi fuggono lasciando sul posto parte della bomba, (l'attentato e' sventato, e in più' si hanno le prove dell'intento terroristico dei due sospettati).
 - c) i terroristi tentano di concludere l'operazione, ma la Polizia li è addosso prima che inneschino la bomba.
 - d) i terroristi riescono a innescare la bomba mentre la Polizia li arresta, ma un poliziotto con la chiave (artificiere) apre il lucchetto entro le 19.00.
- II gioco si conclude in PARITÀ nei seguenti casi:
 - a) Si arriva alle 19.00 senza che la bomba venga collocata, o non ne viene annunciata al centralinista la posizione.
 - b) TOM & JERRY collocano la bomba senza essere visti, ma la Polizia la disinnesca entro le 19.00 (mancano le prove che è opera dei sospettati, ma l'attentato e' sventato).
 - c) I terroristi vengono arrestati ma non si riesce a disinnescare la bomba entro le 19.00 (finisce male per cattivi e buoni) .
 - d) non si verifica alcuna condizione di vittoria.

REGOLE POLIZIA

- 1) La Polizia si divide in più gruppi:
 - PEDINATORI: seguono TOM & JERRY sin dall'inizio, eventualmente pedinandoli a turno.
 - BATTITORI: utilizzo variabile a seconda della strategia scelta e della situazione.
 - ARTIFICIERI: sono in due, e possiedono una chiave del detonatore ciascuno. Possono aggregarsi ai gruppi precedenti fino a che il loro intervento non è necessario. La persona con la chiave non può eseguire arresti.
 - CENTRALINISTA: resta presso il telefono per tutta la partita, aggiornando le posizioni della Polizia e quelle (presunte) dei terroristi. Serve sia da Ponte Radio che da Coordinatore, pertanto le sue decisioni sono ORDINI da eseguire, salvo cambiamenti improvvisi della situazione.
- 2) I Battitori devono comunicare con il Centralinista periodicamente, mentre i Pedinatori solo quando vi riescono.
- 3) II numero telefonico del centralinista deve essere lasciato libero alle 18.59, per dare modo a TOM & JERRY di annunciare la posizione della bomba.
- 4) La polizia deve chiamare il centralino non appena dovesse disattivare (e non solamente trovare) la bomba, comunicando il codice colore di innesco trovato.
- 5) Ultimato il gioco la polizia verificherà la posizione della bomba e la presenza dei foglietti con le frasi comunicate dal centralinista nelle cabine utilizzate dai terroristi.
- 6) Si consiglia la divisione in SQUADRE di almeno tre persone.

REGOLE TOM & JERRY

- 1) All'inizio del gioco TOM & JERRY devono consegnare alla polizia una busta chiusa sigillata con indicato il quadrante dove verrà collocata la bomba (la polizia aprirà la busta in presenza dei terroristi solo alla fine del gioco).
- 2) E' vietato entrare in posti privati o comunque in luoghi nei quali i giocatori avversari non possono irrompere (per esempio, TOM non può restare nascosto in casa propria o andare al cinema).
- 3) Non ci si può servire di amici e/o conoscenti e/o sconosciuti come complici volontari.
- 4) E' vietato usare come luoghi di scambio delle parti della bomba luoghi come al punto 2).
- 5) La bomba (corda + lucchetto) deve sempre stare in una valigetta, eccetto che nel momento della collocazione.
- 6) Prima di innescare la "bomba" chiudendo il lucchetto, TOM o JERRY dovranno colorare con uno dei colori forniti la parte del lucchetto che - quando è chiuso - rimane celata. Questo sarà il codice colore di innesco.
- 7) I terroristi devono simulare la "soffiata" di un informatore. TOM e JERRY dovranno quindi effettuare una chiamata a testa al centralinista - fingendosi l'informatore - rivelando il quadrante e la via dove si trovano, ed eventuali altri punti di riferimento (bar, negozi ecc.) ma senza rivelare la loro identità. Le due telefonate dovranno essere effettuate una alle 16.45 e una alle 17.15.
- 8) I terroristi perdono a partita a tavolino se - per confondere le tracce - telefonano al centralinista fingendosi la Polizia.