

Mappa e cellulare in mano Tutti detective fra le calli

Un sms, poi la ricerca degli indizi: gli enigmi di Carnivalia

L'atmosfera è quella tipica di un noir: il vento freddo spirava tra le strette calli veneziane e le persone avvolte nelle loro giacche scure corrono alla ricerca di un posto caldo. Il sole fa capolino sopra una nuvola ma il cielo minaccia pioggia; da ogni angolo spuntano bimbi in maschera che si rincorrono e, dietro, uomini e donne in abiti sgargianti, col volto reso irriconoscibile dalla più antica maschera veneziana: la bauta.

Le lancette dell'orologio corrono veloci: c'è un mistero da risolvere e gli avversari hanno già accumulato un ampio vantaggio. Stavolta non ci sono né il solitario Philip Marlowe né l'arguto Auguste Dupin per risolvere il caso: ogni giocatore ha a disposizione una mappa, un cellulare e un cicerone d'eccezione: Giacomo Casanova. Ma l'av-

venturiero veneziano ha voglia di divertirsi, e non da indicazioni precise, ti sfida a risolvere i misteri di Carnivalia, gioco della collana WhaiWhai edito da Log607 di Marsilio Editori. La posta in gioco è alta: svelare il segreto dell'eterna giovinezza che Giuseppe Balsamo, conte di Cagliostro, rivelò a Casanova. Tre diverse zone dove indagare (Mare, Doge e Leone) e ripercorrere storia e leggende della Serenissima.

Inserito il codice di avvio arriva un primo sms. Si corre verso campo S. Giovanni e Paolo alla ricerca di Calle delle Moschete, così chiamata perché qui esisteva un negozio dove «si fabbricavano e venivano smerciati i piccoli e vezzi nei finti in taffetà nero dei quali le veneziane facevano sfoggio sul viso o sul seno» dette appunto moschete.

Il primo enigma è semplice,

basta un numero e si passa alla seconda tappa. Più difficile trovare la Calle. Gli autoctoni veneziani sono rari e molti non la conoscono; per fortuna la mappa indica esattamente dove cercare. Manca solo la pipa e la mantellina per trasformarsi in perfetti Sherlock Holmes: lo sguardo perennemente rivolto alla guida, si alza solo alla ricerca di indizi, ma a ogni mistero svelato sale l'euforia e il divertimento.

Il gioco prosegue anche per gli avversari: il loro percorso li ha portati prima a San Pantalon alla ricerca di bassorilievi, in Campo S. Giacomo dell'Orio dove, durante il carnevale, le donne - a volte anche le monache - coperte dalla Moretta (la maschera ovale di velluto nero) trasgredivano in un gioco di seduzione; e ancora in Calle delle Do Spade dove Casanova portò la sua bella e infine in Campo

dei Miracoli per contare i cherubini posti sulla facciata della chiesa.

I percorsi sono tantissimi ed è possibile giocare da soli, ammirando le meraviglie della parte nascosta di Venezia - e apprendendone le leggende - o con gli amici in una vera e propria sfida all'ultimo enigma. La guida di Carnivalia è disponibile fino al 16 febbraio a 8 euro a Venezia presso info point Sensation, nei punti APT, nelle agenzie e in

alcuni punti vendita Hello Venezia, oppure in offerta nelle edicole di Venezia a 7,90 euro come allegato del *Corriere del Veneto*. Per chi vuole divertirsi nelle sfide a squadre i prossimi appuntamenti sono: domani 13 febbraio ore 15 - piazza San Marco (punto IAT - vicino museo Correr) e domenica 14 febbraio ore 12 - stazione treni Venezia (info point Sensation).

Andrea M. Campo

