

La gara in Laguna vinta da Pierluigi e Martina. Boom delle edizioni in inglese del libro: così gli stranieri scoprono gli angoli poco visitati della città

Il mondo così come lo conosciamo rischia di scomparire. Il destino dell'intera umanità è appeso a un filo. Sottile. La setta degli Invincibili è sempre più vicina a conquistare il pianeta per metterlo a ferro e fuoco. Per anni solo un uomo si è frapposto tra il desiderio di potere assoluto degli Invincibili e il magico scettro imperiale del Ruyi, l'antichissima chiave forgiata con la sapienza e la fatica delle legendarie Dinastie dei Re per mettere in contatto il regno degli uomini con il Cielo e capace di dare il potere assoluto a chi lo possiede. Ma il professore veneziano Carlo Dolfin oggi è troppo vecchio e debole per continuare la lotta contro il Male. E allora ecco che tutti gli uomini e le donne che hanno a cuore il destino dell'umanità devono rispondere all'appello: aiutare il professor Dolfin a ritrovare lo scettro del Ruyi nascosto tra le calli di Venezia.

La sfida in Laguna

È iniziata così venerdì sera l'avventura di 25 squadre per un totale di 120 persone che si sono sfidate in contemporanea per le calli della città lagunare alla ricerca del magico scettro. Per farlo hanno acquistato in libreria una copia del quaderno *Ruyi Venezia* scritto dal veneziano Alberto Toso Fei (Edizioni Log607) e armati di una mappa del centro storico di Venezia e di un cellulare hanno iniziato a seguire le istruzioni inviate tramite sms dal professor Dolfin. «Noi la mappa l'avevamo dimenticata — hanno spiegato ieri sera Pierluigi e Martina, ancora trafelati dopo aver vinto la competizione che si è svolta attraverso nove tappe per un totale di cinque chilometri — abbiamo corso come matti e alla fine abbiamo vinto un viaggio a Roma per due persone. Giocheremo a Ruyi anche a Roma».

Venezia e Roma

Venerdì sera in parallelo altrettanti giocatori hanno cercato il Ruyi per le strade della Capitale, e i vincitori dell'edizione romana hanno vinto un viaggio in Laguna. Ma l'avventura, a metà tra il fantastico e lo



Pc e cellulari Venerdì sera 120 persone sono partite per la ricerca del Ruyi da campo San Polo a Venezia (Casellati/Vision)

La scheda



Il *Ruyi* è un libro che non si può leggere a casa propria. È necessario girare con un cellulare per scoprire le meraviglie celate in ogni città d'arte. A metà tra un gioco interattivo e una guida turistica rappresenta un nuovo modo di visitare una città. Le edizioni della collana *whaiwhai*, scritti da Alberto Toso Fei (foto) e altri autori e sono quattro: Venezia, Roma, Firenze e Verona. Info: www.whaiwhai.com.

Il Professore e gli Invincibili Venezia impazzisce per Ruyi

Centinaia di partecipanti al gioco tratto dal libro di Toso Fei

storico, può essere giocata anche da soli senza aspettare le competizioni che vengono organizzate annualmente dalla casa editrice. Il professore veneziano che risponde agli sms altro non è che un sistema informatizzato capace di interagire con i giocatori e quindi in grado di inviare le domande e le risposte a cui sono sottoposti i lettori 24 ore su 24. Grazie ai codici stampati sul libro e agli sms si possono ricostruire 60 avventure diverse sparse tra Santa Marta, Rialto, il Ghetto, le Zattere, San Lorenzo, l'Arsenale e Fondamenta Nuove e che permetteranno a chi saprà dimostrare fantasia e conoscenza della città di ritrovare il Ruyi, che la leggenda vuole trafugato al Qubilai Khan da Marco Polo e nascosto prima a Venezia e poi Roma, e salvare così il mondo dalle orride grinfie degli Invincibili e soprattutto di visitare Venezia in mo-

do diverso. «Ieri sera — spiegano gli organizzatori — un gruppo stava per vincere l'edizione veneziana, ma ha perso tempo a rispondere all'ultimo indovinello, perché non sapeva leggere un'iscrizione in numeri romani e quindi non poteva fare il calcolo richiesto dal professore».

Il gioco

Venezia, grazie alle centinaia di numeri, iscrizioni, segni magici e cabalistici nascosti per calli e campielli, è la scenografia migliore per scoprire i luoghi che normalmente non si visiterebbero. I percorsi delle avventure di Ruyi sono stati studiati per soffermarsi di fronte a monumenti talvolta dimenticati, accompagnando il giocatore-visitatore in un labirinto di disegni, chiese e ponti con lo sguardo di un bambino che si meraviglia per ogni scoperta. Non a caso sul mondo del

Web Ruyi viene definito come «un modo assolutamente innovativo di visitare una città» che sta spopolando tra i veneziani e che ha già coinvolto numerosissimi stranieri grazie all'edizione in inglese. Sempre più stranieri hanno iniziato nell'ultimo anno a visitare Venezia e Roma inseguendo gli indizi dello scettro magico e, almeno a leggere, le loro avventure sul sito Internet www.whaiwhai.com, si sono divertiti più di altri visitatori. I giocatori possono decidere di unirsi in gruppo per cercare il Ruyi (basta un libro solo e un solo cellulare) o di dividersi per giocare uno contro l'altro. E proprio come nei videogiochi, chi non riuscisse a risolvere gli enigmi potrà sempre contare su un sistema di «Help» che condurrà fino alla fine del romanzo anche i più pigri.

Alessio Antonini