

# IL GIUOCO INFERNALE

## CASELLE GIOCO

N°	NOME	ACCADIMENTO
1	Selva	La selva oscura fa così tanta paura a Dante, che ha bisogno di riposarsi: <b>stai fermo un turno.</b>
2	Erta	Dante inizia a salire il colle con ansia: <b>tira ancora i dadi.</b>
3	Lonza	Una lonza agile e veloce si para davanti a Dante: <b>tira nuovamente i dadi</b> per scappare!
4	Leone	Un leone maestoso ed affamato avanza verso Dante che mostra di aver paura: <b>indietreggia di 2 caselle.</b>
5	Lupa	Una lupa molto magra fa perdere a Dante la speranza di salire in cima al colle, lo impaurisce a tal punto che egli dice <b>"mi fa tremar le vene e i polsi"</b> : <b>stai fermo un turno.</b>
6	Virgilio	Il famoso poeta Virgilio, autore dell'Iliade, sarà la guida di Dante nell'Inferno. Prendi il segnalino di Virgilio uguale al colore del tuo Dante: d'ora in poi i tuoi segnalini andranno sempre insieme.
7	Porta Inferno	<p>(Non puoi superare la Porta senza Virgilio: torna indietro di 1 casella per recuperarlo, ma perdi 2 turni di gioco.)</p> <p>Se possiedi Virgilio, leggi ad alta voce l'iscrizione sulla Porta:</p> <p><i>"Per me si va ne la città dolente, per me si va ne l'etterno dolore, per me si va tra la perduta gente. Lasciate ogni speranza, voi ch'intrate".</i></p> <p>Ora puoi proseguire: <b>lancia nuovamente i dadi.</b></p>
8	Ignavi	Mosche e vespe infastidiscono <b>"color che visser senza 'nfamia e senza lodo"</b> , cioè senza meritarsi né un rimprovero, né una lode, gli ignavi che sono costretti a rincorrere una bandiera infastiditi e punti dagli insetti.
9	Caronte	Caronte si è accorto che Dante è ancora vivo e non vuole portarlo oltre il fiume Acheronte, poiché lui trasporta solo i morti, interviene allora Virgilio che gli dice: <b>"Caron, non ti crucciare ... e più non dimandare"</b> . Caronte si arrabbia a tal punto che sembra un <b>"dimonio con occhi di bragia"</b> e rallenta Dante nel suo percorso: <b>perdi un turno.</b>
10	Luce vermiglia	Dante ha vissuto già molte intense emozioni: un terremoto accompagnato da una luce accecante fa svenire Dante per l'emozione: <b>perdi un turno.</b>
11	Limbo	In questo luogo stanno coloro che non ricevettero il battesimo, poiché nati prima dell'arrivo di Cristo ed ora desiderano disperatamente vederlo.
12	Minosse	In questo luogo il tiranno Minosse giudica le colpe dei dannati e con i suoi giri di coda li invia nei vari gironi dell'Inferno. <b>Lancia nuovamente i dadi</b> per sapere dove ti manda Minosse.
13	Buferà	Una terribile bufera agita i dannati del primo girone: i lussuriosi che come in vita si lasciarono travolgere dalla passione, così ora nell'Inferno sono travolti da una bufera di vento perenne.
14	Lussuriosi	Qui Dante incontra due sfortunati amanti Paolo e Francesca e si ferma ad ascoltar la loro storia: <b>perdi un turno.</b> Ma poiché si commuove a tal punto da svenire nell'udirli farai <b>2 lanci al turno successivo.</b> Nel

		<p>frattempo leggitela!</p> <p>Francesca da Rimini, figlia del Signore di Ravenna, andò in sposa al brutto e vecchio Gianciotto Malatesta. Sfortunatamente si innamorò del cognato Paolo Malatesta, bello e giovane. Mentre i due leggevano un libro che narrava la storia del cavaliere Lancillotto e della regina Ginevra, moglie di re Artù, ci scappò un bacio, furono scoperti e uccisi da Gianciotto.</p>
<b>15</b>	<b>Svenimento</b>	" <i>E caddi come corpo morto cade</i> ". Con queste parole Dante indica il suo svenimento: <b>stai fermo un turno.</b>
<b>16</b>	Cerbero	Cerbero, il terribile cane a 3 teste, con gli occhi iniettati di sangue e i denti aguzzi, spaventa Dante. Per fortuna interviene Virgilio che gettando fango nelle gole del cane infernale, lo distrae: <b>lancia i dadi</b> velocemente finchè esso mastica.
<b>17</b>	Ciacco	I golosi sono stesi a terra sotto ad una pioggia di fango. Ad un tratto uno di essi si alza: è il fiorentino Ciacco che svela a Dante alcune profezie su Firenze. Mentre Dante lo ascolta tu pesca una carta della sorte.
<b>18</b>	Pluto	" <i>Pape Satàn, pape Satàn, aleppe!</i> ". Con queste strane parole si presenta Pluto che vorrebbe fermare Dante, ma Virgilio non lo permette.
<b>19</b>	Avari e prodighi	Come in vita si affaticarono ad accumulare denaro o a sperperarlo, ora da morti, si affaticano spingendo con il petto pesanti macigni. Torna alla casella di Ciacco e <b>pesca una carta della sorte.</b>
<b>20</b>	Palude Stige	Dante e Virgilio si trovano in una zona fangosa dell'Inferno, la Palude Stige, dove stanno immersi gli accidiosi (coloro che in vita stettero sempre in ozio) e gli iracondi.
<b>21</b>	Filippo Argenti	Dante e Virgilio attraversano la Palude Stige su una barchetta, quando dal fango si alza una figura che vuole rovesciare l'imbarcazione: si tratta di Filippo Argenti, iracondo uomo politico, cui si oppone Virgilio. <b>Lancia nuovamente i dadi</b> per uscire dalla palude.
<b>22</b>	Mura Dite	Le mura infuocate cintano la città di Dite: qui sono racchiusi i peggiori peccatori sorvegliati da diavoli crudeli.
<b>23</b>	Demoni e Furie	" <i>O voi ch'avete li 'ntelletti sani, mirate la dottrina che s'asconde sotto 'l velame de li versi strani</i> ". Le Furie Megera, Aletto e Tesifone minacciano Dante: <b>avanza di una casella</b> così sarai al sicuro.
<b>24</b>	Messo Celeste	I Demoni non vogliono aprire la porta della città di Dite. Dal cielo interviene pieno di sdegno un Angelo che con un piccolo scettro apre le porte. Puoi proseguire: <b>lancia ancora i dadi.</b>
<b>25</b>	Eretici	Come in vita disprezzarono la fiamma della fede, ora stanno immersi in tombe infiammate.
<b>26</b>	Farinata Degli Uberti	In questo girone Dante incontra Farinata degli Uberti, condannato come eretico. I due si mettono a parlare degli antenati di Dante. <b>Pesca una carta della sorte.</b>
<b>27</b>	Omicidi	Come in vita uccisero e sparsero sangue, ora sono immersi nel sangue bollente del fiume Flegetonte con i Centauri che lanciano frecce.
<b>28</b>	Selva	Superato il fiume Flegetonte in groppa al centauro Nesso, Dante e Virgilio si ritrovano in un bosco scuro, con rami contorti e spine velenose. E' la selva dei suicidi che poiché in vita non rispettarono il loro corpo ora sono tramutati in piante, dove fanno i nidi le brutte Arpie (mezze donne e mezze uccelli).
<b>29</b>	Pier delle Vigne	Dante spezza un rametto e da quell'albero proviene un lamento " <i>Perché mi schiante? ... Uomini fummo e or siam fatti sterpi...</i> ". Chi parla è Pier delle Vigne, uomo di cultura alla corte di Federico II, accusato di tradimento, si uccise per il dolore.

		Per uscir veloce da questo luogo di morte, <b>pesca rapido una carta della sorte.</b>
<b>30</b>	Piana sabbiosa	Dante e Virgilio si ritrovano in una pianura sabbiosa, quasi desertica, sotto una pioggia di falde infuocate, dove stanno sdraiati coloro che in vita offesero Dio, seduti gli usurai e in piedi a camminare quegli uomini che in vita amarono altri uomini.
<b>31</b>	Brunetto Latini	Dante incontra il suo maestro Brunetto Latini e stupito gli domanda <i>"Siete voi qui, ser Brunetto?"</i> . I due camminano insieme e Dante, da bravo alunno, gli fa un resoconto del suo "viaggetto". <b>Pesca una carta della sorte.</b>
<b>32</b>	Gerione	<i>"Ecco la fiera con la coda aguzza ..."</i> con queste parole inizia la descrizione di Gerione la strana bestia uomo-rettile che porterà sul dorso Dante e Virgilio oltre il baratro che conduce alle Malebolge.
<b>33</b>	Seduttori	Se la successione delle Malebolge vuoi ricordare "Sasbilco disfa " è la frase che devi imparare. Nella prima bolgia stanno ruffiani e seduttori che in vita non si vergognarono di falsare la realtà ora nudi come vermi corrono frustati dai diavoli.
<b>34</b>	Adulatori	Dante e Virgilio procedono lungo uno stretto sentiero che costeggia i versanti incrostati della seconda bolgia, dal cui fondo provengono un odore nauseante e i lamenti dei dannati che sono immersi nello sterco.
<b>35</b>	Simoniaci	Nella terza bolgia si trovano i simoniaci che in vita si arricchirono con le cose sacre ed ora stanno conficcati a testa in giù in buche con fuori solo le gambe dai polpacci e le piante dei piedi bruciate da fiamme eterne.
<b>36</b>	Indovini	In vita pretesero di conoscere il futuro ora camminano al contrario guardando sempre indietro.
<b>37</b>	Barattieri	Nella quinta bolgia si trovano coloro che in vita trafficarono con le cariche pubbliche: nell'inferno sono immersi in un lago di pece bollente guardati a vista dai diavoli. Leggi i nomi dei demoni Malebranche senza far neanche un errore e <b>potrai lanciare nuovamente i dadi</b> : Malacoda, Scarmiglione, Calcabrina, Alichino, Rubicante, Cagnazzo, Draghignazzo, Ciriatto, Farfarello e Graffiacane.
<b>38</b>	Ipocriti	Nella sesta bolgia stanno coloro che in vita furono falsi e impostori: sono costretti a camminare sotto cappe pesanti di metallo: d'oro all'esterno e di piombo all'interno.
<b>39</b>	Ladri	Dante incontra i ladri: dannati nudi azzannati da terribili serpenti che li fanno incenerire. Tu sei degno di proseguire? <b>Prendi una carte della sorte e saprai dove finirai...</b>
<b>40</b>	Consiglieri Fraudolenti	L'ottava bolgia è cosparsa di alte fiamme al cui interno ardono i dannati. Qui Dante incontra Ulisse che ammonisce <i>"..fatti non foste a viver come bruti, ma per seguir virtute e conoscenza"</i> . Poi gli narra di come la sua sete di conoscere l'umanità lo spinse in un folle viaggio che lo portò con i suoi compagni alla morte <i>"... e l' mar fu sovra noi richiuso"</i> . Prova a spiegare le due frasi e <b>potrai proseguire</b> . Se non ci proverai fermo un altro turno starai ...
<b>41</b>	Seminatori discordie	Nella nona bolgia stanno coloro che, con i loro consigli, furono causa di guerre, anche di religione. Qui Dante incontra Maometto che con gli altri dannati viene continuamente lacerato e tagliato dalle spade dei demoni.
<b>42</b>	Falsari	Dall'ultima Malabolgia provengono lamenti di dolore così forti che Dante è costretto a tapparsi le orecchie per non udirli. Qui scontano la loro pena eterna i falsari di metalli, di persona e di monete. Essi sono tormentati dalla febbre e da malattie come la scabbia e l'idropisia. Prima del tuo prossimo turno cerca sul dizionario il significato di queste due malattie, <b>altrimenti perderai un giro!</b>

43	Pozzo	Dante e Virgilio abbandonano le Malebolge in silenzio. Non c'è più il buio intorno a loro, ma una fioca luce; Dante intravede da lontano alcune torri, in realtà Virgilio gli spiega che si tratta di giganti posti di guardia intorno ad un pozzo.
44	Lago di Cocito	Il gigante Anteo depone Dante e Virgilio in fondo al pozzo, poi prontamente si rialza e ritorna al suo posto. Questo è il Lago ghiacciato di Cocito in cui stanno diversamente conficcati i traditori.
45	Caina	Nella Caina stanno conficcati fino al collo i traditori di parenti. Il suo nome ti ricorda qualcosa? Se esattamente risponderai <b>ancora i dadi lanciare potrai...</b>
46	Antenora	Nell'Antenora stanno conficcati fino al volto paonazzo i traditori di patria.
47	Conte Ugolino	<i>"La bocca sollevò dal fiero pasto"</i> così inizia l'incontro tra Dante e il conte Ugolino che gli racconta la sua triste vicenda <i>"... poscia più che il dolor, poté il digiuno"</i> . <b>Pesca una carta della sorte</b> : se trovi quella che narra la vicenda del Conte <b>puoi lanciare nuovamente i dadi</b> .
48	Invettiva	<i>"Ahi Genovesi, uomini diversi d'ogne costume e pien d'ogne magagna, perché non siete voi del mondo spersi?"</i> . Prova questa terzina ad interpretare e <b>i dadi nuovamente potrai lanciare</b> .
49	Lucifero	Dante vede Lucifero e così descrive l'incontro: <i>"Com'io divenni allor gelato e fioco Nol dimandar lettor, ch'ì non lo scrivo, però ch'ogne parlar sarebbe poco. Io non morì e non rimasi vivo."</i> Dante è paralizzato dalla paura: resti <b>fermo un turno</b> .
50	Stelle	Dante, sempre guidato da Virgilio, passa per uno stretto budello, poi ... <i>" E quindi uscimmo a riveder le stelle."</i>