THE WILD WEST
ADVENTURE

GUIDA DEI GIOCATORI

Per vivere la più grande avventura Live Action del mondo.



GUIDA COMUNE · ULTIME WESTERN ©™ - copyright KEYROS 2026-2027

IN QUESTA GUIDA

01 LA GUIDA COMUNE

Lo spirito di Ultime Western, l'interpretazione del personaggio, il gioco collettivo, i costumi e la sicurezza.

02 'HELL ON HOPE': IL DOSSIER DELL'AVVENTURA

Hell on Hope, Arizona, 1869. I luoghi, il programma, le condizioni di soggiorno e le informazioni pratiche dell'edizione 2027.

03 'BONUS': LA GAZZETTA DI HOPE!

Il primo passo nell'avventura comincia leggendo la stampa del 1869!

DUE PAROLE DA PARTE NOSTRA

Ciao a tutti!
Crediamo che, proprio come nella vita, partecipare a un'avventura immersiva dal vivo significhi soprattutto ridere, divertirsi, provare tensione ed emozioni forti, condividendo tutto questo con grande piacere.
Da quasi vent'anni Ultime Western occupa un posto speciale nella storia delle avventure immersive e, più in generale, nel mondo degli eventi e dei giochi di ruolo dal vivo.

Non avrebbe dovuto funzionare, non poteva funzionare. Eppure, nonostante imprevisti, difficoltà e rotture, questa avventura unica continua a esistere, si rinnova e torna a crescere grazie a Keyros. Prosegue con i suoi errori, imparando, proponendo e innovando. Contribuisce a creare una comunità accogliente, positiva e fedele. Da qui nascono il desiderio e l'immenso piacere di condividere e offrirvi uno dei momenti più intensi della vostra vita.

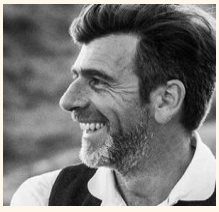
Mi auguro che proviate la stessa emozione camminando nella polvere di Main Street, indossando il costume e vivendo il vostro personaggio. Non dimenticherete mai questo luogo. Non dimenticherete mai le persone con cui condividerete l'avventura.

«Vieni come ospite, riparti come amico».
«Torna come amico, riparti come uno di famiglia».

Non vediamo l'ora di conoscervi o, semplicemente, di ritrovarvi.

Laurent, creatore di Ultime Western ©™

Clément, presidente di Keyros





PRIMA DI PROSEGUIRE

Ultime Western è un grande gioco in Live Action che vi invita a vestire i panni di un personaggio di fantasia per diversi giorni, vivendo un'esperienza immersiva unica in autentici set cinematografici western circondati da paesaggi mozzafiato.

Questa guida presuppone che sappiate cos'è un'avventura Live Action o un gioco di ruolo dal vivo. Se questo tipo di gioco è nuovo per voi, visitate la nostra pagina su come partecipare a un gioco di ruolo dal vivo e consultate le FAQ su ultimewestern.com. Contattateci per qualsiasi domanda: saremo qui per accompagnarvi e aiutarvi a capire tutto.

La guida è divisa in capitoli e risponde alle principali domande sul gioco, sui ruoli, sugli atteggiamenti, sulle indicazioni e sulla sicurezza. Come in ogni avventura immersiva Live Action, esistono regole di gioco e di simulazione, presentate in un documento separato.

Consigliamo di leggere tutta la guida: offre gli strumenti per interpretare il personaggio, gestire interazioni e relazioni con gli altri giocatori e affrontare le situazioni in cui potreste trovarvi. In questo modo migliora l'esperienza di tutti.

Buona lettura.

RISPETTO E UGUAGLIANZA

Ultime Western si ispira a un'epoca storica senza riprodurne tutte le discriminazioni. Razzismo, sessismo e discriminazioni legate a orientamento sessuale, religione o disabilità non sono ammessi come strumenti di gioco tra partecipanti.
Il contesto storico non giustifica parole o comportamenti discriminatori. I conflitti tra personaggi devono basarsi sulle loro azioni, sui loro interessi e sulle trame previste dal copione. Personaggi femminili e maschili hanno pari spazio e importanza.

Ci impegniamo a proporre ruoli interessanti e a far sentire tutti a proprio agio. Il nostro gruppo è misto, multilingue e multiculturale. Interpretate il personaggio con rispetto e considerazione.
Segnalate all'organizzazione qualsiasi atteggiamento, parola o gesto inappropriato.



L'AVVENTURA LIVE ACTION

Come un film, l'avventura Live Action Ultime Western si basa su scenari nei quali darete vita al personaggio: storie ricche di colpi di scena che lo coinvolgeranno per tutta l'avventura.
Ciò che accade, le decisioni di ciascuno e le conseguenze degli eventi costruiranno la vostra avventura. Solo voi potete dare al personaggio quella scintilla che lo renderà reale agli occhi degli altri.
Siate audaci: l'avventura sorride a chi osa!

01 IL FAIR PLAY

In ogni gioco di ruolo, come nella vita, serve fiducia tra partecipanti, giocatori e organizzatori. Non esistono controlli sistematici: il fair play di ciascuno è indispensabile per la sicurezza, il buon andamento, l'interesse e il piacere dell'avventura. Potrebbero accadere cose incomprensibili o inattese, del tutto al di fuori delle regole. In queste situazioni, siate ancora più leali e state al gioco. Se necessario, gli organizzatori interverranno per verificarne il corretto svolgimento.

02 LA SIMULAZIONE

Il gioco di ruolo è un gioco di simulazione: si interpretano personaggi e situazioni. Alcune possono essere reali, come negoziati, enigmi e azioni, e si svolgono davvero. Altre vanno simulate per sicurezza (combattimenti, ferite) o per ragioni di gioco (mestieri, abilità).
Le regole di simulazione consentono a tutti di interpretare il proprio ruolo e danno coerenza a questa varietà. È indispensabile usare il buon senso in ogni situazione.

I PRINCIPI DELL'AVVENTURA

01 UNA FINZIONE WESTERN

Gli scenari di Ultime Western si ispirano alla storia del West americano, al suo contesto e ad alcuni personaggi reali o immaginari, ma restano creazioni originali.
L'universo rispetta le tecnologie dell'epoca, ma può includere elementi fantastici, magia o fenomeni paranormali. Affrontateli con lo sguardo di un personaggio dell'Ottocento, senza riflessi moderni.
Ultime Western non è una ricostruzione storica, ma chiediamo a tutti di rispettare il più possibile l'estetica del Wild West, soprattutto nei costumi.

02 PRENDERSI TEMPO: LO SLOW GAME

Ultime Western si vive per più giorni. Nulla vi obbliga a inseguire l'azione. Prendetevi il tempo di abitare il personaggio e godervi set, paesaggi, incontri e atmosfera. L'obiettivo è vivere una storia, ma anche assaporare il viaggio e creare ricordi memorabili.

03 UN'AVVENTURA DALLE MOLTE POSSIBILITÀ

La sceneggiatura propone azione, negoziati, indagini, enigmi, ricerche, missioni, decisioni o semplici momenti di complicità.
Vogliamo farvi vivere una vera avventura attraverso azioni (indagare, negoziare, elaborare strategie, raccogliere informazioni) ed emozioni: coraggio, paura, cameratismo, tensione, rimpianto, tradimento e risate.

LA SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Nel mondo di Ultime Western si incontrano personaggi molto diversi. Spesso hanno ambizioni, obiettivi e progetti differenti, per i quali il contesto è solo un pretesto. Ognuno custodisce piccoli segreti... I combattimenti fanno parte dell'avventura, ma non ne sono l'elemento principale.

Il personaggio fa parte di storie che si intrecciano nella sceneggiatura. La sua scheda, o background, ne presenta il percorso sotto forma di un breve racconto. La riceverete prima del gioco.

Leggetela con attenzione e prendete appunti per fare vostro il ruolo. Contiene indicazioni interpretative e le informazioni che il personaggio conosce all'inizio dell'avventura: origini, mestiere, abilità, esperienze, luoghi in cui ha vissuto e momenti importanti della sua vita. Descrive persone incontrate, eventi vissuti e relazioni con altri personaggi presenti. Precisa gli obiettivi a breve o lungo termine e i suoi beni: denaro di gioco, lettere, atti di proprietà, manifesti di ricercati o altri documenti e oggetti specifici.

Gli elementi materiali del personaggio saranno consegnati prima dell'inizio del gioco.

GIOCARE E VIVERE INSIEME

01 PRIMA DEL GIOCO

Mantenete segreti la vostra storia e i dati della scheda fino all'inizio del gioco. Una volta in gioco, decidete voi cosa rivelare e a chi.

02 PREPARATE LE RELAZIONI PIÙ STRETTE

Potete accordarvi prima con i giocatori i cui personaggi hanno rapporti stretti con il vostro, ad esempio la famiglia. Preparate la vostra dinamica collettiva senza rivelare informazioni personali o segrete dei personaggi.

03 RISPETTATE I LIMITI

Il personaggio può tentare molte azioni, entro i limiti delle regole, delle sue abilità e delle indicazioni di sicurezza. Non imponete mai contatti o situazioni che una persona rifiuta. Se un'azione non è prevista dalle regole, chiedete consiglio all'organizzazione.

04 GIOCATE CON E PER GLI ALTRI PERSONAGGI

Lasciatevi trasportare e vivete il personaggio. Prendete le decisioni che immaginate prenderebbe lui. Non esiste una scelta migliore di un'altra: sono le vostre scelte. Reagendo e improvvisando alimenterete la storia, darete vita agli scambi e godrete dell'immersione, creando ricordi memorabili!

05 IL PIACERE CONDIVISO

Giocate senza rischi fisici per voi o per gli altri, senza mettere nessuno a disagio, con fair play e nel rispetto delle regole. Partecipate per vivere un'esperienza indimenticabile. Resta comunque un gioco.

VIVERE L'AVVENTURA INSIEME

06 NON SPEZZATE L'IMMERSIONE DEL GIOCO E DEGLI ALTRI

• Non agite o parlate come voi stessi anziché come il personaggio: non andate fuori gioco per guardare foto sul telefono o raccontare le ultime vacanze.

• Con chi è in gioco, restate nel ruolo per non rovinarne il divertimento. Se volete fare altro, allontanatevi e andate brevemente fuori gioco.

• Evitate commenti fuori contesto: «Sappiamo che nella storia degli Stati Uniti quel tipo sarà assassinato l'anno prossimo». Se giocate nel 1869, il personaggio non sa cosa accadrà in futuro.

• Non presentate come reali cose che non esistono nel gioco o che il personaggio non sa o non può fare: «Mio padre era medico e da piccolo l'ho visto operare, quindi posso curare quest'uomo». Non potete inventare capacità: o la scheda indica competenze mediche, oppure non sapete nulla di medicina.

• Non rovinate una scena o l'immersione altrui: «Il sangue sulla testa di quel morto è finto!». Certo che è trucco, e per fortuna!

IL LESSICO DEL GIOCO

01 PARTECIPANTE: VOI

Siete voi, le persone reali che hanno deciso di partecipare a questa avventura immersiva.

02 PERSONAGGIO GIOCANTE (PG): IL VOSTRO RUOLO

È il personaggio immaginario che incarnate e interpretate durante il gioco.

03 GLI ORGANIZZATORI

Sono le persone che hanno creato gioco, sceneggiatura e personaggi. Partecipano anche al gioco interpretando diversi ruoli chiaramente riconoscibili dall'aspetto. Aiutano discretamente a migliorare l'esperienza di tutti e a far avanzare la storia. Rispondono anche alle vostre domande durante il gioco.

04 PERSONAGGI NON GIOCANTI (PNG)

Sono membri dello staff, attori professionisti o partecipanti che interpretano diversi personaggi nel corso della storia. Possono indossare più costumi. Sono gli attori e le comparse parlanti dell'avventura!

05 IL MONDO

È l'universo immaginario del gioco.

IL LESSICO DEL GIOCO

06 IN GIOCO

Sono le cose che riguardano i personaggi nel mondo immaginario del gioco.

07 FUORI GIOCO

Sono cose, luoghi o momenti estranei al gioco: riguardano i partecipanti, non i personaggi. Se dovete andare brevemente fuori gioco, ad esempio per chiedere una regola a un organizzatore, alzate la mano e allontanatevi dall'area per parlare con discrezione. Gli altri devono comportarsi come se non esisteste.

08 ZONA FUORI GIOCO

Potete uscire dal ruolo, parlare normalmente e togliere parti del costume che vi danno fastidio. Nessuna azione di gioco può esservi imposta. Restano valide tutte le indicazioni di sicurezza e rispetto.

09 SEGNALE DI SICUREZZA: «VRAIMENT, VRAIMENT, VRAIMENT»

Il segnale francese significa «davvero, davvero, davvero». Interrompete subito l'azione e verificate fuori gioco di cosa ha bisogno la persona. In caso di disagio, adattate o fermate la scena. Si riprende solo con il suo consenso. In caso di ferita o pericolo reale, fermate il gioco nelle vicinanze e avvisate l'organizzazione. Rispettate ogni chiara richiesta di fermarsi, anche senza la formula esatta.

COSTUMI E ACCESSORI

Un costume adeguato si inserisce nell'atmosfera western e non mette a rischio chi lo indossa o gli altri. Preferiamo l'universo degli spaghetti western degli anni Settanta, ricco di esempi nei film e nei fumetti. Il buono, il brutto, il cattivo e opere simili restano ottimi riferimenti.

Ultime Western non è una ricostruzione storica e non richiede abiti perfettamente autentici. Per favorire l'immersione, evitate però costumi e accessori troppo lontani dallo stile dell'epoca, ad esempio:

• Abiti country e costumi troppo moderni o colorati.
• Stivali da cowboy di moda: preferite stivali o stivaletti, anche da donna, possibilmente western o di stile antico; almeno in pelle e sobri.
• Jeans blu, che ancora non esistevano: scegliete pantaloni di velluto a coste o tela; in mancanza d'altro, jeans neri o grigi.
• Cappelli di pelle o paglia: scegliete feltro o materiali simili.
• Non saranno ammessi abiti o accessori inadeguati, indumenti o attrezzature moderne e tutto ciò che disturba l'immersione.

Per riferimenti visivi, guardate le foto degli eventi passati sul sito o sui social:
http://www.ultimewestern.com/costumes/

SICUREZZA E PREVENZIONE INCENDI

Vivrete un'avventura in studi cinematografici in pieno deserto, con set fragili, accessori, animali vivi e talvolta cavalli degli stuntman al galoppo. Date le particolarità del luogo, è indispensabile rispettare le istruzioni dei briefing. Keyros si riserva il diritto di sospendere la partecipazione in caso di incidente o grave violazione della sicurezza altrui, del sito o del personale.



È SEVERAMENTE VIETATO:

- *Fumare dentro gli edifici (saloon, fienile, prigione...).*
- *Accendere fuochi o usare fiamme vere all'interno o all'esterno. Gli effetti di produzione sono riservati a professionisti autorizzati, secondo le indicazioni del sito.*
- *Usare torce o altre fonti luminose a fiamma vera.*
- *Gettare mozziconi fuori dagli appositi posacenere o dal posacenere tascabile che ogni fumatore deve portare.*

L'UNIVERSO ULTIME WESTERN

BENVENUTI IN UN MONDO PIÙ VASTO

L'Universo Ultime Western (UWU) è in fase di sviluppo per prolungare le vostre avventure in diversi luoghi del mondo, con un'estensione online che mantenga viva l'avventura tra gli eventi dal vivo e permetta di restare in contatto. Luoghi e storie dove voi, il personaggio, la famiglia e il clan potrete vivere avventure diverse, avanzando in una serie di racconti immaginari del West tra il 1860 e il 1900.

Ogni luogo proporrà una nuova avventura per far evolvere personaggio, famiglia e clan. Nel tempo potrete anche tornare nei luoghi precedenti per vivere nuove esperienze. Ultime Western 2027, «Hell on Hope», è il primo capitolo di questa nuova dimensione che desideriamo offrire ai partecipanti e alla comunità.



L'UNIVERSO ULTIME WESTERN

Nell'Universo Ultime Western (UWU), il personaggio diventa il cuore delle vostre avventure!

01 IL PERSONAGGIO NELL'UNIVERSO ULTIME WESTERN

Il personaggio non deve vivere soltanto per un evento. Se volete, può diventare il vostro personaggio permanente nell'universo Ultime Western. Gli date nome, personalità, storia, famiglia o clan. Gli sceneggiatori lo inseriscono poi in una storia più ampia della sua. La prima avventura può lasciare tracce che lo accompagneranno ben oltre quell'evento.

02 UN PERSONAGGIO CON UNA MEMORIA

In Ultime Western vogliamo che un personaggio che ha vissuto più avventure non sia più lo stesso che mosse i primi passi nel West. Avrà incontrato persone, imparato, vinto o perso, preso decisioni, fatto favori, contratto debiti e costruito una reputazione. Quando tornerà per un'altra avventura, ciò che avrà compiuto potrà ancora avere importanza.

FAMIGLIE E CLAN

01 LA FAMIGLIA

In questo nuovo universo potete formare una famiglia con altri partecipanti. Il personaggio ne è membro: cugino, nipote, amico intimo, parente acquisito... Ha un legame senza doverne condividere il cognome: John Williams potrebbe appartenere alla famiglia Douglas dell'Alabama. Una famiglia ha sempre un segno distintivo, come uno stemma o un marchio di ranch, portato dai membri su medaglioni, distintivi o altri oggetti. Storia e interessi della famiglia vengono definiti insieme, con l'aiuto degli sceneggiatori se necessario. Dovete scegliere chi la rappresenta ufficialmente: la persona che parla a suo nome alle riunioni e nelle decisioni che coinvolgono famiglia, interessi e beni.

Le condizioni per registrare una famiglia figurano nel dossier di ogni avventura. Contattate gli sceneggiatori per la procedura. La famiglia sarà così iscritta ufficialmente nei registri dell'Universo.

02 IL CLAN

Una famiglia può appartenere a un clan, che riunisce più famiglie. Ad esempio, i Douglas potrebbero far parte del clan McGregor di immigrati scozzesi. Il clan ha una propria storia e interessi, da definire insieme.

IL PERSONAGGIO EVOLVE

Durante le avventure, alcune azioni importanti potranno essere riconosciute con «ricompense». Non si tratta di guadagnare punti: una ricompensa rappresenta una conseguenza, un apprendimento o il riconoscimento di qualcosa realmente compiuto. Può essere assegnata a un personaggio, a una famiglia o persino a un clan. Gli sceneggiatori stabiliscono le ricompense e le condizioni per ottenerle.



01 IMPARARE E PROGREDIRE

Una ricompensa può migliorare un'abilità o dare nuove conoscenze. Un medico che affronta situazioni estreme può fare esperienza; un esploratore affinare il fiuto per le tracce; un tiratore acquisire una padronanza speciale. Il progresso deve avere una storia: si impara vivendo, esercitandosi, incontrando un maestro o dimostrando il proprio valore.

02 OTTENERE RICONOSCIMENTO

Alcune azioni lasceranno traccia nella reputazione sotto forma di distintivo, decorazione, encomio o titolo. Alcuni riconoscimenti saranno pubblici; altri riservati a una famiglia, un clan o un'organizzazione.

03 AGIRE PER LA FAMIGLIA O IL CLAN

Le ricompense possono essere individuali o collettive. Una missione compiuta per la famiglia può fruttare denaro di gioco, risorse, terre, una concessione o un'abilità.

04 POSSEDERE QUALCOSA IN QUESTO UNIVERSO

Col tempo, personaggi e famiglie potranno acquisire denaro, terre, una casa, un ranch, una miniera, un'attività, merci, crediti, oggetti particolari o informazioni preziose. Non saranno semplici trofei: offriranno opportunità, ma creeranno anche responsabilità.

05 E TALVOLTA, PERDERETE...

Un personaggio può perdere denaro, una proprietà, un'alleanza o la reputazione. Una decisione presa oggi può avere conseguenze molto più tardi. I successi hanno valore perché non sono garantiti.

TRA UN'AVVENTURA E L'ALTRA

In futuro desideriamo che le storie iniziate dal vivo continuino a evolversi nell'universo Ultime Western tra gli eventi. Attraverso un ambiente web in sviluppo, personaggio, famiglia o clan potranno mantenere alcuni interessi: proprietà, risorse, relazioni, attività economiche e conseguenze delle avventure.
L'obiettivo è conservare il legame con l'universo e gli amici incontrati, prolungando alcune dinamiche di gioco e dando vita a personaggi e gruppi in un mondo più vasto. Non sostituirà l'esperienza sul campo né trasformerà Ultime Western in un videogioco.
Questo spazio servirà soprattutto a far evolvere situazioni tra avventure e preparare nuove conseguenze, opportunità e storie.



ALTRE CITTÀ. ALTRE STORIE.

Un'avventura Ultime Western può iniziare in una città senza concludersi lì. Se volete, potrete interpretare il personaggio in future avventure in altre città e luoghi, facendo evolvere il suo percorso. Un debito potrà riaffiorare, una reputazione precedervi o un vecchio personaggio ricomparire.

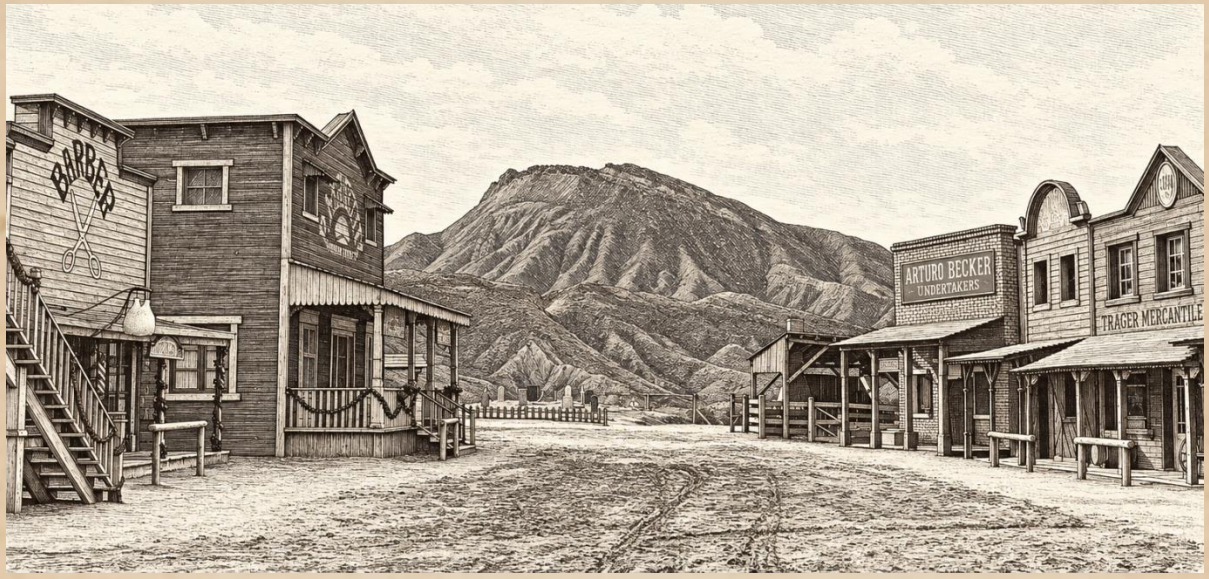
LA GAZZETTA DI HOPE

DOSSIER DELL'AVVENTURA · 1869 · ARIZONA

HELL ON HOPE

DAL 22 AL 26 MARZO 2027

MINIHOLLYWOOD, ANDALUSIA



Benvenuti a Hope

Nel territorio dell'Arizona, Hope è una città di frontiera dove si incontrano viaggiatori, cercatori di opportunità e persone in cerca di un nuovo inizio.

Una città da scoprire

Tra polvere, sole e vasti orizzonti, Hope vive al ritmo dei suoi abitanti. Scoprite luoghi, appuntamenti e informazioni utili per l'avventura.

IL BIGLIETTO E LA PARTECIPAZIONE

L'avventura si svolge da lunedì 22 a giovedì 25 marzo 2027; partenza il 26 marzo.

Il biglietto è nominativo e deve corrispondere alla sessione scelta. Occorre essere maggiorenni e avere documento d'identità e carta bancaria validi, copertura sanitaria e assicurazione personale di responsabilità civile adeguate al soggiorno.

In base alla formula scelta sono inclusi:

- *Accesso agli studi.*
- *Avventura Live Action e scheda del personaggio.*
- *Materiali di gioco consegnati sul posto.*
- *Pasti previsti.*
- *Alloggio ed eventuali navette.*
- *Fiesta Finale.*
- *Prestito della replica di Colt e foto ufficiali.*

I pasti agli studi sono inclusi dalla cena di lunedì alla cena della Fiesta Finale di giovedì.
Colazioni e pernottamenti dipendono dalla formula. Le consumazioni al saloon si pagano sul posto.





Per questa edizione una famiglia registrata ufficialmente deve riunire almeno quattro personaggi presenti. Contattate gli sceneggiatori per i dettagli.

MINIHOLLYWOOD

PARTNER DI ULTIME WESTERN

Partner esclusivi di KEYROS, produttore delle nuove avventure Ultime Western, gli studi MiniHollywood si trovano in Andalusia, in Spagna, alle porte del deserto di Tabernas.

Sergio Leone

Gli studi furono costruiti originariamente nel 1963 da Sergio Leone per la Trilogia del dollaro con Clint Eastwood. Ancora attivi, si sono trasformati con le produzioni girate qui. I set sono in legno; gli interni sono arredati, decorati e disponibili in esclusiva per Ultime Western. L'intero sito è riservato all'avventura.



MiniHollywood Studios - Oasys

N-340a, km 464, 04200 Tabernas, Almería, Spagna

Come arrivare?

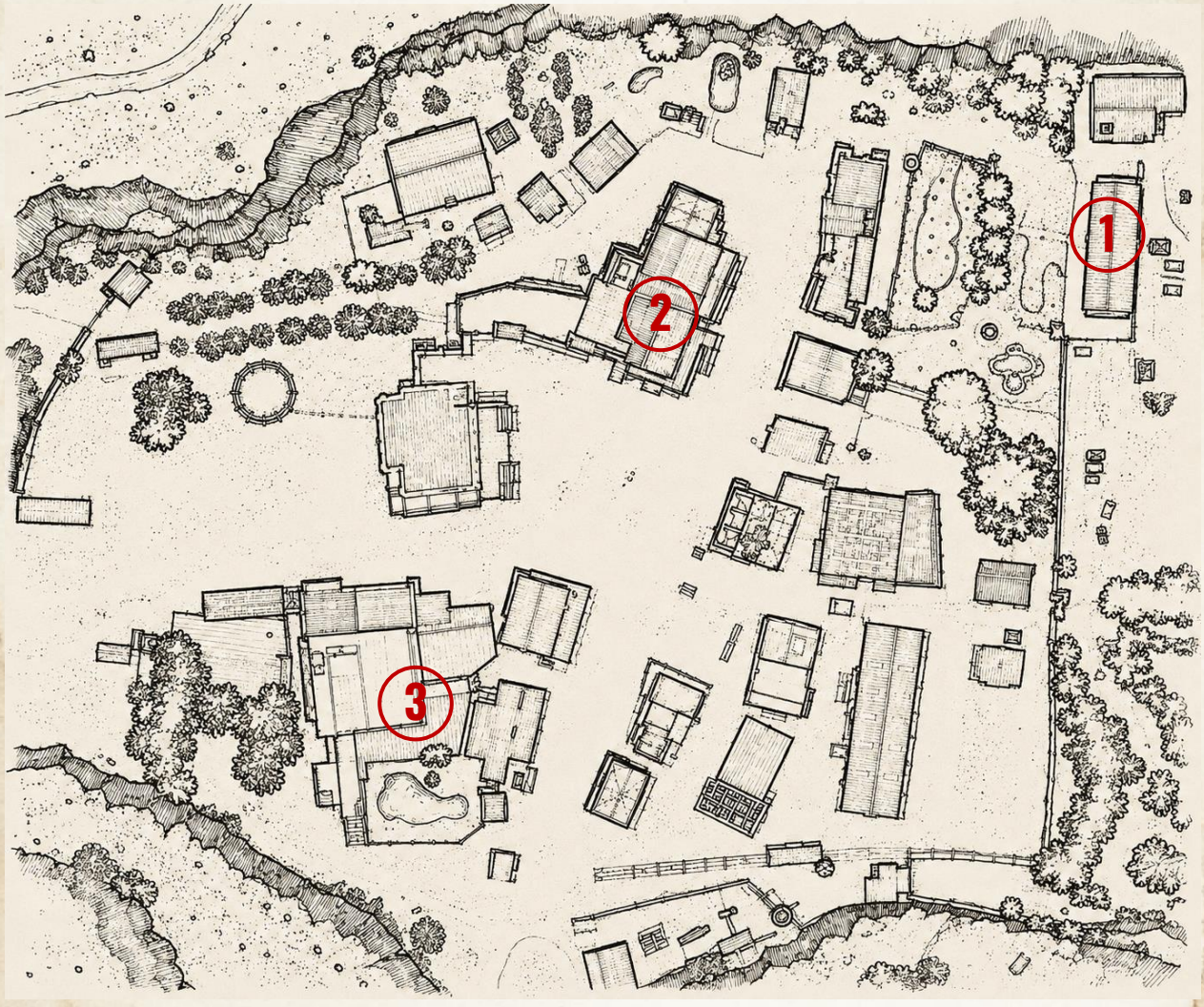
MiniHollywood si trova vicino a Tabernas. Si può arrivare all'aeroporto di Almería via Madrid o Barcellona. L'aeroporto dista circa 20 minuti dagli studi. È possibile noleggiare un'auto o prendere un taxi, sul posto o prenotato: circa 20 minuti di viaggio e 50 €.
In auto, utilizzate il parcheggio riservato indicato all'arrivo.

Accessibilità per persone con mobilità ridotta

Gli studi accolgono persone con mobilità ridotta, ma alcuni set, zone sabbiose e spazi naturali possono limitare gli spostamenti. Segnalate in anticipo eventuali disabilità fisiche per ricevere informazioni precise sulle condizioni d'accesso. Keyros non possiede gli studi e non può garantire l'accesso a tutti gli spazi né rispondere delle strutture esistenti.

MINIHOLLYWOOD DIVENTA 'HOPE'

MiniHollywood diventa la città immaginaria di Hope, nel territorio dell'Arizona del 1869: una cittadina circondata dalle terre aride dell'Arizona.



Punti di riferimento

1. Sede Organizzazione e uscite verso il deserto
2. Saloon
3. Ristorante e zona fuori gioco della piscina

I SET E GLI OGGETTI

Vi muoverete in un set cinematografico, con il privilegio di interagire in interni arredati come nel Wild West, ricchi di oggetti e accessori preziosi, alcuni unici. Serve quindi particolare attenzione quando giocate nei set, sia all'aperto sia al chiuso.

Oggetti utilizzabili in gioco

Per l'avventura adattiamo i set e aggiungiamo oggetti contrassegnati UW. Questi oggetti e scenografie identificati possono essere usati durante il gioco.





Oggetti degli studi

Non spostate oggetti o soprammobili senza permesso. Se ne è autorizzato l'uso per una scena, rimetteteli poi al loro posto. In caso di violazione, potremo sospendere la partecipazione e chiedere il rimborso degli elementi danneggiati.

Porte, finestre e tetti!

È vietato forzare porte o finestre, spostare mobili senza permesso, bloccare passaggi, danneggiare set o manomettere impianti elettrici senza autorizzazione. È severamente vietato fumare all'interno e usare fiamme vere.

A MiniHollywood si trova anche la riserva zoologica del deserto di Tabernas. Lo zoo non è accessibile e non è un'area di gioco.



HOPE E IL DESERTO

Intorno agli studi e alla città immaginaria di Hope c'è il deserto. Potrete avventurarvi, fare scoperte e vivere momenti della storia. Poiché il sito è interamente recintato, l'uscita avviene attraverso la Sede Organizzazione. Vengono preparate diverse piste e solo i personaggi con l'abilità SEGUIRE TRACCE possono percorrerle. Accordarsi con un esperto per accompagnarlo nel deserto è quindi una buona idea.



A cavallo nel deserto!

L'opzione Horse Ride consente di esplorarlo a cavallo e di vivere elementi della storia, oltre alla semplice passeggiata. Si parte dal ranch Malcaminos, a 10 minuti dagli studi. Vi accompagnerà lì l'organizzazione; Cristina e i suoi cowboy guideranno l'uscita.



IL PROGRAMMA

LUNEDÌ 22 MARZO 2027 - GIORNO 1

DALLE 10:00 ACCOGLIENZA E LABORATORI FACOLTATIVI

All'ingresso: controllo del biglietto. Alla Sede Organizzazione: registrazione, busta del giocatore e materiali di gioco. Prova del costume noleggiato e consegna della replica da parte dell'armaiolo secondo la procedura prevista.

17:00 BRIEFING GENERALE IN COSTUME

18:00 INIZIA L'AVVENTURA!

- *20:00–22:00: cena.*
- *1:00: fine della giornata e rientro agli alloggi.*

MARTEDÌ E MERCOLEDÌ

- *9:00: arrivo agli studi e ripresa dell'avventura.*
- *12:00–14:00: pranzo.*
- *20:00–22:00: cena.*
- *1:00: fine della giornata e rientro agli alloggi.*

GIOVEDÌ - FINE DEL GIOCO E FIESTA

- *9:00: arrivo agli studi e ripresa dell'avventura.*
- *12:00–14:00: pranzo.*
- *Verso le 16:00: fine del gioco e restituzione di costumi, armi e accessori.*
- *19:00: accoglienza e aperitivo della Fiesta Finale.*
- *20:00: cena barbecue, poi festa con open bar.*
- *3:00: fine della festa e partenza.*

VENERDÌ 26 MARZO - GIORNO 5 - PARTENZA

Gli studi non saranno più riservati. Per tornare, ad esempio a visitare lo zoo, probabilmente occorrerà pagare il biglietto. Lo staff sarà impegnato a riordinare, ma sarà un piacere rivedervi!

I LABORATORI E IL BRIEFING

GIORNO 1: LABORATORI DISPONIBILI

Dal primo giorno, alle 10:00, saranno disponibili laboratori per familiarizzare con un'avventura Live Action e con alcuni aspetti di Ultime Western. Non sono obbligatori.

Laboratorio di improvvisazione: strumenti utili per improvvisare nel gioco di ruolo e sentirsi a proprio agio nel personaggio. Durata: 1 ora.

Laboratorio di gioco di ruolo: per chi partecipa per la prima volta a un gioco di ruolo dal vivo, un ripasso dei punti chiave per entrare nell'avventura. Durata: 1 ora.

Laboratorio sulle tracce: per i personaggi con l'abilità SEGUIRE TRACCE, un ripasso del suo funzionamento nelle regole. Durata: 1 ora.



GIORNO 1: BRIEFING ALLE 17:00 AL SALOON

La presenza al briefing è obbligatoria: saranno illustrate istruzioni, regole e indicazioni importanti. L'avventura inizia alle 18:00!

Briefing di sicurezza
Sicurezza fisica ed emotiva, comportamento, indicazioni sul parco naturale e prevenzione incendi.
Armi e combattimenti
Uso dell'arma di gioco e di armi e oggetti in lattice.
Regole di gioco
Breve ripasso e dimostrazioni.

NEL BAGAGLIO

Documenti e salute

Passaporto o carta d'identità, carta bancaria, telefono da tenere con sé durante il giorno, prodotti per l'igiene, medicinali, lenti a contatto o occhiali.

Costume e calzature

Costume completo e accessori se non ne noleggiate uno. In ogni caso, camicie o bluse di ricambio e scarpe, stivali o stivaletti adatti a camminare nel deserto. Nota: il noleggio del costume non include gli stivali.

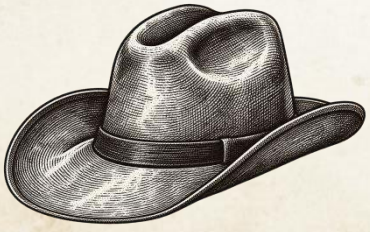
Per il giorno e la notte

Borraccia, cappello, crema solare, indumento caldo, torcia o lanterna LED. Sere e notti possono essere fresche. Un posacenere tascabile se fumate.

Per vivere il personaggio

Borsa o bisaccia, taccuino, matita o penna, orologio, cannocchiale, armonica o altri accessori coerenti con personaggio ed epoca.









IL COSTUME E IL COLT

NOLEGGIO COSTUME

Se avete prenotato un costume a noleggio, lo riceverete all'arrivo per prova e adattamento. Restituitelo completo e in buono stato alla fine. Gli stivali non sono inclusi. Portate scarpe, biancheria e camicie o bluse di ricambio.

IL VOSTRO COSTUME

Se portate un costume vostro, l'organizzazione deve approvarlo prima dell'arrivo tramite foto, per verificarne la coerenza visiva con il personaggio. Non deve contenere elementi pericolosi per voi o per gli altri.



L'ARMA DI GIOCO



L'armaiolo autorizzato consegnerà personalmente la replica di Colt e i materiali di consumo adatti, contro firma. Dovrete restituire l'arma ogni sera prima di lasciare il sito.
Siete responsabili dell'arma, del suo uso e della sicurezza vostra e altrui.
In caso di perdita o restituzione danneggiata e non funzionante, il fornitore potrà addebitare 200 €. La mancata restituzione comporterà la firma di una dichiarazione di smarrimento a vostro nome alle autorità di polizia spagnole e francesi.
Per sicurezza e legalità, non sono ammesse sul sito o durante il gioco altre armi da fuoco oltre a quella prestata dall'armaiolo.

COSA NON PORTARE...



È vietato portare all'avventura:

• Armi a salve o a polvere nera: sono severamente proibite per normativa, sicurezza e assicurazione. Colt e munizioni saranno forniti da noi. In caso di violazione si applicano le leggi spagnole e francesi sulle armi: saremo tenuti a informare le autorità locali e ad agire nei vostri confronti. Le armi disponibili sono gestite da un armaiolo professionista.

• Accessori pericolosi per voi o per altri, come oggetti contundenti o taglienti, coltelli, temperini, ecc.

• Materiali pirotecnici: stelline scintillanti, torce, candele, bengala, petardi, fumogeni, razzi, ecc.

• Ombrelli grandi con punta metallica, scarpe antinfortunistiche o con strutture metalliche esterne.

• Cibo, alcol e qualsiasi sostanza stupefacente.

ALLOGGIO E RISTORAZIONE

ALLOGGI E NAVETTA

A seconda del biglietto scelto, avrete un alloggio necessariamente esterno agli studi. Una navetta giornaliera è facoltativa o inclusa. Percorso, orari e fermate di autobus o minibus saranno adattati alla posizione degli alloggi e al numero di persone. In caso di urgenza diurna, lo staff potrà accompagnarvi all'alloggio e riportarvi indietro.

RISTORAZIONE

Il ristorante di MiniHollywood non propone menu specifici: pranzo e cena sono a buffet (antipasti, carne, pesce, verdure crude, frutta, dolci...). Orari dei buffet:
Pranzo: 12:00-14:00
Cena: 20:00-22:00

SERVIZI IGIENICI E PASTI FUORI GIOCO

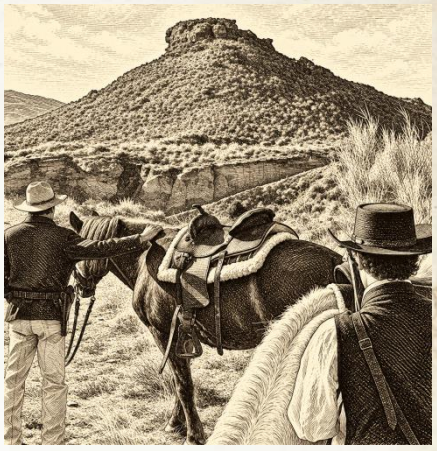
I pasti sono fuori gioco. Potete continuare a giocare se tutti i commensali sono d'accordo. Anche piscina e servizi igienici sono fuori gioco.
Dal momento in cui entrate per mangiare, riposare, prendere qualcosa dalla borsa o rinfrescarvi in piscina, il personaggio non esiste più finché non decidete di tornare in gioco.

LA SEDE ORGANIZZAZIONE

Troverete sempre una persona dell'organizzazione e un kit di primo soccorso. Durante il gioco riceverete risposte a domande specifiche su personaggi, trame o regole. Potrete anche risolvere problemi tecnici personali.

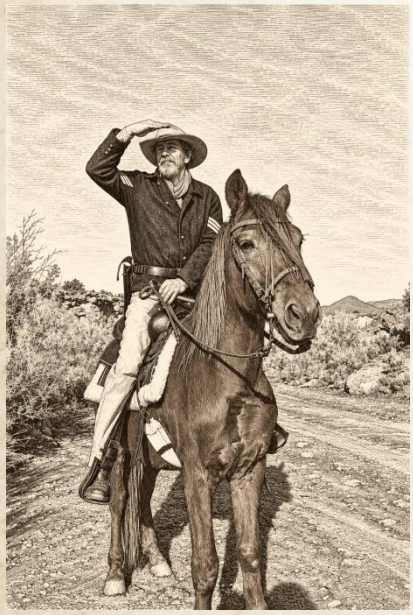
I CAVALLI

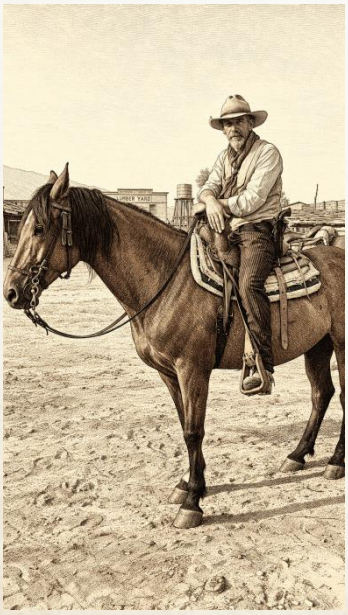
Cavalli e veicoli: i cavalli degli studi saranno presenti e usati dagli stuntman per sequenze e scene predisposte dall'organizzazione. Possono galoppare in città o compiere manovre: fate sempre attenzione ai loro movimenti! Non date loro da mangiare nei recinti e non entrate nei paddock.





Se volete uscire a cavallo, scegliete l'opzione Horse Ride, con posti limitati: scoprirete i canyon e, molto probabilmente, altre avventure!







LA SICUREZZA PRIMA DI TUTTO

NEL DESERTO

Gli studi si trovano in un'area di 280 km² protetta dal 1989: il parco naturale del deserto di Tabernas. Rispettare l'ambiente è essenziale. Portate sempre il telefono carico, obbligatoriamente se seguite una pista nel deserto, per chiamare il numero di emergenza che vi sarà dato e che dovrete salvare nei contatti. Bevete regolarmente e portate una borraccia o bottiglia nella borsa. Coprite la testa al sole. Non partite mai nel deserto in meno di tre: in caso di incidente, uno potrà restare con il ferito e l'altro avvisare o cercare un organizzatore. Bevete, mangiate e riposate regolarmente: la stanchezza eccessiva è pericolosa per voi e per gli altri.

NEGLI STUDI

Non salite sui tetti né forzate porte o finestre. Di notte fate attenzione alle zone poco illuminate. Non usate prese o impianti elettrici senza permesso.

SICUREZZA EMOTIVA

Se l'avventura provoca emozioni troppo intense o difficili, avvisate chi è presente e fate una pausa in una zona fuori gioco o nella Safe Zone della Sede Organizzazione. Lo staff è lì per ascoltarvi.

SALUTE ED EMERGENZE

All'inizio saranno presentate le persone con certificato di primo soccorso o titolo medico. Un kit di primo soccorso sarà sempre disponibile alla Sede Organizzazione.

Ricordate: l'abuso di alcol e l'uso di droghe sono vietati. Chi si comporta in modo inadeguato sarà allontanato dal sito.

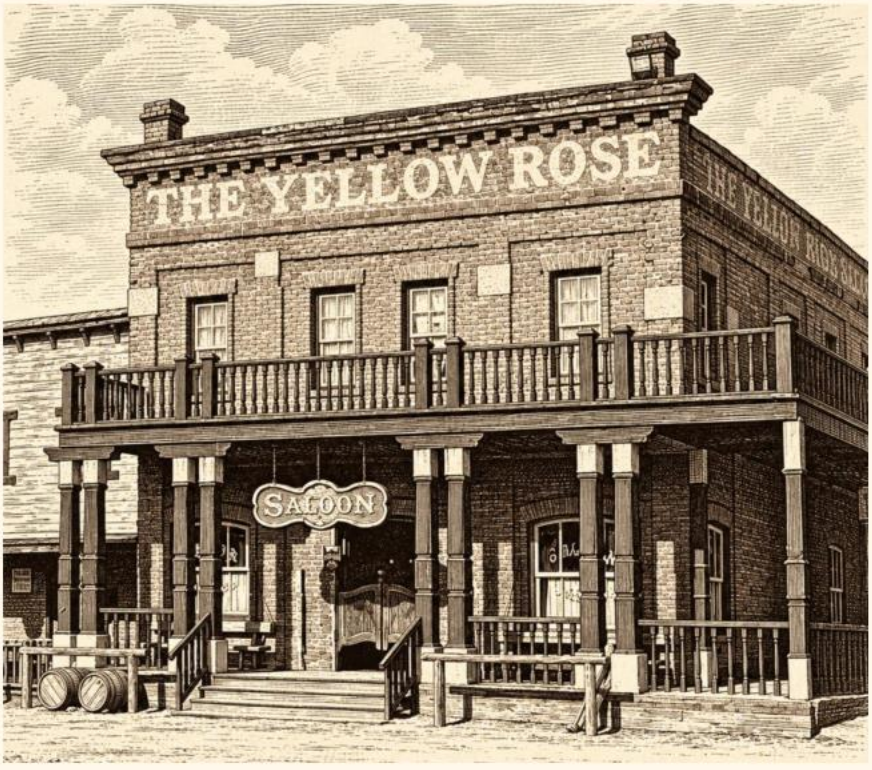
Hope Daily Gazette

The local arizona Pima County News

NOTIZIE DA HOPE

Hope festeggia quindici anni

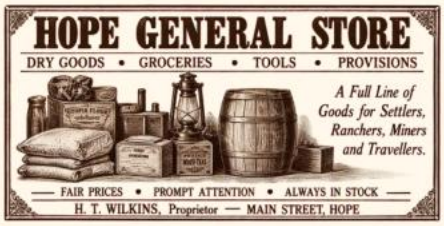
Ancora un segno di prosperità: Hope sarà di nuovo l'attrazione del territorio! Come ogni anno, il sindaco Francis Bellocq organizza i festeggiamenti per la nascita della cittadina, oggi prospera e sorta quindici anni fa da un semplice campo di pionieri. Il programma è ricco di sorprese. Bellocq non ha badato a spese per abitanti e viaggiatori: quasi 1.000 dollari in contanti per il torneo di poker al saloon, la celebre cantante Lizzy Kane e le ballerine di Madame Colette da San Francisco per uno spettacolo eccezionale. È annunciato anche John-Charles Damour, che rallegrerà serate e giochi al saloon.





In memoria di Herrera

A un anno dalla morte, Tomas Herrera manca a molti abitanti di Hope. Ranchero apprezzato da tutti, ha lasciato il ranch alla moglie Elena, che continua a farlo prosperare per renderlo un modello. La città la sostiene e, malgrado il dolore della vedovanza, tutti concordano: la sua forza d'animo e il suo coraggio farebbero impallidire più di un rude cowboy.



Ferrovia: lavori quasi conclusi

Dopo quasi cinque anni di lavori titanici, il governo federale celebra l'avanzamento e la prossima conclusione della ferrovia transcontinentale. Presto si potrà attraversare il paese da est a ovest in treno, mentre già si delineano nuovi progetti di linee.

La corda attende Franz Willburg

Il Marshall e i suoi uomini hanno catturato il celebre capobanda nei pressi di Hope. Tucson ha chiesto il trasferimento, ma Hope, che ha subito le angherie di Willburg e dei suoi uomini, vuole giustizia. Davanti alla fermezza delle autorità locali, il processo è stato rapido. La corda finirà il lavoro dopo il martello della giustizia. Questo calmerà la regione e risparmierà a coloni e convogli brutti incontri nelle Dragoons Mountains. Il signor Bellocq ha annunciato che la taglia sarà devoluta alla città.

Hope non resterà più senz'acqua!

Dopo una stagione molto arida, i cittadini restano impegnati attorno al pozzo principale che rifornisce la città e si sta dimostrando efficace. È servito quasi un anno di lavori e, nonostante alcune proteste, il finanziamento collettivo ha dato frutti ed evitato il peggio. La signora Belmont ha persino installato un bagno al saloon, mentre la lavanderia elogia l'acqua del nuovo pozzo: meno calcare per ottimi bucati annuali. Consultate le tariffe in lavanderia.



CONTATTI

Direzione artistica e produzione
Laurent
laurent@ultimewestern.com
+33 06 25 11 74 78

Produzione e amministrazione Keyros
contact@keyrosimmersive.com

Siti web
www.ultimewestern.com
www.keyrosimmersive.com

THE WILD WEST ADVENTURE

In collaborazione esclusiva con

MINIHOLLYWOOD
THE ORIGINAL WESTERN

Una produzione di

KEYROS
Eccellenza immersiva.