

TENDENZE Con l'inaugurazione di oggi a Padova salgono a quattro nel Veneto le "escape room": si esce risolvendo enigmi

Intrappolati in una stanza buia nuova frontiera del divertimento



PADOVA - Se avete presente i film del genere "Cube - Il cubo" o "Saw - L'enigmista" vi sarà più facile immaginare il contesto: al netto della violenza, c'è una cella da brividi che tiene prigioniera una squadra di giocatori, i quali grazie ad intuizione, cervello, logica, capacità di osservazione e lavoro di gruppo dovranno scoprire indizi, identificare codici, risolvere combinazioni e aprire un lucchetto dopo l'altro per tentare di... "evadere" dalla prigione! Il tutto entro un'ora. Si chiamano "giochi di fuga" e dopo essersi imposti soprattutto nei paesi dell'est (Polonia) e in America, da un anno e mezzo spopolano anche in Italia. Oggi ad esempio - dopo Venezia, Verona e Vicenza (il Friuli V.G. ancora latita) - si inaugura a Padova in via Tiepolo 35 (zona Portello) la quarta "escape room" di Intrappola.TO, il gioco di fuga leader in Italia, con ben 29 di questi locali sparsi in tutta la penisola. La prima stanza italiana ha aperto a Torino nel maggio 2015, per iniziativa dei due imprenditori del settore pubblicitario appassionati di giochi Daniele Massano e Stefano Gnech, e in pochi mesi il gioco, subito virale sui social, si è trasformato in un vero e proprio fenomeno di costume, che ha accumulato già quasi 300.000 giocatori, ha 200.000 followers su Facebook, ha aperto due sedi in Spagna (Madrid e Tenerife) e ne ha in via di apertura altre 10 in Italia e all'estero. Gli organizzatori dicono che in ognuna delle sedi venete accedono in media sei-sette gruppi (da due a sei persone) ogni sabato e ogni domenica, e due o tre nei giorni feriali. Ogni gruppo paga 60 euro per giocare un'ora, e siccome il tasso di successo la prima

L'ESPERTO

«Più che di un gioco un'esperienza immersiva»

De Toffoli: evoluzione moderna della caccia al tesoro

Sergio Frigo

«Più che di un gioco vero e proprio si tratta di un'esperienza immersiva», spiega l'esperto veneziano di giochi Dario De Toffoli, che confessa però di non averlo ancora sperimentato, «anche se c'è una di queste "escape room" proprio vicino al mio Studiogiocchi, a Venezia».

Una realtà, il "laboratorio ludico" di De Toffoli, che proprio quest'anno festeggia il suo trentesimo anniversario e rappresenta ormai un'esperienza consolidata nel settore a livello nazionale, oltre che una vera e propria piccola impresa, tra l'altro eccezionalmente senza implicazioni turistiche, nel centro storico veneziano: «Ci lavoriamo in una decina - afferma De Toffoli, che partecipa anche a diversi tornei, scrive libri e gestisce un blog sul Fatto - e inventiamo giochi da tavolo o realizziamo pagine e riviste di enigmistica per una cinquantina di testate, soprattutto nel periodo estivo. Da ottobre a febbraio invece prepariamo i giochi da tavolo, di cui poi

IL GIOCO

In alto una scena dal film "Cube".

A fianco l'interno di una delle 29 "escape room" di Intrappola.TO, e sotto l'esperto Dario De Toffoli



cediamo le licenze alle aziende editoriali».

Per tornare ai "giochi di fuga", «essi riprendono in chiave innovativa - spiega l'esperto - alcuni aspetti della caccia al tesoro, e possono richiedere competenze diverse a seconda dei temi che sviluppano: servono naturalmente capacità logiche e di osservazione, ma anche fantasia e intuizione, e a volte conoscenze specifiche di matematica o cultura generale. Ricordo di aver visto qualche anno fa nella serie tv "Big Bang Theory" un gruppo di giovani nerd risolvere in 5 minuti i rompicapo per i quali ai concorrenti normali non bastavano varie ore».

volta è di appena il 2%, sono moltissimi coloro che ritornano più volte. Il fatturato mensile, affermano in azienda, raggiunge ormai i 200mila euro al mese.

Intrappola.TO è un'esperienza immersiva a metà tra una caccia al tesoro, un gioco di ruolo dal vivo ed una scena dei film citati all'inizio, senza sangue naturalmente. La squadra (da due a sei giocatori) che si

ritrova chiusa in una stanza, ha un'ora di tempo per scoprire indizi, identificare codici, risolvere combinazioni e aprire un lucchetto dopo l'altro per tentare di riconquistare la libertà. I

IL BUSINESS

**300mila giocatori,
200mila euro mensili**

concorrenti non incontrano nessuno, non c'è neppure una reception, e per accedere alla stanza bisogna digitare un codice che si riceve via mail dopo l'iscrizione: ma a vegliare su di loro (anche per evitare eventuali crisi di panico o procedere immediatamente alla liberazione se venisse richiesto) c'è il personale della cabina di regia dietro la stanza. Gli occupati nei compiti

organizzativi e di supporto sono ormai quasi trecento in tutta Italia.

Per iscriversi e giocare a Intrappola.TO è basta compilare il form on line su www.intrappola.to. Terminato il gioco vi aspetterà, volendo, una foto di gruppo da postare sulle pagine Facebook, che contano 150 mila amici.

S.F.

© riproduzione riservata