

Delitto a Villa Cardamone

Una cena con delitto da giocare a casa

da 6 a 8 giocatori · quattro portate · una sola verità

l'orologio della cantina si è fermato alle 22:41

Questa è un'anteprima: tre pagine vere del gioco. Ogni giocatore riceve solo il suo file: le schede degli altri non si aprono.

© Serata Gialla — uso personale e domestico. Personaggi, luoghi e fatti sono inventati.

DA LEGGERE AD ALTA VOCE · ROUND 1

L'antefatto

Ripa, mercoledì 14 ottobre 2026. La sera.

Villa Cardamone sta in cima alla collina, dove il vento gira sempre dalla parte sbagliata. Corrado Cardamone l'aveva comprata a trentadue anni, con i soldi di due vendemmie e un prestito che non ha mai raccontato a nessuno. Da allora ha fatto vino, ha fatto soldi, e ha fatto arrabbiare più o meno tutti quelli che sono seduti a questo tavolo.

"Ieri sera, alle sette, ci ha chiamati uno per uno. «Domani mattina il notaio legge il testamento», ha detto. «Voglio che ci siate tutti.» Non ha aggiunto altro, e nessuno ha avuto il coraggio di chiedere."

"Stamattina alle sette Carmela è scesa in cantina a prendere l'acqua. Corrado era a terra, a due metri dalla scala, con la testa girata dalla parte sbagliata anche lui. I carabinieri hanno detto: probabile caduta. Nel pomeriggio è passato il medico legale: il referto definitivo arriva domani."

"Ma l'orologio della cantina si è fermato alle ventidue e quarantuno. E un uomo che cade da una scala non si ferma a due metri dalla scala."

"Siamo a cena perché la cena era già organizzata, e perché nessuno di noi ha il coraggio di andarsene per primo. Da qui non si esce finché non sappiamo chi è stato. Abbiamo quattro portate di tempo."

— fine della lettura —

La sera di ieri, quello che tutti sanno

ORA	COSA È SUCCESSO
20:30	Cena in villa. C'erano tutti tranne il cantiniere e il vicino.
21:00	Corrado e Matteo alzano la voce nello studio. Si sente dal corridoio.
21:45	Il notaio Sanna saluta e se ne va.
22:00	Corrado si chiude nello studio con un registro sotto il braccio.
22:20	Corrado scende in cantina. Lo sentono sulla scala.
22:30	Il cane abbaia. **Una volta sola.**
22:41	L'orologio della cantina si ferma.
07:00	Carmela trova il corpo.

DA MANDARE DUE GIORNI PRIMA · UNO PER OSPITE

Gli inviti

Copiali e mandali su WhatsApp: prima il messaggio di gruppo (completa giorno, ora e posto), poi a ognuno il suo, insieme al **suo file**. Servono a far arrivare tutti già dentro la storia, senza svelare niente agli altri.

A tutti, il messaggio di gruppo

> "Villa Cardamone. Corrado Cardamone è morto in cantina la notte prima della lettura del testamento, e i carabinieri hanno scritto «probabile caduta». Non è così. Ci vediamo _____ alle _____ da _____: ceniamo insieme e, fra una portata e l'altra, scopriamo chi è stato. Ti arriva un messaggio privato con il tuo personaggio: non dirlo a nessuno. Non devi preparare niente, non devi recitare. Porta solo fame e sospetto."

A chi fa Ines

Tu sei **Ines**, la seconda moglie. In questa casa ti chiamano «la seconda» da sei anni. Stasera qualcuno tirerà fuori quello che hai bruciato nel camino.

A chi fa Matteo

Tu sei **Matteo**, il figlio. Mandi avanti la tenuta da dieci anni senza avere la firma in banca. E hai un problema con i numeri che stasera verrà fuori.

A chi fa Rosa

Tu sei **Rosa**, la figlia. Sei tornata dopo tre anni perché te l'ha chiesto lui. E in valigia hai portato una cosa che stasera ti farà guardare storto.

A chi fa il notaio

Tu sei **Vittorio Sanna**, il notaio di famiglia da trent'anni. Nella tua borsa c'è una cosa che rovinerà la serata a qualcuno.

A chi fa Carmela

Tu sei **Carmela**, la governante da trent'anni. Sai tutto di questa casa, e una cosa che sai vale più di tutte le altre messe insieme.

A chi fa Nico

Tu sei **Nico**, il cantiniere. Sei il più giovane e il più bravo, e il signor Corrado voleva licenziarti. Nessuno sa perché.

A chi fa Bianca

Tu sei **Bianca Ferrante**, giornalista di vino. Sei arrivata per un articolo gentile. Non sarà un articolo gentile.

A chi fa Tullio

Tu sei **Tullio Ranieri**, il vicino. Volevi quel vigneto da sei anni. Il mese scorso ci eri quasi riuscito.

FINE DELL'ANTEPRIMA

Il resto è in busta.

Queste tre pagine sono vere: la copertina, l'antefatto che si legge a tavola con l'aperitivo e gli inviti da mandare due giorni prima.

Nel gioco completo

- La guida per chi organizza: cosa preparare e cosa leggere a ogni portata.
- Otto schede personaggio, due pagine a testa: chi sei, dov'eri, il segreto da confessare, la domanda da fare e le risposte già pronte, cosa dire quando escono le prove.
- Un oggetto per ogni personaggio da ritagliare e mettere sul tavolo al momento giusto (lettere, biglietti, contratti: sembrano veri) e i documenti del caso: il registro dei carichi, il referto, la quietanza.
- Cartellini segnaposto, fogli dell'accusa e tre carte aiuto se il tavolo si blocca.
- La soluzione in un file a parte, con la scena finale da leggere ad alta voce.

seratagialla.com · 24,90 € · lo ricevi subito per email.