

PARTE 12: IL VILLAGGIO DI GHISA

La classe – con astuzia e abilità – riesce a sfuggire ai soldati e dopo poco, varca le soglie del villaggio di Ghisa. Nel cuore di una rigogliosa valle, sorge un pittoresco villaggio abitato da oche dalle sembianze umane, il cui affascinante aspetto cela una straordinaria forza. Queste creature conducono una vita equilibrata e pacifica, praticando la meditazione e vivendo in armonia con la natura. Quando il sole tramonta, il loro canto melodioso risuona tra gli alberi, diffondendo serenità nell'aria. Pur essendo abili combattenti, esse prediligono la via della saggezza e della comprensione, risolvendo i conflitti attraverso il dialogo. In questo villaggio, tra gli abitanti e l'ambiente in cui vivono c'è amore e rispetto reciproco.



Un'oca si avvicina alla classe e l'accoglie. «Benvenuti» dice l'oca con voce calma «so che siete venuti qui per compiere il Grande Salto. Purtroppo, non siete ancora pronti e farlo adesso sarebbe rischioso. Vi alleneremo noi, con le tavole delle Formule Sacre».

«Cosa sono le tavole delle Formule Sacre?» chiede la classe incuriosita.

«Le tavole sono pergamene la cui origine si perde nel tempo» risponde calma l'oca «sono state create dalle nostre Madri e dai nostri Padri per allenare l'intelletto e l'anima. Sono in tutto tredici e per compiere il grande salto dovrete risolverle tutte. Le tavole contengono giochi fra due giocatori, ma l'obiettivo non è vincere come nel caso di tutti i giochi che avete visto fino a questo momento: l'obiettivo è capire quale dei due giocatori ha una strategia vincente e perché. I due giocatori si chiamano **P** e **O**».