



GIOCHIAMOCI L'IRPINIA
GIOCO DI CONOSCENZA
DELLA COMUNITA' MONTANA SERINESE SOLOFRANA
 (da 2 a 6 giocatori o da 2 a 6 squadre di più giocatori)

CONTENUTO DELLA SCATOLA:

La scatola contiene:

- 1 tabellone rappresentante la Comunità Montana Serinese Solofrana, suddiviso secondo i confini comunali in dodici territori
- pedine tematiche suddivise in 4 categorie di gioco (Naturalistica, Culturale, Storica, Eno-gastronomica), per un totale di 96 pedine di 6 colori differenti (un colore per ogni giocatore, per una dotazione massima di 16 pedine a giocatore)
- 16 pedine-bandierine, 4 bandierine per ognuno dei 6 colori di gioco
- un mazzo di 12 carte-territorio, ogni carta riporta il nome di uno dei 12 Comuni
- 6 scatole contenenti 12 mazzi di schede-domande: un mazzo per ognuno dei 12 Comuni della Comunità Montana Serinese Solofrana, ogni scheda-domanda contiene 4 domande relative alle 4 diverse tematiche di gioco (Naturalistica, Culturale, Storica, Eno-gastronomica)
- CD rom
- Regolamento di gioco
- Scatola pedine

SCOPO DEL GIOCO

Essere il primo tra i giocatori ad "acquisire la conoscenza" di tutti i propri *Territori-obiettivo* (che assegnati in partenza saranno tenuti nascosti agli avversari) Partendo dai Comuni sorteggiati inizialmente, si faranno avanzare verso i *Territori-obiettivo* le proprie pedine tematiche, le quali si muoveranno, attraverso territori comunali confinanti rappresentati sul tabellone, solo dopo aver risposto correttamente alla relativa domanda tematica.

La conoscenza acquisita del *territorio-obiettivo* avverrà quando su di esso il giocatore sarà riuscito a posizionare, in seguito agli opportuni spostamenti, 4 differenti pedine tematiche del proprio colore, dimostrando dunque di aver risposto correttamente a 4 domande tematiche (Naturalistica, Culturale, Storica, Eno-gastronomica) relative a quel *territorio-obiettivo*.

MODALITA' IN BASE AL NUMERO DI GIOCATORI

Il numero di *Territori-obiettivo* di cui acquisire la conoscenza e il numero di pedine con cui giocare varia in base al numero dei partecipanti al gioco, come illustrato nel seguente schema:

Numero di giocatori	<i>Territori-obiettivo</i> da acquisire	Comuni di partenza su cui posizionare le 4 pedine tematiche	Numero complessivo di pedine tematiche da distribuire ad ogni giocatore
2	3	4	16 (4 per ogni tematica)
3	3	4	16 (4 per ogni tematica)
4	3	3	12 (3 per ogni tematica)
5	2	2	8 (2 per ogni tematica)
6	2	2	8 (2 per ogni tematica)

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Si dispone al centro del tavolo il tabellone di gioco, rappresentante la Comunità Montana Serinese-Solofrana.

In base alle modalità dello schema precedente:

2. Ogni giocatore preleva il necessario numero di pedine del colore prescelto.

3. Vengono distribuite ai giocatori le carte dei Comuni per l'assegnazione dei *Comuni di partenza*.

4. Ogni giocatore dispone 4 pedine di differente tematica su ognuno dei Comuni di partenza che gli è stato sorteggiato.

(es. se i partecipanti al gioco sono 4 allora verranno distribuite tre carte ciascuno; il giocatore che riceve le carte di Montoro Superiore, Serino, e Cesinali, allora dovrà disporre 4 pedine dello stesso colore ma di tematiche differenti sul territorio di Montoro Superiore, 4 pedine dello stesso colore ma di quattro tematiche differenti su Serino e 4 pedine dello stesso colore ma di quattro tematiche differenti su Cesinali)

5. Ritirate le carte dei Comuni ed opportunamente mescolate, vengono nuovamente distribuite per l'assegnazione dei *Territori-obiettivo*, che saranno conservate dai giocatori coperte ed opportunamente nascoste agli avversari; (ES. numero giocatori 4, 3 saranno i comuni di partenza per ogni giocatore su cui posizionare le pedine, 3 i territori obiettivo da acquisire per ogni giocatore).

6. Sono infine sistemati sul tavolo i mazzi di schede domande relative alle 4 tematiche di gioco (Naturalistica, Culturale, Storica, Eno-gastronomica).

INIZIA IL GIOCO

Il primo turno spetta al giocatore scelto a sorte che, avendo sempre presente la meta dei propri *territori-obiettivo*, sceglie su quale territorio comunale, confinante con i propri comuni di partenza, vuole avanzare e con quale pedina tematica. Il turno di ogni giocatore termina quando risponde in modo errato e la mano passa al giocatore alla sua destra.

MODALITA' DI "SPOSTAMENTO" DELLE PEDINE

Durante tutto la durata del gioco ogni giocatore, al proprio turno, può scegliere liberamente la propria strategia di avanzamento delle diverse pedine, ciò significa che ad ogni scelta può individuare, tra tutte le proprie pedine e tra tutti i territori comunali su cui esse siano posizionate, quale pedina tematica far avanzare e verso quale territorio (purché confinante geograficamente) senza tenere in considerazione quale sia stato lo spostamento precedente.

(Per esempio: al mio turno di gioco ho scelto di spostare la pedina culturale dal territorio di S.Michele a quello di Serino; successivamente, sia in caso di risposta esatta che errata, cioè sia se continuo il mio turno o se lo riprendo al prossimo giro, posso scegliere di spostare la pedina enogastronomica da Montoro Sup. a Solofra, senza nessun obbligo di "continuare" la scelta precedente)

LA SCELTA DELLA PEDINA TEMATICA da far avanzare determinerà la tematica (Naturalistica, Storica, Enogastronomia o Culturale) a cui dover rispondere per poterla spostare

(es. se le mie pedine sono sul Comune di Solofra e scelgo di spostare sul territorio di Serino la pedina Naturalistica, dovrò rispondere alla domanda Naturalistica presente sulla scheda domanda prelevata dal mazzo relativo al Comune di Serino)

LA SCELTA DEL COMUNE su cui avanzare, individuato ovviamente tra quelli confinanti al territorio su cui già si è posizionati con la pedina da spostare, può comportare la seguente casistica:

- il territorio comunale scelto è libero da pedine tematiche di altri giocatori**
in tal caso viene formulata la domanda:
 - in caso di risposta esatta il giocatore sposta la pedina e continua il proprio turno scegliendo nuovamente dove avanzare, con quale pedina e continuando dunque a rispondere a nuove domande;
 - in caso di risposta errata, passa il turno al giocatore posizionato a destra.
- il territorio comunale scelto è occupato da pedine di altri giocatori, ma sono tematiche differenti da quella scelta**
in tal caso, come nel precedente, viene formulata la domanda, relativa al Comune e alla tematica scelti e, come precedentemente
 - in caso di risposta esatta, il giocatore sposta la propria pedina tematica e continua il proprio turno scegliendo nuovamente dove avanzare, con quale pedina e continuando dunque a rispondere a nuove domande;
 - in caso di risposta errata, passa il turno al giocatore posizionato a destra
- sul territorio comunale scelto è già presente la pedina tematica scelta dal giocatore di turno, ma di un altro colore e dunque appartenente ad un avversario**
in tal caso il giocatore di turno deve confrontare la propria conoscenza di quel Comune con quella dell'avversario la cui pedina è presente sul territorio in questione. Tale raffronto avviene sulla base di domande poste ad entrambi i giocatori, secondo la modalità descritta nel paragrafo successivo "confronto di conoscenza"
- sul territorio comunale scelto sono presenti più di una pedina tematica scelta dal giocatore di turno, appartenenti a più di un avversario**
in tal caso il giocatore di turno sceglie, tra gli avversari presenti con la stessa pedina tematica sul territorio in questione, quello con cui dovrà tenere il confronto di conoscenza

CONFRONTO DI CONOSCENZA TRA DUE GIOCATORI

Il giocatore di turno (sfidante) e quello chiamato a confrontarsi (sfidato) devono rispondere, uno alla volta, ognuno ad una domanda diversa sulla tematica che lo sfidante vuole far avanzare pescata dal mazzo di schede relativo al Comune conteso per il confronto. In base alle risposte di entrambi si verificheranno gli spostamenti come nel successivo schema esemplificativo

Esempio: il giocatore sfidante la cui pedina naturalistica si trova su Cesinali, sceglie di spostarla sul Comune di S. Stefano, sul quale si trova la pedina naturalistica del giocatore sfidato. Allora un terzo giocatore leggerà prima allo sfidante e poi allo sfidato domande naturalistiche differenti pescate da due schede-domande del Comune di S.Stefano



AMICI DELLA TERRA / CLUB DELL'IRPINIA - ONLUS
 Largo Scoca ,2 Avellino

amiterav@libero.it

www.giochiamocilirpinia.it



Friends of the Earth International

Risposta sfidante	Risposta sfidato	Pedina sfidante	Pedina sfidato
corretta	corretta	Si sposta sul comune scelto per il confronto e continua il proprio turno di gioco <i>(sposta la pedina naturalistica dal Comune di Cesinali al comune di S. Stefano)</i>	Si sposta su un Comune a scelta tra quelli confinanti al territorio di confronto o decide di non muoversi <i>(sposta la pedina naturalistica su un Comune scelto tra quelli confinanti con S. Stefano o di non muoversi)</i>
errata	errata	Resta fermo al proprio posto e passa il turno di gioco <i>(terrà la pedina naturalistica ferma sul Comune di Cesinali e passa il turno)</i>	Resta fermo al proprio posto <i>(terrà la pedina naturalistica ferma sul Comune di S. Stefano)</i>
corretta	errata	Si sposta sul comune scelto per il confronto e continua il proprio turno di gioco <i>(sposta la pedina naturalistica dal Comune di Cesinali al comune di S. Stefano)</i>	Si sposta sul Comune da cui si muove lo sfidante <i>(sposta la pedina naturalistica dal Comune di S. Stefano a quello di Cesinali)</i>
errata	corretta	Resta fermo al proprio posto e passa il turno di gioco <i>(terrà la pedina naturalistica ferma sul Comune di Cesinali e passa il turno)</i>	Si sposta su un Comune a scelta tra quelli confinanti al territorio di confronto o decide di non muoversi <i>(sposta la pedina naturalistica su un Comune a scelta tra quelli confinanti con S. Stefano o di non muoversi)</i>

ACQUISIZIONE DELLA CONOSCENZA DEL PROPRIO TERRITORIO- OBIETTIVO

L'acquisizione della conoscenza avviene quando un giocatore riesce a portare 4 pedine tematiche differenti sul proprio *territorio-obiettivo*. Solo a questo punto rivelerà agli avversari la meta raggiunta ritirando le pedine tematiche da quel Comune e sostituendole con la pedina-bandierina del proprio colore, così da indicare chiaramente agli avversari la raggiunta "acquisizione della conoscenza" .

PASSAGGIO PER UN COMUNE GIA' "ACQUISITO"

Quando un giocatore avversario decide di far passare la propria pedina per un Comune già "acquisito" da un altro giocatore, si limiterà a rispondere alla domanda relativa senza possibilità di confronto con il titolare del Comune acquisito; potrà invece sostenere il raffronto di conoscenza, se sul territorio già acquisito, sono presenti pedine tematiche di passaggio appartenenti ad altri giocatori.

COINCIDENZA DEL COMUNE DI PARTENZA CON IL COMUNE- OBIETTIVO

Il giocatore che casualmente ha ricevuto come *Territorio-obiettivo* lo stesso che precedentemente gli era stato assegnato come Comune di partenza, per non essere spostato da eventuali *confronti di conoscenza*, dovrà rivelare agli avversari questo suo vantaggio posizionando sul territorio in questione, oltre alle proprie 4 pedine tematiche, anche la pedina bandierina.

Ciò non significa che egli ha già "acquisito" il territorio, ma solo che in caso di passaggio di pedine avversarie egli non dovrà sostenere il *confronto di conoscenza*; Egli, infatti, per acquisire definitivamente la conoscenza di quel comune dovrà comunque rispondere correttamente a quattro domande tematiche differenti.

In qualunque momento del gioco, sempre ovviamente al proprio turno, potrà scegliere di rispondere alle tematiche del comune già segnalato come suo "obiettivo" e, in caso di risposta esatta, ritirare la pedina della corrispondente tematica dal territorio comunale in oggetto.

In caso di risposta errata dovrà, come sempre, passare il turno al giocatore alla propria destra.

Ritirate tutte le 4 pedine(Enogastronomia, Culturale, Storica, e Naturalistica) dal territorio comunale segnalato, potrà dichiarare acquisita la conoscenza di quel suo *Territorio-obiettivo*, lasciando posizionata su di esso la sola bandierina.

VITTORIA e PREMIO

Il primo fra i giocatori che acquisisce la conoscenza di tutti i propri *Territori-obiettivo*, **VINCE!**

Il premio, per tutti i partecipanti, è aver acquisito, giocando, una maggiore conoscenza di questo territorio dalle mille risorse.



Intervento cofinanziato dalla U.E.
 -Fondo FEOGA -
 P.O.R.Campania 2000-2006
 Misura 4.14 tipologia a3

