



UN FINE SETTIMANA A ROMA

SCOPRI LA CITTÀ E IMPARA

L'ITALIANO GIOCANDO a partire da 14 anni, per 2–5 giocatori

L'idea del gioco

I giocatori effettuano un tour nella città di Roma. Ogni giocatore muove la sua pedina attraverso la città, iniziando dalla propria casella di partenza, sui riquadri della piantina. Ciascun giocatore si dovrà dirigere verso le attrazioni turistiche contrassegnate e lì risponderà a domande che gli consentiranno di guadagnare o cedere le carte illustrate. Rispondendo correttamente alle domande avrà anche la possibilità di prendere il taxi, l'autobus o la metropolitana. Con un po' di tattica e un po' di fortuna ai dadi riuscirà ad avvantaggiarsi e a "provocare" gli altri concorrenti.

Materiale a disposizione

- 1 piantina della città di Roma
- 5 pedine e 4 chip-contrassegno per ogni giocatore, dello stesso colore delle pedine
- 5 carte ARRIVO
- 295 carte
- 50 carte illustrate raffiguranti le attrazioni turistiche di Roma contrassegnate sulla piantina
- 1 dado
- 60 chip-viaggio



Qual è il livello di conoscenza del vostro italiano?

Il gioco tiene conto delle diverse conoscenze di italiano dei giocatori. Per questo ogni carta contiene due domande di livelli linguistici diversi: la prima domanda è linguisticamente più facile (livello 1) e la seconda è più difficile (livello 2). Prima di iniziare a giocare si stabilisce il livello linguistico di ogni giocatore sulla base delle singole conoscenze grammaticali e lessicali. Se il livello del giocatore è 1 risponderà alla prima domanda di ogni carta, se il livello è 2 risponderà alla seconda domanda. Aiutatevi, meno esperti! Le possibilità di vittoria dei singoli giocatori non si riducono se ci si aiuta a vicenda a superare problemi di pronuncia o di comprensione. Ricordate, infine, che ci sono due tipi di domande: quelle di cultura generale e quelle sulla lingua italiana.




Preparazione

1. mettere la piantina al centro del tavolo
2. ogni giocatore prende una pedina, 2 chip-contrassegno del colore della sua pedina e 3 chip-viaggio
3. i giocatori stabiliscono a quale livello giocherà ciascuno di loro (vedi nota a pagina 1)
4. mischiare le carte ARRIVO – ogni giocatore estrae una carta e la tiene coperta
5. ogni giocatore piazza la sua pedina sulla casella di partenza indicata sulla sua carta ARRIVO
6. mischiare le carte illustrate e distribuirne 2 ad ogni giocatore che le metterà scoperte sul tavolo. Mettere il mazzo delle altre carte illustrate accanto alla piantina
7. mischiare le carte con le domande e metterle nell'apposito spazio della scatola


Significato dei simboli sul dado

 **A piedi** – si avanza di una casella senza cedere chip

 **Jolly** – si avanza da 1 a 4 caselle senza cedere chip

 **Taxi** – si avanza da 1 a 4 caselle. Costo del viaggio: 2 chip

 **Autobus** – si avanza di 1 o 2 caselle. Costo del viaggio: 1 chip

 **Metropolitana** – si avanza fino a una delle fermate della metropolitana più vicina. Da qui si può arrivare dove si vuole rimanendo sulla stessa linea della metropolitana. La fermata più vicina è quella che si trova sullo stesso riquadro nel quale si trova attualmente la pedina o quella in un riquadro confinante. Se la fermata si trova a 2 o più caselle di distanza si sta fermi un turno. Costo del viaggio: 1 chip fino a 3 fermate, 2 chip a partire da 4 fermate

Chi vince?

Vincitore del gioco è chi riesce a cedere per primo le sue 2 carte illustrate, ne ha guadagnate almeno 2 nuove ed è tornato alla sua casella di partenza.

Nota: Se si vuole prolungare la durata del gioco o se si gioca in 2 o in 3 si consiglia di fissare a 3 o a 4 il numero delle carte da cedere e da guadagnare (in questo caso all'inizio della partita si distribuiscono ai giocatori 3 o 4 carte illustrate e lo stesso numero di chip-contrassegno).





Si parte

Ogni giocatore guarda le sue carte illustrate. I riquadri sulla cartina fino ai quali dovrà avanzare corrispondono alle *coordinate o ai numeri delle immagini* riportate sulle carte illustrate. Ciascun giocatore piazza le sue chip-contrassegno sulle attrazioni turistiche corrispondenti alle sue carte illustrate.

Inizia il giocatore più giovane, che tira il dado e fa avanzare la sua pedina a seconda del simbolo. Il giocatore potrà avanzare in linea retta in tutte le direzioni, ma non in diagonale. Avanzando non potrà "svoltare", né cambiare direzione.

Se arriva a un riquadro *in cui si trova un'attrazione turistica corrispondente a una sua carta illustrata (casella con chip-contrassegno)*, il giocatore alla sua destra dovrà estrarre una carta con domanda e leggerla ad alta voce. Se risponde correttamente potrà **cedere la sua carta illustrata** (mettendola sul mazzo delle carte illustrate) e **prendere una chip-viaggio**. *Infine toglierà la sua chip-contrassegno dalla casella.*

Se il giocatore arriva a un'attrazione turistica *sulla quale non c'è nessuna chip-contrassegno* (né la sua né quella di un altro giocatore), risponderà lo stesso a una domanda. Se risponde correttamente potrà **prendere una chip-viaggio** e **prendere dal mazzo la carta illustrata** relativa all'attrazione. Se la carta è già nelle mani di un altro giocatore *gliela toglierà!*

Ogni singolo giocatore sceglierà in quale ordine tentare di cedere le proprie carte illustrate e di guadagnarne di nuove.

Nota: *I giocatori scoprono le proprie carte illustrate in modo che queste possano essere viste dai concorrenti (per dar loro la possibilità di "rubarsele" a vicenda).*

Il giocatore che riesce a cedere le 2 carte illustrate ricevute all'inizio del gioco e ne ha guadagnate almeno altre 2 *tornerà verso il riquadro di partenza*. Anche se durante il percorso viene a trovarsi su un riquadro in cui compaiono le attrazioni turistiche (senza chip-contrassegno) dovrà rispondere alle domande. Se risponde correttamente potrà avanzare **da 1 a 3 caselle**, in caso contrario dovrà **cedere una carta illustrata** (posandola sul mazzo delle carte illustrate).

Il giocatore deve raggiungere precisamente la casella di partenza. Se il risultato del dado non glielo consente dovrà rimanere fermo e avrà la possibilità di raggiungere il traguardo solo al turno successivo.

Scegliere
l'itinerario

Tirare i dadi
e avanzare

Cedere le
carte illustrate

Guadagnare le
carte illustrate

Tornare
indietro

Raggiungere
il traguardo



Che cosa succede se...

... un giocatore non risponde correttamente alla domanda?

Peccato, rimane a mani vuote. Al prossimo turno dovrà spostarsi e potrà tornare sulla stessa casella solo più tardi. Se si trova già sulla strada del ritorno verso la casella di partenza, dovrà cedere una delle sue carte illustrate.

... un giocatore arriva su un riquadro sul quale sono presenti più attrazioni turistiche?

Il giocatore, rispondendo correttamente a una domanda, potrà scegliere la carta illustrata da prendere tra le attrazioni presenti nel riquadro (ciò vale solo per le attrazioni sulle quali non ci sia già una chip-contrassegno). Si consiglia di scegliere un'attrazione la cui carta illustrata sia in possesso di un altro giocatore.

... un giocatore non ha più chip-viaggio a disposizione?

Potrà vendere in qualsiasi momento agli altri giocatori una carta illustrata in cambio di 2 chip-viaggio, sempre che ci sia un altro giocatore disposto a comprarla. Se i concorrenti disposti a comprarla sono più di uno, il giocatore stesso deciderà a chi vendere. In alternativa potrà rimettere sul mazzo tutte le carte illustrate da lui possedute prendendo in cambio una chip-viaggio (ciò non vale naturalmente per le carte illustrate che deve cedere!). Se il giocatore non è in possesso di carte illustrate da barattare potrà avanzare solo se tirando il dado usciranno i simboli Jolly o A piedi.

... un giocatore arriva a un riquadro su cui c'è già la pedina di un altro giocatore?

La pedina dell'altro giocatore deve tornare alla sua casella di partenza. L'avversario può evitare di tornare indietro cedendogli 1 carta illustrata (ma non una di quelle iniziali che deve cedere per vincere) o 2 chip-viaggio.

Buon divertimento!



Alle Rechte vorbehalten
© 2010 Grubbe Media GmbH
www.grubbemedia.de

Idee und Konzeption: Inez Sharp / Gerhard Grubbe
Inhalte: Mitglieder und freie Mitarbeiter des ADESSO-Redaktionsteams – www. adesso-online.de
Rossella Dimola, Chefredakteurin ADESSO
Mario Trabalza, Stellvertr. Chefredakteur ADESSO
Autoren: Marina Collaci und Anna Mandelli

Übersetzung und Lektorat: Andrea Balzer, Monica Guerra, Agnes Luk, Isadora Mancusi
Design: agenten.und.freunde.de – www.a-u-f.de
Björn Hölle, Martina Dobrindt
Bildredaktion: Isadora Mancusi
Kartografie: Astrid Fischer-Leitl
Bildnachweis: © Bildagentur Huber/Sime