

Sulle orme di Paolo

AMBIENTAZIONE

Se non conosci ancora i viaggi missionari di san Paolo, ecco l'occasione giusta per attraversare il Mediterraneo con il grande Apostolo. Parti da Antiochia e raggiungi Roma in un percorso terrestre e marino con tappe e domande.

Ogni turista visita luoghi e conosce culture diverse, anche tu puoi essere un viaggiatore che rivive il passato dell'antica Roma al tempo di Paolo. Segui le sue orme e visita le località lungo la mappa del Mediterraneo: ritroverai luoghi e abitudini, aneddoti e storie che appartengono alla cultura di tutti noi.

Attraverso un percorso che ricalca storicamente quello dei suoi pellegrinaggi principali, ogni giocatore si cala nei panni del viaggiatore, andando a raccogliere, lungo le tappe di questo viaggio immaginario, le tessere che formeranno il disegno finale dell'icona di Paolo che cade da cavallo. Il Mediterraneo, con le sue antiche città d'arte, è lo scenario per questa avvincente gara. Segui le orme di Paolo fino a Roma e vinca il migliore!

DOTAZIONE

- 1 tabellone,
- 1 dado,
- 6 segnalini colorati,
- 6 puzzle il cui retro è abbinato ai colori dei segnalini,
- 1 libretto-domande,
- 1 libretto contenente notizie e informazioni sui viaggi di Paolo,
- 1 regolamento.

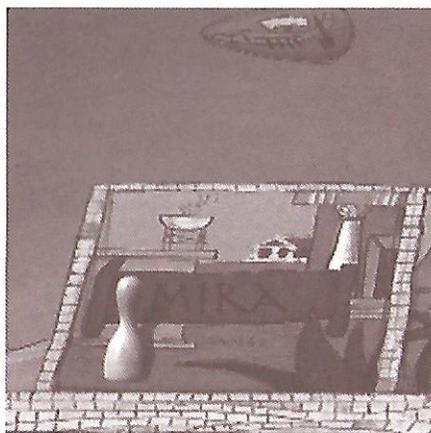
SCOPO DEL GIOCO

Muovendo a turno col dado, i giocatori devono percorrere il tragitto segnato sul tabellone, seguendo le orme (per i tratti terrestri) e le triremi (per i tratti navali) fino alla fine, raccogliendo le tessere del puzzle e ricomporre l'immagine completa. Il primo giocatore che raggiunge Roma e risponde esattamente alla domanda che gli dà diritto alla tessera finale, vince.

REGOLAMENTO 11 e + anni (MAXI)

Si sorteggia l'ordine di gioco (con il dado o con altro sistema) e il giocatore con il punteggio più alto sarà il primo a giocare, seguito dal giocatore alla sua sinistra e così via in senso orario. Ogni giocatore sceglie un puzzle e un segnalino, di uguale colore, tra quelli disponibili e pone quest'ultimo sulla casella di partenza (Antiochia). Disfa il puzzle in tessere sciolte e le tiene avanti a sé mischiate e coperte, per le successive fasi di gioco. Al suo turno ogni giocatore tira il dado e avanza di tante caselle quante indicate dal punteggio del dado stesso, lungo il percorso contraddistinto dalle orme (sulla terra) e dalle triremi (sul mare).

ATTENZIONE: se col tiro del dado ottiene un punteggio uguale o superiore a quello necessario per raggiungere una città contrassegnata dalla tessera in stile romano (vedi legenda del tabellone), deve comunque fermarsi e porre il suo segnalino nella casella corrispondente alla città raggiunta, sul bordo del tabellone e superare la prova della domanda. Il segnalino va posizionato nell'area ESTERNA della città (zona desertica).



In tutte le città col cartiglio (ad es. Siracusa), proseguirà invece come se fosse una normale casella di percorso.

ESEMPI DI MOVIMENTO

Il giocatore A è a Salonicco, tira il dado e ottiene un 6. Si muove di 6 caselle superando Atene perché è una città con cartiglio che non ferma il passaggio.

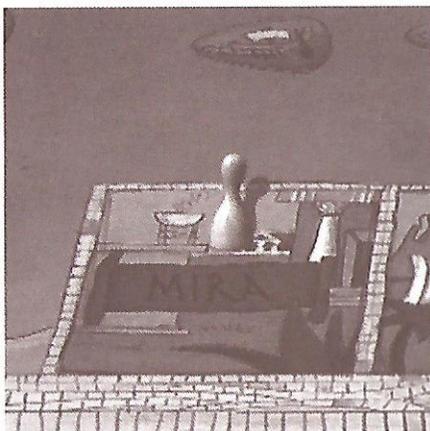
Il giocatore B da Filippi tira il dado e ottiene un 4 ma si muove di sole 3 caselle perché alla terza raggiunge Salonicco (che è una città con tessera). Quindi sposta il segnalino nella zona desertica esterna al riquadro di Salonicco sul bordo del tabellone, per poi rispondere alla domanda.

Ogni volta che un giocatore si ferma in una città contraddistinta dalla tessera in stile romano, per poter proseguire al turno successivo, deve rispondere esattamente a una domanda tra quelle del libretto-domande.

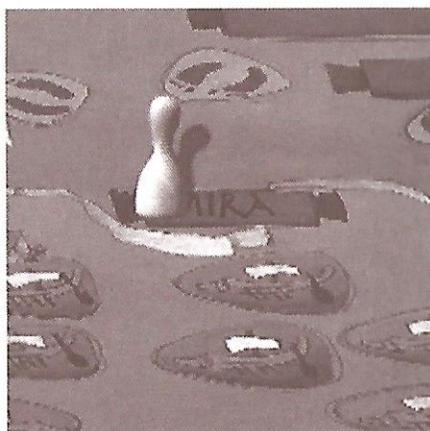
PROCEDURA: il giocatore (A) che si sottopone alla prova della domanda tira il dado una prima volta e un altro giocatore (B) gira tante pagine del libretto-domande quante indicate dal punteggio ottenuto. Poi il giocatore A tira il dado una seconda volta e il giocatore B legge la domanda corrispondente al punteggio indicato dal dado stesso, confrontando naturalmente i numeri sulla colonna MAXI, più esterna. Il giocatore A sceglie la sua risposta tra le due che gli sono proposte e il giocatore B confermerà l'esattezza o meno della risposta leggendo la soluzione sul retro della pagina. Per le risposte successive si inizierà a contare dalla pagina del libretto dell'ultimo tentativo effettuato.

Se un giocatore non risponde esattamente alla domanda dovrà nuovamente riprovare con la stessa procedura al turno successivo, finché non riesce a rispondere esattamente.

In caso positivo invece il giocatore prenderà una tessera del suo puzzle (necessaria per ricostruire l'immagine scomposta) e sposterà il suo segnalino dall'esterno all'interno della città a bordo tabellone, superando la tessera con il nome della città.



Al turno successivo riprenderà il viaggio sul percorso del tabellone, partendo dalla casella della stessa città.



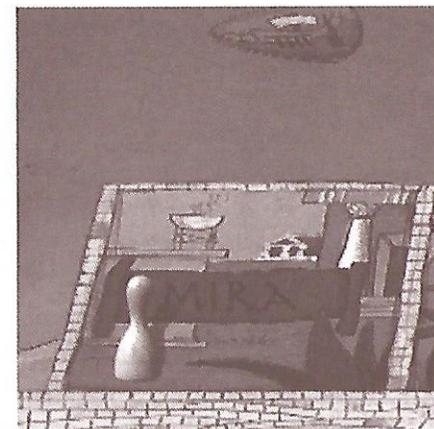
TERMINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando un giocatore, arrivato nella casella di Roma, risponde esattamente alla domanda, prende l'ultima tessera e compone interamente il suo puzzle.

REGOLAMENTO 8 - 10 anni (MINI)

Si sorteggia l'ordine di gioco (con il dado o con altro sistema) e il giocatore con il punteggio più alto sarà il primo a giocare, seguito dal giocatore alla sua sinistra e così via in senso orario. Ogni giocatore sceglie un segnalino e un puzzle di colore uguale tra quelli a disposizione, pone quest'ultimo sulla casella di partenza (Antiochia), disfa il puzzle in tessere sciolte e le tiene avanti a sé mischiate e coperte, per le successive fasi di gioco. Al suo turno ogni giocatore tira il dado e avanza di tante caselle quante indicate dal punteggio del dado stesso, lungo il percorso contraddistinto dalle orme (sulla terra) e dalle triremi (sul mare).

ATTENZIONE: Se col tiro dei dadi ottiene un punteggio uguale o superiore a quello necessario per raggiungere una città contrassegnata dalla tessera in stile romano rossa (vedi legenda del tabellone), deve comunque fermarsi e porre il suo segnalino nella casella corrispondente alla città raggiunta, sul bordo del tabellone e superare la prova della domanda. Il segnalino va posizionato nell'area ESTERNA della città (zona desertica).



In tutte le altre proseguirà come se fosse una normale casella di percorso.

ESEMPI DI MOVIMENTO

Il giocatore A è a Salonicco, tira il dado e ottiene un 6. Si muove di 6 caselle superando Atene perché è una città con cartiglio che non ferma il passaggio.

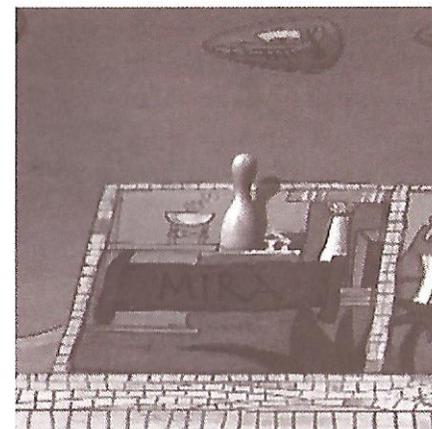
Il giocatore B da Troade tira il dado e ottiene un 5 ma si muove di sole 4 caselle perché alla quarta raggiunge Filippi (che è una città con tessera rossa). Quindi sposta il segnalino nella zona desertica esterna al riquadro di Filippi sul bordo del tabellone per poi rispondere alla domanda.

Ogni volta che un giocatore si ferma in una città contraddistinta dalla tessera in stile romano rossa, per poter proseguire al turno successivo, deve rispondere esattamente a una domanda tra quelle del libretto-domande.

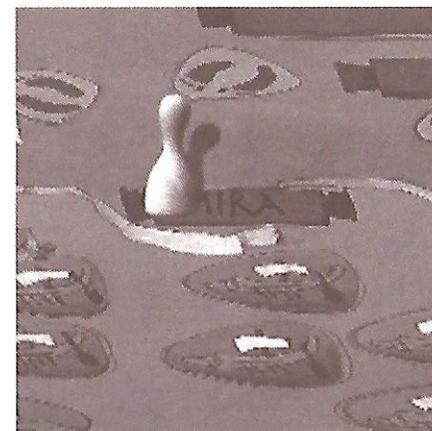
PROCEDURA: il giocatore (A) che si sottopone alla prova della domanda tira il dado una prima volta e un altro giocatore (B) gira tante pagine del libretto-domande quanto indicato dal punteggio ottenuto. Poi il giocatore A tira il dado una seconda volta e il giocatore B legge la domanda corrispondente al punteggio indicato dal dado stesso, confrontando naturalmente i numeri sulla colonna MINI, più interna. Il giocatore A sceglie la sua risposta tra le due che gli sono proposte e il giocatore B confermerà l'esattezza o meno della risposta leggendo la soluzione sul retro del libretto. Per le risposte successive si inizierà a contare dalla pagina del libretto dell'ultimo tentativo effettuato.

Se un giocatore non risponde esattamente alla domanda dovrà nuovamente riprovare con la stessa procedura al turno successivo, finché non riesce a rispondere esattamente.

In caso positivo invece il giocatore prenderà due tessere del puzzle (necessarie per ricostruire l'immagine scomposta) e sposterà il segnalino dall'esterno all'interno della città a bordo tabellone, superando la tessera con il nome della città.



Al turno successivo riprenderà il viaggio sul percorso del tabellone, partendo dalla casella della stessa città.



TERMINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando un giocatore, arrivato nella casella di Roma, risponde esattamente alla domanda, prende le ultime due tessere e compone interamente il suo puzzle.

RICCARDO CAMICIA: appassionato di giochi di ruolo, master da vent'anni, ha per migliore amico un dado con cui improvvisa giochi per piccoli e grandi. Autore di regolamenti, esperto di *wargames* e ricostruzioni storiche, frequenta le fiere di giochi e partecipa alla Giornata del gioco organizzata annualmente per i bambini dal Comune di Roma. Ha pubblicato il gioco ufficiale del Giubileo 2000, *Jubilaeum* (EDB).

CLAUDIA CAMICIA: storica dell'arte, è spesso in viaggio spinta da un vivo interesse per la cultura degli altri Paesi. La lettura è la sua migliore amica, infatti promuove il piacere della lettura tra i giovani, con incontri in scuole e biblioteche con il Gruppo di servizio per la letteratura giovanile. La sua preparazione religiosa è curata dal responsabile dei cooperatori Paolini di Roma.

CARLA MANEA: comincia a tre anni imbrattando i muri della camera quando il nonno le fa scoprire una matita. Coltiva la sua passione e si diploma a Milano come illustratrice di libri per bambini. Lavora per agenzie di grafica pubblicitaria. Pubblica per varie case editrici italiane e straniere ed espone in collettive in Italia e all'estero. Attualmente lavora come illustratrice *free lance* e *graphic designer*. www.carlamanea.com