

REGOLAMENTO

“Diverso da chi?” è stato ideato e realizzato dal Consiglio delle Ragazze e dei Ragazzi di Municipio 8 nel secondo anno di mandato 2023-2025, con il supporto dell’Associazione AmbienteAcqua APS e il sostegno del Municipio 8.

Il gioco è consigliato a partire da 10 anni

Obiettivo del Gioco

L’obiettivo del gioco è completare il puzzle composto da 9 pezzi, acquisendo i pezzi durante il gioco. Il primo giocatore che riesce a completare il puzzle vince, oppure, nella modalità a tempo, vince chi ha raccolto il maggior numero di pezzi di puzzle entro il termine stabilito.

Componenti del Gioco

- Tabellone: Il tabellone è composto da 40 caselle.
- Carte: Al centro del tabellone sono posizionate le seguenti carte:
 - Carte Dibattito
 - Carte Domande
 - Carte Situazioni
 - Carte Imprevisti (all’interno delle quali vi sono anche le carte “Abbatti lo Stereotipo”)
- Puzzle: Il gioco include 6 puzzle, ognuno composto da 9 pezzi.
- Dadi e pedine

Modalità di gioco

Modalità Classica: Il primo giocatore che completa il puzzle con tutti i 9 pezzi vince.

Modalità a Tempo: Il gioco ha un limite di tempo, scelto dai giocatori. Alla fine del tempo stabilito, il giocatore con il maggior numero di pezzi del puzzle vince.



REGOLAMENTO

Come si Gioca

- Numero di giocatori: Il gioco è consigliato per un minimo di 3 giocatori e un massimo di 6.
- Inizio del Gioco: Il giocatore più giovane inizia a tirare il dado, e il gioco prosegue in senso orario.
- Movimento: I giocatori tirano il dado per determinare il numero di caselle da percorrere. Ogni volta che un giocatore si ferma su una casella, deve seguire le istruzioni della casella.

Preparazione del Gioco

1. Posizionare il tabellone al centro del tavolo.
2. Ogni giocatore sceglie una pedina e la posiziona sulla casella "INIZIO".
3. Le carte vengono mescolate e distribuite al centro del tabellone.
4. Il dado viene posizionato vicino al tabellone per determinare i movimenti.

Conclusione del Gioco

Il gioco termina quando un giocatore completa il puzzle o, nella modalità a tempo, quando il tempo scade e viene determinato il vincitore (ovvero colui o colei che ha ottenuto più pezzi del puzzle nel tempo stabilito).

Penalità

Un giocatore riceve una X (penalità) in questi casi:

- Se perde una sfida delle carte "DIBATTITO", "DOMANDE" e "SITUAZIONI".
- Se stabilito dagli imprevisti.

Prigione

Se un giocatore atterra sulla casella "Prigione", deve andare in prigione.

Se un giocatore accumula 3 penalità (X), finisce in prigione.

Il giocatore può uscire di prigione se risponde correttamente a una domanda, quando arriva il suo turno. In caso di risposta corretta, il giocatore esce di prigione, consegna le penalità ricevute e può tirare i dadi per proseguire con il suo turno.

Se il giocatore dà la risposta errata, perde due turni prima di poter uscire di prigione e proseguire il gioco.



REGOLAMENTO

Le Caselle del Tabellone

1. Caselle Parità di Genere (9 caselle): sono caselle neutre. Non accade nulla quando un giocatore vi atterra.
2. Caselle Dibattito (7 caselle): Quando un giocatore atterra su una casella "Dibattito", pesca una carta Dibattito e sceglie il suo sfidante tra gli altri giocatori. Ogni carta presenta un argomento che i giocatori devono discutere.
 - Un giocatore dovrà sostenere la tesi, l'altro l'antitesi.
 - Per determinare chi difenderà la tesi e chi l'antitesi, si tira il dado: dispari = antitesi, pari = tesi.
 - Gli altri giocatori voteranno chi li ha convinti di più. Se c'è parità, la carta si annulla.
 - Il giocatore che vince il dibattito ottiene un pezzo del puzzle; il giocatore che perde il dibattito riceve una penalità (X).
3. Caselle Domande (8 caselle): Quando un giocatore atterra su una casella "Domanda", pesca una carta Domanda.
 - Le carte Domande possono avere risposte multiple o aperte.
 - Se risponde correttamente, il giocatore ottiene un pezzo del puzzle.
 - Se risponde erroneamente, il giocatore riceve una penalità (X).
4. Caselle Situazioni (8 caselle): Quando un giocatore atterra su una casella "Situazione", pesca una carta Situazione.
 - Il giocatore dovrà risolvere la situazione descritta sulla carta.
 - Gli altri giocatori decideranno se la situazione è stata risolta.
 - Il giocatore vince e ottiene un pezzo del puzzle se la maggioranza degli altri giocatori dice che la situazione è stata risolta. In caso contrario, il giocatore riceve una penalità (X).
 - In caso di parità, la carta si annulla.
5. Caselle Imprevisti (4 caselle): Quando un giocatore atterra su una casella "Imprevisto", pesca una carta Imprevisto.
 - Gli imprevisti possono includere eventi positivi o negativi.
 - Se un giocatore pesca una carta "Abbatti lo Stereotipo", dovrà completare l'azione descritta sulla carta.
6. Caselle "Scegli la Situazione": Quando un giocatore atterra su una casella "Scegli la Situazione" o sul "Parco della Parità", può scegliere di pescare una carta di una delle sfide precedentemente descritte a sua scelta. In caso di risposta scorretta riceve una penalità (X).



Risposte Domande

- 1.c
- 2.d
- 3.d
- 4.b
- 5.a
- 6.c
- 7.a
- 8.c
- 9.d
- 10.a
- 11.d
- 12.b
- 13.a
- 14.c
- 15.a
- 16.b
- 17.b
- 18.a
- 19.c
- 20.b
- 21.a
- 22.b
- 23.c
- 24.a
- 25.a/c
- 26.c
- 27.c
- 28.b
- 29.b
- 30.d
- 31.b
- 32.b
- 33.a
- 34.b
- 35.a
- 36.b
- 37.b
- 38.b
- 39.a
- 40.c

