

## IL GIOCO SUPERPADULI.

Lo spirito del gioco.

Lo spirito del gioco è quello di collaborare con tutti gli altri giocatori per costruire il Parco Agricolo Multifunzionale dei Paduli.

Ogni giocatore partendo da uno degli undici comuni (San Cassiano...) deve seguire il percorso e interagire con le diverse tipologie di caselle, cercando di sfruttare le risorse ambientali presenti e di creare dei progetti di collaborazione.

Le caselle sono di quattro tipi:

- le caselle dei Comuni, che prevedono domande di carattere conoscitivo sugli undici comuni.
- le caselle dei Temi: ACQUA, AGRICOLTURA, ENERGIA, MOBILITÀ.  
Prevedono un percorso di tre domande relative alle risorse da utilizzare per la realizzazione del progetto, ed un livello conclusivo del progetto in cui si propone l'idea da realizzare sul territorio dei paduli.
- le caselle dei Paduli, di carattere conoscitivo, e orientate ad approfondire un uso responsabile del territorio agricolo ed una conoscenza dei paduli.
- le caselle LUA, di carattere prevalentemente ludico, per giocare sull'idea del laboratorio aperto svolto ai paduli.

Sulle caselle dei temi è collegata la possibilità di realizzare un progetto su uno degli ambiti di azione.

Per realizzare un progetto si può chiedere la collaborazione ad uno o più comuni partecipanti al gioco.

E' preferibile chiedere la collaborazione degli altri partecipanti, in quanto una delle finalità del gioco consiste nell'intessere rapporti di collaborazione con ciascun comune partecipante.

Inoltre si ha la possibilità di rispondere alle domande tematiche relative al progetto da realizzarsi in collaborazione con l'altro o gli altri giocatori che sono stati invitati al progetto.

In ogni caso, prima di invitare un altro comune alla realizzazione del progetto, è necessario aver risposto ad almeno una delle domande conoscitive di quel comune.

E' bene ricordare che una volta iniziata una collaborazione tra due comuni, tali collaborazioni restano aperte anche per un eventuale altro progetto, da realizzarsi durante tutta la partita del gioco.

## LE REGOLE DEL GIOCO

Da tre fino a undici giocatori.

Dotazione:

Il gioco consiste in una tavola di x caselle, indicanti i comuni, i temi, i Paduli e il LUA. Sopra queste caselle si muovono i segnalini, rappresentanti i comuni, che i giocatori prendono all'inizio del gioco. Per determinare gli spostamenti vi sono due dadi. Per indicare i progetti vi è una dotazione di DAS di quattro colori diversi collegati ai quattro temi:

ACQUA: AZZURRO

AGRICOLTURA: VERDE

ENERGIA: GIALLO  
MOBILITÀ: ROSSO.

Preparazione:

Aprite la tavola del gioco e collocate i mazzi delle carte negli appositi spazi in essa segnati a carte coperte.

Ogni giocatore prende un segnalino e lo colloca nella casella che designa il suo Comune.

Inizio del gioco:

Ciascun giocatore lancia il dado e chi realizza il numero più alto gioca per primo. In caso di parità si procede ad un altro tiro di dado.

Il giocatore che ha ottenuto il numero più alto inizia quindi la partita lanciando il dado ancora una volta e muove il proprio segnalino a partire dalla casella che designa il suo Comune in qualsiasi direzione per tante caselle quanti sono i punti ottenuti con il lancio del dado.

Altrettanto faranno tutti gli altri giocatori, uno dopo l'altro.

### **-Cosa succede quando si capita sulla casella dei comuni?**

In questo caso bisogna rispondere ad una domanda conoscitiva su uno degli undici comuni. Nel caso si risponda correttamente, si diventa amico del comune cui apparteneva la domanda. Nel momento in cui due comuni sono amici, allora uno dei due può invitare l'altro amico (o anche più amici) alla realizzazione del progetto qualora dovesse capitare sulla casella tematica.

Esempio. il giocatore del comune di S. Cassiano capita sulla casella del comune di Supersano, risponde correttamente alla domanda del comune di Supersano. quindi i due comuni diventano amici e possono, in un secondo momento, realizzare un progetto insieme all'altro comune.

Nel caso in cui non si risponda correttamente, allora il giocatore resta fermo e passa il turno.

### **-Cosa succede quando un giocatore capita sulla casella dei paduli o del lua?**

Si pesca dal mazzo, le carte di queste caselle prevedono domande, o opportunità, oppure imprevisti.

Nel caso in cui si peschi dal mazzo la carta con una domanda, basta rispondere correttamente alla domanda.

In questo caso si procede ancora tirando i dadi. In caso contrario si passa il turno all' altro giocatore.

Nel caso in cui si peschi dal mazzo un'opportunità o un imprevisto, si può essere o premiati o ammoniti, a seconda che si sia verificato un comportamento corretto o scorretto tenuto dal proprio comune.

Esempio. Il giocatore che gioca con il comune di Ruffano capita su una casella dei paduli, in questa casella si verifica un imprevisto perchè è stata scoperta una discarica abusiva sul proprio territorio.

Di conseguenza si deve restare fermi per un turno.

Oppure, nel caso si verifichi un'opportunità: il proprio comune ha ricevuto dei finanziamenti perchè ha condotto una campagna d'informazione sul riciclaggio dei rifiuti, quindi può tirare i dadi una seconda volta.

In alcuni casi esistono delle carte con cui si ha l'opportunità di costruire la propria pista ciclabile. Queste carte non prevedono di tirare i dadi una seconda volta, ma di ottenere pezzi di pista ciclabile da progettare sull'area dei paduli.

### **-Cosa succede quando un giocatore capita sulla casella dei temi?**

Le caselle dei quattro temi prevedono un percorso progettuale.

Bisogna rispondere a tre domande di carattere conoscitivo del tema.

Le domande possono essere orientate ad individuare meglio la risorsa che è oggetto del progetto, oppure informare sull'uso responsabile del territorio.

Bisogna, prima di tutto, decidere se collaborare o meno con uno o più comuni dei paduli.

Quindi proseguire rispondendo a tre domande sull'area tematica del progetto.

Nel caso in cui si collabori con uno o più comuni, si può rispondere insieme agli altri.

Altrimenti il giocatore decide di affrontare da solo il percorso delle tre domande progettuali.

Nel caso in cui si risponda male o alla prima o alla seconda domanda, allora il giocatore è costretto a fermarsi e aspettare il successivo turno per proseguire.

Nel caso in cui si dovesse rispondere correttamente alle tre domande, allora il progetto è ormai avviato.

Superata la terza domanda allora si accede ad una fase creativa in cui il giocatore può esprimere l'idea da realizzare all'interno dei paduli.

## **Ma alla fine?**

Si arriva alla fine del gioco quando almeno un giocatore oltre ad aver necessariamente collaborato con tutti gli altri partecipanti, avrà portato a termine tre progetti.