

ISTITUTO NAZIONALE DI GEOFISICA E VULCANOLOGIA 

# MAREOPOLI

## Regolamento

Il gioco è costituito da un tabellone da ritagliare e incollare (4 fogli A4) diviso in 36 caselle:

- |                        |  |                             |
|------------------------|--|-----------------------------|
| • 1 casella VIA        | • 1 casella spiaggia libera            | • 1 casella Entra in grotta |
| • 8 caselle curiosità  | • 1 casella grotta /flusso<br>riflusso | • 1 casella VIA!            |
| • 8 caselle imprevisti |  | • 16 caselle città          |

In più sono presenti 18 carte curiosità (1 foglio A4), 18 carte imprevisti (1 foglio A4), 16 carte città (X fogli A4) e un dado (1 foglio A4).

Lo scopo del MAREOPOLI è quello di accumulare il maggior numero di punti al termine di una partita. Si gioca in 2 o più partecipanti. Tutti i giocatori partono dal VIA. Nei propri turni di gioco ogni squadra deve lanciare il dado numerato ed avanzare per il numero di caselle indicate dal dado.

A seconda della casella su cui termina il movimento corrisponderanno delle azioni diverse:

- Passando dal VIA! Si guadagna 1 punto.
- Sostando sulle caselle curiosità ed imprevisti si deve pescare una carta corrispondente. Le carte, presenti al centro del tabellone, sono appunto divise nelle due categorie curiosità ed imprevisti. Le prime descrivono l'evoluzione della teoria delle maree nella storia (da Aristotele a Laplace) e le seconde pongono delle domande sulla teoria delle maree. Le carte curiosità che contengono l'illustrazione di un'epoca storica assegnano 1 punto (per ogni epoca si deve leggere la didascalia corrispondente riportata nella scheda storica) e le altre possono far spostare da una casella all'altra del tabellone, le carte imprevisti possono togliere o dare punti, inoltre rispondendo correttamente alle domande delle carte imprevisti si guadagna un punto. Se la squadra a cui è stata posta la domanda non risponde correttamente, può rispondere la squadra avversaria e aggiudicarsi il punto.
- Dalla casella Grotta si può transitare liberamente attraverso il passaggio "Flussi e riflussi", mentre la casella Entra nella Grotta è quella che ti fa spostare sulla casella Grotta dove si deve star fermi un turno o si paga un punto per uscire subito.
- Sostando la prima volta su una casella città si guadagna la carta città corrispondente (che alla fine del gioco verrà aggiunta ai punti accumulati dalla squadra che l'ha conquistata). Se il giocatore avversario capita su una carta città già in possesso di un altro giocatore deve formulare una domanda relativa all'informazione corrispondente a quella città e se l'avversario risponde correttamente alla domanda può aggiudicarsi la carta città che equivale ad un punto. In caso contrario la carta rimane al primo giocatore.