



**Progetto 2015**  
**Comune di Treviolo**



**CCR – Consiglio Comunale dei Ragazzi**

**Istituto Comprensivo “Cesare Zonca” di Treviolo**



# **IL GIOCO DEL BUON CITTADINO**

## **REGOLE**



**Numero massimo di giocatori:** 5 (oppure 5 squadre)

**Materiale occorrente:**

- Tabellone (allegato al notiziario *Treviologi* del mese di dicembre 2015, oppure recuperabile in biblioteca).
- 60 carte da gioco. Le carte sono scaricabili dal sito: [www.comune.treviolo.bg.it/](http://www.comune.treviolo.bg.it/) oppure possono essere richieste a [biblioteca@comune.treviolo.bg.it](mailto:biblioteca@comune.treviolo.bg.it). Le carte vanno stampate (si consiglia di stampare 4 carte in orizzontale su un foglio A4), ritagliate e incollate su un cartoncino.
- 1 dado
- 5 pedine (personaggi, oppure oggetti vari che sono reperibili in casa.)
- Carta e penna per ogni giocatore (o squadra)

**Preparazione del “Gioco del buon cittadino”:**

1. Dividere le carte per categoria e disporle per colore a fianco del tabellone:

- *Unione Europea* = Blu
- *Le regole del buon cittadino* = Giallo
- *Costituzione* = Verde
- *Enti locali e regioni* = Arancione
- *Elezioni, votazioni e Governo* = Viola
- *Treviolo, folklore e curiosità* = Rosso

1. Ogni giocatore (o squadra) posiziona la propria pedina su un vertice colorato del tabellone.

2. Ogni giocatore (o squadra) deve essere munito di carta e penna per segnare a quali domande ha risposto.

**Scopo del gioco:** rispondere a cinque domande (una per ogni categoria dei vertici) per poi arrivare alla domanda finale (centro del tabellone). Il primo che arriva alla categoria centrale (rossa) rispondendo correttamente, vince.

**Regole del gioco:**

1. Per decidere chi inizia, ogni giocatore lancia il dado: il numero più alto ha la meglio.

2. Ogni giocatore, a turno, partendo dal vertice lancia il dado e muove la propria pedina in qualsiasi direzione (destra, sinistra verso il centro) di tante caselle quante indicate dal dado.

3. Solo quando un giocatore si trova su un vertice, gli verrà posta una domanda. Le caselle colorate che si trovano tra un vertice e l'altro sono solo di passaggio; di conseguenza il giocatore tirerà a turno il dado e potrà così proseguire.

4. Quando un giocatore arriva a un vertice, il giocatore alla sua destra gli pone una domanda corrispondente alla categoria del vertice. (es. domanda Unione Europea se il giocatore, o la squadra, si trovano sul vertice blu...). Se il giocatore risponde correttamente alla domanda propostagli, segnerà sul foglio di aver risposto alla categoria e potrà così proseguire. Se il giocatore non risponde correttamente alla domanda, rimarrà fermo un turno. Egli dovrà rispondere, al turno successivo, a un'ulteriore domanda della stessa categoria. Il giocatore (o la squadra) rimane fermo sulla casella del vertice finché non risponde correttamente.

5. Se si risponde correttamente a una domanda, la carta viene tenuta da parte sul tavolo. Se non si risponde correttamente a una domanda, la carta deve essere reinserita nel mazzo e può essere ripescata.

6. Nel caso in cui due pedine si trovassero sulla stessa casella, si ha una “sfida”. Un terzo giocatore pesca una carta dalla categoria corrispondente al colore della casella sulla quale si trovano le due pedine. Il primo giocatore che risponde correttamente alla domanda, ha la possibilità di tirare ulteriormente il dado, mentre colui che perde rimane fermo per un giro. Se entrambi i giocatori rispondono correttamente e insieme, si tira di nuovo il dado; chi ottiene il punteggio più alto vince la sfida e può proseguire di tante caselle quante indicate dal dado. L'altro giocatore che ha perso la sfida rimane fermo un turno. **ATTENZIONE!** La “sfida” non sostituisce la domanda al vertice di tale colore, ma rappresenta solo una possibilità di poter tirare di nuovo il dado e di conseguenza proseguire nel gioco.

7. Quando il giocatore avrà risposto ad almeno una domanda per ogni categoria dei vertici (blu, giallo, verde, arancione, viola) potrà andare alla casella centrale (categoria rossa) e rispondere alla domanda finale. Se risponde correttamente, avrà vinto. Se invece sbaglia, dovrà tornare alla casella da cui ha tirato.

8. Se un giocatore non ha ancora risposto a tutte le cinque domande, può passare per la casella centrale o sostarvi senza che gli venga fatta alcuna domanda (**bisogna aver risposto a tutte le 5 categorie dei vertici prima di affrontare quella centrale**).
9. Nella casella centrale possono sostare un qualsiasi numero di giocatori senza doversi scontrare.
10. Nel caso in cui, durante il gioco, si esauriscano le carte e la partita non sia ancora conclusa, si ricomponi il mazzo per essere di nuovo utilizzato.
11. Sia le **scorciatoie che gli scivoli sono obbligatori!**