

INTERNETOPOLI - THE GAME

Avventura nella città della rete



REGOLAMENTO

REGOLE GENERALI

Occorrente

- Tabellone;
- Segnalini identificativi delle squadre;
- Carta e penna per ciascuna squadra;
- 2 dadi a 6 facce;
- Clessidra o cronometro;
- Carte Bit e Carte Sfida;
- Carte Prove Speciali e Medaglie Digitali (livello avanzato).

Scelta delle Aree tematiche

Il conduttore del gioco ha la facoltà di decidere quali aree tematiche affrontare durante il percorso, scegliendo quali Carte Bit e Carte Sfida utilizzare. L'elenco delle Aree tematiche e delle icone corrispondenti è riportato nell'apposita legenda.

Scelta del Percorso

Il conduttore del gioco ha la facoltà di decidere, anche a gioco iniziato, se intraprendere la scorciatoia (percorso breve, caselle 1-30) o percorrere il percorso completo sino alla casella 50. La lunghezza del percorso non incide sul regolamento di gioco.

Preparazione

Organizzare i giocatori in squadre (da 2 a 4 squadre, almeno 2 giocatori per squadra).
Assegnare nome e segnalino a ogni squadra.
Aprire il tabellone e posizionare ciascun segnalino davanti alla casella n. 1.
Disporre le Carte Bit e le Carte Sfida ai lati del tabellone.
Inizia il gioco la squadra con il giocatore più giovane e si procede in senso orario.

LIVELLO BASE

Scopo del gioco

Raggiungere per primi il centro del tabellone, affrontando sfide e imprevisti.

Svolgimento del turno

All'inizio del proprio turno, ciascuna squadra lancia 2 dadi e avanza del numero corrispondente di caselle.

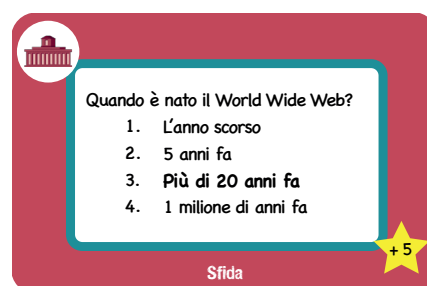
La casella raggiunta può essere di 4 tipi:

1. Casella **Bit** (azzurra): la squadra pesca una Carta Bit e segue le istruzioni riportate;
2. Casella **Sfida** (rossa): il conduttore pesca una Carta Sfida e propone il quiz a tutte le squadre; si hanno 30 secondi di tempo per scrivere la risposta ritenuta corretta; tutte le squadre che hanno risposto correttamente avanzano di 5 caselle, le altre restano ferme;
3. Casella **neutra** (grigia): nessuna conseguenza.
4. Casella **Prova speciale** (blu scuro): nel livello base le caselle 20, 30 e 40 valgono come caselle neutre.

Dopo aver applicato eventuali bonus o malus derivanti da Carte Bit o Carte Sfida, la squadra passa il turno, indipendentemente dalla nuova casella raggiunta: **non è mai possibile estrarre due carte nello stesso turno.**

Conclusione del gioco

La squadra che raggiunge per prima il Centro del tabellone proclama l'inizio dell'ultimo turno di gioco (ultimo lancio di dadi per ogni squadra). Vincono tutte le squadre che riescono a raggiungere il Centro entro la fine di quel turno.



bonus caselle

LIVELLO AVANZATO

Scopo del gioco

Raggiungere il centro del tabellone superando le Prove speciali (caselle 20, 30, 40).

Svolgimento del turno

All'inizio del proprio turno, ciascuna squadra lancia 2 dadi e avanza del numero corrispondente di caselle.

La casella raggiunta può essere di 4 tipi:

1. Casella **Bit** (azzurra): a squadra pesca una Carta Bit e segue le istruzioni riportate;
2. Casella **Sfida** (rossa): il conduttore pesca una Carta Sfida e propone il quiz a tutte le squadre; si hanno 30 secondi di tempo per scrivere la risposta ritenuta corretta; tutte le squadre che hanno risposto correttamente avanzano di 5 caselle, le altre restano ferme;
3. Casella **neutra** (grigia): nessuna conseguenza;
4. Casella **Prova speciale** (blu scuro): vedi dopo.

Dopo aver applicato eventuali bonus o malus derivanti da Carte Bit o Carte Sfida, la squadra passa il turno, indipendentemente dalla nuova casella raggiunta: **non è mai possibile estrarre due carte nello stesso turno.**

Prove Speciali

Le caselle 20, 30 e 40 sono caselle di STOP, per oltrepassare le quali è necessario affrontare e superare una Prova Speciale.

Si può giungere sulla casella Prova Speciale in seguito a un tiro di dado o a un bonus derivante da Carte Bit o Sfide. Quando una squadra passa su una casella Prova Speciale per raggiungere quella di destinazione, deve in ogni caso fermarsi allo STOP e sostenere la prova nel successivo turno di gioco.

Il conduttore del gioco propone alla squadra la Prova Speciale riportata sulla carta corrispondente alla specifica casella (20, 30 o 40). In caso di superamento della prova, la squadra riceve una Medaglia Digitale; in caso contrario, la squadra deve passare il turno e ritentare a quello successivo.

Conclusione del gioco

La squadra che raggiunge per prima il Centro del tabellone proclama l'inizio dell'ultimo turno di gioco (ultimo lancio di dadi per ogni squadra). Vincono tutte le squadre che riescono a raggiungere il Centro entro la fine di quel turno.

