

MEMORIE COLONIALI

Regolamento



Età 7+ Anni



30/45 Min.



2/6 Giocatori

.....

Memorie Coloniali simula i percorsi
le impressioni di un Viaggio della
Memoria incentrato sulle tracce del
passato coloniale tuttora presenti nel
tessuto urbano del nostro paese.

Il giocatore entra così nei panni
di un viaggiatore che si muove
virtualmente all'interno
di una mappa, nella quale:

— 1 —

visita importanti **luoghi** di memoria,
dai quali trae dei **ricordi**

— 2 —

compie **itinerari** per raggiungerli,
nei quali scatta delle **fotografie**

.....

Materiali di gioco

Nella scatola di **Memorie Coloniali**, oltre al seguente regolamento, si trovano:

12 carte territorio (in 6 colori diversi)



12 carte percorso (2 per ogni giocatore)



.....

Materiali di gioco

Nella scatola di **Memorie Coloniali**,
oltre al seguente regolamento, si trovano:

36 carte ricordo (3 per ogni territorio)



62 carte fotografia
(9 in ognuno dei 6 colori e 8 carte jolly)



.....

Preparazione

Disporre le 12 carte territorio con il fronte rivolto verso l'alto in una griglia 4x3.

Mescolare le carte ricordo e formare un mazzo coperto.

Pescare le prime 5 carte dal mazzo ricordo e disporle sui territori corrispondenti.

Mescolare il mazzo delle carte fotografia formando un mazzo coperto.

Pescare le prime 5 dal mazzo e disporle a faccia in su di fianco alla griglia.

Distribuire 4 carte fotografia (coperte) ai giocatori*.

Mescolare il mazzo delle carte percorso e distribuirne 2 ad ogni giocatore, riponendo le restanti nella scatola.

Determinare il primo giocatore.
Il gioco prosegue poi sempre in senso orario.

**Per equilibrare meglio la partita, è possibile dare 5 carte al terzo e quarto giocatore, 6 carte al quinto e sesto giocatore.*

.....

Svolgimento della partita

Nel proprio turno il giocatore

- 1. pesca due carte fotografia (obbligatorio)**
- 2. può giocare un itinerario (facoltativo)**

Pescare carte fotografia

Il giocatore pesca due carte fotografia e le aggiunge alla propria mano. Può pescarle tra le cinque a faccia in su disposte accanto alla griglia oppure dalla cima del mazzo.

Dopo avere pescato, se ha preso una o due carte a faccia in su, deve rimpiazzarle con altrettante prese dalla cima del mazzo fotografia.

Non ci sono limiti alla mano: il giocatore può conservare qualsiasi numero di carte.

Quando il mazzo fotografia si esaurisce, rimescolare il mazzo degli scarti per formare un nuovo mazzo fotografia.

Giocare un itinerario

Un itinerario viene fatto giocando carte fotografia dalla propria mano.

Per compiere un itinerario il giocatore deve scegliere un territorio di partenza e un territorio di arrivo e giocare 2 carte del colore di ognuno dei due territori scelti.

.....

Svolgimento della partita

Deve inoltre giocare 1 carta per ogni territorio attraversato nel percorso dal territorio di partenza al territorio di arrivo.

Ogni carta giocata deve essere del colore del territorio attraversato. Il percorso scelto deve partire dal territorio di partenza e arrivare al territorio di arrivo, muovendosi sempre e solo ortogonalmente (mai in diagonale).

Non è possibile nello stesso itinerario attraversare due volte lo stesso territorio.

Non è necessario scegliere il cammino più breve per andare da un territorio all'altro; a volte può essere utile compiere un itinerario più lungo per scattare più fotografie.

Oppure si può anche scegliere di compiere un itinerario tra due territori adiacenti.

Il giocatore può raccogliere un ricordo dal territorio di inizio e uno dal territorio di fine dell'itinerario. Può inoltre conservare le carte fotografia giocate per ogni territorio attraversato.

I ricordi raccolti e le fotografie scattate nell'itinerario formano il mazzo dei punti di ogni giocatore, che verrà conteggiato a fine partita.

.....

Svolgimento della partita

Le carte usate per i territori di partenza e di arrivo, vengono poste a fianco del mazzo delle carte fotografia a formare il mazzo degli scarti.

Al termine dell'itinerario, occorre pescare dal mazzo dei ricordi tante carte ricordo quanti sono i territori visitati e attraversati dall'itinerario.

Carte jolly

All'interno del mazzo fotografia esistono carte multicoloreche fungono da jolly e possono essere giocate al posto di qualsiasi colore.

Se una delle cinque carte fotografia a faccia in su è una carta jolly, il giocatore che la pesca può pescare solo una carta, anziché due.

Al termine dell'itinerario le carte jolly giocate vanno sempre messe nel mazzo degli scarti (non possono essere conteggiate nei punti).

Carte percorso

Se nel corso della partita un giocatore riesce a raccogliere tutti e tre i ricordi presenti su una carta percorso, mostra la carta e i tre ricordi agli altri giocatori e pesca subito due carte fotografia aggiuntive.

.....

Fine partita e calcolo dei punti

Quando termina il mazzo dei ricordi, ogni giocatore - compreso quello che ha fatto terminare il mazzo - può compiere un ultimo turno e poi la partita finisce.

I giocatori otterranno **punti** per i **ricordi** raccolti e per le **fotografie** scattate.

Ricordi

Ogni ricordo vale **2 punti**.

Se appartiene ad uno dei percorsi ricevuti a inizio partita, vale **3 punti**.

Se invece un giocatore ha raccolto tutti e tre i ricordi di un percorso, riceve **1 punto aggiuntivo**.

Fotografie

Ogni fotografia vale **1 punto**.

Ma una serie di quattro o più fotografie di colori diversi costituisce un reportage, che vale i **punti indicati in tabella**.

.....

Fine partita e calcolo dei punti

Reportage	4 Colori	5 Colori	6 Colori
Punti	5	8	13

Vincitore

Il giocatore con più punti vince.

In caso di parità vince il giocatore che ha completato più percorsi.

In caso di ulteriore parità vince il giocatore con più ricordi.

In caso ancora di parità i giocatori possono festeggiare assieme la vittoria.

.....

Memorie Coloniali

Memorie Coloniali fa parte del progetto
“Viaggio in Italia sulle tracce
delle memorie coloniali”
Viaggi della memoria 2021 VIII edizione

Curato da



Con il contributo dell'Assemblea legislativa



In collaborazione con



Realizzato da

∴ Ludo Labo

Progetto e coordinamento
scientifico:
Metella Montanari,
Francesca Negri
Istituto Storico di Modena

Game design
e coordinamento editoriale:
Glauco Babini,
Andrea Ligabue
Ludo Labo

Grafica e illustrazioni:
Intersezione

Consulenza storica:
Costantino di Sante