



3° CLIC LICEO ASELI
ARRIGONI IRENE
LOMBARDO SIMONE
REBECCHI FRANCESCO
ROSSIN HATTIA
SHQEPA PATRIK
TONGHINI SARA
ZILIANI RICCARDO

2-4 GIOCATORI

VITOLYMPICS

SPIEGAZIONE TITOLO E ISPIRAZIONE

Il gioco si ispira e prende come riferimento “Il Gioco della Vita”, nel quale ogni partecipante è chiamato a completare un percorso contenente le tappe principali della vita di un uomo.

“Vitolympics”, quindi, invita i giocatori a completare la carriera di uno sportivo, andando a visitare quelle che sono state le più significative Olimpiadi della storia.



TABELLONE DI GIOCO

Il tabellone è suddiviso in 5 parti diverse, tutte caratterizzate da diverse edizioni delle olimpiadi estive, a partire dalla prima in assoluto, l'olimpiade di Atene, del 1896. Successivamente si passa all'olimpiade di Berlino del 1936, poi a quella di Roma, del 1960, Mosca 1980 ed infine Parigi 2024, l'unica tra queste a non esser stata ancora disputata. Il gioco originale è scandito da delle caselle chiamate "STOP", che qui sono sostituite da dei QR code, che introducono la successiva olimpiade. Le caselle di questo tabellone possono essere rosa, gialle o verdi e ci si muove con una pedina, ma il tutto a tema olimpiadi!

LE PEDINE E LE MEDAGLIE

Prima che la partita cominci, si potrà scegliere una delle 4 pedine (rossa, verde, blu o gialla) con la forma di fiaccole, simbolo delle Olimpiadi.



Un'altra disposizione del gioco sono le medaglie, che si potranno accumulare durante la partita e serviranno per raggiungere la vittoria.

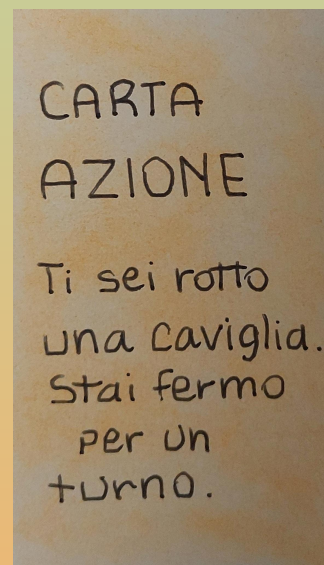


LE CARTE DI GIOCO

- Le CARTE SPORT indicano lo sport a cui il singolo giocatore si incentra, ma si può essere costretti a cambiare la carta sport iniziale durante la partita a causa di qualche imprevisto.

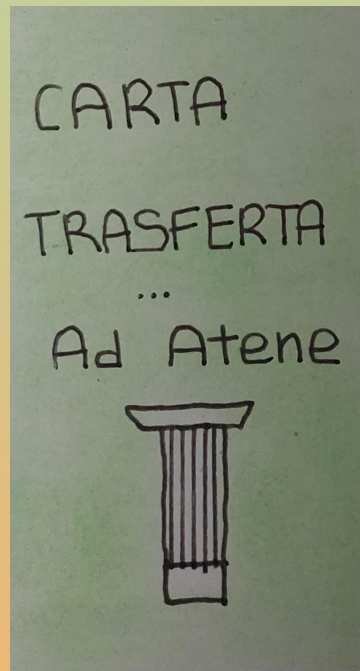
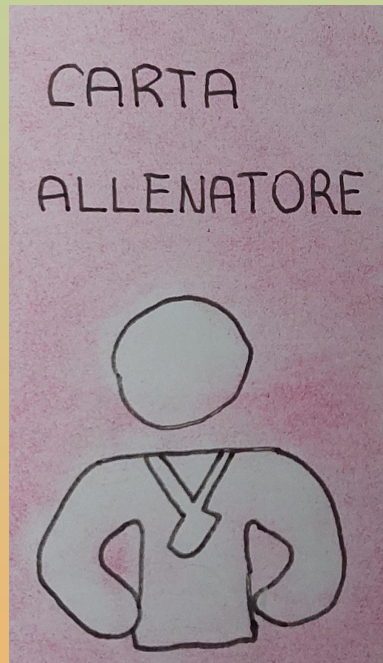
Girando la ruota, inoltre si dovranno poi pescare carte diverse in base al colore della casella che si raggiunge:

- Le CARTE AZIONE possono dare benefici (ad esempio: fa vincere una gara che farà accrescere la propria fama; ottenendo una medaglia) o anche eventualmente svantaggi (come nella carta azione in figura).



LE CARTE DI GIOCO

- Le CARTE ALLENATORE permettono al giocatore di ricevere delle medaglie se si passa sulle successive caselle rosa.
- Le CARTE TRASFERTA hanno un duplice volto: pescandone una bisogna saltare un turno di gioco ma, a quello successivo si potrà ricevere una medaglia.



COME SI GIOCA?

1. Prima che il gioco cominci, ogni giocatore avrà la possibilità di scegliere a caso tra due diverse CARTE SPORT delle 15 totali che verranno proposte.
2. Ogni giocatore gira la ruota: colui che ottiene il numero più alto è il primo ad iniziare il gioco.
1. Al proprio turno, girare la ruota e avanzare con la propria fiaccola di tante caselle quanto è il numero ottenuto.
2. Si può arrivare in caselle di diverso colore: se si raggiunge una casella gialla, pescare una CARTA AZIONE; se il colore della casella è rosa pescare una carta allenatore e se, invece, è verde pescare una CARTA TRASFERTA. Queste ultime sono più rare rispetto a quelle gialle.
3. A questo punto il turno è finito e la mano passa al giocatore successivo.



COME SI VINCE?

Il primo giocatore che arriva al traguardo riceverà altre quattro medaglie, che si sommeranno a quelle che ha ottenuto durante la partita; il secondo che arriva ne riceverà tre, il terzo due ed il quarto una. Quando tutti raggiungono la fine del percorso, vince il giocatore che ha totalizzato più medaglie nel corso delle varie Olimpiadi.



QR CODE, E CURIOSITA'

Come spiegato prima, tra una parte e l'altra del tabellone sono posti dei QR code, i quali introducono e danno delle nozioni riguardanti l'olimpiade in questione. Questo riportato è l'introduzione ad Atene 1896, il codice può essere visto con qualsiasi telefono e dà un valore aggiunto al gioco.



GRAZIE PER L'ATTENZIONE

Scheda preparata da: Arrigoni Irene, Lombardo
Simone, Rebecchi Francesco, Rossin Mattia,
Shqepa Patrik, Tonghini Sara, Ziliani Riccardo