ISTITUTO NAZIONALE DI GEOFISICA E VULCANOLOGIA

VULCANOPOLI

REGOLAMENTO

Il gioco consiste in 1 tabellone diviso in 36 caselle:

- 1 casella VIA
- 4 caselle vulcani attivi
- 4 caselle curiosità
- 4 caselle imprevisti
- 1 casella punto panoramico
- 1 casella passaggio
- 1 casella sottopassaggio
- 1 casella sorgenti termali
- 1 casella energia geotermica
- 1 casella camera magmatica
- 17 caselle città

Inoltre ci sono:
18 carte trivia, 18 carte inaspettate e 17 carte città.

Lo scopo del gioco è tornare al punto di partenza prima degli altri partecipanti, raccogliendo quante più carte città possibile. Si può giocare in 2 o più partecipanti. Tutti i giocatori partono dalla casella VIA. Nel loro turno, ogni squadra/giocatore deve tirare il dado numerato e avanzare del numero di caselle indicate sul dado.

A seconda della casella raggiunta dalla squadra/dai giocatori, corrisponderanno azioni diverse:

- Fermandosi sulle caselle curiosità e imprevisti, si deve pescare una carta corrispondente. Le carte, presenti al centro del cartellone, sono divise in due categorie: curiosità e imprevisti. Le prime descrivono, a grandi linee, le teorie sulla vulcanologia nel tempo e le seconde pongono domande sulla vulcanologia o azioni da compiere. Le carte curiosità che contengono l'illustrazione di un'epoca storica descrivono gli eventi peculiari dell'epoca e le altre possono far spostare il tema/i giocatori da una casella all'altra del cartellone. Le carte imprevisti presentano domande o azioni da compiere. Se la squadra/i giocatori rispondono correttamente, possono avanzare di 1 casella. Se la squadra/i giocatori non rispondono correttamente, la squadra avversaria può rispondere e avanzare di una casella.

- La casella del sottopassaggio riporta la squadra/i giocatori al VIA.

- La casella passo conduce alla prima casella imprevisti che si incontra durante l'avanzamento.

- Fermandosi per la prima volta su una casella città, la squadra/i giocatori guadagnano la città corrispondente. Se la squadra/i giocatori avversari cadono su una carta città già in possesso di un altro giocatore/squadra, quest'ultimo deve porre una domanda relativa alle informazioni corrispondenti a quella città e se l'avversario risponde correttamente può vincere la carta. Altrimenti la carta rimane al primo giocatore.

progetto educativo ideato e curato da Maria Di Nezza e Valeria Misiti INGV | elaborato del progetto scolastico a cura di Ludovica Giuliani e Lorenzo Orsini Liceo Scientifico Statale Primo Levi Roma | progetto grafico a cura di Francesca Di Laura Laboratorio grafica & immagini INGV

ISTITUTO NAZIONALE DI GEOFISICA E VULCANOLOGIA

VULCANOPOLI