

Il Jenga modificato: le regole

Scopo del gioco.

Costruire la “società torre” evitando che crolli e che cresca in altezza.

Fate crescere la torre e tenetela in equilibrio il più a lungo possibile. Tutti devono contribuire al conservarne la struttura, collaborando e cercando di discutere eventualmente la strategia migliore da adottare.

Le mosse per spostare i mattoncini sono determinate sia dalle scelte dei giocatori (il fattore umano), sia dal lancio del dado che rappresenta una casualità o un evento straordinario.

Materiali di gioco

- **1 dado a 6 facce colorate** – vedi tabella
- **1 clessidra** /opzionale come variabile di gioco
- **54 mattoncini** suddivisi in 5 colori - vedi schema e significato simbolico del colore nella tabella. Impilatevi mantenendo i colori nello stesso gruppo seguendo la consueta disposizione del Jenga tradizionale ossia incrociando ogni piano composto di tre pezzi.
- **Una scheda di riepilogo delle mosse del gioco.**

colore	categoria	
fuxia	popolazione	
verde	territorio –ambiente	
rosso	cultura	
giallo	istituzioni	
azzurro	economia	
viola	Risorse ATTENZIONE - è l'ultimo colore da posizionare in cima alla torre. Non si possono usare i mattoncini viola fino a che non siano sormontati da tre livelli di mattoncini.	
il dado	possiede tutti i colori dei mattoncini tranne il viola che è sostituito dal NERO	
nero	indica un evento nefasto che può minare la società, ad esempio: <ol style="list-style-type: none"> 1. Guerra 2. Calamità naturale 3. Eventi socio politici 4. Dissesto economico 5. Epidemia 6. Altro 	Se esce il nero si deve sottrarre un legnetto dalla torre il cui colore è determinato da un ulteriore lancio del dado. Se in questo lancio il nero esce nuovamente si sommano le calamità e quindi il tiro si moltiplica. IL LEGNETTO SOTTRATTO NON PUÒ PIÙ ESSERE RIMESSO IN GIOCO

Preparazione del gioco

- Stabilire il numero dei giocatori

Suggerimento: 5 giocatori; ciascuno per ogni colore/categoria eccetto il viola.

- Prendere il tempo iniziale di gioco, che sarà fermato non appena la torre crollerà. La durata del gioco vi darà dei punti.

Regole di base

1. Per spostare i mattoncini si usa una mano sola.
2. Una mossa non può durare più di 30 sec.
3. I giocatori muovono un mattoncino per turno che tolto dalla torre va posizionato in cima.
4. I mattoncini dell'ultima fila in alto non possono mai essere mossi.
5. il gioco termina al crollo della torre.
6. I **mattoncini viola** possono entrare in gioco solo quando tre file complete di mattoncini si saranno posizionate sopra di loro. Se si sposta un legnetto viola si lancia il dado e si stabilisce vicino a quale colore metterlo. Se dovesse uscire il nero si può o eliminare il mattoncino stesso o tirare il dado per determinare quale mattoncino colorato far uscire definitivamente dal gioco. Se esce il nero i mattoncini eliminati saranno due e così di seguito per ogni risponso negativo.

La clessidra – opzionale

Quando si sposta un mattoncino viola si gira la clessidra ed esaurito il tempo si procede al lancio del dado per determinare l'evento casuale. In questo caso se esce uno dei colori della torre non succede niente, ma se esce il nero, si procede nuovamente al lancio del dado per eliminare il mattoncino del colore indicato.

7. I mattoncini eliminati vanno messi da parte per essere conteggiati come penalità alla fine del gioco.

Punteggio

Per ogni piano sopra il diciottesimo (n° dei piani iniziali della torre) vengono assegnati	5 punti ricchezza/progresso/ benessere
per ogni minuto di durata del gioco fino al crollo vengono assegnati	5 anni di durata
ogni legnetto perduto a seconda della risorsa vengono tolti	5 punti ricchezza

Atelier del filosofo – Il futuro declinato – anno scolastico - 2016-2017

Scheda di riepilogo

giocatori	orario iniziale		orario finale	
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
Punteggio				totali
tempo di gioco	5 anni per ogni minuto			
torri oltre la 18^o piano	5 punti per ogni piano			
penalità mattoncini	-5 punti per ogni mattoncino perduto			
Note/suggerimenti/modifiche				

Scheda di riepilogo

giocatori	orario iniziale		orario finale	
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
Punteggio				totali
tempo di gioco	5 anni per ogni minuto			
torri oltre la 18^o piano	5 punti per ogni piano			
penalità mattoncini	-5 punti per ogni mattoncino perduto			
Note/suggerimenti/modifiche				