

CHE STO RIA!

L'Italia repubblicana
come non l'hai mai studiata

REGOLAMENTO

Gioco da 2 a 9 partecipanti | Dagli 8 anni in su | Durata 20 minuti

Quando sentiamo parlare di Storia, la maggior parte di noi pensa immediatamente a eventi lontani e spesso scollegati dal nostro quotidiano: le guerre puniche, il Sacro Romano Impero, la presa della Bastiglia... se siamo fortunati, siamo forse riusciti ad approfondire la Seconda guerra mondiale, ma dal 25 aprile del 1945 in poi abbiamo solo vaghe informazioni o vaghi ricordi di quello che è successo.

Che storia! È un gioco per giovani e non solo che ci fa rivivere quella parte della nostra storia recente che più ci aiuta a capire chi siamo e da dove veniamo. La meccanica del gioco è molto semplice: ogni carta rappresenta un evento della storia d'Italia, dal 1946 al 2022. Lo scopo del gioco, sia che si giochi in maniera cooperativa che competitiva, è quello di mettere gli eventi nel giusto ordine cronologico. Gli eventi sono divisi in quattro categorie: Democrazia e politica, Inclusione e diritti, Mafia e terrorismo, Cultura e società.

L'invito a chi gioca è di usare queste carte come spunti per approfondire, dibattere, ricordare. Se il primo governo Fanfani appartiene alla storia remota per molti di noi, la maggior parte invece ricorderà sicuramente la medaglia d'oro di Jacobs. Entrambi gli eventi fanno parte della Storia. La Storia siamo noi. Gli eventi accadono "là fuori" ma il significato profondo che hanno sulla nostra società, e quindi su ognuno di noi, possono renderli importanti a livello personale. Buon divertimento! Se il gioco vi coinvolgerà, emozionerà, colpirà, siamo sempre

felici di ascoltare le vostre storie e magari di condividerle sui nostri profili social. Scriveteci pure per condividere la vostra Storia. Che storia!



CONTENUTO

- **100 carte Evento**, riportanti alcuni eventi salienti della storia dell'Italia repubblicana;
- **9 carte Costituzione**, riportanti i primi 9 articoli della Costituzione italiana;
- **1 carta Riepilogo** che riassume le regole di gioco;
- **questo regolamento.**

Che storia! può essere giocato sia in modalità competitiva che in modalità cooperativa facendo parte di un'unica squadra.

MODALITÀ COMPETITIVA

Da 2 a 9 partecipanti

PREPARAZIONE

1. Mescolate le 9 carte Costituzione e prendetene una a testa a caso. Mettetela davanti a voi in modo che si legga il testo dell'articolo della Costituzione riportato. Se giocate in meno di 9, le carte Costituzione non distribuite vanno rimesse nella scatola. Non verranno usate in questa partita. Nella modalità competitiva, ignorate le indicazioni riportate negli angoli in basso delle carte Costituzione.
2. Prendete le 100 carte Evento, mescolatele in un unico mazzo e mettetelo al centro del tavolo. **Tutte le carte del mazzo devono mostrare il lato su cui è descritto l'evento. Il lato dove è scritto l'anno dev'essere nascosto.** Lo scopo del gioco è riuscire a giocare tutte le carte della vostra mano prima di ogni altra persona al tavolo.
3. Ogni partecipante riceve 5 carte Evento e le pone **sul tavolo davanti a sé** (quindi non in mano), **tenendo sempre**

nascosto il lato con scritto l'anno.

- Al centro del tavolo viene posizionata una carta Evento casuale con l'anno in vista.
- Inizia la partita la persona che ha davanti a sé la carta Costituzione che riporta l'articolo col numero più basso.

SI GIOCA

Al tuo turno, scegli una carta dalla tua mano e mettila al centro del tavolo in linea con quelle già presenti, in modo che abbia alla sua sinistra tutti gli eventi che si sono svolti prima rispetto a essa e alla sua destra tutti quelli che si sono svolti dopo. Dopo aver deciso dove mettere la carta, voltala subito. Se l'hai posizionata correttamente, la carta resta in gioco e non devi pescare nulla, mentre se è sbagliata, va eliminata e devi pescarne una nuova dal mazzo, mettendola di fronte a te senza rivelare l'anno. In entrambi i casi il tuo turno finisce e inizia quello della persona alla tua sinistra.

Se due eventi riportati su carte adiacenti si sono svolti nello stesso anno, il posizionamento si ritiene sempre corretto.

ESEMPIO

STESURA DI CARTE CORRETTA

La carta appena giocata riporta un evento che si è svolto nel 1963. Il posizionamento delle carte, sia a destra che a sinistra, risulta corretto.



ESEMPIO

STESURA DI CARTE SCORRETTA

La carta appena giocata riporta un evento che si è svolto nel 1963, quindi la sua collocazione è sbagliata perché la carta alla sua sinistra si riferisce a un evento accaduto dopo. Chi l'ha giocata la elimina e deve pescare una nuova carta dal mazzo.



UTILIZZO DELLA CARTA COSTITUZIONE

La tua carta Costituzione ti permette di correggere un errore di posizionamento: dopo aver girato una carta Evento e aver visto che è nel posto sbagliato, puoi leggere il testo della tua carta Costituzione ad alta voce per spostare la carta Evento dove vuoi, mettendola nel posto giusto.

La carta Costituzione va scartata dopo l'uso. Puoi usarla solo una volta per partita.

FINE DEL GIOCO

Vince chi posiziona correttamente tutte le carte in suo possesso. Se nello stesso turno più partecipanti rimangono senza carte, vince chi fra di loro ha ancora la carta Costituzione di fronte a sé. In caso di ulteriore parità, tutte le persone interessate pescano un'ulteriore carta dal mazzo e continuano a giocare. Il gioco prosegue finché non rimane una sola persona ad aver posizionato correttamente l'ultima carta.

MODALITÀ COOPERATIVA

Da 2 a 99 partecipanti

Tutte le persone al tavolo formano un'unica squadra.

PREPARAZIONE

1. Disponete le carte Costituzione in una griglia 3x3 in modo che mostrino il lato con il testo dell'articolo. Le carte vanno disposte in ordine, dalla 1 alla 9, dall'alto in basso e da sinistra a destra.
2. Prendete le 100 carte Evento, mescolatele in un unico mazzo e mettetelo al centro del tavolo. **Tutte le carte del mazzo devono mostrare il lato su cui è descritto l'evento. Il lato dove è scritto l'anno dev'essere nascosto.**

Lo scopo del gioco è completare correttamente le missioni richieste dalle 9 carte Costituzione.

SI GIOCA!

Ogni carta Costituzione riporta nell'angolo in basso a sinistra il numero di carte Evento richieste per la missione in corso, mentre nell'angolo in basso a destra c'è il numero di errori ammessi.

Le missioni vanno svolte in ordine dalla 1 alla 9.

Per ogni livello, la squadra deve prendere dal mazzo il numero di carte indicate dalla carta missione (in basso a sinistra) e metterle al centro del tavolo, sempre con l'anno nascosto – l'obiettivo è disporle in ordine cronologico, da sinistra a destra.

La squadra può parlare per prendere le decisioni sulla disposizione delle carte.

Quando tutta la squadra è d'accordo sulla disposizione delle

carte al centro del tavolo si può procedere col voltarle e verificare le condizioni di vittoria. Partendo dalla carta a sinistra si voltano la prima e la seconda carta. Se la seconda carta ha un valore crescente (o uguale) si prosegue con la terza carta e così via.

Se si volta una carta che non è in ordine cronologico rispetto alla precedente, questa carta viene eliminata e messa da parte. Ogni carta messa da parte rappresenta un errore.

Ogni missione ha un numero massimo di errori ammessi (in basso a destra).

Se una carta non è in ordine cronologico e non si hanno più errori a disposizione, la squadra ha perso la partita.

Se tutte le carte richieste sono state disposte in ordine cronologico senza commettere più errori di quelli consentiti, la squadra ha superato la missione. La carta Costituzione appena completata viene girata sul lato Italia e la squadra deve affrontare la missione successiva.

Quando anche la missione 9 sarà completata e l'Italia interamente rivelata, la squadra avrà vinto!



RINGRAZIAMO PER LA PARTECIPAZIONE,
LA GRANDE SENSIBILITÀ CIVICA
E L'ENORME LAVORO SVOLTO
NEGLI ULTIMI ANNI:



isentinelli.it



www.libera.it



Scopri i contenuti speciali
del gioco
CHE STORIA!


www.demoela.com

 **EasyReading®Font**
Carattere ad alta leggibilità



questo gioco ha utilizzato
il font Easyreading, carattere
ad alta leggibilità.