

REGOLE DEL GIOCO

- INIZIA LA SQUADRA CON IL CONCORRENTE PIÙ GIOVANE, POI SI PROCEDE IN SENSO ORARIO.
- AVANZARE DEL NUMERO DI CASELLE INDICATO DAL DADO CHE AVETE COSTRUITO.
- PESCARE UNA CARTA DAL MAZZO "ORDINE, INDIZIO O BUGIA" OGNI VOLTA CHE LA PEDINA SI FERMA SUL CASELLA COL SIMBOLO DELLE CARTE.
- PESCARE UNA CARTA TESTIMONE OGNI VOLTA CHE LA PEDINA SUPERA O SI FERMA SU UNA CASELLA CON IL SIMBOLO TESTIMONE.
- PESCARE UNA CARTA SIGILLO APPENA SUPERATO LA CASELLA N°60.
- ATTENZIONE ALLE CASELLE SPECIALI!

OBIETTIVO DEL GIOCO

- LA SQUADRA CHE RAGGIUNGE PER PRIMA L'ARRIVO FORMULA L'IPOTESI CONCLUSIVA COMPLETANDO LA PARTE DESTRA DELLA SCHEDA E ATTENDE L'ARRIVO DELLE ALTRE SQUADRE CHE, UNA VOLTA RAGGIUNTO IL TRIBUNALE, FARANNO LO STESSO.
- QUANDO LE TRE SQUADRE HANNO FORMULATO LA LORO IPOTESI, SI DISCUTE SULLA SENTENZA.
- VINCE LA SQUADRA CHE HA RICOSTRUITO CORRETTAMENTE I FATTI PER PRIMA!



GLOSSARIO

REITÀ L'ESSERE REO, COLPEVOLEZZA.
 PALOSSO DAGA A LAMA STRETTA, A UN SOLO TAGLIO, PORTATA DAI CACCIATORI.
 ACQUIETARE TRANQUILLIZZARE, CALMARE.
 SCAGLIAMENTO L'ATTO DI SCAGLIARE, DI LANCIARE.

CASELLE SPECIALI

N°50 - ATTRAVERSARE LA PARTE BUIA DEL PERCORSO TI FA PERDERE IL SENSO DELL'ORIENTAMENTO. TIRA DI NUOVO IL DADO: SE IL RISULTATO È PARI VAI AVANTI DEL NUMERO INDICATO, SE È DISPARI, VAI INDIETRO.

N°61-62-63-64 - GLI ULTIMI PASSI SONO INCERTI!
 TIRA IL DADO: 1 - VAI AVANTI DI 2 CASELLE
 2 - VAI INDIETRO DI 2 CASELLE
 3 - TORNA ALLA CASELLA N°60
 4 - VAI INDIETRO DI 3 CASELLE

GiocaSTO

2018

GiocASTo


Il 10 agosto 1760 viene ucciso a Leijnì Biaggio Bonaudo. Intervengono sul posto i gendarmi, che interrogano due sospetti assassini, e cioè il conte Ledda e il suo cameriere, e il fratello della vittima, Orazio Bondaudo, ma tutti e tre danno versioni diverse sui fatti. Ricostruisci ciò che è avvenuto realmente, scopri chi è l'assassino e raggiungi il tribunale!

Per farlo avrai bisogno delle carte *Ordine, indizio o bugia*, delle carte *Testimone* e delle *Carte speciali*. Nelle carte *Ordine, indizio o bugia* troverai ciò che ha detto un abitante di Leijnì sull'accaduto, o sul conte Ledda, o sul cameriere, o sui fratelli Bonaudo. Ma attenzione, non tutti dicono la verità!

Per capire chi mente e chi dice la verità, avrai bisogno di confrontare le informazioni che ti daranno le carte *Ordine, indizio o bugia* con quelle contenute nelle carte *Testimone*, tenendo presente che il testimone giura di conoscere realmente ciò che è avvenuto e dice sempre la verità.

Formula quindi le tue ipotesi e raggiungi il prima possibile la casella che ti farà pescare la *Carta speciale* che ti darà un'altra preziosissima informazione!

Materiale:

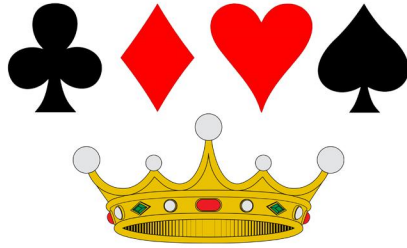
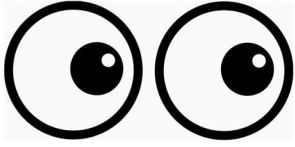
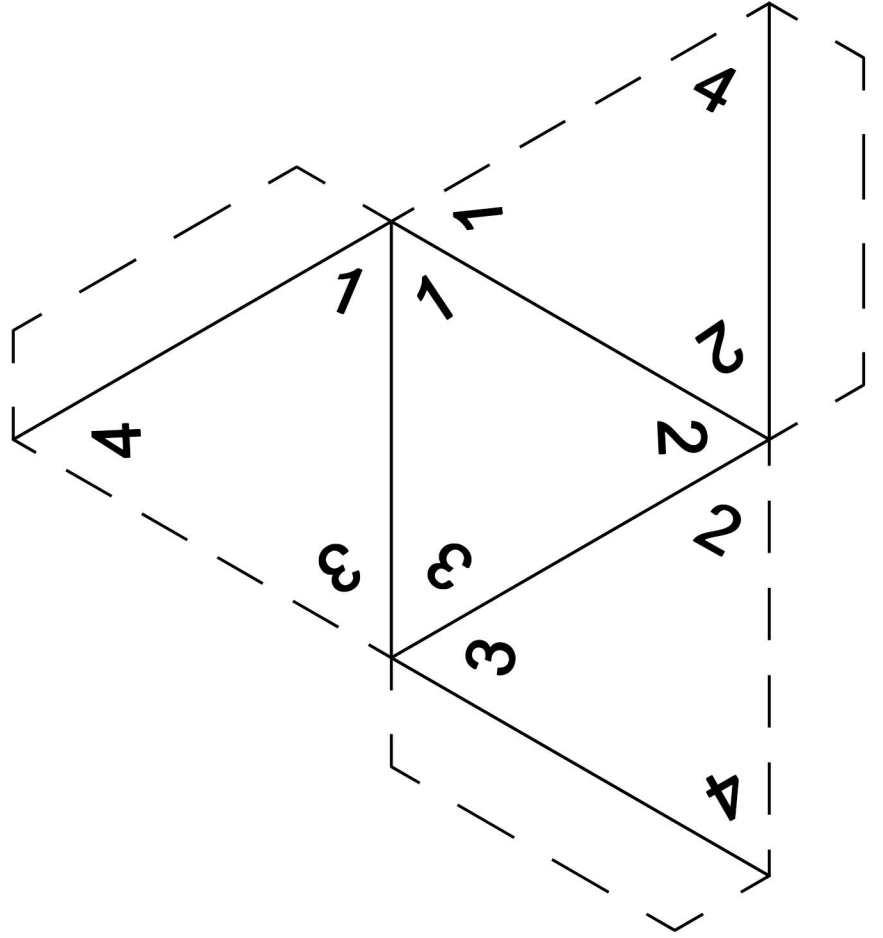
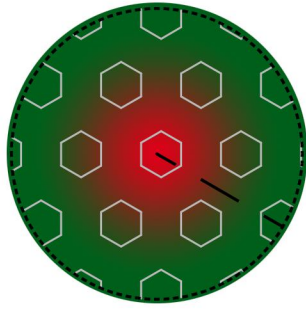
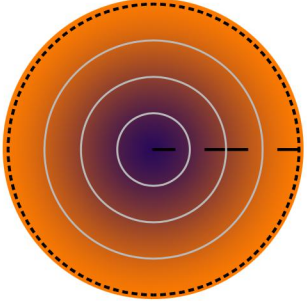
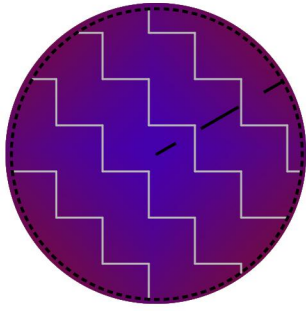
<ul style="list-style-type: none">- Tabellone di gioco- Scheda per costruire tetraedro e pedine- Tabella per posizionare le carte- 3 tabelloni <i>Vero o Falso</i>	<ul style="list-style-type: none">- 12 carte <i>Ordine</i>- 24 carte <i>Indizio o bugia</i>- 9 carte <i>Testimone</i>- 3 carte <i>Speciali</i>	
---	---	--

Svolgimento:

1. Dividetevi in tre squadre e costruite le vostre pedine e il tetraedro ritagliando il materiale che avete in dotazione.
2. Posizionate le carte *Testimone*, le carte *Speciali* e le carte *Indizio o bugia* mischiate con le carte *Ordini* nella tabella con i tre appositi riquadri.
3. Prendete una tabella vero e falso per ciascuna squadra e leggetela con attenzione! Qui sono descritte le tre versioni sull'accaduto del conte Ledda, del cameriere e di Orazio Bonaudo, versioni che dovrete conoscere bene per poter risolvere il caso.
4. Inizia la squadra con il componente più giovane. Seguiranno a turno le altre squadre procedendo in senso orario.
5. Quando è il vostro turno tirate il tetraedro e procedete di quante caselle indica il dado:
 - Se finite su una casella con il simbolo delle carte, prima di passare il turno alla prossima squadra, pescate una carta dal mazzo *Ordine, indizio o bugia*.
Se pescate una carta *Ordine*, obbedite all'ordine del Re!
Se pescate una carta *Indizio o bugia*, confrontate il suo contenuto con le tre versioni dei fatti indicati nel tabellone *Vero o Falso*.
Sulla base di ciò che vi dice la carta, segnate una V (vero) o una F (falso) nella casella in corrispondenza del seme della carta indicato sulla carta *Indizio o bugia* che avete pescato.
 - Se finite sopra o oltrepassate una casella con gli occhi del *Testimone*, prima di passare il turno alla prossima squadra, pescate una carta *Testimone* e registrate quanto vi dice sul tabellone *Vero o Falso*.

Attenzione! Il Testimone in questo gioco dice sempre la verità. Confrontate la carta testimone con le informazioni che avete già registrato sulla vostra tabella. Se vi dice qualcosa di diverso rispetto a quanto avete registrato dalle carte *Indizio o bugia* che avete pescato, vuol dire che il personaggio delle carte *Indizio o bugia* stava mentendo. **Ciò che dice il Testimone vince su quanto detto dagli altri.**

- Se finite su una casella speciale (numeri 50; 61; 62; 63; 64), prima di passare il turno alla prossima squadra, seguite quanto indicato nel riquadro *CASELLE SPECIALI* del tabellone di gioco.
 - Se finite sopra o sorpassate la casella con il *Sigillo*, prima di passare il turno alla prossima squadra, pescate una carta *Speciale*: vi rivelerà una preziosissima informazione!
6. Dopo essere finiti sopra o aver sorpassato la casella con il *Sigillo* e aver pescato una carta *Speciale*, avrete tutti gli indizi disponibili per risolvere il caso: sulla base di quanto detto dalla carta *Speciale* provate a capire quali delle carte *Indizio o bugia* erano indizi e quali, invece, bugie. Raccogliete quindi queste informazioni e unitele a quanto vi ha detto il Testimone. Avete tutti gli elementi per indovinare chi è l'assassino e ricostruire cosa è successo. Correte quindi in fretta in tribunale facendo attenzione alle caselle speciali!
 7. La prima squadra che raggiunge il tribunale aspetta che arrivino anche tutte le altre squadre. Quando tutti saranno arrivati alla fine, sarà la prima squadra a dire come secondo lei sono andati i fatti e chi è l'assassino. Seguiranno le altre due in ordine di arrivo. **Vince la squadra che ha ricostruito correttamente i fatti per prima.**
 8. Discutete tutti insieme sulla sentenza da esprimere: l'assassino deve essere condannato o ha agito per legittima difesa? Secondo voi cosa stabilì la Commissione che nel 1760 aveva dovuto studiare e giudicare il caso?
 9. **Leggete tutti insieme il documento originale per vedere se avete indovinato!**





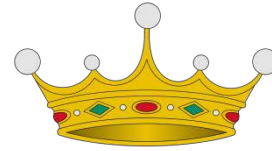
Il Re ti ordina di non pescare una carta il prossimo turno



Il Re ti ordina di pescare due carte il prossimo turno



Il Re ordina che il prossimo turno l'avversario alla tua destra non pescherà nessuna carta



Il Re ordina che il prossimo turno l'avversario alla tua destra dovrà pescare due carte



Il Re ti ordina di saltare il prossimo turno



Il Re ordina che l'avversario alla tua destra salti il prossimo turno



Il Re ordina di spostare l'avversario alla tua destra due caselle in avanti



Il Re ordina di spostare l'avversario alla tua destra due caselle indietro



Il Re ti ordina di andare avanti di due caselle



Il Re ti ordina di andare indietro di due caselle



Il Re ti ordina di tirare due volte il dado durante il prossimo turno



Il Re ordina che l'avversario alla tua destra tirerà due volte il dado durante il prossimo turno

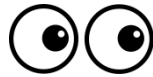
Il Testimone giura che il
cameriere ingombrava tutta
la strada procedendo a
cavallo



Il Testimone giura che i Bonaudo
hanno rischiato di cadere nel
fosso



Il Testimone giura che i Bonaudo
hanno insultato il cameriere del
conte



Il Testimone giura che il
cameriere ha estratto il palosso
che teneva al fianco



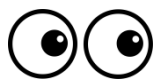
Il Testimone giura che non
c'è stato alcun
inseguimento



Il Testimone giura che i
Bonaudo hanno scagliato
pietre contro il cameriere per
difendersi



Il Testimone giura che il
conte è arrivato in carrozza
quando la rissa era già
scoppiata



Il Testimone giura che il
conte ha tentato di sedare
la rissa



Il Testimone giura che il conte è
sceso dalla carrozza e ha trafitto
uno dei fratelli Bonaudo con la
spada



Tutte le carte di
cuori e di picche
sono bugie















Tutte le carte di
quadri e di fiori sono
indizi



Le carte di cuori e
picche sono bugie



<p>Il cameriere dice che gli hanno rubato il cavallo</p>	<p>Il cameriere cammina tenendosi sempre bene a destra lasciando libero il passaggio</p>
<p>Un amico della vittima giura che non ci fossero pietre su quella strada</p>	<p>L'armaiolo dice che il conte non andrebbe mai in giro senza una pistola</p>
<p>Il conte trova la spada troppo pesante per portarla in giro con sé</p>	<p>Lo stalliere dice di avere sellato il cavallo per il conte il giorno del delitto</p>
<p>I fratelli Bonaudo, difendendosi, hanno scagliato frecce contro il cameriere</p>	<p>Il dottore dice che ha medicato il conte dopo lo scontro</p>
<p>Il cameriere ricorda il fortissimo odore di polvere da sparo sul luogo del delitto</p>	<p>Il prefetto di Leijnì dice che le strade del paese sono abbastanza larghe per far passare due carrozze</p>
<p>Il gendarme dice che il corpo della vittima aveva un foro di proiettile</p>	<p>Un fanciullo si ricorda di aver visto il cameriere che correva dietro ai fratelli Bonaudo</p>

<p>Il cameriere mente sull'arma del delitto</p> 	<p>Un contadino ha visto che il cameriere era a cavallo</p> 
<p>Il cameriere procedeva in mezzo alla strada non permettendo a nessun altro di passare</p> 	<p>Una lavandaia ha visto i fratelli Bonaudo prendere in mano delle pietre</p> 
<p>Il cameriere dice che il conte ha cercato di calmare gli animi</p> 	<p>Il conte è stato visto scendere da una bellissima carrozza a conflitto già iniziato</p> 
<p>I fratelli Bonaudo hanno usato pietre per difendersi dal cameriere</p> 	<p>Il conte è rimasto illeso</p> 
<p>Il mugnaio ha visto il conte sguainare la spada e trafiggere Biaggio Bonaudo</p> 	<p>Il cameriere trasportava un ingombrante carico occupando tutta la strada</p> 
<p>Orazio Bonaudo dice di aver rischiato di cadere nel fosso perché il cameriere occupava tutta la strada</p> 	<p>I fratelli Bonaudo e il cameriere si insultano e si minacciano</p> 

GiocASTo 2018

← **PIEGARE LUNGO LA LINEA!**

IL CONTE DICE CHE	♠	♣	♥	♦	👁️👁️	RAGGIUNTO L'ARRIVO, COMPLETA TU!
È arrivato in carrozza a conflitto già iniziato						Su una strada di Leijni, il cameriere del conte stava
I Bonaudo hanno scagliato frecce contro il cameriere per difendersi						viaggiando a _____ occupando _____ la
Lui stesso ha tentato di sedare la rissa						carreggiata. Camminano sulla stessa strada i fratelli Orazio e
Lui stesso viene ferito						Biaggio Bonaudo che rischiano di _____.
Il cameriere ha ucciso Biaggio Bonaudo						I fratelli _____ il cameriere e lui li _____
						con un palosso.
IL CAMERIERE DICE CHE	♠	♣	♥	♦	👁️👁️	
Procedeva a piedi per la strada di Leijni						Allora i fratelli _____ e iniziano
Ha estratto un palosso che aveva al fianco						a _____.
I Bonaudo hanno iniziato a scagliare pietre						Arriva il conte, scende _____ e cerca
Il conte è arrivato a cavallo						di _____.
Il conte ha sparato con la pistola uccidendo Biaggio Bonaudo						Scatta il parapiglia! Il conte estrae _____
						e _____.
ORAZIO BONAUDO DICE CHE	♠	♣	♥	♦	👁️👁️	
Il cameriere occupava tutta la strada procedendo a cavallo						ORA CHE I FATTI SONO STATI CHIARITI, QUALE PUÒ ESSERE LA SENTENZA
Il cameriere ha rischiato di fare cadere lui e sui fratello nel fosso						RISERVATA PER L'ASSASSINO?
Lui e il fratello non hanno mai insultato il cameriere						... CHE L'ASSEMBLEA DI ALUNNI ESPRIMA IL PROPRIO PARERE ...
Il cameriere li ha inseguiti						LEGGENDO POI IL DOCUMENTO DEL 1762 SI CAPISCA COS'È SUCCESSO IN REALTÀ
Il conte ha ucciso con la spada suo fratello Biaggio Bonaudo						

S. R. M.

È ricorso alla M. S. il Cavaliere della Sacra Religione de' S. S. Maurizio, e Lazaro - D. Antonio Ledda della Città di Sassari nel Regno di Sardegna, per la grazia di qualunque reità, che potesse aver incorso in riguardo dell'omicidio dal medesimo commesso li 10. Agosto 1760; nella persona del fu Biaggio Bonando, all'occasione del Contrasto eccitatosi tra questo, ed il Cameriere d'esso Cavaliere, Giuseppe Rejnoro in occasione, che se ne ritornavano dal Luogo di Lejini alla presente Città, - rappresentando le circostanze favorevoli di provocazione patita da esso Cavaliere, ed il pericolo della vita, in cui fu posto dal D. Felice Bonando, per via de' scagliamenti di pietra fatti dal medesimo non meno, che da un suo Fratello.

Sua Reale Maestà

È ricorso alla Maestà Vostra il cavaliere della Sacra religione dei santissimi Maurizio e Lazaro D. Antonio Ledda della città di Sassari nel Regno di Sardegna per la grazia di qualunque reità che potesse aver incorso in riguardo dell'omicidio dal medesimo commesso li 10 agosto 1470 nella persona del fu Biaggio Bonando, all'occasione del contrasto eccitatosi tra questo ed il cameriere d'esso cavaliere, Giuseppe Rejnoro, in occasione che se ne ritornavano dal luogo di Lejini alla presente città rappresentando le circostanze favorevoli di provocazione patita da esso cavaliere ed il pericolo della vita in cui fu posto dal detto ucciso Bonando, per via de' scagliamenti di pietra fatti dal medesimo non meno che da un suo fratello.

GLOSSARIO

Acquietare Calmare, tranquillizzare.

Reità L'essere reo, colpevolezza.

Palosso Daga a lama stretta, a un solo taglio, portata dai cacciatori.

Scagliaménto L'atto di scagliare, di lanciare.

In vista però di questi riflessi non crederessimo che il d. Cavaliere fosse in caso di godere d'una piena grazia per il suo delitto, bensì, che sul riflesso d'un'omicidio seguito in contrasto, non istituito dal d. Cavaliere, e che questo

non avrebbe avuta altra mira, se non se quella d'accorrere in difesa del di lui Cameriere, e che di fatti non mancò d'intimargli sin da principio, che s'acquietasse, ma continuando tuttora li scagliamenti di pietre fatti da persone vili contro un Cavaliere, questo abbia eccittato il di lui furore per devenire al fatal colpo sudetto. Aggiungendosi inoltre a quanto sovra la minor età d'anni 25. del Delinquente, — Così che saressimo in senso che puotesse la M. S. degnarsi di commutargli la pena incorsa per tal delitto, in quella del Bando dalla Provincia del commesso omicidio per anni tre, o per quel tempo, che meglio parerà alla M. S.

Torino li 19. Gennaio 1762.

In vista però di questi riflessi, non crederessimo che il detto cavaliere fosse in caso di godere di una piena grazia per il suo delitto, bensì che sul riflesso d'un omicidio seguito in contrasto non istituito dal detto cavaliere, e che questo non avrebbe avuta altra mira se non se quella d'accorrere in difesa del di lui cameriere, e che di fatti non mancò d'intimargli sin da principio che s'acquietassero, ma continuando tuttora li scagliamenti di pietre fatti da persone vili contro un cavaliere, questo abbia eccittato il di lui furore per devenire al fatal colpo sudetto. Aggiungendosi inoltre a quanto sovra la minor età d'anni 25 del delinquente, così che saressimo in senso che puotesse la Maestà Vostra degnarsi di commutargli la pena incorsa per tal delitto in quella del bando dalla Provincia del commesso omicidio per tre anni o per quel tempo che meglio parerà alla Maestà Vostra.