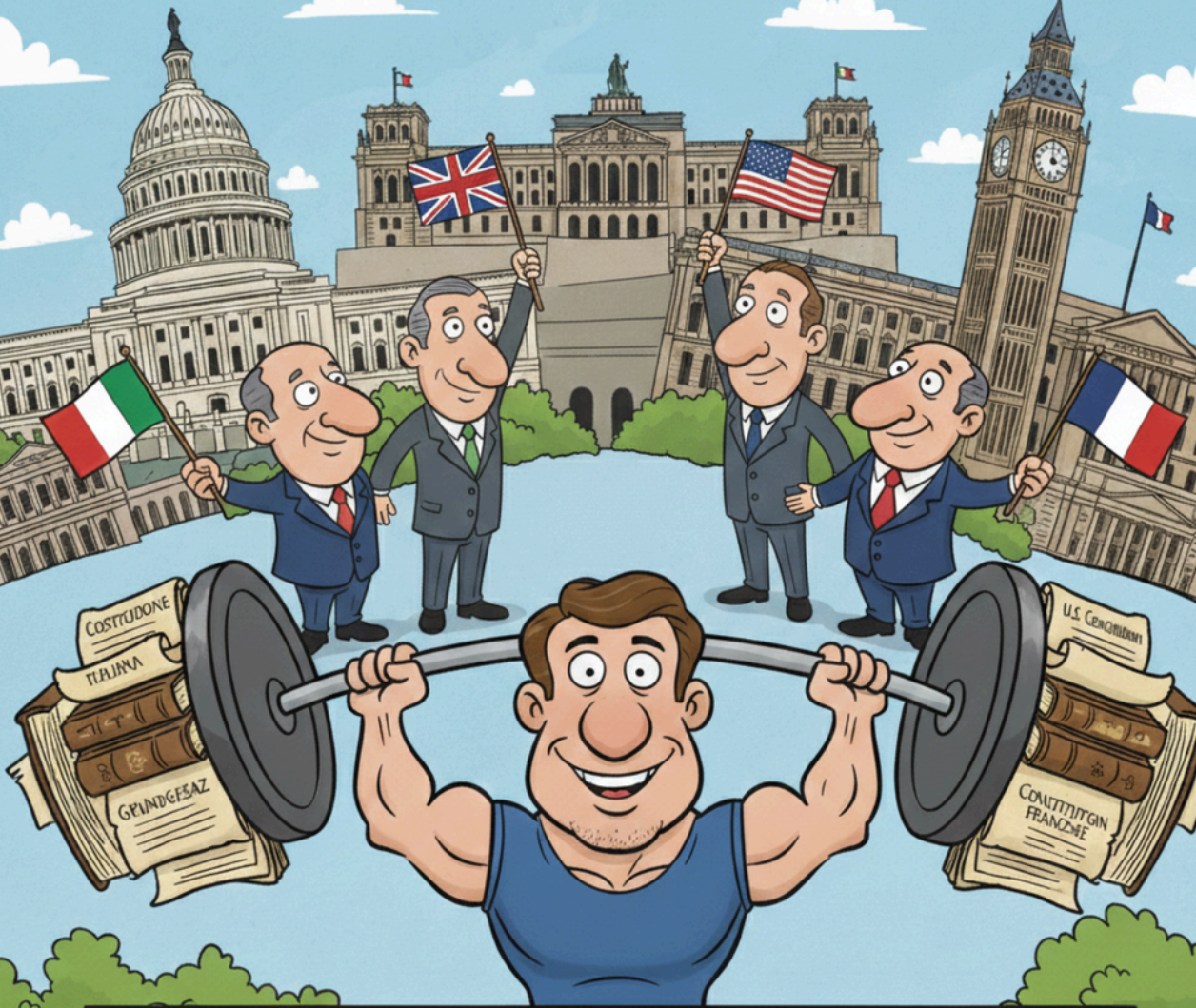




DI CHE COSTITUZIONE SEI?

DI CHE COSTITUZIONE SEI?

da 2 a 5 giocatori, a partire da 10 anni in su.

In **DI CHE COSTITUZIONE SEI?** della Colombo giochi puoi giocare in diverse modalità: **modalità Magna carta, modalità disegno di legge, modalità Azzecagarbugli e modalità habeas corpus**. Vi illustriamo ora nel dettaglio, per cominciare, solo la modalità Magna carta (se vi iscriverete a Frengus Tv e visiterete il sito Frengus scoprirete le altre modalità).

In Magna carta è importante ricordare bene i primi 6 articoli delle costituzioni dei cinque Paesi più importanti dell'Occidente: **Stati Uniti, Regno Unito, Francia, Germania e Italia!**

Ogni articolo delle cinque costituzioni è stato diviso in tre parti: un incipit ben riconoscibile (sulla carta con la bandiera della nazione a cui appartiene l'articolo della costituzione), una parte centrale ospitata sulle carte con il profilo giallo e, infine, l'ultima parte dell'articolo sulle carte con il bordo rosso scuro. Vince chi riordina più articoli. Potete giocare da soli fino ad un massimo di cinque giocatori. **Il contenuto base (scaricabile sul sito Frengus) è di 90 carte circa che puoi ampliare per rendere il gioco più interessante dividendo altri articoli di una costituzione a tua scelta.**

- **carte:** Carta Incipit (con bandiera) - Carta con bordo giallo (parte centrale articolo della costituzione) - Carta con bordo rosso scuro (parte finale dell'articolo) - 8 carte speciali.;

- queste le regole.

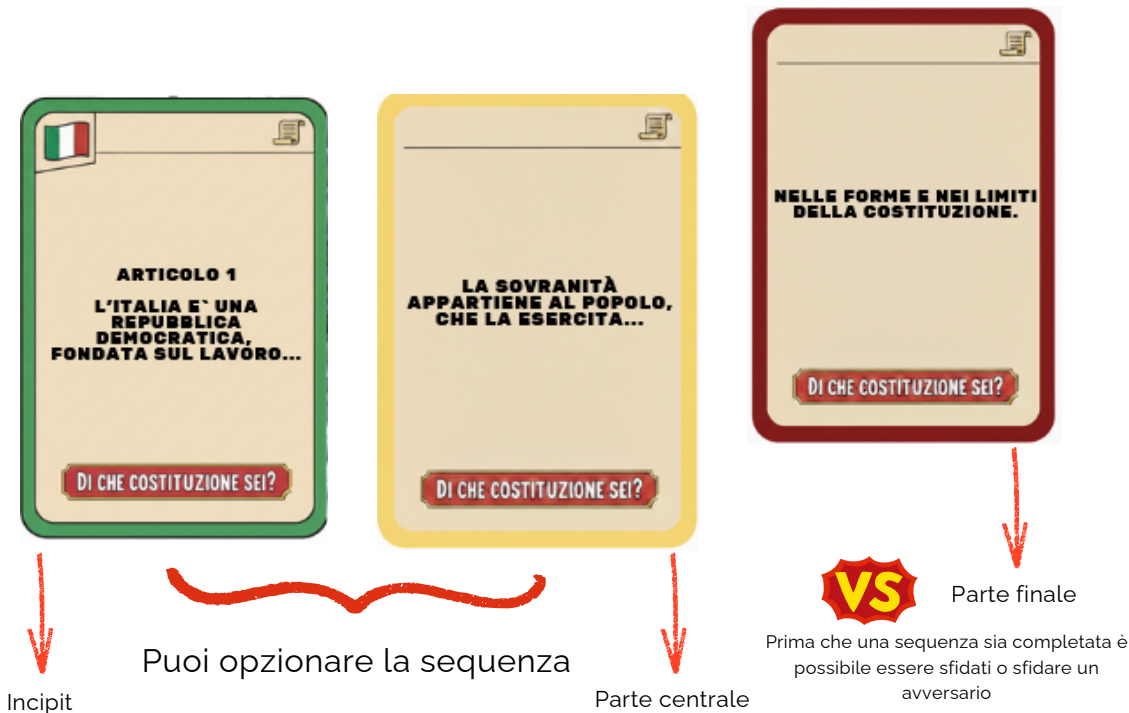
Preparazione e scopo del gioco (in questa versione smart consigliamo 2 giocatori)

Mischia le carte con i primi sei articoli delle **quattro principali costituzioni** dell'Occidente e le otto carte speciali. Se giocate in cinque aggiungete gli articoli della costituzione del quinto Paese. Ogni giocatore pesca una carta e la pone sul tavolo e valuta se può realizzare una combinazione. Se vedete due carte che possono essere combinate potete opzionare l'articolo, ma **state attenti** non avete ancora recuperato **l'articolo** perché manca la terza parte per completare la sequenza. Un avversario può ancora **terminare** al vostro posto la successione che avete opzionato, ma state tranquilli! Potete difendere l'articolo giocando una carta speciale che possedete (vedi a pag. 3). Una volta che avrete **giocato** la vostra carta e che avrete valutato le operazioni da compiere, si **passa** il turno (decidete tirando a sorte il giocatore che inizia e se procederete in senso orario o antiorario) Lo scopo del gioco è completare il maggior numero di sequenze.



1) **completare un articolo**: pesca una carta e posizionale sul tavolo della costituente.

Quando, durante il tuo turno, pensi di poter unire due carte con due articoli di una costituzione prendile e avvicinale alla tua **postazione**. Se un avversario giudicherà corretta la tua combinazione potrà **sfidarti** in un qualsiasi momento usando una delle 8 carte speciali (vedi a pag 3). Osserva in basso un esempio di sequenza corretta. Ogni successione di carte esatta conferisce 1 punto vittoria.





2) **sfidare**. Se credi che una sequenza sia corretta puoi sfidare un avversario. La sfida può essere lanciata utilizzando una delle **8** carte **Habeas corpus**.

Le carte speciali Habeas corpus, una volta giocate, consentono al giocatore sfidato o sfidante (dipende da chi ha preso l'iniziativa) di rivolgere all'avversario una domanda inerente **l'educazione alimentare, fisica o ambientale**. Se il giocatore sfidato risponde correttamente vince la sequenza di carte, ma attenzione! Chi ha perso può contrattaccare ancora una volta. In caso di vittoria la sequenza passa allo sfidante, in caso contrario la situazione rimane invariata.

- Se invece una sequenza è **sbagliata**, chi la mantiene fino al termine della partita consegnerà un punto in meno. Un giocatore, anche se non viene sfidato, può rompere una sequenza che ha formato durante il proprio turno se ritiene non sia corretta.

3) **Turni di gioco**. Quattro giocatori con un mazzo di **80** carte esauriscono la partita in 20 turni. Le 8 carte Habeas corpus sono pescate casualmente da ogni giocatore.

Durante il proprio turno ogni giocatore deve posizionare sul tavolo la carta che ha pescato. In un secondo momento può vedere le **combinazioni adatte** da formare con le altre carte sul tavolo (a partire dal secondo turno di gioco). Attenzione potete realizzare una sola combinazione per turno. (Tempo concesso per l'operazione **3 minuti**).

UN GIOCO RICOSTITUENTE





Fine del gioco. Vince chi ha completato più sequenze ed ha totalizzato il maggior numero di punti.

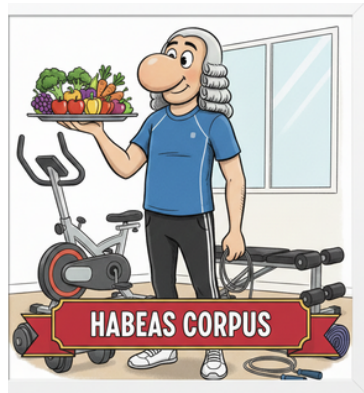
Note e contenuto della scatola

- *Costituzioni.* Trovi gli scritti giuridici fondamentali dell'Occidente su Frengus sotto il gioco. Ti consigliamo di leggere bene i primi articoli di ogni costituzione (e magari tutte le costituzioni) se vuoi giocare al meglio.
- *Contenuto della scatola.* Nella scatola troverai...
 - Un blocchetto e una matita per disegnare nella modalità disegno di legge.
 - Un foglio con le richieste di disegno ed uno con le domande di **Habeas corpus** e le relative risposte che dovrai mostrare all'avversario per definire l'esito della sfida.
 - Un blocchetto con le carte degli articoli di una costituzione (le restanti le puoi stampare o puoi giocare con gli altri compagni che hanno un pacchetto di carte diverso).



UN GIOCO RICOSTITUENTE

DI CHE COSTITUZIONE SEI?



COLOMBO
GIOCHI





FRENGUS

LA SCUOLA DIVERTENTE

