

LE CITTA' DEL CIELO

ideazione: Aldo e Carlo Spinelli

grafica: Marco Paglioli

Questo mazzo di 36 carte quadrate non è solo un gioco ma può anche e soprattutto essere un valido spunto per la costruzione di strutture narrative o teatrali.

Il gioco è per 2, 3, 4 o 6 partecipanti. Da soli o in compagnia diventa un appassionante rompicapo.

In entrambi i casi presenta tre livelli di difficoltà:

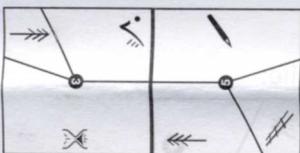
- per scuole materne ed elementari
- per scuole medie inferiori
- per scuole medie superiori

LA REGOLA BASE

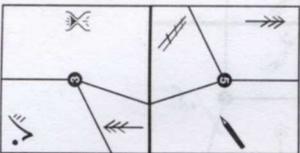
Il gioco si basa sull'affiancamento di due o più carte in modo che sulle facce adiacenti le linee combacino esattamente.

Dato che le carte sono quadrate, l'affiancamento può avvenire su uno qualsiasi dei quattro lati.

Per esempio:



oppure



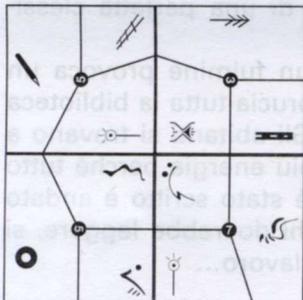
Le immagini sulle carte non sono rilevanti ai fini del gioco.

I ROMPICAPO

Allo stesso modo dei puzzle, possono essere giocati anche in gruppo.

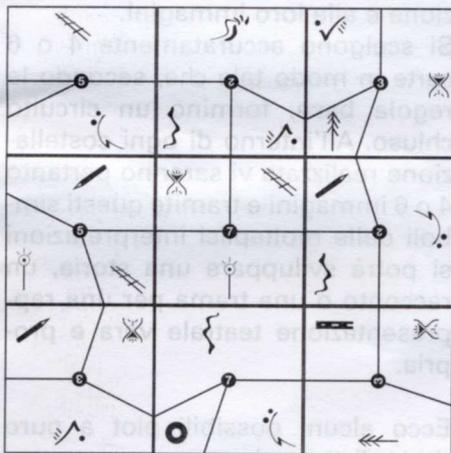
Livello elementare: formare un quadrato di 2 x 2 carte.

Per esempio:



oppure formare un quadrato di 3 x 3 carte.

Per esempio:



Livello medio: formare nove quadrati di 2 x 2 carte utilizzando tutte le 36 carte;

oppure formare quattro quadrati di 3 x 3 carte, sempre utilizzando tutte le 36 carte.

Livello difficile: formare un quadrato di 6 x 6 carte utilizzando tutte le 36 carte.

I GIOCHI

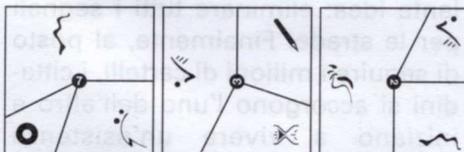
I livelli di gioco sono progressivi. Le regole sono quindi da leggersi una dopo l'altra fino al livello che si intende sperimentare.

CIELO (livello elementare)

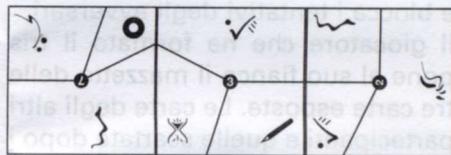
Si mescolano le 36 carte e se ne distribuiscono tre per ogni partecipante. Il resto del mazzo viene tenuto coperto al centro del tavolo.

Ogni giocatore cerca di allineare le tre carte in suo possesso secondo la regola base. Il primo che espone sul tavolo una configurazione valida grida "TRIS!" e blocca i tentativi degli avversari.

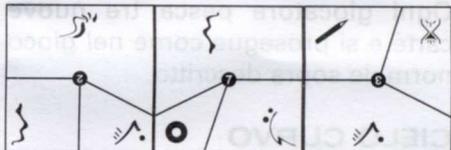
Un esempio di combinazione. Il giocatore ha in mano:



e può combinare la carte nel seguente modo:



oppure



Il giocatore che ha formato il tris raccoglie al suo fianco il mazzetto delle tre carte esposte. Le carte degli altri partecipanti vengono messe scoperte sotto il mazzo e ogni giocatore pesca tre nuove carte.

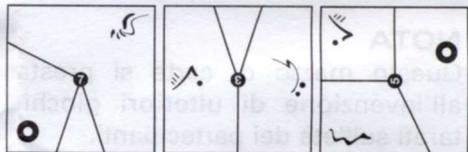
Il gioco continua fino all'esaurimento delle carte coperte del mazzo. Si mescolano quindi quelle scoperte e si forma un nuovo mazzo. E così via fino all'esaurimento definitivo del mazzo. Nell'ultima mano le carte non esperte non sono valide ai fini del calcolo del punteggio.

Vince il giocatore che ha collezionato al suo fianco il maggior numero di mazzetti di carte.

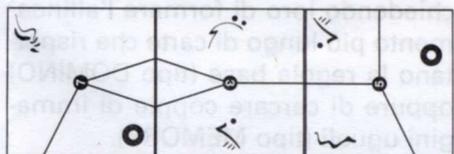
CIELO CURVO (livello medio)

In questa versione più impegnativa del gioco l'allineamento deve rispettare un'ulteriore condizione: l'estremità a sinistra del tris deve essere esattamente uguale a quella destra.

Un esempio di combinazione. Il giocatore ha in mano:



e può allineare la carte nel seguente modo:



Se incontra difficoltà nella combinazione delle carte ne può prelevare una dal mazzo scartando davanti a sé la carta rifiutata. È concesso cambiare una sola carta per volta e non è possibile riutilizzare quelle scartate.

Il primo che espone sul tavolo una configurazione valida grida "TRIS!" e blocca i tentativi degli avversari. Il giocatore che ha formato il tris pone al suo fianco il mazzetto delle tre carte esposte. Le carte degli altri partecipanti e quelle scartate dopo i cambi vengono messe scoperte sotto il mazzo.

Ogni giocatore pesca tre nuove carte e si prosegue come nel gioco normale sopra descritto.

CIELO CURVO QUANTIFICATO (livello difficile)

I numeri che stanno al centro delle 36 carte hanno in questo caso un valore determinante.

Il gioco rimane inalterato nel suo meccanismo ma assume una maggiore connotazione strategica grazie al differente calcolo del punteggio. Infatti, al termine della partita, ogni giocatore separa i mazzetti delle sue prese e somma i punti dei singoli tris. Il suo punteggio finale sarà dato da:

- il numero delle prese più

- il totale dei numeri al centro del tris con il più alto punteggio.

Se, per esempio, un giocatore ha collezionato tre mazzetti e le rispettive somme dei numeri al centro sono uguali a 13, 19 e 15, il suo punteggio finale sarà uguale a 3 (numero dei mazzetti) + 19 (valore più alto) cioè 22.

È ovvio che in questo caso il "peso" del numero delle prese va rapportato al "peso" dei valori dei mazzetti che incide maggiormente sul punteggio finale.

NOTA

Questo mazzo di carte si presta all'invenzione di ulteriori giochi, tarati sull'età dei partecipanti.

A titolo di esempio, si potrebbe mettere in competizione un gruppo di bambini della scuola materna chiedendo loro di formare l'allineamento più lungo di carte che rispettano la regola base (tipo DOMINO) oppure di cercare coppie di immagini uguali (tipo MEMORY).

La collaborazione degli insegnanti

potrà dunque essere stimolante per creare nuove possibilità di gioco. I suggerimenti potranno essere inviati al sito: www.teatrofestival.it

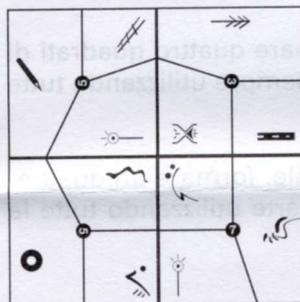
LA PIÈCE

Le 36 carte possono essere combinate in base alle linee di congiunzione e alle loro immagini.

Si scelgono accuratamente 4 o 6 carte in modo tale che, secondo la regola base, formino un circuito chiuso. All'interno di ogni costellazione realizzata vi saranno pertanto 4 o 6 immagini e tramite questi simboli dalle molteplici interpretazioni si potrà sviluppare una storia, un racconto o una trama per una rappresentazione teatrale vera e propria.

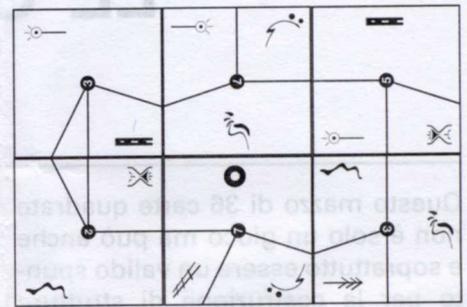
Ecco alcuni possibili plot a puro titolo di esempio.

Livello elementare:



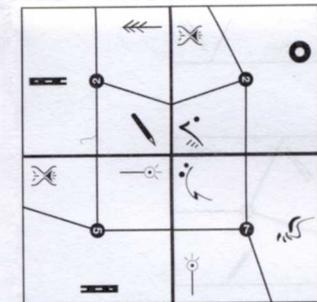
In una città immaginaria i cittadini si comportano in modo strano, perché continuano a seguire strani e contraddittori cartelli stradali, senza che raggiungano mai una meta ben precisa. Tra loro non si guardano, perché sono troppo attenti alle indicazioni. Il tempo trascorre in direzioni completamente diverse dalle nostre: in base a come si seguono le indicazioni, i cittadini invecchiano o ringiovaniscono improvvisamente. Un giorno accade qualcosa d'imprevisto: un violento terremoto disorganizza tutti i cartelli stradali della città e gli abitanti, non abituati a tale confusione, incominciano a impazzire. In un'atmosfera agitata e caotica, il sindaco allora ha una brillante idea: eliminare tutti i segnali per le strade. Finalmente, al posto di seguire i milioni di cartelli, i cittadini si accorgono l'uno dell'altro e iniziano a vivere un'esistenza nuova.

Livello medio:



In una città immaginaria un grande occhio controlla tutti gli abitanti dall'alto di una torre; all'interno di questa torre vi sono milioni di abiti che i cittadini usano per comunicare tra loro. Ogni indumento infatti indica una ben precisa emozione. Quando poi qualcuno non vuole comunicare nulla indossa al collo un collare a forma di disco. Passa il tempo e la vita trascorre tranquilla, quando un giorno il postino, attraversando boschi e valli tortuose, porta una lettera con un messaggio profetico: arriverà un'onda anomala e distruggerà la torre. Come si comporteranno i cittadini, sapendo che il grande occhio e tutti i vestiti andranno distrutti?

Livello difficile:



In una città immaginaria i cittadini hanno un singolare metodo per produrre energia: alcuni devono scrivere continuamente delle storie e altri le devono leggere ad alta voce. Alcuni scrivono libri e gli altri li devono leggere. Oltretutto hanno anche dei limiti temporali, poiché gli uni possono scrivere solo nelle ore dispari, gli altri possono leggere nelle ore pari. Il tutto è scandito dai granelli di una perfetta clessidra.

Una notte un fulmine provoca un incendio e brucia tutta la biblioteca della città. Gli abitanti si trovano a non avere più energia perché tutto quello che è stato scritto è andato perduto e chi dovrebbe leggere, si trova senza lavoro...