

# GIOCO DEI VALORI

## Regole del gioco



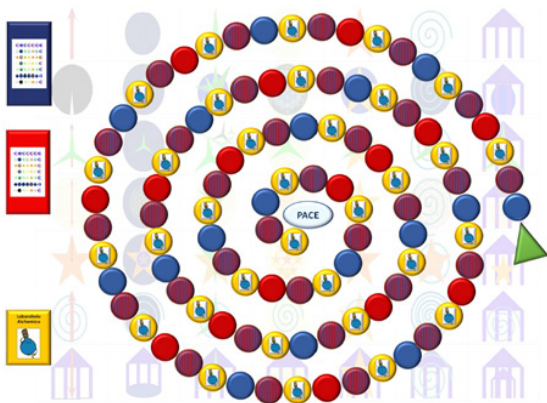
## **Preparazione del gioco**

Il gioco è adatto a 2 o più giocatori che possono essere anche suddivisi in squadre. Il Gioco dei Valori è formato dai seguenti componenti:

- Libretto di introduzione al Gioco e regole
- Tabellone.
- Tavola dei Valori.
- Mazzo di 49 carte Valori blu.
- Mazzo di 49 carte Valori rosse.
- Mazzo di 49 carte Laboratorio Alchemico.
- Libretto risposte Laboratorio Alchemico.
- Prontuario Valori.
- Dado a 12 facce o 2 dadi da 6.
- Pedina segnaposto.
- Blocco segnapunti.

Prima di iniziare a giocare, leggere l'introduzione del presente libretto per avere una panoramica generale dei Valori. Preparare il gioco posizionando il tabellone su un tavolo e mettendo i mazzi di carte in corrispondenza delle immagini presenti sul tabellone, dopo averle mescolate.

## gioco dei Valori



Consegnare a ciascun giocatore/squadra un foglio del *Blocco segnapunti*, sul quale verranno segnati il nome del giocatore/squadra, le azioni/risposte, e i *Punti Esperienza* guadagnati.  
Posizionare la *Pedina segnaposto* sul triangolo verde che è lo start, e tenere vicino il/i dado/i.

**Avvertenza:** Con un solo dado il gioco si protrae mediamente per 3 ore; mentre con 2 dadi la durata media è di 2 ore.

**Pronti per iniziare!**

## Regole di gioco

Per determinare l'ordine di gioco, tutti i giocatori lanciano il dado. Inizia chi ha conseguito il punteggio più elevato.

Il primo giocatore/squadra lancia il dado e, in base al numero ottenuto, sposta l'unica *Pedina segnapposto* contando le corrispondenti caselle. Secondo la tipologia della casella su cui si posiziona, ogni giocatore/ squadra dovrà effettuare un'azione differente da confrontare poi con gli altri per l'attribuzione dei *Punti esperienza*. In particolare:



**CASELLE BLU E ROSSE:** Il giocatore/squadra di turno pesca una carta dal mazzo del colore della casella; legge il valore corrispondente e tutti i giocatori scrivono sul *Foglio segnappunti* un'azione relativa a quel valore. Dopodiché, tutte le azioni vengono lette e, aiutandosi con il *Prontuario dei Valori*, i giocatori stabiliscono se l'azione è o meno coerente con quel valore, e quindi, assegnano i *Punti esperienza* a tutti i giocatori/ squadra che hanno descritto/agito l'azione coerente con il valore. Per ogni azione agita/descritta **coerente**, viene assegnato 1 *Punto Esperienza*; altrimenti 0 punti.



**CASELLE BICOLORE:** Il giocatore/squadra pesca due carte, una dal mazzo rosso e una dal mazzo blu e, con i valori pescati, tutti i giocatori/squadre creano un nuovo valore scrivendolo sul proprio *Foglio segnapunti*. Quando tutti hanno finito di scrivere, vengono letti i valori risultanti e i giocatori procedono votando ciascuno il migliore. Al giocatore/squadra che ha il valore più votato, si assegnano *2 Punti esperienza*; mentre a quelli che hanno comunque risposto, viene assegnato *1 solo Punto esperienza*. Quando si pescano due carte corrispondenti ai Valori archetipici principali (es. 2/1 Amore e 4/1 Armonia), i valori dati dall'unione dei due sono già presenti sulla Tavola dei Valori (es. 2/4 Bontà e 4/2 Risonanza). È, quindi, opportuno mettere quelle carte sotto i rispettivi mazzi e pescarne altre due.



**CASELLE LABORATORIO ALCHEMICO:** quando il giocatore/squadra capita su questa casella pesca una carta gialla. Le Carte del Laboratorio Alchemico sono di due tipologie:

- **Carte con Domande a risposta multipla** per le quali ogni giocatore/squa-

dra risponderà individuando una delle tre risposte. In base alle soluzioni contenute nel Libretto risposte Laboratorio Alchemico si assegnerà 1 *Punto esperienza* ad ogni giocatore/squadra che avrà risposto correttamente.




- **Carta Speciale** che si sceglie quando il segnaposto cade sulla casella gialla con la *Stellina*. Il giocatore/squadra descrive un'azione del suo quotidiano che intende trasformare indicando il valore che potrebbe utilizzare. Se questa risposta piace agli altri giocatori/squadra, vengono assegnati 3 *Punti esperienza*; mentre a tutti quelli che hanno risposto, si assegna solo 1 *Punto esperienza*.

Le carte utilizzate saranno via via messe sotto quelle ancora da utilizzare, in modo da avere a disposizione sempre carte da giocare.

**Sono ammessi (e auspicati) aiuti, suggerimenti, collaborazioni tra giocatori/squadre, consultazione di dizionari o ricerche su Internet.**

Di seguito riportiamo una tabella sintetica del significato di caselle, azioni e *Punti esperienza*.

## gioco dei Valori

| CASELLA   |                                 | AZIONE  | PUNTI ESPERIENZA   |
|---|---------------------------------|---|--|
|  | Caselle Blu/Rosse               | In base al Valore indicato dalla carta pescata, agire/descrivere la corrispondente azione.  | 1<br>a tutte le azioni coerenti  |
|  | Caselle bicolore                | Pescare una carta dal mazzo rosso e una dal mazzo blu e combinare insieme i due valori al fine di ricavarne un terzo.   | 2<br>al valore più votato<br>1<br>a tutti i giocatori che rispondono                                     |
|  | Caselle "Laboratorio Alchemico" | Per le <i>Carte con domande a risposta multipla</i> , scegliere una delle risposte.<br>Per le <i>"Carte Speciali"</i> : descrivere un'azione del quotidiano da trasformare e indicare con quale valore farlo. | 1<br>per risposta esatta<br><br>3<br>alla risposta più votata<br>1<br>a tutti i giocatori che rispondono |

Per quanto riguarda i punti da assegnare con votazione, si procede con una vera votazione delle risposte di tutti i giocatori, chiedendo qual'è quella che è piaciuta maggiormente; oppure scegliendo tutti insieme la risposta che più è piaciuta.

I giocatori/squadre proseguono, così, avanzando la *Pedina segnamento* sul tabellone finché non sarà raggiunta l'ultima casella con un numero preciso dei dadi: quella della **PACE**; altrimenti la *Pedina segnamento* tornerà indietro di tante caselle quanti i numeri in eccesso. Si ripeterà il lancio dei dadi, con le relative mosse, fino a quando il numero coinciderà con il raggiungimento della casella Pace. Così, tutti i giocatori/squadre avranno raggiunto la meta, ma con *Punti esperienza* diversi. Vincerà il gioco chi avrà totalizzato più punti.

*fraternity.it*



Tutti i diritti riservati *fraternity.it*