PREFAZIONE

FURTO D'AUTORE nasce perché ...

... perché sarebbe un furto non annoverare, tra i tanti giochi di società esistenti, un gioco educativo interamente basato, costruito e pensato sull'arte, soprattutto in un Paese, l'Italia, con un patrimonio artistico unico al mondo. Siamo convinti che l'arte possa già appartenere al piccolo e prezioso patrimonio di ogni bambino, a maggior ragione se si riesce a trasmetterne il valore attraverso la scoperta e ... il gioco!

Abbiamo creduto in una metodologia di apprendimento basata sulla scoperta, l'analisi, l'osservazione e la condivisione delle peculiarità e delle caratteristiche dei tesori artistici del nostro Paese, siano essi pitture, sculture o architetture.

Lo stesso approccio è stato adottato anche per la geografia: i giocatori "scoprono" le diverse città e la loro collocazione viaggiando attraverso l'Italia, prendendo così coscienza dell'orientamento e delle possibilità di spostamento offerte dai diversi mezzi di trasporto, con una trasposizione reale della rete ferroviaria (ma anche navale e aerea).

Abbiamo infine inserito nel gioco anche l'opportunità di conoscere le caratteristiche fisiche, sociali ed economiche delle nostre Regioni attraverso tantissime domande (sull'arte, la storia, la geografia, ma anche l'economia, i personaggi e le curiosità) che renderanno stimolante e formativo ogni turno di gioco.

FURTO D'AUTORE è un gioco di società per un minimo di due giocatori e un massimo di quattro, mentre l'età consigliata è a partire dagli 8 anni... fino ai tradizionali 99 anni!

Per una spiegazione dettagliata dei criteri adottati per la selezione e classificazione delle Opere d'Arte si rimanda al libro "Enciclopedia dell'Arte Italiana" di Furto d'Autore.

SCOPO DEL GIOCO

Una preziosa tela è stata rubata e nascosta in una località segreta. Il Ministero dei Beni e delle Attività Culturali ha scoperto dove si trova, ma rivelerà il nascondiglio solamente a chi dimostrerà di essere un bravo detective!

- per vincere devi riportare la tela nel museo o nella chiesa da cui è stata rubata...
- prima devi recuperare la tela nella località segreta rispondendo a una domanda ORO su quell'Opera d'Arte...
- dunque devi farti dire dal Ministero dove è nascosta la tela, dimostrando di essere un Detective Esperto d'Arte: Detective ORO+ORO...
- per essere Esperto d'Arte devi conquistare almeno 5 Crediti del Ministero...
- per conquistare i Crediti devi riconoscere delle opere del nostro patrimonio artistico...
- per riconoscere un'opera d'Arte devi interpretare degli indizi e viaggiare attraverso l'Italia per raggiungere la città in cui si trova quell'opera...
- per guadagnare nuovi biglietti di viaggio devi rispondere a una domanda sull'area geografica in cui ti trovi...

...ma attenzione al colpo di scena finale: se sei Ermes De Leonardis, il Falso Detective, vinci la partita non appena entri in possesso della tela rubata, senza doverla riportare a destinazione, compiendo un **FURTO D'AUTORE**.

CONTENUTO DEL GIOCO

- 26 1 tabellone di gioco, con la mappa dell'Italia e la rete dei trasporti
- 2 30 carte ORO, con l'opera rubata e la città dove è stata nascosta
- 3 186 carte Opera, ciascuna con il proprio identikit e cinque Indizi
- 22 1 libro giallo "Enciclopedia dell'Arte Italiana" con 216 Opere, contraddistinte dal colore e dal numero identificativo dell'Area di appartenenza (denominato **Enciclopedia**)
- 18 1 libro oro "Scopri l'Italia e i suoi Tesori", consultabile in entrambi i lati di lettura (denominato **Libro delle Domande**), che contiene 1.680 domande:
  - 840 domande "per i più grandi", suddivise in 600 domande riguardanti l'Arte, la Storia, la Geografia, l'Economia, i Personaggi e le Curiosità delle diverse Regioni d'Italia + 180 domande relative alle 30 Opere ORO + 60 domande di carattere generale sull'Arte, per lo svolgimento della Contesa
  - 840 domande "per i più piccoli", suddivise nello stesso modo (600+180+60), pensate per accompagnare i bambini alla scoperta dell'Arte e delle regioni d'Italia
- 1 4 carte d'identità dei Detective (di cui una del Falso Detective!)
- 7 94 biglietti di viaggio (36 di colore rosso, 22 blu, 16 verde, 12 arancione, 8 giallo) + 7 coupon doppia tratta (di colore bianco)
- 16 16 Crediti del Ministero (di colore giallo, impilabili)
- 11 4 pedine colorate di quattro diverse forme
- 25 4 pedine di colore ORO delle stesse quattro diverse forme
- 14 4 indicatori "Opera d'Arte" (denominati **Punto di Domanda**)
- 9 1 dado a 10 facce
- 10 1 dado a 6 facce
- questo manuale istruzioni

PREPARAZIONE E INIZIO DEL GIOCO

I due mazzi di carte in dotazione contengono le 4 carte d'identità 1, le 30 carte ORO 2 e le 186 carte Opera d'Arte 3. La partita inizia scegliendo a caso, tra le 30 carte ORO, una carta che, senza essere svelata, viene posizionata coperta sul tabellone di gioco 26, nell'apposito spazio 4: è la tela rubata di questa partita. Poi ogni giocatore pesca una carta d'identità, prestando attenzione a non svelare il nome del proprio Detective, e la mette coperta davanti a sé 5. Tutte le carte Opera d'Arte vanno a formare un unico mazzo che, dopo essere stato ben mischiato, viene posto coperto a fianco 6 del tabellone di gioco. Dalla dotazione complessiva di biglietti di viaggio e coupon doppia tratta (bianco) 7 vengono dati a ogni giocatore 18 biglietti di viaggio e 1 coupon doppia tratta, come schematizzato qui di seguito 8:

MEZZO DI TRASPORTO						
COLORE BIGLIETTO						
N. BIGLIETTI	1	4	8	3	2	1

Inizia la partita il Detective che totalizza il valore più alto con il dado a 10 facce 9, e il gioco prosegue poi in senso orario (in caso di parità, inizia il giocatore più giovane). Per prima cosa ogni Detective sorteggia la propria città di partenza, lanciando il dado a 10 facce che definisce l'Area, e scegliendo come punto di partenza una qualsiasi città di quell'Area. Se ad esempio il dado a 10 facce indica 7, si può scegliere quale città di partenza Rieti, Roma o qualsiasi altra città del Lazio.

Il Detective sceglie una tra le 4 pedine colorate 11 e la posiziona sulla propria città di partenza 12.

Infine ogni Detective pesca una carta Opera d'Arte 13 dalla cima del mazzo 6 e posiziona il proprio Punto di Domanda 14 (dello stesso colore della pedina) sul tabellone di gioco, mettendolo nel cerchio con il numero dell'Area 15.

TURNO DI GIOCO

Fase 1

Nella prima Fase della partita lo scopo è riconoscere le Opere degli altri giocatori per guadagnare i crediti del Ministero 16. Il turno di gioco si compone dei seguenti 4 passi, riassunti anche in basso a sinistra sul tabellone di gioco 17:

DOMANDA – Il Giocatore di Turno (GdT) lancia sia il dado a 6 facce sia quello a 10 facce che indicano, rispettivamente, l'Argomento (Arte, Storia, Geografia, Economia, Personaggi o Curiosità) e il numero della Domanda che deve essere letta, mentre l'Area in cui si trova la sua pedina determina le due pagine da consultare sul Libro delle Domande 18.

EVENTO – Se la risposta è corretta accade un evento fortunato 19, mentre se è sbagliata capita un evento Imprevisto 20. Tutti gli eventi sono descritti nella tabella in alto a destra sul tabellone, e il GdT determina quale capita, tra i 10 eventi (fortunati o imprevisti), lanciando il dado a 10 facce.

INDIZIO – Per capire quale possa essere l'Opera d'Arte di un avversario, il GdT chiede un Indizio a un altro giocatore, che lo legge dalla propria carta 21 a voce alta, a beneficio di tutti. Il GdT chiede l'Indizio che preferisce tra i cinque indicati sulla carta: tre sono identificati da una icona (lente di ingrandimento, cappello del detective e coccinella) mentre gli altri due sono il tipo (pittura, scultura o architettura) e il periodo (arte medioevale, arte rinascimentale, etc.) dell'Opera. Dopo aver conosciuto l'indizio, il GdT può consultare l'Enciclopedia 22 per cercare di individuare l'Opera d'Arte, o quantomeno per restringere la scelta delle possibili Opere.

SPOSTAMENTO – Il GdT si sposta dalla città in cui si trova in un'altra città, scegliendo il mezzo di trasporto più adeguato e usando il corrispondente biglietto di viaggio, che viene preso dalla propria dotazione 8 e rimesso nella scatola. Come schematizzato nella legenda 23, con i biglietti di treno Eurostar (blu), nave (arancione) e aereo (giallo) si può viaggiare in una città che sia direttamente collegata con quel mezzo di trasporto. Con i biglietti di treno Intercity (rosso) e bus turistico (verde) si può andare sia in una città direttamente collegata, sia alla città successiva lungo la tratta, di colore rosso o verde, effettuando dunque 1 o 2 spostamenti, a scelta del GdT.
Dopo lo spostamento il GdT può tentare il **riconoscimento dell'Opera d'Arte** di un avversario: per poterlo fare deve trovarsi nella città dell'Opera che vuole riconoscere, e deve dire a voce alta il nome dell'Opera. Se l'Opera è giusta il GdT guadagna tanti crediti (da 2 a 4) quanti indicati sul retro della carta 24 (in questo caso 3); se invece l'Opera non è quella giusta, il GdT paga una penalità di 1 credito 16 rimettendolo nella scatola.
Se con i crediti conquistati riconoscendo l'Opera il GdT ne ha almeno 5, ne consegna 5 al Ministero e diventa **Detective ORO**: sostituisce la propria pedina colorata 11 con la pedina ORO della stessa forma 25, e può guardare la carta ORO sul tabellone 4 per scoprire quale sia l'Opera ORO rubata e, soprattutto, dove sia stata nascosta.
In questo momento per il GdT inizia la **seconda Fase di Gioco**.

Fase 2 (per i Detective ORO)

Nella seconda Fase della partita l'obiettivo è impossessarsi dell'Opera ORO e diventare il Detective ORO+ORO (pedina ORO + carta ORO). I primi due passi del turno di gioco (Domanda ed Evento) sono opzionali (il GdT può decidere di farli ad esempio per tentare di guadagnare dei biglietti di viaggio), mentre il terzo passo (Indizio) non si fa, e dunque il turno di gioco può ridursi anche solo al quarto passo: lo Spostamento.
Se la carta ORO non è ancora stata presa, per conquistarla bisogna andare nella città nascondiglio (indicata sulla carta ORO) e **rispondere correttamente a una delle 6 Domande ORO** 18 relativa all'Opera rubata, che viene scelta lanciando il dado a 6 facce.
Se invece c'è già un Detective ORO+ORO che l'ha presa e la sta riportando a destinazione, allora bisogna raggiungerlo e sfidarlo in una contesa. **Chi vince la contesa diventa il nuovo Detective ORO+ORO**, mentre chi la perde torna nella città nascondiglio.
In entrambi i casi il nuovo Detective ORO+ORO, oltre ad avere la pedina ORO 25, prende con sé anche la carta ORO 4.

La contesa

La contesa avviene tra il Detective ORO+ORO (**detentore**) e il Detective ORO che lo ha raggiunto (**sfidante**). Lo sfidante lancia per primo il dado a 6 facce e risponde alla corrispondente Domanda ORO. Se la risposta è sbagliata lo sfidante perde la contesa, che così finisce. Se invece la risposta è corretta il numero del dado corrisponde al suo punteggio nella contesa, che continua con il detentore che lancia il dado a 6 facce. Se il numero del dado è inferiore al punteggio dello sfidante, il detentore perde la contesa, che così finisce. Se invece è maggiore o uguale, la contesa prosegue con il detentore che deve rispondere a una Domanda CONTESA per convalidare il punteggio del proprio dado e vincere la contesa. La domanda viene scelta sul Libro delle Domande in base al lancio dei due dadi: il dado a 6 facce indica il riquadro da cui scegliere la Domanda, mentre il dado a 10 facce indica il numero della Domanda, tra le 10 di quel riquadro.

FINE DEL GIOCO

La partita finisce quando il Detective ORO+ORO raggiunge la città indicata sulla carta ORO, riportando l'Opera dove era stata rubata...
... a meno che il Detective ORO non sia proprio Ermes De Leonardis: in questo caso vince la partita non appena diventa il DETECTIVE ORO+ORO. Essendo infatti il Falso Detective, non riporta la tela rubata a destinazione, ma compie un secondo furto dell'Opera d'Arte: il FURTO D'AUTORE!

NOTE - DOMANDE FREQUENTI

All'inizio della partita è possibile che due o più giocatori partano dalla stessa Area?
No, se nel sorteggio della città di partenza il dado a 10 facce indica un'Area già occupata da un altro Detective, si rilancia nuovamente il dado.

Le Opere d'Arte da riconoscere possono essere nella stessa Area?
No, se la carta Opera d'Arte in cima al mazzo corrisponde a un'Area già occupata da un Detective o da un Punto di Domanda, la carta Opera viene messa sul fondo del mazzo e si prende la successiva carta in cima al mazzo, finché non ne venga pescata una corrispondente a un'Area ove non vi siano né pedine né altri Punti di Domanda.

Chi legge la domanda?
La domanda viene letta dal giocatore alla sinistra del giocatore che deve rispondere, che apre il Libro delle Domande dal lato delle domande "per i più grandi" o "per i più piccoli", a seconda dell'età del giocatore al quale viene fatta la domanda. È compito del giocatore che ha letto la domanda verificare la correttezza della risposta.

Cosa succede se la combinazione dei due dadi indica una domanda che è già stata letta nel corso della partita?
Si rilanciano i dadi per scegliere una nuova domanda.

Come funzionano i viaggi in Autostop (Evento Fortunato 4) e in Taxi (Evento Imprevisto 6)?
In entrambi i casi il viaggio corrisponde a un singolo spostamento lungo una tratta (rossa oppure verde), senza consumare alcun biglietto.

Quali biglietti si consumano con l'Evento Fortunato 7 ("ti sei rigenerato al Centro Benessere, puoi effettuare due spostamenti")?
Vengono spesi i due biglietti dei due mezzi di trasporto scelti per i due viaggi, mentre non viene speso il coupon doppia tratta.

Viaggiare è obbligatorio?
No, non è obbligatorio: il GdT può decidere di rimanere nella città in cui si trova e non effettuare alcuno spostamento.

Come si usa il coupon doppia tratta?
Può essere usato per effettuare due viaggi consecutivi nello stesso turno di gioco. In questo caso vengono spesi tre gettoni: il coupon bianco oltre ai due biglietti dei due singoli viaggi.

Cosa succede se sono terminati i biglietti di viaggio?
All'inizio del turno di gioco è possibile acquistare un biglietto di viaggio (di qualsiasi colore, se disponibile) spendendo 1 Credito, mentre spendendo 2 Crediti è possibile acquistare un coupon doppia tratta. Se non si hanno crediti disponibili per l'acquisto, in quel turno di gioco non si può viaggiare.

Cosa succede dopo che viene riconosciuta un'Opera d'Arte?
Il giocatore del quale è stata riconosciuta l'Opera prende la carta Opera d'Arte in cima al mazzo 6 e posiziona il proprio Punto di Domanda sul tabellone, nell'Area indicata dalla nuova carta Opera. Come all'inizio della partita, la nuova carta deve essere in un'Area "libera", ove non vi siano né pedine né altri Punti di Domanda. Se così non è, si prende la successiva carta in cima al mazzo, e così via.

Se il GdT fallisce il riconoscimento dell'Opera e non ha ancora guadagnato alcun credito, come paga la penalità?
Consegna al Ministero il proprio biglietto di maggior valore, secondo la seguente scala: Aereo / Treno Eurostar / Treno Intercity / Bus Turistico / Nave.

Quando diventa* Detective ORO il GdT prende la carta ORO*?
No, dopo averla guardata la rimette coperta sul tabellone di gioco 4.

I Punti di Domanda rimangono sul tabellone di gioco fino alla fine della partita?
No, vengono tolti dal tabellone quando l'ultimo giocatore diventa Detective ORO, perché i Detective ORO non possono guadagnare i crediti del Ministero effettuando il riconoscimento di un'Opera.

Cosa succede se il dado a 6 facce indica una domanda ORO che è già stata letta nel corso della partita?
Se in un precedente turno di gioco è già stata data la risposta corretta, quella Domanda ORO diventa **non ammissibile,** ed è necessario rilanciare il dado fino a individuare una domanda "ammissibile".
Se invece la domanda è stata letta, ma non è ancora stata data la risposta corretta, la domanda rimane ammissibile, dando così il vantaggio, al Detective ORO che deve rispondere, di essere già a conoscenza di almeno una delle risposte sbagliate. Qualora in un precedente turno di gioco sia stato proprio il Detective ORO che deve rispondere a leggere quella domanda ORO, la domanda viene considerata non ammissibile e viene rilanciato il dado.

Il Detective ORO+ORO può usare tutti i mezzi di trasporto?
No, il Detective ORO+ORO non può mai utilizzare l'aereo, perché non può fare il check-in con l'opera d'arte rubata sottobraccio.

Cosa succede se la contesa avviene nella città in cui è nascosta l'Opera ORO?
Il Detective ORO+ORO vincitore della contesa ha diritto a effettuare uno spostamento (utilizzando il biglietto), per avere un turno di vantaggio rispetto all'altro Detective ORO, che invece rimane fermo nella città nascondiglio.

Un gioco di Emanuele Pessi ed Elena Scalvinoni
Grafica di Roberta Biasci
Prodotto da CreativaMente srl
Via A. Volta, 69
20863 Concorezzo (MB)

CreativaMente
LUDO ERGO SUM