



CONTENUTO

- 6 aule 3D** dedicate alle 6 Scienze
- 1 biblioteca** (porta-carte) contenitore del sapere
- 80 carte** prova, ciascuna con 6 prove e 1 Perché
- 36 pedine** in legno FSC (6 matricole per ciascun giocatore)
- 6 basi** per le cattedre... in attesa dei 6 Professori
- questo foglio istruzioni** con le Regole del Gioco

REGOLE DEL GIOCO



Scopo del Gioco. Nella prima fase della partita ogni giocatore fa entrare nelle diverse aule le proprie **matricole**, che in tal modo diventano **studenti**, e poi cerca di promuoverli a **Professori** delle singole Scienze. Si può diventare Professori sia interrogando gli altri studenti, e cogliendo un loro errore, sia rispondendo da soli a una domanda. Nella seconda fase ciascun giocatore deve **spiegare un Perché della Scienza**, guadagnando punti in base al numero di parole-chiave che vengono nominate nella spiegazione del Perché. **Vince chi** fa più punti contando sia i Professori e gli studenti della prima fase, sia le parole-chiave della seconda fase.



rappresentano le sue **"matricole"**, che può disporre intorno alla biblioteca. Inizia la partita il giocatore più giovane, e il gioco poi prosegue in senso orario.

Preparazione e Inizio del Gioco. Posizionate le 80 carte prova all'interno del contenitore **biblioteca** e disponete intorno alla biblioteca le **sei aule** in cui si studieranno l'Anatomia, la Botanica, la Zoologia, le Scienze della Terra, l'Astronomia e la Chimica-Fisica. Ogni giocatore sceglie un colore e prende dalla scatola le **sei pedine** di quel colore, che



Prima Fase: Da matricole a studenti... e Professori.

Il Giocatore di Turno decide quale sarà l'argomento (es. Zoologia) per quel turno di gioco. Se l'aula della materia che ha scelto è ancora vuota (**CASO 1**: non vi sono né studenti né il Professore dai precedenti turni di gioco) deve prendere una propria matricola (una pedina intorno alla biblioteca) e farla

entrare in quell'aula, invitando anche le matricole di tutti gli altri giocatori, i quali devono decidere (in senso orario dopo il Giocatore di Turno) se far entrare nell'aula una loro pedina matricola, oppure se non partecipare alla prova. Si noti che, se non si entra nell'aula in questo momento, non è poi più possibile entrarvi nei successivi turni di gioco, a meno che l'aula ritorni vuota perché tutti gli studenti presenti hanno sbagliato la prova.

Se invece il Giocatore di Turno sceglie un'aula in cui già si trova una sua pedina studente (**CASO 2**: vi sono anche altri studenti nell'aula, ma non il Professore), quell'aula sarà l'argomento (es. Anatomia) per quel turno di gioco.

Nel CASO 1 la prova seguirà sempre la **modalità cooperativa (Prova C**: il Giocatore di Turno interroga gli altri studenti presenti nell'aula, che rispondono insieme §3.1), mentre nel CASO 2 il Giocatore di Turno può scegliere se effettuare la prova in modalità cooperativa oppure in **modalità individuale (Prova I**: il Giocatore di Turno viene interrogato e deve rispondere da solo §3.2).

Prima di vedere come si può diventare Professori, nelle due diverse prove cooperativa o individuale, si noti che:

- un Professore non può più essere licenziato e rimane in cattedra fino al termine della partita
- quando ha esaurito le proprie matricole, il Giocatore di Turno può scegliere di spostare una propria pedina studente per entrare in un'aula vuota, diversa da quella in cui si trovava la pedina



Prova Cooperativa: interrogare gli altri studenti

Il Giocatore di Turno prende la prima carta disponibile dalla biblioteca e legge la prova relativa alla Scienza di quell'aula (si noti che le sei diverse icone sulla carta - es. il vulcano per Scienze della Terra - indicano le prove dei sei diversi

argomenti, che corrispondono alle stesse sei icone rappresentate sulla parete dell'aula). **La domanda-prova viene letta agli altri studenti presenti nell'aula**: chi non ha pedine nell'aula non deve rispondere... perché aiuterebbe gli altri giocatori!

I giocatori ai quali è stata letta la prova devono consultarsi e trovare una risposta comune. Qualora vi siano diverse opinioni, è importante che ci si confronti (anzi, è proprio il bello della prova cooperativa!), ma alla fine **deve essere indicata una e una sola risposta**. A quel punto il Giocatore di Turno dichiara se è d'accordo o meno con la risposta data dagli altri studenti, e poi si controlla sul retro della carta se è la risposta giusta. Sono possibili quattro diverse situazioni:

	risposta giusta	risposta sbagliata
il GdT è d'accordo	Tutti gli studenti rimangono in aula	Tutti gli studenti devono lasciare la Città delle Scienze ⁽¹⁾
il GdT NON è d'accordo	Il Giocatore di Turno deve lasciare la Città delle Scienze ⁽¹⁾ e gli altri studenti rimangono in aula (se era presente un solo altro studente, diventa Professore ⁽²⁾)	Il Giocatore di Turno diventa Professore⁽²⁾ di quella Scienza, mentre tutti gli altri studenti devono lasciare la Città delle Scienze ⁽¹⁾

(1) Il giocatore prende la propria pedina studente che è stata eliminata e la toglie dal gioco (ad esempio: la rimette nella scatola).

(2) Il giocatore prende dalla scatola una base e vi pone sopra la propria pedina studente, che **"salendo in cattedra"** diventa Professore.

Prova Individuale: rispondere alla domanda-prova

Il Giocatore di Turno prende la prima carta disponibile dalla biblioteca e la porge a un altro studente presente in aula, che gli legge la prova relativa alla Scienza di quell'aula. **Quando il Giocatore di Turno ha risposto**, l'altro studente controlla la risposta sul retro della carta: **se è corretta il Giocatore di Turno diventa Professore**⁽²⁾ di quella Scienza, mentre se è sbagliata la sua pedina studente deve lasciare la Città delle Scienze⁽¹⁾. In entrambi i casi le altre pedine studente rimangono nell'aula, e se era presente un solo altro studente, diventa Professore⁽²⁾.



3.3

Termine della Prima Fase

Quando viene nominato il sesto professore, oppure quando nessun giocatore ha più pedine (matricole o studenti) che possano diventare Professore, finisce la prima fase della partita. Viene definita la **classifica parziale**: ciascun giocatore guadagna 5 punti per ogni Professore (pedina sulla



cattedra) e 2 punti per ogni studente (pedina in aula), mentre non si guadagnano punti per le eventuali matricole (pedine rimaste intorno alla biblioteca). Poiché è necessaria una classifica senza pari-merito, in caso di pari punteggio risulta sempre meglio classificato il giocatore più giovane.



Seconda Fase: I grandi Perché della Scienza

La fase finale del gioco prevede che tutti i giocatori rispondano a UNO dei grandi Perché della Scienza. Viene presa la prima carta disponibile dalla biblioteca e, invece che una delle sei prove, viene letto il "Perché" scritto in basso sulla carta. Ogni

Perché si riferisce a una Scienza, come indicato dall'icona a destra della parola PERCHÉ. Chi tra i Giocatori ha il Professore di quella materia ha diritto a rispondere a quel Perché, indipendentemente dalla sua posizione nella classifica parziale. Qualora il giocatore decida di non rispondere (perché non si sente sufficientemente preparato) oppure nella prima fase non fosse stato nominato il Professore di quella Scienza, la domanda viene proposta agli altri giocatori, in ordine decrescente di classifica. Se nessuno vuole rispondere, allora il Perché deve essere spiegato dall'ultimo giocatore in classifica, tra quelli che ancora non hanno risposto... anche se non si sente preparato. **Infatti, se ad esempio si gioca in quattro, verranno letti esattamente quattro Perché, e ogni giocatore dovrà rispondere a uno e un solo Perché.**

Prima che il giocatore inizi a rispondere la carta viene presa dal giocatore alla sua destra, che la gira per controllare quali delle **parole chiave** vengano nominate durante la spiegazione. Le parole chiave sono in tutto sei, e sono indicate in grassetto con i toni del rosso (tre parole importanti da nominare) e con i toni del blu (tre concetti più difficili).

Al termine della spiegazione si calcolano i punti⁽³⁾ secondo lo schema nella tabella qui sotto e, una volta segnato il punteggio, si prosegue con la lettura di un nuovo Perché.

	"Grandi"	"Piccoli"
Parole importanti (rosse)	4 punti per parola	6 punti per parola
Parole opzionali (blu)	2 punti per parola	1 punto per parola

⁽³⁾ Qualora sulla carta vi siano due o più parole dello stesso colore, sono da considerarsi entrambe valide, ed è quindi sufficiente citarne anche solo una. Inoltre, affinché una parola venga considerata valida non è necessario che

la parola citata sia esattamente quella sulla carta, ma è sufficiente che ne riprenda il significato (es: vapore / vaporizzare / vaporizzato).



Fine del Gioco.

La partita termina quando sono stati letti, e spiegati, tanti Perché quanto sono i giocatori, e ogni giocatore ne ha spiegato uno. La classifica parziale della prima fase viene aggiornata sommando, per ciascun giocatore,

il punteggio ottenuto rispondendo al Perché.

Vince la partita, e diventa Scienziato, il giocatore che ha fatto più punti.



Note

Prima di iniziare decidete se e come dividervi tra "piccoli" e "grandi" (ad esempio "piccoli" fino alle scuole elementari), perché le prove da affrontare cambiano leggermente se si rivolgono a un "piccolo" piuttosto che a un "grande", e nel

caso di prove cooperative è sufficiente che sia presente almeno un "piccolo", tra coloro che devono affrontare la prova, per applicare la semplificazione, come dettagliato nella seguente tabella:

Prova in modalità standard	Prova semplificata (è presente almeno 1 piccolo)
Trovare due intrusi in una lista di 6 elementi	È sufficiente indicare un intruso
Individuare sia "il più..." sia "il meno..." secondo il criterio indicato	È sufficiente indicare solo "il più..." oppure solo "il meno..."
Indovinare qual è la risposta esatta tra quattro possibili alternative	È possibile indicare una seconda risposta qualora la prima sia sbagliata (solo nelle prove con risposta individuale)
Indovinare l'elemento misterioso basandosi su due dei tre indizi (a discrezione di chi legge)	Vengono letti tutti e tre gli indizi e viene anche indicata la lettera iniziale della parola soluzione



Un gioco di Emanuele Pessi e Marco Ippolito

Responsabile scientifico Daniele Verri

Illustrazioni di Gabriella Bianco

Grafica di Roberta Biasci

Prodotto da CreativaMente srl

Via A. Volta, 69 | 20863 Concorezzo (MB)



LUDO ERGO SUM

www.creativamente.eu