

GIRO GIRO MONDO

8-99 2-5

Giro giro tondo, casca il mondo, casca la terra, tutti giù per terra!

L'origine e il significato di questa filastrocca rimangono ancora oggi incerti, eppure come non associarla alla spensieratezza dei bambini di tutto il mondo che, senza distinzioni e discriminazioni, si tengono per mano e giocano in cerchio? La suggestione di quest'immagine è ciò che ha ispirato non solo il nome di **Giro Giro Mondo**, ma anche la filosofia e la dinamica del gioco. Esso è infatti basato sul principio reale secondo cui, per farsi degli amici, si debbano conoscerne i luoghi di origine, i costumi e la cultura, attraverso un gioioso viaggio di confronto e di ospitalità.

Nella stessa ottica di apertura multiculturale **Giro Giro Mondo**, dopo essere stato scelto come gioco ufficiale da Cascina Triulza, sede del Padiglione della Società Civile all'interno di Expo Milano 2015, è diventato bilingue (italiano-inglese), per essere ancora più inclusivo e accessibile a tutti.

Accessibilità non solo linguistica, ma anche conoscitiva: per giocare a **Giro Giro Mondo** non sono infatti richieste a priori conoscenze geografiche, che invece si acquisiscono, partita dopo partita, in forma di "retrogusto" educativo, coniugando l'attività ludica con l'esperienza della scoperta, secondo il nostro principio "Ludo Ergo Sum".

Pronti dunque per il prossimo viaggio?

SCOPO E PANORAMICA DEL GIOCO

In questa ristampa del gioco il numero di carte è stato ridotto da 160 a 130, eliminando per esempio le carte area e le carte continente allo scopo di rendere più agile la meccanica di gioco.

Giro Giro Mondo è un gioco di società per un minimo di 2 giocatori e un massimo di 5, di età consigliata a partire dagli 8 anni... fino ai tradizionali 99 anni!

Ogni giocatore rappresenta un viaggiatore proveniente da uno dei 5 Continenti, che come mezzo di trasporto utilizza il proprio Girogirotondo.

Lo scopo di ogni viaggiatore è quello di conoscere nuovi Amici, riuscendo ad accoglierne sul proprio Girogirotondo almeno 3, ciascuno di un diverso Continente, e con loro ritornare per primo nel proprio Continente-Casa, ricambiando l'ospitalità ricevuta da questi tre Amici nel corso della partita. Per avere un Amico bisogna viaggiare una prima volta in un'Area (ad esempio la Cina in Estremo Oriente) e poi farvi ritorno, anche in uno Stato diverso (es. Giappone), superando alcune prove e dimostrando così di conoscere bene le caratteristiche del luogo in cui vivono i nostri futuri Amici (contrassegnate, nelle diverse carte, dalle 10 icone come nella tabella qui sotto).

Ma attenzione, con l'uso delle Carte Jolly, i viaggi potrebbero subire qualche divertente imprevisto!

CONTENUTO DEL GIOCO

- 1 tabellone-planisfero **1**, i cui 5 Continenti sono divisi in 12 Aree, ciascuna di un colore diverso¹
- 65 pedine di legno dei 5 colori associati ai Continenti:
 - 5 basi Girogirotondo (1 per colore) **2**
 - 25 pedine Amico (5 per colore) **3**
 - 35 gettoni Traccia (7 per colore) **4**
- 90 Carte Stato dei 12 colori delle diverse Aree **5**
- 15 Carte Prova di colore rosa **6**
- 21 Carte Jolly di colore viola **7**
- 4 Carte Reset Jolly **8**
- questo manuale istruzioni

¹ Ricordatevi che ciascun Continente, a cui è associato un colore basilare (corrispondente a quello delle sue pedine), è diviso in Aree di diverse tonalità di quello stesso colore. Tutte le 12 tonalità di colore del tabellone corrispondono alla loro specifica Area in modo inequivocabile, anche per quanto riguarda le Carte Stato che appartengono a quell'Area. Ad esempio, il Continente Americano, che è associato al rosso (come le sue pedine), è diviso in Nord America, di tonalità "rosso fuoco", e Sud America, di tonalità rosso bordeaux, e di queste tonalità sono le Carte Stato appartenenti rispettivamente a quelle due Aree.

ORDINA



Numero di abitanti



Superficie



Latitudine della Capitale



Distanza dall'Italia



Vetta più alta

INDOVINA



Città



Piatto tipico



Fotografia



Curiosità



Traduzione delle parole

CONTENUTO



PREPARAZIONE E INIZIO DEL GIOCO

Aprire il tabellone di gioco. Esso rappresenta il planisfero², su cui sono rappresentati:

- i 5 Continenti (America, Europa, Africa, Asia e Oceania) ⁹;
- divisi in 12 Aree colorate, identificabili dal loro nome (2 per America, Africa ed Europa, 5 per l'Asia e 1 per l'Oceania) ¹⁰;
- suddivise nei 193 Stati riconosciuti dall'ONU ¹¹, dei quali 90, scelti per il gioco³, sono contrassegnati da una stella⁴ ¹², posta nel punto preciso in cui si trova la capitale.

Si noti che a ogni singolo Stato contrassegnato dalla stella sul tabellone corrisponde una Carta Stato ⁵. Sul fronte della carta si trovano la bandiera, una fotografia, il nome in lingua originale, la lingua e la sagoma del perimetro geografico (per meglio individuare lo Stato sul planisfero); sul retro si trovano invece delle informazioni e delle caratteristiche, contrassegnate dalle icone descritte nella tabella alla pagina precedente.

Mischiate le 90 Carte Stato insieme alle 4 Carte Reset Jolly ⁸ e posizionate il mazzo nell'apposito spazio sul tabellone ¹³, alla destra del quale vi è un secondo spazio destinato alle Carte Stato che verranno via via giocate nel corso della partita ¹⁴.

Le restanti carte vanno divise in 2 mazzi: quello delle 15 Carte Prova ⁶, sulle quali sono descritte le specifiche prove delle quattro tipologie presenti (ORDINA, INDOVINA, SCEGLI e SFIDA); e quello delle 21 Carte Jolly ⁷, sulle quali sono descritte le specifiche azioni jolly tra le diverse tipologie presenti. Dopo aver mischiato i rispettivi mazzetti, date a ciascun giocatore⁵ 3 Carte Prova e 4 Carte Jolly (da tenere coperte). Le Carte Prova e le Carte Jolly non distribuite hanno anch'esse uno spazio riservato sul tabellone ¹⁵ e ¹⁶ con, a lato, il secondo spazio per quelle che verranno via via giocate ¹⁷ e ¹⁸.

Inizia la partita il giocatore che ha visitato (per davvero!) il luogo più lontano da dove ci si trova (in caso di parità inizia il giocatore più giovane), e il gioco prosegue poi in senso orario. Per assegnare a ogni giocatore un Continente-Casa di appartenenza, ciascuno prende, in senso orario dal giocatore che inizierà la partita, la prima Carta Stato in cima al mazzo⁶, che gli indicherà il Continente di appartenenza. Ognuno prende poi i gettoni traccia ⁴ del colore del proprio Continente-Casa e inserisce una sua pedina Amico ³ sulla base Girogirotondo ², che colloca nel suo Continente. Da lì partirà il suo primo viaggio.

² Fate attenzione: come ogni rappresentazione cartografica, il planisfero di Giro Giro Mondo è un'approssimazione della superficie sferica della Terra, che può pertanto fuorviare circa le effettive distanze tra gli Stati che si trovino su paralleli diversi.

³ Gli Stati sono stati scelti secondo un criterio di distribuzione geografica e statistica e di rappresentatività storica, politica e culturale.

⁴ Considerate che gli Stati più piccoli (es. Giamaica) hanno la stella più piccola (es. rispetto a Cuba). In caso di Stati particolarmente piccoli (es. Bahamas), essi sono messi in risalto dal disegno di una lente d'ingrandimento, sulla quale è segnato il fattore d'ingrandimento specifico.

⁵ Se state giocando in due o in tre è opportuno escludere la Carta Prova SFIDA INDOVINA.

⁶ Se in questa fase un giocatore pesca una Carta Stato di un Continente già assegnato o una Carta Reset Jolly, la carta non viene considerata (e inserita in fondo al mazzo) e il giocatore continua a pescare fino a trovare una carta di un Continente non ancora assegnato. Le Carte Stato usate in questa fase sono invece da scartare nell'apposito spazio sul tabellone.

TURNO DI GIOCO

Il turno di gioco è finalizzato a conquistare nuove amicizie.

Il giocatore di turno (GdT) deve superare una prova scegliendo una Carta Prova tra quelle che ha ancora in dotazione.

Le prove si riferiscono alle caratteristiche delle Carte Stato che il GdT deve prendere dalla cima del mazzo⁷ e possono essere di diverse tipologie (descritte nel paragrafo "TIPOLOGIE DI PROVA" alla pagina seguente).

Se il GdT non supera la prova, il suo turno di gioco è nullo e non può viaggiare.

Se invece supera la prova, viaggia in uno Stato a sua scelta, decidendo come destinazione una tra le Carte Stato usate per la prova, e sposta il suo Girogirotondo in un'Area diversa da quella in cui si trova (ad es. se si trova in Perù non può viaggiare in Brasile, perché è già nell'America del Sud).

Se è il suo primo viaggio in quell'Area, il GdT lascia un proprio gettone Traccia ⁴ per ricordarsene nelle successive fasi di gioco; dovrà allora



cercare di ritornarvi in futuro, per avere un nuovo amico.

Se invece vi era già stato (come provato dalla presenza di un gettone Traccia del proprio colore), conquista un nuovo amico. Per prima cosa prende dalla scatola una pedina Amico del colore del Continente in cui si trova, e la fa salire a bordo del proprio Girogirotondo ². Poi il gettone Traccia che si trovava in quell'Area viene ripreso e messo insieme agli altri gettoni in dotazione.

Il GdT conclude il turno di gioco scartando la Carta Prova ¹⁷ e tutte le Carte Stato ¹⁴ che sono state usate e il turno passa al giocatore successivo.

⁷ Se in cima al mazzo compare una Carta Reset Jolly (prima dell'ultima Carta Stato usata per lo svolgimento della prova), al termine del turno di gioco tutte le Carte Jolly in possesso dei giocatori vengono raccolte e si procede con una nuova distribuzione di 4 Jolly a ciascun giocatore (nel caso delle Carte Reset Miei Jolly l'operazione viene effettuata per il solo GdT).



JOLLY

Ogni turno di gioco non si esaurisce esclusivamente nella prova e nell'eventuale viaggio del GdT. Può infatti essere esteso, nelle sue diverse fasi⁸, all'uso delle Carte Jolly che tutti i giocatori vogliono usare, in ordine di prenotazione, per ostacolare il gioco altrui o per favorire il proprio⁹, al fine di viaggiare anche al di fuori del proprio turno di gioco.

⁸ A seconda della tipologia, le Carte Jolly possono essere giocate in due diverse fasi del turno del GdT: durante la prova o a seguito dell'esito della prova stessa.

⁹ Le Carte Jolly possono essere giocate da tutti, vivacizzando il viaggio del GdT e permettendo a tutti i giocatori di agire, anche più volte, secondo le indicazioni della Carta Jolly giocata (descritte nelle carte stesse e nel paragrafo "TIPOLOGIE DI JOLLY"). I Jolly possono essere usati a proprio favore (es. VENGO ANCH'IO) oppure contro il GdT (es. SCIOPERO), ma non contro gli altri giocatori.

FINE DEL GIOCO

Vince la partita il giocatore che, dopo aver fatto salire a bordo del proprio Girogirotondo tre Amici di tre diversi Continenti¹⁰, fa ritorno per primo nel proprio Continente-Casa (in una qualsiasi Area e Stato), ricambiando l'ospitalità di questi tre Amici che, nel corso della partita, lo avevano accolto a casa propria.

Si ritorna a Casa con la stessa modalità utilizzata nei precedenti viaggi, superando cioè una prova durante il proprio turno di gioco o usando un'opportuna Carta Jolly fuori dal proprio turno di gioco.


¹⁰ Poiché sulla base Girogirotondo vi è un posto in più, è possibile (anche se non necessario) avere fino a un massimo di 4 pedine Amico.

TIPOLOGIE DI PROVA

Le istruzioni dettagliate per lo svolgimento delle prove sono descritte sulle stesse Carte Prova. In sintesi:

- **ORDINA**: senza guardare anticipatamente il retro delle Carte Stato prese in cima al mazzo (da 2 a 5¹¹), il GdT deve ordinare gli Stati in base a una loro caratteristica fisica o demografica (superficie, numero di abitanti, latitudine della Capitale, distanza dall'Italia e vetta più alta). Una volta fatto, legge sul retro delle carte la caratteristica all'icona corrispondente, al fine di verificare la sua prova.
- **INDOVINA**: il GdT deve indicare a quale Stato si riferisce lo specifico elemento (piatto tipico, curiosità, fotografia o Città¹²) che il dirimpettaio sceglie tra le 4 Carte Stato prese in cima al mazzo. È il dirimpettaio stesso a verificare la risposta. Per la Carta Prova INDOVINA LA PAROLA il meccanismo di prova è differente¹³.
- **SCEGLI**: il GdT sceglie la prova ORDINA o INDOVINA che preferisce.
- **SFIDA**: il GdT sceglie una prova ORDINA o INDOVINA che coinvolge tutti i giocatori¹⁴.

¹¹ Sta al GdT stabilire se aumentare il numero di carte della propria prova (e conseguentemente la difficoltà della prova) allo scopo di avere più destinazioni tra cui scegliere la meta del proprio viaggio (es. quando si possiede la Carta Jolly GIRO DEL MONDO o qualora le destinazioni delle prime carte non siano utili al proprio obiettivo di gioco).

¹² Per i giocatori più piccoli dovrà trattarsi di una Capitale (in grassetto), per i più grandi potrà essere una qualsiasi Città tra quelle segnate sul retro della carta, all'icona .

¹³ Nella prova INDOVINA Come si dice la parola...?, il GdT non deve indovinare a quale Stato corrisponde una caratteristica. Deve invece ricordare, dopo averlo letto, come si dice una parola nella lingua di uno Stato.

¹⁴ Le prove SCEGLI e SFIDA sono una variante delle 10 prove base ORDINA e INDOVINA, e per questo si consiglia di giocarle una volta che sia ben chiaro il meccanismo delle prove base.

TIPOLOGIE DI JOLLY

Vi sono diverse tipologie di jolly (le cui istruzioni dettagliate sono descritte sulle carte stesse):

- **ASSICURAZIONE ERRORE:** giocando questo jolly il GdT annulla un suo eventuale errore.
- **VIAGGIO DOPPIO e GIRO DEL MONDO:** giocando questi jolly dopo aver superato la prova il GdT viaggia verso più destinazioni, rispettivamente due o tutte quelle delle Carte Stato usate per la prova¹⁵.
- **USO UN TUO BIGLIETTO:** giocando questo jolly un giocatore non di turno viaggia contemporaneamente al GdT, usando una delle carte non usate dal GdT.
- **VENGO ANCH'IO/NO TU NO!:** giocando questo jolly un giocatore non di turno viaggia insieme al GdT verso la meta scelta da quest'ultimo (una sola nel caso in cui il GdT stia viaggiando verso più destinazioni). Se il GdT ha anch'egli la stessa carta, può farla valere come NO TU NO!, impedendo al giocatore che aveva usato il jolly¹⁶ di viaggiare.
- **INVECE VIAGGIO IO:** giocando questo jolly dopo l'esito negativo della prova da parte del GdT, un giocatore non di turno viaggia al suo posto.
- **SCIOPERO ALL'ARRIVO e SCIOPERO IN PARTENZA:** giocando questi jolly dopo l'esito positivo della prova da parte del GdT, un giocatore non di turno indice uno sciopero rispettivamente nell'Area di arrivo o nell'Area di partenza del GdT, impedendogli di partire VERSO la destinazione scelta¹⁷ (e obbligandolo quindi a cambiare Area), o DALLO stato in cui si trova (in pratica verso qualsiasi destinazione).
- **JET PRIVATO:** questo jolly costituisce un "antidoto" ai jolly SCIOPERO, consentendo al GdT di viaggiare nonostante lo sciopero¹⁸.

Tutte le Carte Jolly giocate nel turno di gioco devono essere scartate nell'apposito spazio sul tabellone ¹⁸.

¹⁵ In questo caso, l'ordine delle molteplici destinazioni non è indifferente. Infatti, poiché durante ogni viaggio è necessario muoversi verso una nuova Area, il GdT dovrà scegliere un ordine che tenga in considerazione questa regola.

¹⁶ Nel caso in cui siano giocate più Carte Jolly VENGO ANCH'IO, il GdT decide a quale avversario destinare la sua eventuale Carta Jolly NO TU NO!.

¹⁷ Lo sciopero investe rispettivamente l'Area di partenza o di arrivo del GdT, impedendo quindi di viaggiare anche a tutti gli altri giocatori che, giocando un jolly, avessero voluto giungere in quell'Area o partire da quell'Area. Se il GdT stava usando un jolly GIRO DEL MONDO o VIAGGIO DOPPIO, in caso di sciopero all'arrivo bisogna indicare la destinazione non disponibile.

¹⁸ Poiché il Jet è privato, non possono viaggiare insieme al GdT eventuali altri giocatori che avevano usato il jolly VENGO ANCH'IO.

PRECISAZIONI

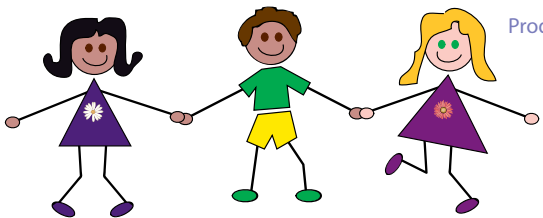
- Le tre pedine Amico che il giocatore deve avere sul proprio Girogirotondo per vincere la partita, non solo devono essere di Continenti diversi tra loro, ma devono essere di Continenti diversi anche rispetto al Continente-Casa del giocatore.
- Quando a inizio turno il GdT non ha più Carte Prova da giocare, significa che tutti i giocatori hanno fatto tre turni. A quel punto si mischiano e si distribuiscono nuovamente 3 Carte Prova e 4 Carte Jolly a ciascun giocatore, ritirando le eventuali Carte Jolly non ancora giocate.
- Può accadere che due o più giocatori, nello stesso turno di gioco, facciano ritorno nel proprio Continente-Casa con tre pedine Amico sul proprio Girotondo (ad esempio il GdT superando la prova e gli altri Giocatori sfruttando i propri jolly). In questo caso la vittoria è assegnata al giocatore che, all'inizio della partita, aveva iniziato per ultimo.
- Le Città di ogni Stato riportate sulle carte, ordinate secondo la densità abitativa, sono state scelte con sistemi analoghi a quelli usati per la scelta degli Stati.
- Le informazioni contenute nelle Carte Stato provengono da diverse fonti web. In particolare:
 - per il numero di abitanti fa fede la pagina Wikipedia List of countries by population;
 - le distanze in ore di volo sono state calcolate tra gli aeroporti internazionali di Roma e della rispettiva capitale attraverso il servizio Ascend™ della Rockwell Collins;
 - per la vetta più alta fa fede la pagina Wikipedia Lista di stati per punto più elevato;
 - per il piatto tipico sono di riferimento la pagina Wikipedia National dish e/o le sezioni Cucina nazionale delle pagine dei singoli stati;
 - per la curiosità oltre alle pagine descrittive degli stati sono state fatte specifiche ricerche su siti di "Fun Trivia Quizzes" ad argomento geografico;
 - la fotografia rappresentativa è stata scelta secondo il criterio di massima notorietà ma anche per favorire la dinamica di gioco. Le foto sono quasi tutte coperte da licenza Creative Commons;
 - per la latitudine fa fede il parallelo della Capitale (quella amministrativa nel caso di più capitali);
 - per la prova "Indovina la Parola" sono state scelte 12 parole, in linea con la filosofia del gioco: acqua, aiuto, amico, casa, cibo, fortuna, gioco, mano, pace, sole, sorriso e viaggio. Le translitterazioni in alfabeto latino sono a esclusivo scopo ludico e non hanno alcun solido fondamento fonetico o linguistico.

Un Gioco di: **Emanuele Pessi e Marco Ippolito**

Grafica di: **Roberta Biasci**

Prodotto da: **CreativaMente srl - Via A. Volta, 69**

20863 Concorezzo (MB)



LUDO ERGO SUM

