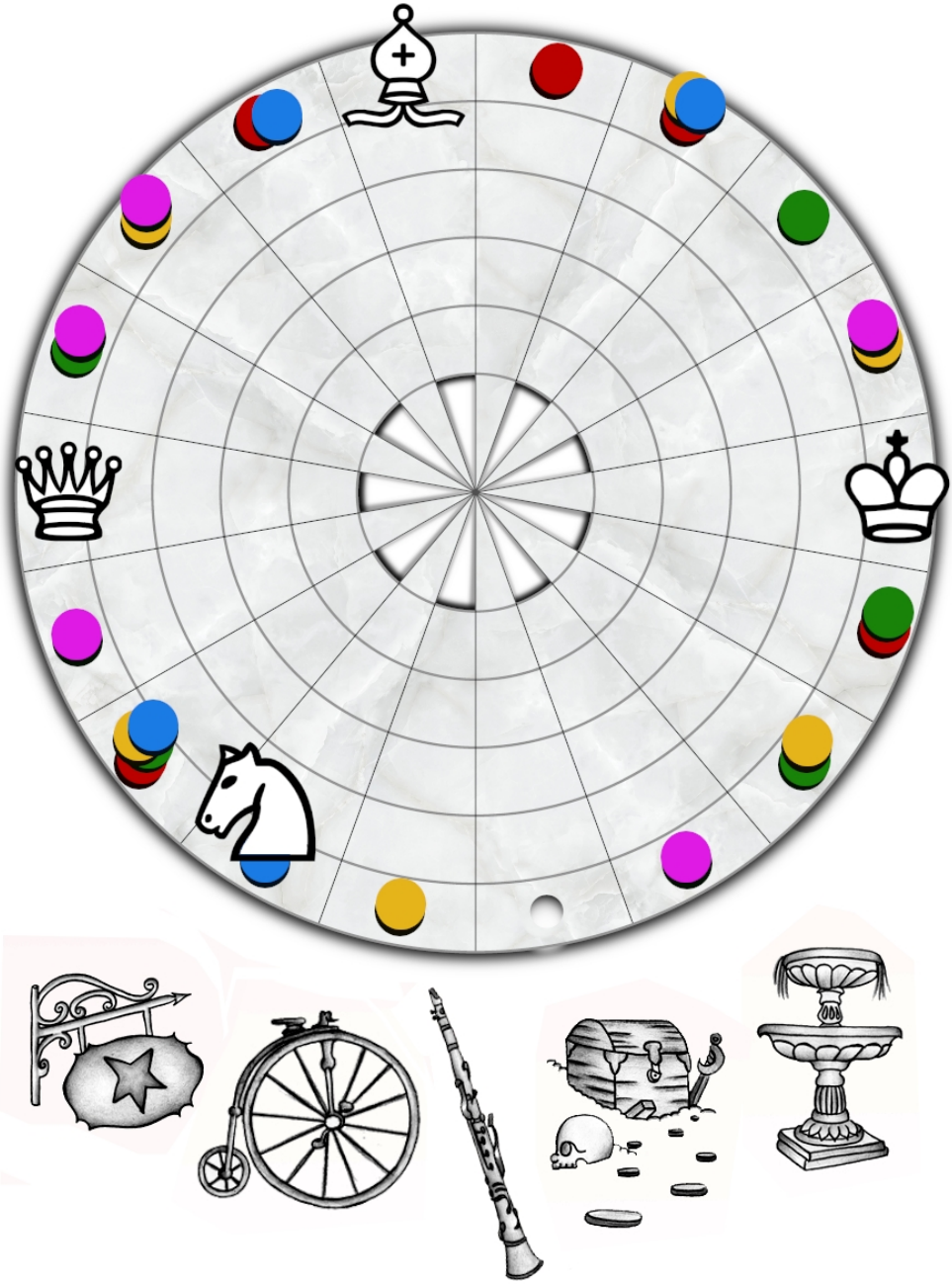

3 Metropolis, 3+ Giocatori / Solitario, 8+anni, Gioco di memoria

Metropolis

3+ giocatori
Gioco di memoria

I giocatori progettano insieme il piano urbanistico di una città (immaginaria o reale) dotandola di servizi, infrastrutture, arte e cultura, memorizzando correttamente la posizione di ciascun elemento. Ognuno sceglie il proprio segnalino e lancia un dado, entra dalla casella contrassegnata con un pallino bianco spostandosi in senso antiorario di tante case quant'è il numero uscito; dopo aver mosso il proprio segnalino, pesca una carta e osservando i disegni riprodotti nel riquadro centrale ne sceglie uno per designare un elemento da inserire nel piano della città ideale, ad es. *L'insegna:* un'osteria, *La bicicletta*: una ciclabile, un parco naturale, degli impianti sportivi e così via, quindi passa il turno e conserva la carta pescata davanti a sé, coperta. Se nella casa era già presente un elemento, lo deve implementare: ad esempio un filare alberi lungo la pista ciclabile, tavoli e sedie nella trattoria, una cantina nel seminterrato e via dicendo; ciascun nuovo elemento viene contrassegnato con una pedina colorata, quando vi siano più implementazioni sopra una stessa casa, i giocatori dovranno sovrapporre le nuove pedine sopra quella iniziale, incastellandole una sull'altra. Le pedine libere o incastellate saranno di colore diverso in base a chi le ha poste in quella posizione. Non appena uno dei giocatori sarà riuscito a percorrere per intero il primo degli anelli, potrà chiuderlo ricostruendo verbalmente a memoria ciascuno degli elementi inseriti da tutti i partecipanti fino a quel momento, partendo dalla casa contrassegnata col pallino bianco e ripercorrendo a mente l'intero anello in senso antiorario: nel caso in cui *non* riesca a ricordare esattamente gli elementi, o non riesca a collocarli nella corretta posizione, dovrà saltare un turno riprovando al turno successivo, non potrà proseguire il gioco fino a quando non avrà ricostruito la mappa correttamente. Faranno fede le carte conservate da tutti i giocatori. La partita prosegue su ciascuno degli anelli successivi aggiungendo nuovi elementi alla città ideale, il giocatore che raggiunge per primo la casa centrale, deve rispondere a un quesito supplementare da parte di ognuno dei compagni, i quali potranno chiedergli attraverso quali nodi passi la via più breve che collega due elementi a scelta sul tabellone, se risponde in modo corretto si aggiudica la partita altrimenti dovrà riprovare al turno successivo e poi ancora, fino a quando non riuscirà a superare quest'ultima prova. Nella versione semplificata si gioca sopra uno, due, tre, quattro anelli, per ridurre le proporzioni della mappa e il numero dei nodi da tenere a mente; nel livello avanzato, prima d'iniziare ogni giocatore pesca una carta e osservando i disegni nel riquadro centrale determina un attributo fondamentale della città da costruire, ad esempio: metropoli, borgo antico, quartiere suburbano, accampamento, insediamento sul mare, in montagna, nel deserto e così via: tutti gli elementi successivi dovranno essere compatibili con le caratteristiche determinate all'inizio. Questo gioco si può interfacciare con qualsiasi gioco di ruolo, per la costruzione di mappe interattive.