

EUPOLIS

Alla fine del proprio turno, il giocatore deve avere massimo 5 carte, se ne ha di più scarta le restanti a sua scelta.

Quando il giocatore finisce il proprio turno, il giro prosegue in senso orario.

## **FINE DEL GIOCO**

Il gioco finisce quando o Il Capomafia o il Magistrato o il Cittadino raggiungono l'obiettivo o quando il Magistrato accusa un altro giocatore di essere il Capomafia e sbaglia: se ciò si verifica vincono il Capomafia e il Mafioso. Invece se il Cittadino sbaglia accusando un altro giocatore di essere il Mafioso, il Cittadino perde ma il gioco continua e dovrà continuare a garantire la legalità. Il Capomafia e il Mafioso vincono sempre insieme e il Magistrato vince sempre con il Poliziotto, il Cittadino vince da solo.

Se il giocatore compra una proprietà immobiliare pesca 2 carte "GIOCO". Tra le carte "GIOCO" si possono trovare le seguenti TIPOLOGIE di carte:

- **INDIZIO:** con una di queste carte il giocatore può porre la domanda che vi è scritta a un altro giocatore a sua scelta. Quest'ultimo può rispondere solamente o sì o no e la risposta deve rimanere segreta, cioè solo i due giocatori, quello che chiede un indizio e quello che lo dà, possono sapere la risposta.
- **CASA:** con due di queste carte il giocatore può acquistare una proprietà immobiliare che non appartiene a nessuno con uno sconto del 10%.
- **ASTA:** con due di queste carte il giocatore può iniziare un'asta con tutti gli altri giocatori. Con tre di queste carte il giocatore può fare un'asta con un'altra persona a sua scelta

# EUPOLIS

## FINALITÀ GENERALI DEL GIOCO

*Eupolis*, la "Città del bene", è un gioco da tavola originale con la finalità di educare giovani e adulti alla LEGALITÀ.

Si tratta di un modo divertente e realistico per informare e sensibilizzare riguardo il problema della Mafia e, soprattutto, stimolare nei partecipanti comportamenti civili per contrastarla. È infatti necessario che ciascuno faccia la propria parte e dia il suo contributo per costruire una società fondata sulla giustizia, la solidarietà, il rispetto della dignità umana.

**EUPOLIS:** il nome del gioco è stato scelto per richiamare il concetto di cittadinanza, che è alla base della "politica" in senso lato. Il prefisso di origine greca allude alla volontà e alla speranza di poter costruire un contesto sociale in cui, grazie al contributo di tutti, si possa vivere in armonia, ponendo al centro il "bene comune".

**L'ULIVO SUL COPERCHIO DEL GIOCO:** è stato adottato come simbolo di alcuni valori e atteggiamenti che riteniamo debbano essere alla base della vita cittadino: la pace, l'onestà, la lealtà, la perseveranza ... Con queste radici è possibile offrire a tutti protezione, libertà, accoglienza, rami che si intrecciano e si espandono e sono in grado di sostenere gli abbondanti frutti della concordia.

In sintonia con questa immagine sono anche il colore verde della scatola, le pedine a forma di fiore, le banconote che riportano un rametto di ulivo.

## COMPONENTI

- 10 carte **PERSONAGGIO**
  - 21 carte **OPS**
  - 21 carte **BLING**
  - 60 carte **DOMANDA**
  - 40 carte **CASA**
  - 60 carte **GIOCO**
  - 10 pedine
  - Dadi
  - Tabellone
  - Soldi
  - 10 Libretti
  - Fogli di carta e 2 matite
- se la pedina si ferma sulla casella “Traffico d’armi” o sulla casella “Discarica abusiva”, il giocatore deve pagare 5 volte il totale uscito sui dadi moltiplicato per 10K.
  - se la pedina si ferma sulla casella “Pizzeria Fiore”, “Memo”, “Pro loco” o “Sede alpini”, il giocatore può comprarla o no; se é già stata comprata il giocatore deve pagare 50K a chi la possiede.

Dopo essere avanzato sul tabellone, il giocatore può decidere di comprare una proprietà immobiliare che non appartiene ancora a nessuno. Per comprarla deve pagare alla Banca la cifra segnata sulla carta “QUARTIERE” corrispondente all’immobile che vuole comprare.

## TURNO DI GIOCO

All'inizio del proprio turno, ogni giocatore tira il dado e avanza con la propria pedina sul tabellone; la pedina può fermarsi su diverse caselle:

- se la pedina si ferma su una casella "OPS"/"BLING", il giocatore deve pescare 1 carta OPS/BLING e, dopo aver letto la carta, deve mettere in pratica ciò che c'è scritto.
- se la pedina si ferma su una casella "Domanda", il giocatore alla sua sinistra deve pescare una carta domanda e deve porre la domanda indicata sulla propria carta al giocatore che si è fermato sulla casella. Se il giocatore risponde correttamente, riceverà una ricompensa 10K; altrimenti si perdono 10K.
- se la pedina si ferma sulla casella "Casinò" o sulla casella "Centro scommesse" il giocatore deve pagare 4 volte il totale uscito sui dadi moltiplicato per 10K.

## NUMERO ED ETÀ DEI GIOCATORI

Al gioco possono partecipare un minimo di quattro e un massimo di dieci persone.

Età consigliata per partecipare al gioco: dagli 11 anni

## REGOLAMENTO

### RUOLI

#### Magistrato

Obiettivo: scoprire il Capomafia

#### Poliziotto

Obiettivo: aiutare il Magistrato e sottrarre proprietà immobiliari ai mafiosi

#### Capomafia

Obiettivo: conquistare proprietà immobiliari

#### Mafioso

Obiettivo: aiutare il Capomafia e ostacolare il Magistrato e il Poliziotto

#### Cittadino

Obiettivo: denunciare il Mafioso e garantire il rispetto della legalità partecipando alle aste per sottrarre ai mafiosi proprietà immobiliari

## INIZIO DEL GIOCO

- Prima di cominciare il gioco si distribuiscono ai giocatori i ruoli, che dovranno rimanere nascosti.
- Ogni giocatore, a inizio gioco, riceve una banconota da 100K, tre banconote da 10K, cinque banconote da 5K e 7 banconote da 1K, una “carta QUARTIERE” pescata a caso e 2 carte GIOCO.
- Ogni giocatore sceglie una pedina e la posiziona sulla casella di partenza (VIA).