

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

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).

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.
- 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 è 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.

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

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.