



Felicità è un gioco da tavolo per 2-4 giocatori da 9 a 99 anni di età. Scopo del gioco è migliorare la Felicità della città di Bari in tre giorni, attraverso piccoli gesti di civiltà quotidiana. È un “Gioco Cooperativo” dove si gioca individualmente, ma si vince – o si perde – tutti insieme.

La Città è rappresentata in modo stilizzato nel tabellone, tramite strade (le caselle in cui si muovono i giocatori) e 4 riquadri che rappresentano (a partire da quello in alto a sinistra) la CASA, la SCUOLA, il PARCO ed il CENTRO CITTA’.

Preparazione del gioco

Troverai diverse versioni stampabili del gioco: dalla più semplice, dove devi ritagliare e piegare le carte, sia nella versione in bianco e nero che a colori e un’altra versione, che può essere stampata in versione fronte/retro, su cartoncino dello spessore massimo consentito dalla tua stampante. Questa versione puoi farla stampare anche in cartoleria o in tipografia.

Dopo aver stampato tutte le parti del gioco, ritaglia le carte e forma i tre mazzi necessari per giocare: il mazzo “Problemi” (**carte gialle**) il mazzo “Soluzioni” (**carte verdi**) ed il mazzo “Azioni” (**carte rosse**).

Trova in casa dei segnalini (tappi, bottoni, formati di pasta, ecc.) uno per ogni giocatore (che distinguerai con i colori **rosso**, **giallo**, **verde** e **blu**) ed altri due segnalini che ti occorreranno per il “Calendario” e per l’“Indicatore della felicità della Città”.

Disponi il tabellone sul tavolo, poi ogni giocatore sceglie il proprio segnalino, lo associa ad uno dei 4 colori e lo mette sulla casella del colore corrispondente, contraddistinta dall’immagine di Nicolino.

- Posiziona gli altri due segnalini: uno sul “Calendario” nella casella *Giorno 1*, ed uno sull’*Indicatore della Felicità della Città* nella casella più in alto (n.1), contraddistinta da uno smile. Prendi le 4 carte APP BARISOLVE¹ e mettile a portata di mano a lato del tabellone.
- Mescola e posiziona le **carte gialle** a faccia in giù (ovvero con il punto interrogativo verso l’alto) sulle caselle del tabellone contrassegnate da un pallino rosso: questi sono i “problemi”, che saranno scoperti durante il gioco e tutti i giocatori dovranno risolvere.

¹ Con l’App Barisolve, scaricabile dal Portale Istituzionale del Comune di Bari (www.comune.bari.it) chi possiede un cellulare può segnalare al Comune problemi o situazioni di pericolo, inviando anche una foto. Le segnalazioni arrivano direttamente ai tecnici del Comune di Bari che provvedono a risolverle più velocemente.

[N.B. il numero dei “problemi” varia a seconda del numero dei giocatori: vedi il paragrafo successivo *Partite con meno di 4 giocatori*]

- Mescola le **carte verdi** (che sono le “Soluzioni” ai problemi) e posiziona il mazzo a faccia in giù a lato del tabellone
- Togli la carta “*Tutti a casa, ora di cena!*”, mescola le **carte rosse** e posiziona il mazzo a faccia in giù a lato del mazzo verde. Quindi rimetti la carta “*Tutti a casa, ora di cena!*” in fondo al mazzo.

Partite con meno di 4 giocatori

Se i giocatori sono due o tre, devi togliere dai mazzi alcune carte, come segue:

- con **3 giocatori**, togliere 3 Problemi (carte gialle) con QR code e la carta verde “Scambia casella con un amico”.
- con **2 giocatori**, togliere 3 Problemi (carte gialle) con QR code, il problema n.11 e le Soluzioni (carte verdi) n. 11, “Scambia casella con un amico”, “Chiama un amico” e “Vai da un amico”.

Bene! Ora tu e tuoi amici siete pronti per iniziare a giocare!

Regole del Gioco

Determinate casualmente chi comincia a giocare. Il gioco procederà poi in senso orario. Durante il proprio turno, il giocatore deve:

- pescare una carta dal mazzo rosso, e muovere il segnalino di tante caselle quante indicate dal numero in alto sulla carta.

[N.B. il segnalino si può spostare solo orizzontalmente o verticalmente, non si può muovere in diagonale; il percorso può essere contorto quanto si vuole, ma in una mossa non può passare due volte nella stessa casella]

- mettere poi la carta appena giocata a faccia in su accanto al mazzo delle carte rosse: quella sarà d’ora in poi la pila degli scarti.
- Dopo aver mosso il proprio segnalino, il giocatore deve applicare gli effetti della carta, indicati dal simbolo nella parte inferiore.

Gli effetti sono:

- **Cuoricino** = gioca una carta verde/risolvi un problema *oppure*
- **Carta verde** = pesca una carta verde.
- **?** = scopri una carta gialla (problema) a tua scelta sul tabellone.

N.B.: Ogni volta che si scopre un problema sul tabellone, si deve spostare il segnalino dell’Indicatore della Felicità della Città di uno spazio verso il basso.

- Infine, il giocatore deve applicare gli effetti della casella nella quale è terminato il movimento:

1. se la casella è vuota non c’è alcun effetto.
2. se c’è un **Cuoricino**:
 - a. può giocare una carta verde che ha già in mano per risolvere il corrispondente problema scoperto,
 - b. oppure può pescare una carta verde.
3. se c’è il **Punto Wi-fi** = può scaricare l’App BARISOLVE (deve prendere la carta e posizzionarla davanti a sé; se la possiede già non c’è effetto).
4. se nella casella c’è una **carta gialla** a faccia in giù (ovvero con il simbolo **?** a vista) il giocatore deve scoprirla rivelando un problema. Se il problema è già scoperto e il giocatore ha in mano la carta con la soluzione corrispondente, può risolvere il problema.

In qualsiasi momento, se due o più giocatori si trovano nella stessa casella, tra loro possono scambiarsi, prendere o dare **una carta verde**.

Quando un giocatore pesca la **carta rossa** “*Tutti a casa, ora di cena!*” la giornata è finita e tutti tornano istantaneamente a casa (i giocatori devono mettere tutti i segnalini nella propria casella di partenza, in base al colore).

Bisogna quindi spostare il calendario in avanti di un giorno e riprendere il gioco dal giocatore successivo.

A questo punto il gioco passa al giocatore successivo in senso orario, che potrà svolgere il proprio turno nello stesso modo.

Problemi e Soluzioni


Come già detto, sul tabellone si trovano i Problemi (carte gialle) mentre le soluzioni a questi problemi sono le carte verdi, che vengono pescate dai giocatori in diverse circostanze. Per maggiore chiarezza i problemi (e le relative soluzioni) sono anche identificate da un numero uguale. Le carte gialle sono inizialmente poste sul tabellone coperte, e vengono scoperte quando una carta azione (rossa) lo richiede, oppure quando un giocatore finisce il proprio movimento su una casella che ne contiene una coperta. Fino a che un problema non è stato scoperto, non si può risolvere.


Per risolvere un problema scoperto, un giocatore deve avere la carta verde (soluzione) corrispondente in mano, e deve essere:

- su una casella con un Cuoricino;
- oppure sulla casella dove si trova il problema rivelato.

Se le condizioni di cui sopra sono soddisfatte, il problema è risolto, le carte gialla e verde sono eliminate dal gioco, e il segnalino sull'*Indicatore della Felicità della Città* viene mosso di uno spazio verso l'alto.

Il punto Wi-fi e l'App BARISOLVE

Sul tabellone si trova una casella **Punto di accesso Wi-fi**, indicato con l'apposito simbolo  e tra le carte gialle si trovano diversi problemi che si possono risolvere solo avendo scaricato l'App BARISOLVE.

Questi problemi sono contraddistinti da un QR Code  sotto il testo. Quando un giocatore termina il proprio movimento sul **Punto di accesso Wi-fi**, può "scaricare l'App" – prendendo la relativa carta. Da quel momento in poi il giocatore potrà risolvere i problemi che la richiedono, con le stesse modalità occorrenti per risolvere un problema normale.

Fine dei mazzi: cosa fare

Quando termina il mazzo rosso, rimescolare semplicemente le carte già usate per formare un nuovo mazzo. A partire dal secondo giorno, rimescolare la carta "Tutti a casa, ora di cena!" insieme alle altre.

Quando termina il mazzo verde, si rimescolano tutte le carte verdi che non sono in mano ai giocatori e tutte quelle usate per risolvere problemi, formando un nuovo mazzo. Al tempo stesso, vengono riposizionati tutti i problemi risolti sul tabellone (carte gialle), sempre a faccia in giù.

Fine del gioco: Vittoria o Sconfitta?

La carta "Tutti a casa, ora di cena!" rappresenta l'orologio del gioco. Infatti, quando viene pescata da un giocatore decreta la fine del giorno in corso. All'inizio della partita viene messa in fondo al mazzo delle carte rosse, mentre in seguito viene rimescolata con le altre carte quando il mazzo finisce. Di conseguenza, mentre è noto quanto dura il primo giorno, non si sa quanto durano il secondo ed il terzo giorno. Nel momento in cui la carta "Tutti a casa, ora di cena!" viene pescata per la **terza volta**, la partita finisce **istantaneamente***, e si verificano le condizioni di vittoria:

1. se il segnalino sull'*Indicatore della Felicità della Città* si trova nei primi tre spazi in alto – la partita è vinta: l'educazione ed il senso civico prevalgono in città, grazie agli sforzi di tutti!
2. se il segnalino sull'*Indicatore della Felicità della Città* si trova in un qualsiasi spazio intermedio tra i primi tre e gli ultimi tre, la partita è patta: i cittadini stanno prendendo coscienza dei problemi, ma bisogna fare di più!
3. se il segnalino sull'*Indicatore della Felicità della Città* si trova negli ultimi tre spazi in basso – la partita è persa: occorre lavorare ancora molto per fare in modo che il senso civico sia più radicato nei cittadini!

* ECCEZIONE:

quando viene pescata la carta "Tutti a casa, ora di cena!" per la **seconda** o **terza** volta, qualsiasi giocatore che abbia in mano la carta "Dai Mamma, ancora 10 minuti", può giocarla per prolungare la partita di un giro completo (ovvero un altro turno per tutti i giocatori). Una volta giocata, la carta "Dai Mamma, ancora 10 minuti" va rimossa dal gioco.

NB: La si può usare solo una volta a partita.