

REGOLAMENTO

Il gioco è composto da un piano di gioco, da due mazzi di carte (carte itinerario + carte immaginatura), da un dado, da due segnalini (non forniti) e da una serie di "carte punto".

Ad inizio gioco, i ragazzi che costituiscono la classe partecipante vengono divisi in due gruppi.

Il gioco deve essere condotto da animatori, che hanno la funzione di verificare le risposte date dai singoli gruppi, controllando anche il corretto svolgimento del gioco stesso.

Nel piano di gioco, lungo il percorso virtuale, si trovano caselle di diverso tipo ed in particolare caselle "i" e caselle relative ai luoghi presenti sul Promontorio di Portofino e nei suoi fondali marini.

Se si capita su di una casella "i" si ha diritto a pescare, dal basso, una carta dal mazzo "immaginatura" e si ha la possibilità di rispondere ad una domanda. Rispondendo esattamente si fanno vincere alla propria squadra i punti indicati sulla carta pescata. Nella casella "2i" si ottiene il diritto di pescare in sequenza due carte "immaginatura", potendo, in caso di risposte esatte, incrementare il proprio punteggio. In caso di risposte errate non si perdono punti.

Se si capita su di una casella relativa ad un luogo (margine giallo o verde tratteggiato), si ha la possibilità di rispondere ad una domanda a diverso grado di difficoltà (bordo verde=facile, bordo giallo=impegnativa, bordo rosso=difficile) relativa ad organismi o cose presenti nel luogo stesso. Per aggiudicarsi il punteggio previsto occorre indovinare il nesso che collega le due immagini riprodotte sulla carta scelta. Il punteggio per chi risponde esattamente ad una domanda "verde" è pari a 2 punti, ad una domanda "gialla" è pari a 4 punti e ad una domanda "rossa" è pari a 6 punti. Sacrificando un punto del proprio punteggio, si può richiedere la parola di aiuto (riportata sul retro delle carte), per provare ad indovinare il nesso più facilmente, nel caso ci si trovi in difficoltà.

Le carte che contengono domande relative ad un luogo possono essere utilizzate una sola volta. Ad esempio, se si capita in un luogo dove è già stata la squadra avversaria ed ha risposto ad una domanda (es: gialla) si può rispondere solo alle domande rimaste (es: rossa o verde). Se si capita in un luogo dove tutte le carte (verde, gialla e rossa) sono state utilizzate, si ha diritto di spostarsi nel luogo successivo sull'itinerario e di rispondere a domande relative a quella località.

Se si capita in una casella Jolly si ottiene il diritto di rispondere a domande a scelta relative a luoghi ormai superati da entrambi i contendenti. Ovviamente si avrà diritto di scegliere solo le carte non ancora utilizzate. J1 dà diritto di scegliere una domanda, J2 consente di scegliere due domande e J3 a sua volta consente di scegliere tre quesiti. L'opportunità è riservata a chi raggiunge per primo ogni singola casella "J", il quale riceve il relativo tagliando "J" (J1 o J2 o J3). È il tagliando che dà diritto a chiedere di rispondere alle domande e può essere utilizzato, solo una volta, in ogni momento del gioco, fino alla sua conclusione. Anche alcune caselle, se raggiunte, consentono di rispondere a più domande, una volta e se raggiunti alcuni luoghi.

Ogni 10 punti raggiunti, le singole squadre possono "catturare", escluso il caposquadra, un giocatore della squadra avversaria, che sarà temporaneamente escluso dal gioco. Allo stesso modo, una squadra in svantaggio, ogni 10 punti raggiunti, può liberare un proprio giocatore catturato.

La prima squadra che giunge all'arrivo conclude il gioco, anche quello degli avversari. Vince chi, al termine del gioco, avrà totalizzato il punteggio più alto.