

Modena Quiz!

Modalità di gioco:

Offline (classico) vs **Online** (multimediale)

Offline

Se da amanti dei giochi da tavolo non volete distrazioni di nessun tipo, mettete via gli smartphone per passare un'ora di divertimento in compagnia, totalmente offline.



Online

→ Scansionate il QR code e accedete alla WebApp



Se amate l'innovazione e volete cimentarvi con qualche prova più impegnativa, preparatevi a una sfida a colpi di domande multimediali: suoni, immagini e condivisioni social. Per questa modalità online vi servirà almeno uno smartphone.



Contenuto della scatola:

- Tabellone di gioco fronte e retro per modalità Offline e Online
- 4 pedine
- 1 dado
- 20 **carte Elemento magico**: Pietra della Concordia, Ramo dell'Armonia, Acqua della Conciliazione, Libro della Pace, Fuoco dell'Unione
- 34 **carte Aiuto**:
 - 16 carte Balsamica
 - 12 carte Lambruscum
 - 6 carte MotorDeus
- 1 **carta Materie**
- 165 **carte Quiz**
- Questo regolamento

Durata media di una partita: 1 ora **Età consigliata:** dagli 8 anni in su

Numero di partecipanti: da 2 a 4 persone, da 2 a 4 squadre.

Pensate con la vostra testa o collaborate dividendovi in squadre!

1. Introduzione

→ Puoi sentire questa storia accedendo alla WebApp dal QR code, cliccando su **Gioca!**



Dopo anni dalla battaglia di Zappolino e dal furto, un gruppo di bolognesi, che mai accettò l'affronto, decide di entrare nel Palazzo Comunale, nel cuore di Modena, per rifarsi del maltolto e recuperare la Secchia Rapita. I modenesi, sconvolti dall'offesa, hanno tutta l'intenzione di imbracciare nuovamente le armi, dichiarando guerra alla città rivale.

*C'è un unico modo per evitare un nuovo conflitto... Solo chi avrà l'indomito coraggio di sottrarre la Secchia dalle mani dei bolognesi e ritrovare i **5 elementi magici**, gelosamente **custoditi dai saggi delle campagne** in luoghi misteriosi, sarà in grado di placare la contesa e riportare l'armonia tra le due città. Per farlo, dovrete recarvi nelle campagne modenesi e risolvere gli enigmi dei saggi in modo da farvi consegnare tutti gli elementi: la **Pietra della Concordia**, il **Ramo dell'Armonia**, l'**Acqua della Conciliazione**, il **Libro della Pace** e il **Fuoco dell'Unione**.*

*Ma non disperate, per portare a termine questa impresa potrete contare sull'aiuto di tre divinità modenesi: **Balsamica**, la dea dell'Aceto Balsamico, brillante, equilibrata e determinata, **Lambruscum**, il dio del Lambrusco, esuberante, accogliente e saggio e **MotorDeus**, la divinità dei motori, astuto, veloce e scaltro.*

Solo con i poteri dei 5 elementi magici riuscirete a recuperare la Secchia senza scatenare uno scontro, riportando armonia e pace tra Modena e Bologna.



2. Scopo del gioco

Per vincere a *Modena Quiz!* dovrete conquistare i 5 Elementi magici, rispondendo correttamente alle domande di queste materie (a tema modenese):

- **Fuoco dell'Unione**
Arte e Cultura
- **Libro della Pace**
Dialecto
- **Pietra della Concordia**
Storia e Personaggi
- **Ramo dell'Armonia**
Territorio e Paesaggio
- **Acqua della Conciliazione**
Tradizioni e Curiosità

→ Puoi vedere il video tutorial di spiegazione del gioco dal QR code, cliccando su **Impara a giocare**

3. Preparazione

Offline

Sedetevi attorno a un tavolo, spegnete i vostri smartphone (vietatissimo cercare le risposte su internet) e concentratevi: serviranno tutta la vostra preparazione e il vostro intuito per rispondere ai quiz su Modena!



Online

1. Con uno o più smartphone scansionate il QR code di accesso alla WebApp
2. Cliccate su **Gioca!**
3. L'utilizzo della WebApp è necessario solo se qualcuno capita su una casella nera o una casella Elemento. Ogni volta che una pedina finisce su una di queste caselle cliccate il tasto corrispondente e seguite le istruzioni



1. Decidete se giocare in modalità **Offline** o **Online** e posizionate il tabellone sul lato corrispondente;
2. Mischiate le **carte Quiz** e mettetele a disposizione di chi gioca con il lato delle domande rivolto verso l'alto. Per avere la certezza che non cada l'occhio sulle domande potete usare la carta Materie per coprirle;

- Mischiate le **carte Aiuto** (Balsamica, Lambruscum, MotorDeus) e distribuitene 4 a testa. Mi raccomando, tenetele segrete: nessuno deve sapere quali carte avete a disposizione. Quelle avanzate devono formare un mazzo e rimanere a portata di mano;
- Tenete da parte le **carte dei 5 Elementi magici** (Pietra della Concordia, Ramo dell'Armonia, Acqua della Conciliazione, Fuoco dell'Unione, Libro della Pace): solo le menti più brillanti riusciranno a conquistarle!
- L'ultima persona a essere salita sulla Ghirlandina sarà la prima a giocare. Comincia posizionando la sua pedina in una delle caselle d'angolo del tabellone, a scelta. Procedendo in senso orario, ogni partecipante posiziona la propria pedina in una casella d'angolo ancora libera.

→ **Nota: a inizio partita lanciate subito il dado e ve ne andate senza attivare la casella in cui vi trovate**

4. Si gioca!

Al tuo turno, lancia il dado e muovi la tua pedina del numero di caselle indicato, nella direzione che vuoi. Quando passi da un bivio puoi decidere in quale direzione proseguire, ma non puoi mai tornare indietro o muoverti di meno caselle di quante indicate dal dado (troppo comodo!). Puoi anche finire in una casella già occupata da un'altra persona o un'altra squadra.

La tua pedina può capitare su una delle seguenti caselle:

5. Caselle Domanda

Casella Quiz: quando capiti su una casella colorata devi rispondere alla domanda della materia corrispondente. La persona alla tua sinistra prende la prima **carta Quiz** del mazzo e ti legge la domanda, poi gira la carta e legge a voce alta le 4 possibili risposte (la risposta corretta è quella scritta in grassetto).

Se rispondi correttamente, il tuo turno prosegue con un nuovo lancio di dado, altrimenti finisce e passa alla tua sinistra. In ogni caso, la **carta Quiz** va scartata.



6. Caselle Azione

Offline



Casella Ritira: lancia di nuovo il dado e muovi di nuovo la pedina



Casella Scorciatoia: una delle caselle più ambite del tabellone! Ti permette di spostare la tua pedina dove vuoi (ma proprio ovunque, anche su una casella Elemento magico) e applicare subito gli effetti della casella su cui ti sposti!



Casella Pesca un aiuto: pesca subito una **carta Aiuto** dal mazzo e aggiungila alla tua mano. Gli aiuti sono molto utili, collezionane più che puoi!



Casella Sfida: questa casella ti permette di mettere in mostra la tua onniscienza in una sfida ricca di pathos e colpi di scena! Attenzione: durante la sfida non si possono utilizzare aiuti di nessun tipo!

Ecco come funziona:

- Scegli chi sfidare (va bene chiunque, la scelta è tua – ma meglio se sfidi chi ha **carte Aiuto** in abbondanza: ora vediamo perché) e pescate una **carta Quiz** a testa;
- Scegli una materia e fai la domanda corrispondente alla persona sfidata, dopodiché lei ti farà la domanda della stessa materia scritta sulla sua carta;
- Se avete ottenuto lo stesso risultato (entrambe risposte corrette, oppure entrambe risposte sbagliate), ripetete il punto precedente con una materia diversa;
- In caso contrario, la sfida termina. Se tu (sfidante) hai risposto correttamente e hai vinto la sfida, prendi una **carta Aiuto** dalla mano della persona che hai sfidato (se non ne possiede nessuna allora puoi pescarla dal mazzo). Viceversa, se hai perso (e hai fatto una figura barbina), la persona che hai sfidato pesca una **carta Aiuto** dal mazzo;
- Se ottenete lo stesso risultato in tutte e cinque le materie, la sfida è pari e nessuno ottiene la **carta Aiuto**;
- In ogni caso, al termine della sfida, le **carte Quiz** vanno scartate. Se hai vinto o pareggiato, continui il tuo turno e tocca di nuovo a te lanciare il dado. Altrimenti il tuo turno finisce.

Online



Casella Ruota Speciale: questa casella ti permette di tentare la fortuna per avere diritto a una di queste azioni:

- Ritira:** lancia di nuovo il dado e muovi di nuovo la pedina;
- Scorciatoia:** puoi spostare la tua pedina dove vuoi;
- Pesca un Aiuto:** pesca subito una **carta Aiuto** dal mazzo e aggiungila alla tua mano, poi tira ancora il dado.

Clicca sul tasto **Ruota Speciale** e fai girare la ruota!

Qualche volta la sorte ti proporrà di cimentarti in una **Sfida di Gruppo**: in questo caso ogni partecipante dovrà prendere parte al gioco! Seguite le istruzioni e misuratevi in divertenti prove di abilità. Solo chi è disposto a mettersi in gioco potrà pescare un aiuto dal mazzo. A sfida terminata, anche se non hai vinto, puoi tirare nuovamente il dado.



Casella Sfida a Tempo: questa casella ti permette di misurare la tua velocità in una sfida all'ultimo secondo!

Ecco come funziona:

- Scegli chi sfidare (va bene chiunque, la scelta è tua – ma meglio se sfidi chi ha **carte Aiuto** in abbondanza);
- Dalla WebApp clicca sul tasto **Sfida a Tempo** e segui le istruzioni;
- Se tu (sfidante) hai vinto la sfida, prendi una **carta Aiuto** dalla mano della persona che hai sfidato e lancia di nuovo il dado (se non ne possiede nessuna allora puoi pescarla dal mazzo). Viceversa, se hai perso (e hai fatto una figura barbina), la persona che hai sfidato pesca una **carta Aiuto** dal mazzo e il tuo turno è finito.

Online



Casella Media Quiz: clicca sul tasto **Media Quiz** e fai girare la ruota!

Casella Elemento (Pietra della Concordia, Ramo dell'Armonia, Acqua della Conciliazione, Fuoco dell'Unione, Libro della Pace): questa casella è il cuore del gioco! Ricorda che ottenere tutte e 5 le **carte Elemento magico** è lo scopo finale del gioco (oltre che un modo molto fico per proclamarsi modenesi DOC!). Ogni volta che conquisti uno dei 5 Elementi magici posiziona la carta corrispondente davanti a te, sotto il tabellone, nel settore del suo colore, così avrai sempre sott'occhio la situazione: quanti ne hai già ottenuti e quanti te ne mancano! **Se conquisti un elemento magico il tuo turno termina**, preparati per conquistare il prossimo!

Offline



Funziona esattamente come una casella Quiz, ma se rispondi correttamente ti permette di ottenere la **carta Elemento magico** corrispondente.

Online



Clicca sul tasto **Conquista un Elemento** e scegli la materia corrispondente.

Esempio (modalità Offline): Stefania finisce sulla casella Sfida e decide di battersi in duello con Barbara, sperando di rubarle uno dei tanti aiuti che ha in mano. Entrambe pescano una carta e Stefania decide la prima materia: Dialetto. Fa subito una domanda a Barbara, che indovina la risposta. Adesso Barbara legge dalla sua carta la domanda Dialetto a Stefania: anche lei risponde correttamente. La sfida prosegue. Stefania sceglie la prossima materia: Arte e Cultura e pone la domanda corrispondente a Barbara, che sbaglia clamorosamente! Barbara allora pone la domanda Arte e Cultura a Stefania, che indovina la risposta senza nessuno sforzo. Barbara ha sbagliato e Stefania ha risposto correttamente: la sfida è terminata. Stefania, che è la sfidante, pesca una carta aiuto tra quelle che Barbara ha in mano. Stefania prosegue tirando il dado.

7. Carte Aiuto

Le **carte Aiuto** sono molto importanti in questo gioco!
Ecco come funzionano:

Offline



Balsamica (dea dell'Aceto Balsamico): la puoi giocare dopo aver sentito le 4 possibili risposte alla domanda, prima di rispondere, per chiedere di **eliminarne 2 sbagliate**. Chi ti ha fatto la domanda dovrà leggerti la risposta esatta e una di quelle sbagliate a sua scelta.



Lambrusco (dio del Lambrusco): la puoi giocare dopo aver risposto in modo sbagliato a una domanda, per chiedere che te ne venga letta un'altra della stessa materia e **ritentare** (avrà una seconda possibilità, senza doverti muovere dalla casella su cui ti trovi: utilissima quando devi conquistare un Elemento!).

Online



Balsamica (dea dell'Aceto Balsamico): la puoi giocare con le domande proposte dalla WebApp, prima di rispondere, per chiedere che ne **vengano automaticamente eliminate 2 sbagliate**. Gioca la carta e clicca sul tasto corrispondente.



Lambrusco (dio del Lambrusco): la puoi giocare con le domande proposte dalla WebApp dopo aver letto le 4 possibili risposte, prima di rispondere, per chiedere **un aiuto esterno**. Clicca sul tasto corrispondente per condividere la domanda con un tuo contatto via messaggio oppure via e-mail. Se la risposta non arriva entro 1 minuto, dovrai cavartela da te!



MotorDeus (divinità dei motori): la puoi giocare alla fine del tuo turno per rubare uno dei 5 Elementi a chi vuoi. Ma fai attenzione: non ne sarà felice e potreste finire per litigare!

Le **carte Aiuto** giocate vanno a comporre il mazzo degli scarti. Quando il mazzo delle **carte Aiuto** finisce, va ricomposto mescolando gli scarti.

→ **Nota:** durante il tuo turno puoi giocare tutte le carte Aiuto che vuoi. Avrai comunque la possibilità di conquistarne di nuove nel corso del gioco, se vincerai le sfide o finirai sulla casella Pesca un Aiuto.



8. Varianti gioco

Per una versione "semplificata", decidete se distribuire più **carte Aiuto** all'inizio del gioco (ad esempio 6 carte, anziché 4). Potete anche decidere di dare più **carte Aiuto** solo ad alcuni, in caso stiate giocando con dei bambini o con persone non originarie di Modena. Rusciranno a utilizzarle bene e superare persino i saggi?

Se vuoi rendere il gioco Offline più difficile, puoi stabilire che tutte le risposte debbano essere date entro 1 minuto di tempo! Trovi un comodo cronometro nella WebApp, che puoi raggiungere tramite il QR code di accesso.

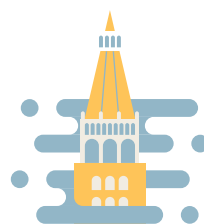
Sbizzarritevi pure con altre varianti: più il gioco è difficile, più è grande il prestigio di supermega togo modenese del secolo!

Qualche idea: decidete di non leggere mai le 4 risposte (solo per modenesi audaci), oppure distribuite meno **carte Aiuto**, o togliete solo alcune carte (ad esempio la carta MotorDeus: le persone che fanno le furbe non piacciono a nessuno!).

9. Fine del gioco

Vince la partita chi conquista prima tutti e 5 gli Elementi magici, facendo terminare il gioco.

10. Fine della storia



Grazie ai poteri dei 5 elementi magici, la pace è finalmente ristabilita. La preziosissima Secchia Rapita è stata recuperata e riportata a Modena e la rivalità tra Modena e Bologna è finalmente finita.

Da questo momento, la leggenda della Secchia Rapita diventerà ancora più famosa e gente da tutto il mondo verrà a Modena per ammirare la Secchia e conoscerne i misteri.



La vostra impresa sarà raccontata e tramandata di generazione in generazione, come esempio di coraggio e di altruismo.



Ideazione e sviluppo: **Stefania Fregni, Barbara Palazzini**

La WebApp è stata sviluppata da
Indici Opponibili - www.indiciopponibili.com

INDICI OPPONIBILI

Il progetto grafico è stato curato da
Chapter24 - www.chapter24.it

Chapter 24

Per meglio raccontare tutte le sfumature del nostro territorio abbiamo chiesto la collaborazione di molte realtà.

Grazie di cuore a tutte le persone che hanno collaborato mettendo a disposizione il loro tempo e le loro competenze, senza chiedere nulla in cambio, con l'unico fine di far conoscere il più possibile il nostro amato territorio modenese.

Piacere Modena, Consorzio Tutela Aceto Balsamico di Modena, Consorzio Tutela Aceto Balsamico Tradizionale di Modena, Consorzio Tutela Lambrusco, Consorzio del Prosciutto di Modena, Consorzio Zampone e Cotechino Modena IGP, Consorzio Parmigiano Reggiano, Consorzio di Tutela Della Ciliegia Di Vignola IGP, Ordine del Nocino Modenese, Mercato Albinelli, La SanNicola - Associazione di Promozione Sociale, Maestre Sfoglina di Castelfranco Emilia, Osservatorio Geofisico di Modena, Associazione Culturale Arianna APS, Made in Modena Travel, Associazione di Promozione Sociale e Culturale Via Piave & Dintorni APS, CSI Modena, Associazione Culturale AppenAppena - APS e Concentrico Festival, Garden Club Modena, Consorzio Produttori Antiche Acetaie, Comune di Castelvetro di Modena, Pro Loco Concordia sulla Secchia, Pro Loco Guiglia APS, Pro Loco Nonantola APS, Pro Loco Vignola Terra di Ciliegie, Pro Loco Zocchese, VisitSestola, Fiumalbo Città d'Arte, Pro Loco Fanano, Ufficio turistico di Lama Mocogno.



Grazie alle nostre famiglie che ci hanno sopportato e supportato e che abbiamo tediato inverosimilmente ogni qualvolta temevamo di non riuscire a rispettare le scadenze, che si sono prestate come cavie e pubblico pilota per verificare la qualità delle mille mila domande che abbiamo stilato, aiutandoci a trovare sempre le migliori soluzioni. Un grazie enorme per il prezioso aiuto va a Laura che ci ha aiutato in questa impresa, suggerendoci anticipatamente come evitare errori e come gestire bene e rapidamente la mole di dati che avremmo smosso. Grazie a Federico, il grafico, che ha scoperto quanto un secchio per noi modenesi non sia così semplice da disegnare, per potersi trasformare nella Secchia. Grazie a Enrico e Luigi per averci spronate a intraprendere questa nuova avventura che ci ha fatto scoprire ancor più cose sulla nostra bella provincia, imbattendoci in curiosità, tradizioni e luoghi a noi ancora sconosciuti anche se a pochi passi da casa. Grazie a tutta la squadra di Demoela che ci ha accolte con entusiasmo e ha creduto in noi ancora una volta. Grazie a chi ci ha prestato la sua voce: a Eleonora Grattini che ha interpretato la nostra leggenda in modo impeccabile, a Vanna Panciroli e Sauro Torricelli gli attori delle maschere di Pulonia e Sandrone, conoscitori storici del dialetto modenese, voci delle divertenti domande audio in dialetto.

Infine, un immenso grazie va a te che sceglierai di metterti alla prova rispondendo alle innumerevoli domande di questo gioco: il nostro obiettivo è farti divertire e allo stesso tempo scoprire luoghi inaspettati da visitare così come tradizioni autentiche da conoscere. Sapere di essere riuscite in questo sarà la nostra ricompensa più grande.

Le domande contenute in questo gioco sono frutto di mesi di ricerca e verifica. Nonostante l'accurato lavoro di revisione potremmo aver commesso degli errori o delle imprecisioni, non dovuti alla nostra volontà. Puoi comunicarci ogni inesattezza scrivendo ad assistenza@demoela.com, affinché sia possibile correggerle nelle prossime edizioni. In questo modo contribuirai anche tu a far conoscere Modena nel miglior modo possibile!

È possibile che alcune espressioni dialettali siano colorite o volgari. Abbiamo scelto di inserirle ugualmente perché pensiamo che il dialetto sia una lingua autentica e genuina che in ogni caso rifletta una sorta di "saggezza popolare" difficile da censurare. Se ti sembreranno inopportune e non adatte ai più piccoli potrai comunque decidere di saltare la domanda.



↓
Scansiona questo QR code e scopri ulteriori contenuti speciali

Demoela
GIOCHI

www.demoela.com