

REGOLAMENTO UFFICIALE



Un viaggio di tremila anni in 61 caselle



COPLY Società Cooperativa Sociale - Comune di San Vito dei Normanni
Edizione 2026

SAN VITO DEI NORMANNI

Giocando *con la Storia*

Un viaggio di tremila anni di storia in 61 caselle.

61

CASELLE

32

DOMANDE

1

DADO

2+

GIOCATORI

INDICE

- 1 In breve
- 2 Obiettivo del gioco
- 3 Cosa serve
- 4 Le caselle del tabellone
- 5 Lo svolgimento del turno
- 6 Le regole d'oro
- 7 Caselle premio
- 8 Caselle indizio
- 9 Caselle penalità
- 10 La casella finale
- ★ Legenda completa
- ❖ Spiegazione - il racconto del percorso
- Le 32 caselle della storia

1 In breve

Il gioco si impara in pochi secondi: si tira il dado, si avanza e si risponde alle domande di storia. Ecco i tre passi.

1

Tira e avanza

Al tuo turno lanci il dado e muovi la pedina del numero uscito.

2

Rispondi

Sulle caselle bianche rispondi a una domanda di storia. Le caselle illustrate hanno effetti speciali.

3

Arriva e vinci

Vince chi raggiunge la casella 61 e supera la prova finale.

2 Obiettivo del gioco

I giocatori percorrono il tabellone dalla **casella 1** alla **casella 61**, rispondendo alle domande storiche e superando premi, ostacoli e imprevisti lungo la strada.

Vince chi arriva per primo alla **casella 61 - Porta del Castello** e risponde correttamente alla domanda finale.

3

Cosa serve

- ◆ Il tabellone illustrato del gioco.
- ◆ Un dado.
- ◆ Una pedina per ogni giocatore o squadra.
- ◆ Le domande di storia, gestite dal conduttore.

4

Le caselle del tabellone

Il percorso di 61 caselle è composto da tre tipi:

- ◆ **32 caselle domanda** (bianche): rispondi a una domanda di storia.
- ◆ **28 caselle speciali** (illustrate): premi, indizi e penalità.
- ◆ **1 casella finale**, la 61, con la prova conclusiva.

Le caselle domanda

1	2	4	6	8	10	13	15	16	18
20	21	23	25	27	29	31	33	35	37
39	41	44	46	48	49	51	53	55	56
58	60								

5

Lo svolgimento del turno

Al proprio turno ogni giocatore **tira il dado**, avanza del numero indicato e applica l'effetto della casella raggiunta. Se finisce su una casella domanda, deve rispondere.

✓ Risposta corretta

Conquisti la casella e resti nella posizione raggiunta. Al turno successivo tiri normalmente.

✗ Risposta errata

Resti sulla casella, ma salti il turno successivo.

Perché restare fermi e non tornare indietro? Così una risposta corretta non rischia mai di spingerti su una casella punitiva: premiare qualcuno mandandolo in prigione non avrebbe molto senso.

ESEMPIO

Sei sulla casella 16 e rispondi bene: resti sulla 16 e al prossimo turno tiri normalmente. Se invece sbagli, resti comunque sulla 16 ma salti un turno.

6

Le regole d'oro

Quattro principi che valgono per tutta la partita e tengono il gioco semplice ed equilibrato.

Niente effetti a catena

Quando una casella speciale ti sposta su un'altra casella, non scatta un secondo effetto: aspetti il turno successivo.

Arrivo con il numero esatto

Per entrare nella casella 61 serve il tiro esatto. Se superi il 61, resti fermo dove sei e riprovi al turno dopo: nessun rimbalzo all'indietro.

Lo scudo protegge una volta

Lo scudo dello Stendardo normanno annulla la prossima penalità subita, poi si consuma.

Nessun premio è punitivo

I bonus fanno sempre avanzare verso una casella sicura: un premio non ti manda mai su una penalità.

ESEMPIO

Sei sulla 58 e ti servirebbe un 3 per arrivare alla 61, ma esce 5: resti sulla 58 e riprovi al turno successivo.

7

Caselle premio

Ti fanno avanzare verso un punto sicuro o ti danno un vantaggio.

**Moneta messapica**

5

54

Una piccola fortuna lungo il cammino.

EFFETTO. Avanzi alla domanda sicura più vicina: dalla 5 alla 6, dalla 54 alla 55.

**Forziere**

7

19

26

Risorse, indizi e vantaggi per proseguire.

EFFETTO. Dalla 7 alla 10 - dalla 19 alla 21 - dalla 26 alla 29.

**Corona d'alloro**

9

Il merito è l'onore.

EFFETTO. Tiro bonus protetto: tira di nuovo il dado. Se finisci su una penalità viene annullata e resti sulla casella raggiunta.

**Bussola**

11

28

34

Aiuta a ritrovare la strada giusta.

EFFETTO. Dalla 11 alla 13 - dalla 28 alla 29 - dalla 34 alla 35.

**Stendardo normanno**

12

36

Protezione e favore.

EFFETTO. Ottieni uno scudo che annulla la prossima penalità. Una volta usato, lo scudo si perde.



Mappa del tesoro

17 30

Indica un percorso favorevole.

EFFETTO. Avanzi di più, ma sempre verso punti sicuri: dalla 17 alla 20, dalla 30 alla 33.



Medaglione di San Vito

42

Identità e protezione della città.

EFFETTO. Vai direttamente alla 44, superando la strada sbarrata della 43.



Sacco del denaro

47

Il pedaggio pagato, o una risorsa utile.

EFFETTO. Vai alla 49, evitando la casella punitiva 50.



Ponte sicuro

59

Attraversi l'ultimo tratto senza rischi.

EFFETTO. Vai alla 60, l'ultima domanda prima dell'arrivo.

8

Caselle indizio

Ti danno un aiuto da spendere su una domanda futura.

**Pergamena degli indizi**

24

38

Un frammento di storia, e un aiuto da tenere in tasca.

EFFETTO. Ottieni un aiuto da spendere su una domanda successiva: eliminare una risposta sbagliata, chiedere un piccolo indizio al conduttore, oppure cambiare domanda una sola volta. La pergamena non ti fa avanzare in automatico.

9

Caselle penalità

Rallentano il cammino, senza bloccare mai del tutto il gioco.

**Ponte crollato**

3

14

Il cammino è interrotto.

EFFETTO. Dalla 3 torni alla 2 - dalla 14 torni alla 13.

**Castello chiuso**

22

Il portone è sbarrato e tocca attendere.

EFFETTO. Salti un turno. Con lo scudo dello Stendardo normanno puoi annullarlo.



Strada sbarrata

32

43

50

La via è interrotta.

EFFETTO. Dalla 32 alla 31 - dalla 43 alla 41 - dalla 50 alla 49.



Torre prigionie

40

45

52

57

Vieni trattenuto nella torre.

EFFETTO. Salti un turno. Annullabile con lo scudo dello Stendardo normanno.

10

La casella finale



Porta del Castello

61

La prova finale, non è una semplice penalità.

Per vincere devi arrivare alla casella 61 e rispondere correttamente alla domanda conclusiva.

✓ Risposta corretta

Vinci la partita.

✗ Risposta errata

Torni alla casella 60 e riprovi nei turni successivi.



Legenda completa

Tutte le caselle speciali a colpo d'occhio, per la consultazione durante la partita.

	Moneta messapica	PREMIO	Avanzi alla domanda sicura più vicina
	Forziere	PREMIO	Avanzi a una domanda sicura
	Corona d'alloro	PREMIO	Tiro bonus protetto
	Bussola	PREMIO	Avanzi alla domanda sicura più vicina
	Stendardo normanno	DIFESA	Otteni uno scudo anti-penalità
	Mappa del tesoro	PREMIO	Avanzi seguendo il percorso sicuro
	Medaglione di San Vito	AIUTO	Salti l'ostacolo successivo
	Sacco del denaro	PREMIO	Vai alla casella 49
	Ponte sicuro	PREMIO	Vai alla casella 60
	Pergamena degli indizi	INDIZIO	Otteni un aiuto
	Ponte crollato	MALUS	Torni indietro di una casella
	Castello chiuso	MALUS	Salti un turno
	Strada sbarrata	MALUS	Torni alla domanda precedente
	Torre prigioniera	MALUS	Salti un turno
	Porta del Castello	ARRIVO	Domanda finale



Spiegazione

Il percorso raccontato come una storia, da leggere ad alta voce prima di cominciare.

Si tira un solo dado e si avanza lungo le sessantuno caselle, da Mondescine alla Porta del Castello. A ogni casella bianca si risponde a una domanda di storia, secondo il livello scelto dal gruppo.

Chi trova la **Moneta messapica** avanza alla domanda sicura più vicina. Chi apre il **Forziere** guadagna terreno verso la prossima prova. Chi cinge la **Corona d'alloro** tira di nuovo, protetto: se incappa in una penalità, questa volta non conta. Chi consulta la **Bussola** ritrova la strada e raggiunge la domanda vicina. Chi raccoglie il **Sacco del denaro** paga il pedaggio e supera l'ostacolo della 50.

Chi alza lo **Stendardo normanno** tiene alto lo scudo: la prossima penalità non lo tocca. Chi apre la **Mapa del tesoro** segue il percorso favorevole e avanza al sicuro. Chi stringe il **Medaglione di San Vito** passa oltre la strada sbarrata e va dritto alla 44. Chi srotola la **Pergamena** mette in tasca un aiuto da spendere su una domanda futura.

Non tutto è in discesa. Chi trova il **Ponte crollato** torna di un passo e cerca un altro guado. Chi incontra la **Strada sbarrata** ritorna alla domanda precedente. Chi arriva al **Castello chiuso** aspetta che si apra il portone e salta un turno; chi finisce nella **Torre prigioniera** resta trattenuto per un giro. Ma nessun ostacolo blocca davvero il cammino, e lo scudo può sempre annullarlo.

Chi raggiunge il **Ponte sicuro** attraversa l'ultimo tratto e arriva alla 60, l'ultima domanda. Poi resta solo la **Porta del Castello**: si entra con il numero esatto e si risponde alla prova finale.

Qui nessuno resta indietro per come legge, comprende o parla.

Si gioca per scoprire la storia, non per escludere.



Le 32 caselle della storia

I temi storici delle domande, in ordine cronologico: da Mondescine alla città di oggi.

ERA I - LE RADICI

- 1 MONDESCINE** 1800-1700 a.C.
Quando tutto era silenzio
- 2 CASTELLO D'ALCESTE** VIII-VI sec. a.C.
La collina che guarda lontano
- 3 CRIPTA DI SAN BIAGIO** X-XII sec. d.C.
I monaci delle grotte
- 4 GLI SCHIAVONI** X sec. d.C.
Il mare che spaventa

ERA II - BOEMONDO E I NORMANNI

- 5 BOEMONDO D'ALTAVILLA** c. 1054-1111
Guerrieri dal Nord
- 6 LA TORRE** XI sec. d.C.
La torre
- 7 SAN VITO** Tradizione (XV-oggi)
Il santo protettore
- 8 LI STRATODDI** Medioevo - tradizione
Il labirinto di pietra

ERA III - CRIPTE E AFFRESCHI

- 9 NOLI ME TANGERE** XV-XVI sec.
La fortezza che cresce
- 10 PIETRE CHE PARLANO** Stratificazione XV-XVII
Pietre che parlano
- 11 LA BATTAGLIA LONTANA** 1571
La battaglia lontana
- 12 LA BASILICA** XVI-XX sec.
La Basilica
- 13 LE PRIME PIETRE** XV sec.
La chiesa dei primi giorni
- 14 L'ECO DI PIETRA** XVII sec. / oggi
L'arte che cambia vita
- 15 LE CATENE SPEZZATE** XVIII sec.
La cupola della libertà

ERA IV - DEVOZIONE E BAROCCO

- 16 **IL LUPO E IL FRATE** 1586
I figli di Francesco
- 17 **IL CROLLO E IL RITORNO** 1584 / 1984
La chiesa che rinasce
- 18 **LA VISIONE** 1928
La fede di una donna
- 19 **LA FIRMA NELLA ROCCIA** 1196
Il cinema sottoterra
- 20 **LA STELLA DI PIETRA** XII-XIII sec.
La bellezza fragile
- 21 **IL SANTO DEI CAMPI** XII-XV sec.
Le stelle basse

ERA V - DAL NOME NUOVO AL PRESENTE

- 22 **IL CUORE E IL CONTORNO** XIX-XX sec.
La città che cresce
- 23 **IL NOME NUOVO** 1862
Il tempo delle scelte
- 24 **LE ANTENNE DEL CIELO** 1914-1960
Il secolo che cambia tutto
- 25 **IL MORSO E LA CURA** Tradizione
Il ritmo che guarisce
- 26 **DIETRO LA REZZA** Primo Novecento
Il paese che respira
- 27 **LA MUSICA CHE PARTE** 1694
La musica che parte
- 28 **IL CAMMINO DI PACE** 1901
La strada della pace
- 29 **IL MUSEO A CIELO APERTO** 2009
Il museo a cielo aperto
- 30 **IL MUSEO DELLE MANI** 2001
Il museo delle mani
- 31 **LA LINGUA MADRE** Lingua viva
La lingua che resta
- 32 **IL VIAGGIO CONTINUA** Oggi e domani
La storia che continua



Giocando *con la Storia*

San Vito dei Normanni

COOPLY Società Cooperativa Sociale
Comune di San Vito dei Normanni



CENTRO
PER IL LIBRO
E LA LETTURA



Progetto finanziato con il contributo del Centro per il Libro e la Lettura -
patto Città che Legge.

*Un tempo cavalcavo sotto le mura. Oggi vi accompagno tra le
pagine.*