



AN ME

PLATÈTSISE

ZIO

Manuale d'istruzioni

Pos dulèggi

Instruction manual

An Me Platètsise Zio

Manuale di istruzioni

IT

Lo spirito del gioco

“An me platètsise zio” (“se mi parli vivo”) è un gioco da tavolo ideato come supporto ludico-didattico all’insegnamento della lingua e della cultura greca di Calabria, funzionale al tempo stesso a ricreare in modo divertente e semplificato le dinamiche che entrano in gioco nel processo di mantenimento e rivitalizzazione di una lingua minoritaria gravemente a rischio. Il gioco è ispirato nella grafica al classico Monopoly, ma segue una logica completamente diversa, dove all’elemento della competitività è affiancata una forte spinta collaborativa. L’obiettivo finale di ciascun giocatore è quello di perseguire la propria vittoria attraverso una piena rivitalizzazione linguistica delle aree grecofone, da conseguire mediante la fondazione di scuole e la formazione di nuovi parlanti. Una vittoria ottenibile solo creando sinergie, un gioco dove **la sconfitta di uno è sconfitta per tutti.**

Regolamento

Da quattro a sei giocatori, escluso un “Master” che supervisiona il gioco.

Occorrente

Una plancia di gioco, una carta Tikandì, una carta Pukambù e 21 contratti per l'apertura di scuole. Poi servono dadi pedine e segnalini (di tipo dividerso tra "parlanti" e "comunità"): prendete tutte queste cose dagli altri giochi che avete a casa. C'è già troppa plastica nel mondo! La plancia è suddivisa in 40 caselle che rappresentano istituzioni, enti e luoghi significativi dell'area greco-calabra. Sopra le caselle si muovono le pedine che ogni giocatore sceglie all'inizio del gioco. Per determinare gli spostamenti si utilizzano due dadi. Le carte tikandì e pukambù si collocano sugli appositi spazi al centro della plancia di gioco.

Svolgimento del gioco

Ognuno sceglie una pedina e la posizione sulla casella "accheronnome". Il Master conferisce a ogni giocatore 1.000 punti reputazione. Il giocatore di turno dovrà lanciare i dadi e spostare la propria pedina per un numero di caselle pari a quello della somma delle facce dei dadi. Lì dove si fermerà può subito aprire una scuola (se non lo ha fatto già qualcun altro). Per aprire una scuola bisognerà investire i propri punti reputazione, ricevendo così il corrispondente contratto per l'apertura della scuola. Mettete il contratto in bella vista sul tavolo. Se la pedina si ferma su una casella su cui un altro giocatore avrà già fondato una scuola, quest'ultimo riceverà dal Master ulteriori punti reputazione a nome della comunità dei parlanti, e con questi punti potrà aprire altre scuole. Attenzione: i giocatori non cedono alcun punto di reputazione tra di loro. Gli stessi punti potranno essere utilizzati per creare nuovi parlanti nelle scuole di propria gestione.

L'avanzamento del gioco prevede una serie di obiettivi di difficoltà crescente da conseguire entro un certo numero di turni, e altrettante penalità nel caso in cui ciò non avvenga.

Il Master conta i turni di gioco e se i giocatori non raggiungono gli obiettivi da conseguire secondo le varie scadenze, scattano le **penalità**.

Entro l'**ottavo** turno: una scuola su ogni casella (penalità: -200 punti reputazione a giocatore);

Entro il **sedicesimo** turno: almeno un parlante in ogni scuola (penalità: un giocatore perderà un parlante. Tutti i giocatori tireranno a turno i dadi, chi ottiene il numero più basso subirà la penalità);

Entro il **trentaduesimo** turno: almeno due parlanti su ogni casella (penalità: due giocatori estratti a sorte attraverso il tiro dei dadi perderanno un parlante ciascuno);

Entro il **quarantottesimo** turno: almeno tre parlanti su ogni casella (penalità: tre giocatori estratti a sorte attraverso il tiro dei dadi perderanno un parlante ciascuno);

Entro il **settantaduesimo** turno: almeno quattro parlanti su ogni casella (penalità: quattro giocatori estratti a sorte attraverso il tiro dei dadi perderanno un parlante ciascuno);

Entro l'**ottantottesimo** turno: il gioco si conclude. Se ci sarà una comunità in ogni scuola allora si avrà una vittoria, altrimenti la rivitalizzazione sarà fallita con la sconfitta di tutti.

To anazìtima

Ogni volta che un giocatore passerà su questa caselle, gli verrà posta dal Master una domanda di grammatica, storia o cultura greka: in caso di risposta corretta, il giocatore riceverà 100 punti reputazione, mentre in caso di errore ne perderà 25.

Vutàno, Richudisi, Gađđicianìsi, Ellinikà

Livello base: ogni volta che un giocatore passerà su questa casella il Master gli porrà una domanda inerente alla variante indicata. In caso di risposta corretta il giocatore riceverà 50 punti reputazione, mentre in caso di errore ne perderà 10.

Livello pro: ogni volta che un giocatore passerà su questa casella dovrà interfacciarsi con gli altri giocatori adottando la variante adottata, pagando una penalità di 10 punti ad ogni eventuale errore.

Tikandì e Pukambù

Ogni volta che un giocatore passerà su queste caselle, il Master dovrà leggere una voce dalle carte Tikandì e Pukambù poste al centro della plancia ed il giocatore dovrà eseguirne le istruzioni.

Museo tis glossa greka tis Kalavrìa “Gerhard Rohlfs”

Questa casella ha la funzione di transito libero.

Meletie!

Il giocatore che si fermerà su questa casella sarà spedito nella Biblioteca “Anastasios Karanastasis” per studiare.

Biblioteca “Anastasios Karanastasis”

La sosta su questa casella per effetto di una carta “tikandì” o “pukambù”, o a seguito del passaggio sulla casella “Meleta!”, comporta la momentanea esclusione del giocatore per un massimo di tre turni. Potrà però liberarsi ad ogni turno se risponderà correttamente ad una domanda del Master.

An Me Platètsise Zio

Pos dulèggui

GREKO

Ta arotimata

“An me platètsise zio” ene nan pèscima ti sas sonni afudì na matthèite plen kaglio tin glossa greka tis Kalavrìa, na aposcepàete tin kultura ti, ce tes merie pu plateggui tundi glossa, ma sas difi ciola ti theli ipi na kratite zondari mia glossa ccedḡa. Tin idea tin epiàsame ando “Monopoly”, ma den duleggui sto stesso modo: cini ti pèzusi den ene o ena kuntra ton aḡḡo, ma echusi na dulèssusi ulli immìa ce den echu na kamu hotel ma skole ja na matthèu tin glossa, na echi panda plé christianù pu plateggui ce cinurie jitonie, mi pethani to greko ma. **An channi èna, chànnusi ulli.**

Possi pezusi?

Tessera / esce thèmata pleo ena Mastora ti kanunai.

Ti èchome ce ti thèlome

Èchome mia plancia, ena chartì “Tikandi”, ena chartì “Pukambù” ce 21 chartìa “logo” na aniscete tes skole. Podò thelome tes pedine, dio dadi ce ta spitucia: piaete ulla tunda pràmata andes aḡḡe pescimie ti echete sto spiti. Echi già tossi plastika ston kosmo! I plancia ene miriameni se **40 merie, ti piànnusi to noma anda chorìa greka.** I pedine ti pasaena chorizi porpatusi apanu stes merie. Ta chartìa “Tikandi” ce “Pukambù” pau stes merien to sto centro tis plancia.

Pos pèzome

Pasaena chorìzi mia pedina ce tin vaḍḍi sto “accherònnome”. O Mastora sas donni 1.000 punti asce ògnosi peròsa. O protinò ti pezi echi na risci ta dadì ce na piri tin pedinan tu ambrò ja posso ene to numero ti guenni. Ettù pu fermèggheste sònните na kàmete mia skola (an den to ekame già kanen’addò). Na kàmete mia skola èchete na dòete punti asce ògnosi ce na dòete ton logo sa ti agoràzete. Valete to chartì “logo” stin buffetta na to ivrusi ulli. An i pedina fermègguete sce ma merìa pu nan addò èkame mia skola, o addò piànni punti asce ògnosi andì kumunìa, ja tin dulia pu ekame. Ta punti tu ta donni o Màstora ce me tuta sonni kami addè skole. Vrete ti cini ti pezusi den dònнusi mai punti o ena ston addò. Pèzonda, pèzonda, o Mastora metrai tus jiru ti kànnite ce sas zitai na kàmete kambossa pràmata, an den ta kàmete echi **pitimìe!**

Jiro **ostò**: echi na echi mia skola punnane, mandè chànnete – 200 punti asce ògnosi perosa;

Jiro **ikosièsce**: echi na echi ena greko punnane, mandè chànnete ena pukambù;

Jiro **trantadio**: na echi 2 greku punnane, mandè chànnonde 3 pukambù;

Jiro **sarandaostò**: na echi tri greki punnane, mandè chànnonde 3 pukambù;

Jiro **ddomindadio**: na echi 4 greki punnane, mandè chànnonde 3 pukambù;

Jiro **odondaostò**: ole i jitonie echu na ne jomate, mandè i glossa petheni!

To anazìtima

Katha viaggio ti ena ti pezi peranni asciunde merie, o Mastora ton arotai tikandì sce grammatica, storia o kultura greka. An apologài kalà, pianni 100 punti, mandé channi 25.

Vutàno, Richudìsi, Gaḍḍicianìsi, Ellinikà

Katha viaggio ti cino ti pezi peranni asciunde merie, o Mastora ton arotai tikandì sce glòssa greka, ja tin varianti ti echi grammeni: an apologai kalà, pianni 50 punti asce ògnosi, mandé channi 10.

Ja cinu ti plateggu kalà: katha viaggio ti ena perànni asciunde merie, echi na platetsi me tus aḍḍu stin varianti grammeni, chànnonda 10 punti ja katha errori ti kanni.

Tikandì ce Pukambù

Katha viaggio ti cino ti pezi perànni asciunde merie, o Mastora echi na tu meletì mia frasi anda chartìa “Tikandì” ce “Pukambù” ce cino echi na kami cino ti en grammèno.

Museo tis glossa greka tis Kalavrìa “Gerhard Rohlfs”

Tuti ene mia meria polimeni.

Meletie!

Cino ti fermègguete asciundi meria pai stin Biblioteca “Anastasios Karanastasis” na meletì.

Biblioteca “Anastasios Karanastasis”

Pios ene ode den sonni na pèsci. Sonni gguei an apologài kalà sta arotimata tu Mastora. To plen pođđì sonni stathì eciossu ja 3 jiru.

An Me Platètsise Zio

instruction Manual

ENG

The spirit of the game

“An me platètsise zio” (“if you speak me I live”) is a board game conceived as a playful-didactic support for teaching the Greek language and culture of Calabria, functional at the same time to recreate in a fun and simplified way the dynamics that come into play in the process of maintaining and revitalizing a minority language seriously at risk. The game is inspired in the graphics by the classic Monopoly, but it follows a completely different logic, where the element of competitiveness is accompanied by a strong collaborative drive. The ultimate goal of each player is to pursue their victory through a full linguistic revitalization of the Greek-speaking areas, to be achieved through the foundation of schools and the training of new speakers. A victory that can only be achieved by creating synergies, *a game where the defeat of one is defeat for all.*

Players

Four to six players, excluding a "Master" who supervises the game.

Contents

A game board, a Tikandì card, a Pukambù card and 21 contracts for the opening of schools. Are needed: dice, pawns and tokens (to be divided between "speakers" and "communities"): take all of these things from the other board games you have at home. There is already too much plastic in the world! The board is divided into 40 boxes representing significant institutions, bodies and places. The pawns that each player chooses at the beginning of the game move over the boxes. Two dice are used to determine the displacements. The Tikandì and Pukambù cards must be placed on the appropriate spaces in the center of the game board.

The play

Each player chooses a token and places it on the "accheronnome" box. The Master grants each player 1.000 points of reputation. The player whose turn it is will have to roll the dice and move his pawn for a number of squares equal to the sum of the faces of the dice. The player will immediately have the chance and the duty to found a school in each territory on which his pawn will stop (if someone else hasn't). To start a school you must investing a part of reputation points and thus receiving the corresponding contract for the opening of the school. When his pawn lands on a space on which another player has already founded a school, the latter will receive additional reputation points from the Master in the name of the speaker community.

Warning: players do not give any reputation points to each other. The same points can be used to create new speakers in the schools it manages. The progress of the game includes a series of objectives of increasing difficulty to be achieved within a certain number of turns, and as many penalties in the event that this does not happen.

The Master counts the game rounds and if the players do not reach the objectives to be achieved according to the various deadlines, **penalties** are triggered.

Within the **eighth** round: one school on each square (penalty: -200 reputation points per player);

By the **sixteenth** round: at least one speaker in each school (penalty: one player will lose one speaker. All players will roll the dice in turn, whoever gets the lowest number will suffer the penalty);

Within the **thirty-second** round: at least two speakers on each square (penalty: two players drawn by lot through the roll of the dice will lose one speaker each);

By the **forty-eighth** round: at least three speakers on each square (penalty: three players drawn by lot through the roll of the dice will lose one speaker each);

By the **seventy-second** round: at least four speakers on each square (penalty: four players drawn by lot through the roll of the dice will lose one speaker each);

Within the **eighty-eighth** round: the game is over. If there is a community in every school then there will be a victory, otherwise the revitalization will have failed with the defeat of everyone.

To anazìtima

At each stop on these boxes, the player will be asked by the Master a question about greko grammar, history or culture: if the answer is correct, the player will receive **100** points of reputation, otherwise he will lose **25** points.

Vutàno, Richudìsi, Gađđicianìsi, Ellinikà

Basic level: every time a player passes on this box the Master will ask him a question relating to the variant indicated. In case of correct answer the player will receive **50** reputation points, otherwise he will lose **10** points.

Pro level: every time a player passes on this square he will have to interface with the other players by adopting the variant adopted, paying a penalty of **10** points for any possible error.

Tikandì and Pukambù

Each time a player passes over these boxes, the Master will have to read an entry from the Tikandì and Pukambù cards placed in the center of the board ,and the player will have to follow the instructions.

Museum of greko language of Calabria "Gerhard Rohlfs"

This box has the function of free transit.

Meletie!

The player who stops on this space will be sent to the "Anastasios Karanastasis" Library to study.

"Anastasios Karanastasis" Library

Stopping on this square due to the effect of a "Tikandi" or "Pukambù" card, or due to the passage on the "Meleta!" box, leads to the momentary exclusion of the player for a maximum of three turns. However, he will be able to free himself at each turn if he correctly answers a question from the Master.

COOLING

FRYSKE  AKADEMY

GRECANICA

AGENZIA DI SVILUPPO LOCALE



This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under the Marie Skłodowska-Curie grant agreement No 778384.