

A CASCETTA DI I CINQUI CAPATOGHJI

Eccu quì un arnese educativu pruduttu da l'Università di Corsica Pasquale Paoli : **A Cascetta di i Cinqui Capatoghji, detta A3C!** Hè nata sta cascetta da a vulintà di tramandera di i circadori di l'UMR 6240 LISA in u quadru di l'attività di a Mediateca Culturale di a Corsica è di i Corsi , a M3C (<http://m3c.univ-corse.fr>).

Ci truverete 5 ghjochi da occupà zitelli, ghjuvanotti è maiò :

- **A Capretta Scrianzata** da seguità in u so ingiru pasturinu
- **À Chinasapè** da amparà à nant'à i sapè fà, a manghjusa, a caccia, u Sporting, u cantu, i siti archeulogichi, a literatura, l'attualità suciopulitica in Corsica....
- **E Sette Chjappelle** da identificà e caratteristiche patrimoniale fendu u giru di certi paesi di a Corsica
- **U Chjapparughjoni** da fà u puntu à nant'à u duminiu corsu in generale
- **U Cirneatrù** da circa à sviluppà attività in Corsica

Ogni ghjocu permette à tempu un picculu censu di parechje risorse in Corsica è apre vie di potenzialità. U scopu hè di permette à e generazione nove d'imaghjina un avvene nuvaticciu chì intrecci memoria è prughjettu !

Ma attenti, à sti ghjochi, s'è i cumbattenti ponu esse trà 2 è 8, ci vinceranu solu l'astuti... belli unti è belli fini!

Direzione scientifica :

Dumenica VERDONI UCPP/UMR 6240 LISA

Squadra scientifica :

COMITI Jean-Marie UCPP/UMR 6240 LISA
DI MEGLIO Alain UCPP/UMR 6240 LISA
FOGACCI Tony UCPP/UMR 6240 LISA
JOUFFROY Denis UCPP/UMR 6240 LISA
GHERARDI Eugène UCPP/UMR 6240 LISA
NONZA Angélique UCPP/UMR 6240 LISA
QUENOT Sébastien UCPP/UMR 6240 LISA
SORBA Nicolas UCPP/UMR 6240 LISA
VENTURINI Marie Michèle UCPP/UMR 6240 LISA

Squadra tecnica :

DON IGNAZI Claire Marie UCPP/UMR 6240 LISA
LABORDE Mathieu UCPP/UMR 6240 LISA
LUZI Christophe UCPP/UMR 6240 LISA
TALAMONI Serena UCPP/UMR 6240 LISA
WOJCIK Anne Laure UCPP/UMR 6240 LISA

Ci anu aiutatu :

ACQUAVIVA Audrey UCPP
CASANOVA Johanna UCPP
GATTACECA Patrizia UCPP
I studenti di u « DU Patrimoniu »

Creazione grafica : AGEP 04 95 32 35 11

Edizione : Albiana 04 95 50 03 00

et Université de Corse

Rilettura : Ghjermana De Zerbi





A Capretta Scrianzata

E regule di u ghjocu

8 ghjucadori à u più

L'elementi di u ghjocu

1 tavula di 63 cantari

2 biribbì

8 pedini

Scopu di u ghjocu

Hè compia a partita quandu unu di i ghjucadori casca ghjustu nantu à a cantara 63.

Sbucinera di u ghjocu

À principiu, u pedinu d'ogni ghjucadori hè postu nantu à a cantara « partenza ». U ghjucadori u più ghjovanu hè u primu à lampà i biribbì : avanza quant'è a somma di i dui biribbì. U so vicinu di manca hè u prussimu à avanzà u so pedinu.

Feti casu !!! Certi cantari poni avantaghjà un ghjucadori mentri ch'è d'altri l'ani da custringhja ind'a so avanzata :

Cantari « Avantaghji »

Cantari 9, 18, 27, 36, 45, 54 : « caprette » : parmettini à u ghjucadori di lampà torna i biribbì.

Cantari « Inciampi »

- **Cantara 19** : *un camid di latte frusteru* : Un camid chì importa u latti da Sardegna hè cuntrullatu da i duganeri di u portu di Bunifaziu. U ghjucadori passa 2 torni.
- **Cantara 31** : *A Santa di u Niolu* : u ghjucadori si cansa à a fiera di Niolu. Devi aspittà ch'è un avversariu passi davanti à ellu : passa tandu u prussimu tornu nanzu di pudè rilampà i biribbì.
- **Cantara 42** : *una muura* : i capri provani à suvità a muura. U ghjucadori volta à a cantara 30.
- **Cantara 52** : *un cane di pastore* : u cane di pastore ùn cura più a soccita. U ghjucadori aspetta ch'è un avversariu caschi nantu à a listessa cantara pà rilancià i biribbì à u prussimu tornu.
- **Cantara 58** : *e strette di u Lancone* : A soccita sana casca ind'u principiu di u Lancone. U ghjucadori riprincipia a partita da a cantara « Partenza ».

Pà quillu ch'è richjappatu da un antru ghjucadori nantu à a listessa cantara : li tuccherà à andà nantu à a cantara duva ci era l'altru ghjucadori nanzu di ghjucà.

A partita hè compia quandu unu di i ghjucadori casca ghjustu nantu à a cantara 63. S'è a somma di i biribbì franca u numaru di cantari ch'è stacca u ghjucadori cuncirnatu da a cantara 63, tandu li tuccherà à rinculà cuntendu i cantari in più.



À CHINASAPÈ

◆ E regule di u ghjocu

2 à 30 ghjucadori

◆ L'elementi di u ghjocu

30 cartona (8 elementa à cartonu)

80 carti à tirà

240 fisci

◆ Scopu di u ghjocu

U primu ghjucadori chì riempì unu di i so cartona vinci. Quand'iddu metti a so ultima fiscia devi briunà « China! » pà muscià à i so avvirsarii chì unu di i so cartona hè impiutu sanu sanu è « Tombula » quandu tutti i so cartona sò impiuti sani sani, tandu hà vintu a partita.

◆ Sbucinera di u ghjocu

Ugni ghjucadori selezziunighja u numaru di cartona ch'iddu voli è i metti davanti à iddu. Unu dopu à quidd'altru, i ghjucadori piddani una carta à l'azardu :

- S'è a maghjina o u testu di a carta presa corrispondi à un elementu di u(i) so cartonu(a), u(i) ghjucadori cuncirnatu(i) metti(ni) una fiscia à nantu à l'elementu chì corrispondi.

- S'è a maghjina o u testu di a carta presa ùn corrispondi micca à un elementu di u so cartonu, u(i) ghjucadori cuncirnatu(i) aspetta(ani) u prussimu ghjiru.



Alimentation



Musique



Chasse



Foot



Archéologie



Pêche



Édifices Religieux



Capretta



Ecrivains



Évènements

CHJAPPARUGHJONI

E regule di u ghjocu

2 à 6 ghjucadori

Elementi di u ghjocu

- 1 tavula di 101 case
- 6 pedini
- 1 biribbì « cifri » (da 1 à 6)
- 1 biribbì « tema » (PUL, SUC, AMB, ART, PAT, « joker »)
- 1 cartasunta di i 8 rughjoni è di i 5 temi
- 1000 « dumande-risposte »
- 200 carte « dumande-risposte » (25 à rughjone)
- 800 piastrelle di 1 puntu (100 per un culore x 8 rughjoni)
- 80 piastrelle di 10 punti (10 per un culore x 8 rughjoni)

Scopu di u ghjocu

U primu ghjucadore à vince X piastrelle par Y rughjoni hà vintu a partita.

Sbucinera di u ghjocu

Prima di principià, ogni ghjucadore mette u so pedinu nantu à a cantara centrale « Partenza » è assesta l'8 pacchetti di carte « dumande-risposte » (chì currispondenu à l' 8 rughjoni) faccia piatta. Ci vole dopu à ditarminà u scopu di a partita, vale à dì : quantu piastrelle mi ci vuleranu per vince è per quantu rughjoni ?

Per aiutà vi in a vostra scelta, vi cunsigliemu :

- Livellu 1 (principianti) : 15 piastrelle per un rughjone
- Livellu 2 (mezani) : 25 piastrelle per un rughjone
- Livellu 3 (cunfirmati) : 35 piastrelle per un rughjone

L' 8 rughjoni sò :

- **A Corsica settentrionale** : *u Nebbiu, a Cùstera, Bastia, u Capicorsu, a Piaghja di A Marana, u Canale*
- **A Corsica nordu occidentale** : *u Falasorma, u Ghjunsani, a Balagna*
- **Centru Corsica** : *Caccia, a Ghjuvellina, u Niolu, u Curtinese, u Boziu, u Venachese, a Rogna in quà*
- **A Castagniccia** : *u Rustinu, u Casaccuni, a Casinca, a Tavagna, u Campulori, l'Ampugnani, e Valleruštie, l'Orezza, l'Alisgiani, a Serra*
- **U Fiumorbu** : *a Piaghja urientale, a Rogna in Là, u Fiumorbu, a Cursa, Coasina*
- **U Liamone** : *i dui Sevi, i dui Sorru, u Cruzini, a Cinarca*
- **U Punente suttanu** : *a Gravona, Aiacciu, u Prunelli, u Taravu*
- **U Meziornu** : *Bunifaziu, a Pian' d'Àfretu (Porti Vechju), l'Alta Rocca, u Sartinesi*

U primu ghjucadore lampa i dui biribbì « cifri » è « temi ». Si move quant'è u numeru di cantare date da u biribbì « cifru ». Casca nantu à una cantara in leia à unu di l' 8 rughjoni. Un avversariu tira una carta « dumanda-risposta » di u rughjone infattatu è face a dumanda chì currisponde à u tema in affissera nantu à u biribbì « tema ». U « joker » di u biribbì « tema » permette à u ghjucadore di sceglie u so tema frà i 5 chì ci sò :

- U ghjucadore risponde ghjustu, vince una piastrella di u rughjone toccu è lampa di novu i dui biribbì ;
- U ghjucadore risponde falsu, ùn vince nisuna piastrella, ferma à u so locu è u ghjucadore à a so manca pò lampà i dui biribbì.

Da acertà chì u tavulellu conta dui tippi di cantare speciale :

- Cantara « Biribbì » : U ghjucadore lampa torna u biribbì
- Cantara « 10 » : U ghjucadore sceglie u rughjone chì li piace per esse intarrugatu ma in rispettu di u biribbì « tema » :
 - Sèllu risponde ghjustu, vince 10 piastrelle di u rughjone, si rimette nantu à a casa « Partenza » è lampa torna i dui biribbì.
 - Sèllu risponde falsu, passa u so tornu è lamparà i dui biribbì à u prossimu tornu.

Cirneatrust

E regule di u ghjocu

3 à 6 ghjucadori

L'elementi di u ghjocu

Una Tavula di 56 cantare ripresentendu a carta di a Corsica è/o a lettera E cù l'icona di u Sviluppù Sustenitoghju.

6 pedini

2 Biribbi

8 ghjochi di biglietti (di sumiglia incù a muneta di Pasquale Paoli).

- 1 000 000 soldi X 45
- 500 000 soldi X 45
- 200 000 soldi X 45
- 100 000 soldi X 45
- 50 000 soldi X 45
- 10 000 soldi X 45
- 5 000 soldi X 45
- 1 000 soldi X 45

40 carte "Siti"

10 carte "Regulamentazione"

10 carte "Innuvazione"

120 puntelli da aghjustà nant'à e cantare di i siti acquistati : « R »(Resturà/ Rinnuvà), « V »(valorizà) et « P »(Pruduce).

Scopu di u ghjocu

U vincitore di a partita hè quellu chì riesce u primu à fà « Pruduce » 5 siti .

Sbucinera di u ghjocu

Prima à u principiu di a partita, ogni ghjucadore dispone di 12 000 000 soldi materializzati da i biglietti di Pasquale Paoli.

- 1 000 000 soldi X 7
- 500 000 soldi X 6
- 200 000 soldi X 5
- 100 000 soldi X 6
- 50 000 soldi X 6
- 10 000 soldi X 7
- 5 000 soldi X 5
- 1 000 soldi X 5

Tutti i ghjucadori si piazzanu nant' à a cantara « Partenza ». U primu ghjucadore tira i dui Biribbi. Tandù pò cascà nantu à 5 tippi di cantare :

Cantare " Siti " : S'è a sfruttera di stu situ ùn hè ancu acquistata, u ghjucadore pò decide d'acquistà la o nò. Sellu vole acquistà la, a somma ch'ellu deverà pagà à a « banca » si trova nantu à a cantara ma dinù à nant'à a carta chì puderà piglià. Durante a partita, pò fà cresce u valore di u so situ in trè tappe. « Resturà », « Valurizà » è « Pruduce » fendu a scelta d'investisce ogni volta a somma mintuvata (« costu di l'attività di u situ per u ghjucadore chì ... »). Una volta una tappa realizzata, u ghjucadore piazza u puntellu « R » (resturà/rinnuvà), « V » (valorizà) è « P » (pruduce) à nant'à a cantara di u situ.

S'è a sfruttera di stu situ hè dighjà acquistata da un avversariu, u ghjucadore, per passà, li dà una certa somma segundu a tappa d'investimentu di u situ (R/V/P).

lavversariu tandu piglia a carta di u situ cuncernatu è annunzia a somma « da pagà da un altru ghjucadore di passeghju » U ghjucadore chì hà a brama di « Resturà », « Valurizà », o « Pruduce » issi siti acquistati deve di modu obligatoriu realizà st'operazione prima di tirà i biribbi.

Rispetto di e tappe d'investimentu. S'è un ghjucadore vole subbitu subbitu « Pruduce » un situ acquistatu, li ci vole à investisce a somma di a « Resturazione » + quella di a « Valurizzazione » + quella di a « Produzione ».

Per esempiu : Centru di Criazioni Musicali Voce(Pigna/ situ culturali), ristora : 247 000 soldi, valorizaghja : 741 000 soldi, pruduce : 1 235 000 soldi.

Per « valorizà » stu situ acquistatu chì ùn hè ancu resturatu, u ghjucadore dà à a banca : 247 000+741 000 soldi.

Per « Pruduce » stu situ acquistatu chì ùn hè statu nè resturatu nè valorizatu , u ghjucadore dà à a banca : 247 000+741 000 + 1 235 000 soldi.

Aiuti à l'investimentu :

- S'è un ghjucadore pussede 5 siti in « Resturazione ». A banca li dà 500 000 soldi.
- S'è u ghjucadore pussede 3 siti in « Valurizzazione ». A banca li dà 500 000 soldi.

Cessione d'un situ : un ghjucadore pò decide di cede un

situ à a banca à 50% di u so prezzu d'acquistu. Tandù u situ pò esse acquistatu da un antru ghjucadore.

Cantare " Area Prutetta " : u ghjucadore paga u so passeghju à a banca.

- Area prutetta, fiume Golu : 100 000 soldi.
- Area prutetta A Marana : 300 000 soldi.
- Area prutetta Scandula (situ Unesco) : 500 000 soldi.

Cantare " Riserva Fundiaria " : u ghjucadore passa u so giru.

- Riserva Fundiaria : Porti Vechju
- Riserva Fundiaria : L'Isola
- Riserva Fundiaria : Corti

Cantare " Innuvazione " : u ghjucadore si piglia una carta innuvazione è deve seguità e so istruzione. Queste si traducenu in giru à 6 punti maestri d'innuvazione: Furmazione, Acquistu di competenze, compra di brevetti, cummunicazione, trasferimentu, ricerca.

Cantare " Regulamentazione " : u ghjucadore si piglia una carta Regulamentazione è deve seguità e so istruzione. Queste si traducenu in giru à 4 punti maestri di Regulamentazione: Fiscalità, Risorse umane, Messa in cunfurmità (andicappu, Securità...), Regulamentazione ambientale.

Cantare " Bonus "

- Ippudroma di Viseu: vincite una corsa, tuccate 1 000 000 soldi
- A Santa di Niolu : vincite 1 500 000 soldi ghjuchendu à a rutulella durante A Santa.
- Cuncorsu internaziunale di u ghjocu «À Morra!» in Sarrula Carcupinu : vincite u primu premiu, tuccate 2 000 000 soldi

Quando un ghjucadore face un doppiu

Quando li accade cù i biribbi è ch'ellu casca nant' à una cantara situ, trè scenarij si presentanu :

- U situ ùn hè acquistatu da nimu : u ghjucadore paga i danni di i risichi pussibili da u situ cuncernatu (scrittu in fondu di a carta di u situ) à a banca ma pò quantunque acquistà lu.
- U situ hè acquistatu da un avversariu : lavversariu acquistadore paga i danni pussibili da u situ scrittu in fondu di a carta di u situ à a « banca ».
- U situ hè acquistatu da u ghjucadore chì hà fattu u doppiu : u ghjucadore acquistadore si stà nantu à u so situ.

E SETTE CHJAPPELLE

E REGULE DI U GHJOCU

Da 2 à 6 ghjucadori

L'ELEMENTI DI U GHJOCU

49 carte

1 carta ch'è allistineghja e sette famiglie è i so sette membri.

L'EDIFIZII



1 A CASA



2 U FORNU



3 A FUNTANA



4 A GHJESGIA



5 U MULINU
U FRAGNU



6 U MUNUMENTU
A I MORTI



7 A PIAZZA

I RUGHJONI



U BOZIU



I DUI SORRU



U FIUM'ORBU



A GRAVONA



U NEBBIU



U NIOLU



U PRUNELLI

U SCOPU DI U GHJOCU

Vince quellu ch'è riesce à adunisce u più famiglie pussibile accugliendune i so 7 membri.

SBUCINERA DI U GHJOCU

Un ghjucadore distribuisce 8 carte à ogni participante, u restu face da tiratoghja.

Parla u primu u ghjucadore postu à manu manca di quellu ch'è dà e carte. Cumencia à indettà u so avversariu. Quand'ellu hè identificatu l'avversariu, u ghjucadore li dumanda una carta ch'ellu li ci vole da cumplettà a so famiglia. À quellu puntu dice cusì : « ind'a famiglia..., vulerebbe... » (esempiu : Ind'a famiglia Boziu, vulerebbe u fornu). Tandu si ponu affaccà diverse situazione :

- S'ellu pussede a carta l'avversariu, hè ubligatu à dà la ; u dumandadore pò ghjucà torna una volta.
- S'ellu ùn uttene micca a so carta u dumandadore, li tòcca à tirà una carta ind'a tiratoghja :
 - s'ellu chjappa a carta bramata : u ghjucadore pò ghjucà torna ;
 - s'ella ùn hè micca a carta bramata : tòcca à u ghjucadore postu à manu manca à ghjucà.

Quand'ellu hà riunitu una famiglia sana u ghjucadore a deve spone subito di punta à ellu. Tandu un altru ghjucadore pò ghjucà. Cumpie a partita quandu tutte e famiglie sò calate nant'à u tavulinu.