

A CASCETTA DI I CINQUI CAPATOGHJI

A Cascetta di i Cinqui Capatoghji (A3C) est un projet éducatif élaboré par l'Università di Corsica Pasquale Paoli. Cette mallette de jeu est née d'une volonté de transmission des savoirs patrimoniaux de la Corse (bâti, savoir-faire, traditions, religions, langue...) par les enseignants-chercheurs du laboratoire « Lieux, Identités, eSpaces, Activités » (UMR 6240 LISA). Elle a été réalisée dans le cadre des activités de la Médiathèque Culturelle de la Corse et des Corses, la M3C (<http://m3c.univ-corse.fr>).

Les cinq jeux qui la composent se destinent indifféremment au public des enfants, des adolescents et des adultes :

- **A Capretta Scrianzata** à suivre dans son univers pastoral
- **À Chinasapè** dont les planches de loto vous guideront dans la découverte des savoir-faire, des aliments, de la chasse, du Sporting, du chant, des sites archéologiques, de la littérature, de l'actualité socio-politique en Corse...
- **E Sette Chjappelle** pour repérer les caractéristiques patrimoniales du bâti traditionnel en faisant le tour des villages de Corse
- **U Chjapparughjoni** afin de tester sa culture générale sur la Corse
- **U Cirneatrust** pour imaginer le développement d'activités en Corse

Chaque jeu permet simultanément de faire le tour des nombreuses ressources de la Corse et d'envisager des perspectives.

Le but est de permettre aux jeunes générations d'imaginer un futur innovant conciliant la mémoire et le projet. 8 joueurs maximum s'affronteront, mais prenez garde : seuls les plus habiles à produire gagneront !

Direction scientifique :

VERDONI Dominique UCPP/UMR 6240 LISA

Equipe scientifique :

COMITI Jean-Marie UCPP/UMR 6240 LISA
DI MEGLIO Alain UCPP/UMR 6240 LISA
FOGACCI Tony UCPP/UMR 6240 LISA
GHERARDI Eugène UCPP/UMR 6240 LISA
JOUFFROY Denis 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

Equipe technique :

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

Avec l'aide de :

ACQUAVIVA Audrey UCPP
CASANOVA Johanna UCPP
GATTACECA Patrizia UCPP
Les étudiants du « DU Patrimoine »

Création graphique : AGEF 04 95 32 35 11
Édition : Albiana 04 95 50 03 00
et Université de Corse
Relecture : Ghjermana De Zerbi





A Capretta Scrianzata

Les règles du jeu

8 joueurs max.

Composition du jeu

1 plateau de 63 cases
2 dés
8 pions

But du jeu

La partie se termine lorsqu'un des joueurs tombe pile sur la case 63.

Déroulement du jeu

Au départ, le pion de chaque joueur se situe sur la case départ. Le joueur le plus jeune lance les dés en premier : il avance d'autant de cases que l'addition des 2 dés. Son voisin de gauche est le prochain joueur à avancer son pion. Attention !!! Certaines cases peuvent avantager un joueur tandis que d'autres le contraignent dans son avancée :

Cases « Avantages »

• **Cases 9, 18, 27, 36, 45, 54** : « *caprette* » : elles permettent au joueur de relancer les dés.

Cases « Obstacles »

- **Case 19** : *un camiò di latte frusteru* : Un camion important du lait de Sardaigne est contrôlé par les douaniers du port de Bonifacio. Le joueur passe 2 tours.
- **Case 31** : *A Santa di u Niolu* : le joueur s'arrête à la foire du Niolu. Il doit attendre qu'un adversaire passe devant lui : il passe alors le prochain tour avant de pouvoir relancer les dés.
- **Case 42** : *una muvra* : les chèvres tentent de suivre le mouflon. Le joueur retourne à la case 30.
- **Case 52** : *un cane di pastore* : le chien de berger ne surveille plus le troupeau. Le joueur attend qu'un adversaire tombe sur la même case pour relancer les dés au prochain tour.
- **Case 58** : *e strette di u Lancone* : Tout le troupeau tombe dans le précipice du Lancone. Le joueur recommence la partie depuis la case « Partenza ».

Celui qui est rejoint par un autre joueur sur la même case devra se rendre sur la case où l'autre joueur se situait avant de jouer.

La partie se termine lorsqu'un des joueurs tombe pile sur la case 63. Si le score des dés est supérieur au nombre de cases séparant le joueur concerné de la case 63, il devra reculer d'autant de cases supplémentaires.



À CHINASAPÈ

◆ Règles du jeu

2 à 30 joueurs

◆ Composition du jeu

30 cartons (8 éléments par carton)

80 cartes à piocher

240 jetons

◆ But du jeu

Le premier joueur à remplir entièrement un de ses cartons est le vainqueur. À la pose de son dernier jeton, il doit crier « China ! » pour montrer à ses adversaires qu'un de ses cartons est complet et « Tombula » quand tous ses cartons sont complets et qu'il a gagné la partie.

◆ Déroulement du jeu

Chaque joueur sélectionne le nombre de cartons qu'il souhaite et les pose devant lui. À tour de rôle, les joueurs piochent une carte au hasard :

- Si l'image ou le texte de la carte piochée correspond à un élément de leur(s) carton(s), le(s) joueur(s) concerné(s) place(nt) un jeton sur l'élément correspondant.
- Si l'image ou le texte de la carte piochée ne correspond pas à un élément de leur carton, le(s) joueur(s) concerné(s) attend(ent) le prochain tour.



Alimentation



Musique



Chasse



Foot



Archéologie



Pêche



Édifices Religieux



Capretta



Écrivains



Évènements

CHJAPPARUGHJONI

Règles du jeu

2 à 6 joueurs

Composition du jeu

1 plateau de 101 cases

6 pions

1 dé « chiffre » (de 1 à 6)

1 dé « thème » (PUL, SUC, AMB, ART, PAT, « joker »)

1 carte récapitulative des 8 régions et des 5 thèmes

1000 « questions-réponses »

200 cartes « questions-réponses » (25 par zone)

800 jetons de 1 point (100 par couleur x 8 zones)

80 jetons de 10 point (10 par couleur x 8 zones)

But du jeu

Le premier joueur à remporter X jetons pour X zones est le vainqueur de la partie.

Déroulement du jeu

Avant le début de la partie, chaque joueur place son pion sur la case centrale « Partenza » et dispose les 8 paquets de cartes « questions-réponses » (correspondant aux 8 zones) face cachée. Il faut ensuite déterminer le but de la partie, soit : combien de jetons doit-on avoir pour l'emporter et pour combien de zones ?

Pour vous aider dans votre choix, nous vous conseillons :

- Niveau 1 (Débutant) : 15 jetons pour une zone
- Niveau 2 (Moyen) : 25 jetons pour une zone
- Niveau 3 (Confirmé) : 35 jetons pour une zone

Les 8 zones sont :

- 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 Ghjuvella, 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 Vallerustie, l'Orezza, l'Alisgiani, a Serra
- U Fium'orbu : a Piaghja urientale, a Rogna in Là, u Fium'orbu, 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

Le premier joueur lance les 2 dés « chiffres » et « thèmes ». Il se déplace du nombre de cases désigné par le dé « chiffre ». Il tombe donc sur une case correspondant à l'une des 8 zones. Un adversaire pioche une carte « question-réponse » de la zone concernée et pose la question correspondant au thème affiché par le dé « thème ». Le « joker » du dé « thème » permet au joueur de choisir son thème parmi les 5 existants :

- Le joueur répond juste, il remporte 1 jeton de la zone concernée et relance les 2 dés
- Le joueur répond faux, il ne remporte aucun jeton, reste à sa place et le joueur situé à sa gauche peut lancer les 2 dés.

Signalons que le plateau possède 2 types de cases spéciales :

- Cases « Biribbi » : le joueur relance le dé
- Cases « 10 » : le joueur choisit la zone sur laquelle il souhaite être interrogé mais sur le thème affiché par le dé « thème » :

- S'il répond juste, il remporte 10 jetons de la zone concernée, il se replace sur la case « Partenza » et relance les 2 dés.
- S'il répond faux, il passe son tour et relancera les 2 dés au prochain tour.

Cirneatrust

Les règles du jeu

3 à 6 joueurs

Composition du jeu

Plateau de 56 cases représentant la carte de la Corse et/ou plateau en E avec l'icône du développement durable.

6 pions

2 dés

8 jeux de billets (inspirés de la monnaie de Pascal 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 cartes « Sites »

10 cartes « Règlementation »

10 cartes « Innovation »

120 supports à ajouter sur les cases des sites acquis : « R » (=Restaurer/Rénover), « V » (=Valoriser) et « P » (=Produire)

But du jeu

Le gagnant de la partie est celui qui réussit à « Produire » 5 sites.

Déroulement du jeu

Avant le début de la partie, chaque joueur dispose de 12 000 000 soldi matérialisés par les billets de 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

Tous les joueurs se placent sur la case « Partenza ». Le premier joueur lance les 2 dés. Il peut alors tomber sur 5 types de cases :

Cases « Siti » : Si l'exploitation de ce site n'a pas encore été acquise, le joueur peut décider de l'acquérir ou non. S'il souhaite l'acquérir, il devra payer la somme indiquée sur la case à la « banque ». En échange, la carte correspondante lui sera remise. Au cours de la partie, il peut faire prendre de la valeur à son site en 3 étapes, « Restaurer », « Valoriser », « Produire », en investissant à chaque fois la somme mentionnée sur la carte (« Coût de l'activité sur le site pour le joueur qui »). Une fois une étape réalisée, le joueur place le support : « R » (=Restaurer/Rénover), « V » (=Valoriser) et « P » (=Produire) sur la case du site.

Si l'exploitation de ce site est déjà acquise par un adversaire, le joueur devra lui verser une certaine somme suivant l'étape d'investissement du site (R/V/P). L'adversaire prend alors la carte du site concerné et annonce la somme « à payer par un autre joueur de passage ».

Le joueur souhaitant « Restaurer », « Valoriser » ou « Produire » ses sites acquis doit impérativement réaliser ces opérations avant de lancer les dés.

Respect des étapes d'investissement : Si un joueur souhaite tout de suite « Produire » un site acquis, il devra investir la somme de « Restauration » + « Valorisation » + « Production ».

• Par exemple : Centru di Ciazioni Musicali Voce (Pigna / situ culturali)

Ristora : 247 000 soldi Valorizaghja : 741 000 soldi

Pruduce : 1 235 000 soldi

Pour « Valoriser » ce site acquis qui n'a pas encore été « Restauré », le joueur verse à la banque : 247 000 + 741 000

Pour « Produire » ce site acquis qui n'a pas été ni « Restauré » ni « Valorisé », le joueur verse à la banque : 247 000 + 741 000 + 1 235 000 soldi

Primes à l'investissement : • Si un joueur possède 5 sites en « Restauration ». La banque lui verse 500 000 soldi.

• Si un joueur possède 3 sites en « Valorisation ». La banque lui verse 500 000 soldi.

Cession d'un site : A tout moment, le joueur peut décider de céder un site à la banque à hauteur de 50% de son prix d'acquisition.

Cases « Area Prutetta » : Le joueur paye son passage à la banque

- Area Prutetta : fiume Golu : 100 000 soldi
- Area Prutetta : A Marana : 300 000 soldi
- Area Prutetta : Scandula (situ UNESCO) : 500 000 soldi

Cases « Riserva Fundiaria » : Le joueur passe son tour

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

Cases « Innuvazioni » : Le joueur pioche une carte « Innovation » et doit suivre ses instructions. Celles-ci s'articulent autour de 6 grands principes d'Innovation : Formation, Acquisition de Compétences, Achat de Brevet, Communication, Transfert, Recherche

Cases « Riglamentazioni » : Le joueur pioche une carte « Règlementation » et doit suivre ses instructions. Celles-ci s'articulent autour de 4 grands principes de Règlementation : Fiscalité, Ressources Humaines, Mise en conformité (Handicap, Sécurité...), Règlementation Environnementale

Cases « Bonus » :

- Hippodrome de Viseu : vous gagnez une course et percevez 1 000 000 soldi
- A Santa di u Niolu : vous remportez 1 500 000 soldi en jouant à la roulette durant la Santa di u Niolu.
- Concours international du jeu « À Morra! » à Sarrola Carcupinu : vous gagnez le premier prix, vous percevez 2 000 000 soldi

Lorsqu'un joueur fait un double : Lorsqu'un joueur fait un double avec les dés et qu'il tombe sur une case « site », 3 cas de figure se présentent :

- Le site n'est acquis par personne : le joueur paye les dommages des risques encourus par le site concerné (en bas de la carte du site) à la « banque » mais peut tout de même l'acquérir.
- Le site est acquis par un adversaire : l'adversaire-acquéreur paye les dommages des risques encourus par le site concerné (en bas de la carte du site) à la « banque ».
- Le site est acquis par le joueur ayant fait le double : le joueur-acquéreur reste sur son site.

E SETTE CHJAPPELLE

RÈGLES DU JEU

2 à 6 joueurs

COMPOSITION DU JEU

49 cartes

1 carte récapitulative des 7 familles et des 7 membres

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

BUT DU JEU

Le gagnant est le joueur qui réussira à regrouper le plus grand nombre de familles en réunissant, pour chaque famille, ses 7 membres.

DÉROULEMENT DU JEU

Un joueur distribue 8 cartes à chaque participant, le reste constituant la pioche.

Le joueur placé à la gauche du donneur parle le premier. Tout d'abord, il désigne l'adversaire auquel il va s'adresser. Une fois l'adversaire désigné, le joueur lui demande une carte qu'il souhaite obtenir afin de compléter une famille. Pour cela, il s'adresse de la façon suivante : « Dans la famille ..., je voudrais » (ex. : Dans la famille Boziu, je voudrais le four). A ce moment-là, plusieurs situations peuvent se présenter :

- Si l'adversaire désigné possède la carte, il doit la lui donner ; le demandeur peut alors jouer encore une fois.
- Si le demandeur n'obtient pas la carte demandée, il prend une carte dans la pioche :
 - La carte piochée est la carte demandée : le joueur peut rejouer,
 - La carte piochée n'est pas la carte demandée : c'est au tour du joueur situé à sa gauche de jouer.

Dès qu'un joueur réunit une famille entière il doit la poser devant lui. Un autre joueur joue à son tour. La partie se termine lorsque toutes les familles sont posées sur la table.