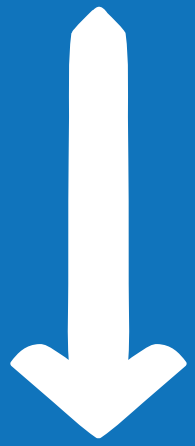
SVILUPPO E IDEAZIONE DEL LOGO




GIOCO
DELL'OCA
MEMEdition

SVILUPPO E IDEAZIONE TABELLONE





REGOLE:

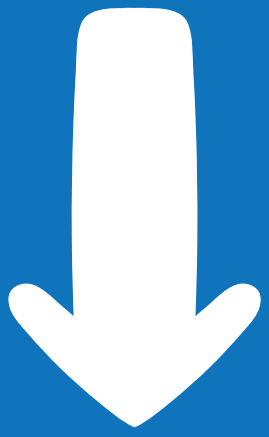
Il Gioco dell'Oca è un gioco da tavolo tradizionale, adatto a due o più giocatori, in cui lo scopo è raggiungere per primi l'ultima casella del percorso, di solito la numero 63. Ogni giocatore sceglie una pedina e la posiziona sulla casella di partenza.

A turno, i giocatori lanciano due dadi e avanzano di tante caselle quanto indicano i dadi. Se un giocatore finisce su una casella speciale, deve seguire le istruzioni corrispondenti. Vince chi raggiunge esattamente l'ultima casella: se con il tiro si supera l'ultima casella, bisogna tornare indietro del numero eccedente.

Alcune caselle hanno effetti particolari. Le caselle con l'oca (9,18,27,36,45,55,64,73,82) fanno avanzare automaticamente il giocatore fino alla successiva oca e gli permettono di tirare di nuovo. La casella 6, digital detox, fa andare direttamente alla casella 12. La casella 19, notifiche ossessive, obbliga a saltare un turno. La casella 31, scroll infinito, fa rimanere fermi finché un altro giocatore non passa o arriva su quella stessa casella. La casella 42, fake news condivisa, fa tornare alla casella 30. La casella 52, profilazione ecessiva, costringe a restare fermi per due turni. La casella 58, lo shadowban, obbliga a ricominciare dalla prima casella.
La casella 10, verifica delle fonti, ti fa avanzare di 2 caselle, la casella 23, contenuto etico ti fa avanzare di 5 caselle, la casella 28, collaborazione positiva,
ti fapescare una carta speciale, la casella 34, risposta costruttiva
ti fa avanzare di 10 caselle, la casella 39 ti fa tirare per 3 volte di fila i dadi e scegliere il punteggio più alto, la casella 44, sondaggio social, ti fa pescare una carta speciale, la casella 50, dilemma etico ti fa avanzare di 4 caselle, la casella 55, trend virale ti fa avanzare di 7 caselle, la casella 60, echo chamber, ti fa pescare 2 carte speciali, la casella 75, challenge educativa, ti fa andare fino alla fine del gioco.

Il gioco prosegue in questo modo finché uno dei giocatori riesce ad arrivare esattamente all'ultima casella e se si ride a uno dei meme,per ogni risata si torna indietro di una casella.

SVILUPPO E IDEAZIONE CARTE




OCCOMING!
"Hai inviato un meme cringe alle 3 di notte"
→ PERDI UN TURNO


OCCOMING!
"Hai trovato il meme definitivo"
→ VAI ALLA CASELLA "RITIRA I DADI".


OCCOMING!
"Hai fatto un meme con Paint"
→ AVANZA DI UNA CASELLA.


OCCOMING!
"Si è spento il Wi-Fi a metà video di gattini"
→ TORNA INDIETRO DI 3 CASELLE.


OCCOMING!
"Hai detto 'ok boomer' al professore"
→ SALTA UN TURNO.


OCCOMING!
"Hai fatto un meme che solo tu capisci"
→ RIMANI FERMO UN TURNO.

SVILUPPO E IDEAZIONE

REGOLE



Il Gioco dell'Oca è un gioco da tavolo tradizionale, adatto a due o più giocatori, in cui lo scopo è raggiungere per primi l'ultima casella del percorso, di solito la numero 63. Ogni giocatore sceglie una pedina e la posiziona sulla casella di partenza.

A turno, i giocatori lanciano due dadi e avanzano di tante caselle quanto indicano i dadi. Se un giocatore finisce su una casella speciale, deve seguire le istruzioni corrispondenti. Vince chi raggiunge esattamente l'ultima casella: se con il tiro si supera l'ultima casella, bisogna tornare indietro del numero eccedente.

Alcune caselle hanno effetti particolari. Le caselle con l'oca (9,18,27,36,45,55,64,73,82) fanno avanzare automaticamente il giocatore fino alla successiva oca e gli permettono di tirare di nuovo. La casella 6, digital detox, fa andare direttamente alla casella 12. La casella 19, notifiche ossessive, obbliga a saltare un turno. La casella 31, scroll infinito, fa rimanere fermi finché un altro giocatore non passa o arriva su quella stessa casella. La casella 42, fake news condivisa, fa tornare alla casella 30. La casella 52, profilazione ecessiva, costringe a restare fermi per due turni. La casella 58, lo shadowban, obbliga a ricominciare dalla prima casella. La casella 10, verifica delle fonti, ti fa avanzare di 2 caselle, la casella 23, contenuto etico ti fa avanzare di 5 caselle, la casella 28, collaborazione positiva, ti fapescare una carta speciale, la casella 34, risposta costruttiva ti fa avanzare di 10 caselle, la casella 39 ti fa tirare per 3 volte di fila i dadi e scegliere il punteggio più alto, la casella 44, sondaggio social, ti fa pescare una carta speciale, la casella 50, dilemma etico ti fa avanzare di 4 caselle, la casella 55, trend virale ti fa avanzare di 7 caselle, la casella 60, echo chamber, ti fa pescare 2 carte speciali, la casella 75, challenge educativa, ti fa andare fino alla fine del gioco.

Il gioco prosegue in questo modo finché uno dei giocatori riesce ad arrivare esattamente all'ultima casella e se si ride a uno dei meme,per ogni risata si torna indietro di una casella.