TRADICITY LA FIERA DELLO STRETTO

SCHEDA TECNICA

5+ | 12+ | 60'-90'

CONTENUTO DEL GIOCO

- 2 mazzi da gioco identici con retro differente:

Il Mazzo dei Cittadini (Giallo)

Il Mazzo dei Custodi (Rosso)

- 1 tabellone da gioco:

Il Palcoscenico della Fiera

- 1 regolamento del gioco:

RULEBOOK IN OTHER LANGUAGES
SCAN THE **QR CODE** ON PAGE 5

CREDITI

Ideazione e Regolamento: **Tradicity S.r.l.s.**
Illustrazioni: **Marina Ferrer Tur**
Grafica e Layout: **Luna Rainaldi**
Sviluppo: **Tradicity S.r.l.s.**
Produzione Cartotecnica: **Moglia S.r.l. (TO) & Pubblisud (ME)**
Ringraziamenti: A tutti i playtester che hanno contribuito alla creazione di **Tradicity - La Fiera dello Stretto**

COPYRIGHT

© 2026 Tradicity
Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta, distribuita, copiata o trasmessa in alcun modo, senza l'autorizzazione scritta del titolare del copyright.

AVVERTENZE

Attenzione! Contiene informazioni importanti.
Non gettare e tenere per futuri riferimenti.
Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi.
Possibile presenza di piccole parti.
Pericolo di soffocamento.

REGOLAMENTO DEL GIOCO

Gioco ispirato al *Mercante in Fiera*, che ne sviluppa e arricchisce le dinamiche in un'esperienza unica dove cultura, radici, narrazione, fortuna e osservazione si fondono insieme.

SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore, denominato *Cittadino*, dovrà competere e distinguersi per essere eletto *Cittadino DOC* e unico vincitore della partita.

Per farlo, parteciperà a tutte le fasi di gioco, cercando di aggiudicarsi il maggior numero di carte.
Più carte possiede il giocatore, maggiori saranno le probabilità di portarle in finale e di conseguenza di conquistare la vittoria.

FASI DEL GIOCO

Il gioco si compone di 3 fasi:

FASE 1 - PRIMI LEGAMI

FASE 2 - PIAZZA DEL MERCATO

FASE 3 - DESTINO DEI CITTADINI

FASE 1 - PRIMI LEGAMI

Un volontario assume il ruolo di primo *Custode* e procede come segue:

- **compone e posiziona al centro del tavolo il tabellone da gioco (*Palcoscenico della Fiera*)**
- **mescola il mazzo “rosso” (*Mazzo dei Custodi*)**
- **distribuisce, in senso orario, le carte coperte a tutti i *Cittadini*, includendo sé stesso, secondo la tabella sottostante:**

Numero di Giocatori		Carte per Giocatore
5-6	›	5
7-8	›	4
9-10	›	3
11+	›	2

Ogni giocatore può osservare le carte ricevute così da creare i *Primi Legami* con la *Città*.

Il mazzo con le carte rimanenti viene posto al centro del tavolo da gioco.

FASE 2 - PIAZZA DEL MERCATO

Il primo *Custode* (individuato nella Fase 1) dà il via alle assegnazioni delle carte.
Ad ogni turno il ruolo del *Custode* passa al giocatore seguente in senso orario.

Il *Custode* di turno deve:

- **scegliere preventivamente un metodo di assegnazione tra quelli di seguito descritti (Narrativo,Fortuna, Visivo) e prelevare 1 carta dal mazzo rimanente "rosso" (*Mazzo dei Custodi*)**
- **gestire questa fase nella sua interezza senza poter essere l'assegnatario della carta**

Il primo *Custode* può scegliere liberamente qualsiasi metodo, mentre i successivi hanno l'unico vincolo di non ripetere il metodo del turno precedente, favorendo un'equa alternanza.

I *Cittadini* sono chiamati a scendere in *Piazza del Mercato* per l'assegnazione di ogni singola carta, ma la partecipazione è sempre libera e non obbligatoria.

In ogni turno deve sempre e comunque esserci un assegnatario tra i *Cittadini* partecipanti e la carta non può rimanere senza un destinatario.

Metodo Narrativo

I *Cittadini* partecipano all'assegnazione con un intervento di breve durata, ispirato dal soggetto della carta, scegliendo tra:

- una parola o una citazione
- un aneddoto o un ricordo personale
- una storia di fantasia

Chi vuole può consultare il **QR Code** (contenuti digitali dei soggetti) per farsi ispirare prima di intervenire. La carta viene assegnata al *Cittadino* il cui intervento è ritenuto dal *Custode* il più interessante, pertinente, originale o significativo.

Metodo Fortuna

Il *Custode* conta i giocatori partendo dalla sua sinistra e escludendo se stesso, fino a raggiungere il numero riportato sulla carta da assegnare: il giocatore selezionato riceve la carta di quel turno.

CONTENUTI DIGITALI & MULTILINGUAL RULES

Metodo Visivo

Il *Custode* mostra la carta da assegnare per una breve durata, invitando i *Cittadini* ad osservarne i dettagli grafici. Dopodiché formula una domanda su un particolare presente nell'illustrazione. Se nessuno risponde adeguatamente, il *Custode* ne formula altre ad oltranza. Qualora due o più *Cittadini* forniscano risposte valide, il *Custode* sottopone loro ulteriori quesiti al fine di stabilire a chi assegnare la carta.

N.B.: Per questo metodo non è consentito l'utilizzo del **QR Code**.

Lo Scambio: Completata l'assegnazione di tutte le carte del mazzo "rosso", tutte le carte in possesso dei *Cittadini* vengono scoperte e possono essere oggetto di trattativa.
I *Cittadini* sono liberi di negoziare e proporre scambi secondo le modalità che ritengono più opportune.

FASE 3 - DESTINO DEI CITTADINI

Il *Destino dei Cittadini* decreta chi incarna lo spirito della *Città* e merita il titolo di *Cittadino DOC*.

La Sorte

Un volontario preleva e mescola il mazzo “giallo” (*Mazzo dei Cittadini*).

I giocatori estraggono liberamente 5 carte a caso dal mazzo posizionandole coperte sugli appositi spazi del Palcoscenico (numerati da 1 a 5 senza alcuna gerarchia o valore di punteggio).

Un volontario, che potrà farsi aiutare dagli altri *Cittadini*, chiama una alla volta le carte rimanenti del mazzo “giallo” e le corrispondenti carte “rosse” vengono dichiarate escluse e riposte nella scatola assieme a quelle “gialle”. Si prosegue così fino ad esaurimento del mazzo.

<u>I giocatori rimasti senza carte finaliste parteciperanno comunque attivamente alla fase finale.</u>

A questo punto si scoprono le 5 carte finaliste sul Palcoscenico.

I *Cittadini* che possiedono una o più carte diventano candidati al titolo di *Cittadino DOC*.

Se un *Cittadino* possiede più carte finaliste, deve sceglierne soltanto una per candidarsi al titolo, collocando le altre coperte al suo fianco (valide per il punteggio finale).

Anche le corrispondenti carte sul Palcoscenico vengono poste coperte sugli appositi spazi.

Il Comizio

Seguendo l'ordine numerico delle carte poste sul Palcoscenico (dalla 1 alla 5), ciascun finalista presenta la propria carta alla giuria, composta da tutti i *Cittadini* al tavolo (compresi gli altri finalisti), con un intervento spontaneo e coinvolgente per dimostrare perché la propria carta rappresenta, più delle altre, lo spirito della *Città* e merita la vittoria finale.

Per convincere la giuria il finalista, se necessario aiutandosi con il **QR Code** (pag.5), può:
- **attingere a storie vere, aneddoti, tradizioni**
- **affidarsi alla pura fantasia, ironia e improvvisazione**

Al termine di ciascuna presentazione, tutti i *Cittadini* possono intervenire con domande, osservazioni, provocazioni o contestazioni: il confronto diretto con la giuria è parte essenziale dell'esperienza di gioco.

La Votazione Finale

Tutti i *Cittadini*, compresi i finalisti, ricevono 2 "Carte Voto" riutilizzando le carte scartate:
- **1 "Voto Reale" (mazzo "giallo") → 1 punto**
- **1 "Voto Bluff" (mazzo "rosso") → 0 punti**

Uno alla volta, in ordine libero, ciascun *Cittadino* completa la propria votazione collocando le 2 "Carte Voto" ai piedi del Palcoscenico, in corrispondenza dei candidati prescelti, avendo cura di porre le carte con l'illustrazione visibile e il retro nascosto, garantendo così la segretezza delle preferenze.
Si andrà così a formare un insieme di voti alla base di ogni carta finalista del Palcoscenico.
Non è consentito assegnare entrambe le "Carte Voto" allo stesso finalista né votare per se stesso.

Eccezioni: Se c'è un solo finalista, la vittoria è automatica; con due finalisti, i candidati non votano e la votazione spetta solo agli altri *Cittadini*.

Calcolo del punteggio:
Seguendo la numerazione del Palcoscenico, per ciascun finalista si scoprono le “Carte Voto" ricevute e si calcola il punteggio finale dato dalla somma di:

• **carte finaliste:** 1 punto per ogni carta (quella del Comizio più eventuali carte coperte di fianco)
• **voti della giuria:** 1 punto per ogni "Voto Reale" (nessun punto per i "Voti Bluff")

Il finalista che totalizza il punteggio più alto viene proclamato *Cittadino DOC.*

In caso di parità:
I finalisti a pari punti dispongono di un ulteriore spazio per sostenere la propria candidatura, senza però avere diritto di voto.
Gli altri *Cittadini* invece votano con le stesse modalità delle 2 “Carte Voto” sopra descritte.

N.B.:
• Se la parità persiste, l’intera procedura si ripete finché un finalista non ottiene la maggioranza dei voti
• Nelle varie votazioni, chi riceve meno voti degli altri viene eliminato e si unisce ai votanti per le successive

Eccezione (5 giocatori totali, tutti in parità): Si effettua una conta in senso orario partendo dal *Cittadino* con il numero della carta più alto, contando fino al valore della carta stessa: il giocatore selezionato è il vincitore.

Scatta una foto ricordo o racconta la tua partita,
inquadra il QR Code e condividi:
tagga @tradicity e diventa un vero #CittadinoDOC
nella nostra Hall of Fame social!