

MARENGIÙ

Saperi artigianali
del **LEGNO**



CREDITI

Direzione scientifica progetto “Modellare il Tempo”:
ARCHIVIO DI ETNOGRAFIA E STORIA SOCIALE, D.G. CULTURA, REGIONE LOMBARDIA

Responsabili ricerca sul campo:
CODICI RICERCA E INTERVENTO, COOPERATIVA SOCIALE

Team di Ricerca e sviluppo creativo:
**FABIO BERASI, CLARA CAPUZZO, ELISABETTA CHIESA,
SVEVA CONTE, MIRKO MICHELACCI, CAMILLA ZALI**

Facilitatrice di comunità:
SANDRA SIMONETTI

Tutor creativo:
MOIRA RICCI

Segreteria organizzativa:
ERSAF

Direzione Editoriale Marengù:
OFFICINA MENINGI

Autori:
ALESSANDRO BUNIOTTO & ELENA MUTTI (BOARDGAMES ACADEMY)

Illustrazioni:
ANDREA LONGHI

Grafica e Impaginazione:
MARIENRICA CARAVITA (INDUSTRIE CREATIVE STUDIO)

Revisione:
MICAELA SAVINO, MARIA ARCURI

Ringraziamenti:

Un doveroso ringraziamento va a tutte le comunità artigiane della Valle Camonica, agli Enti coinvolti nel percorso, alla rete Segno Artigiano e a quanti hanno portato le proprie competenze storico-artistiche per arricchire il processo di ricerca e trasmissione. Un grazie speciale a: Ca'Mon e all'Associazione Intrecci (in particolare Elena Turetti), Sergio Cotti Piccinelli della Comunità Montana Valle Camonica, Tomaso Sembinelli di Falegnameria Zaffiro, il CFP Padre Marcolini di Cemmo di Capo di Ponte, Alberto Bianchi, don Oscar Ziliani, la comunità di Vione e in particolare i volontari del Museo Etnografico 'LZuf, Battista (e Margherita) Donati di Artigianato Camuno del Legno, Antonio e Pietro Sandrini, Ruben Scotti, Claudio Bolis, Mattia Ducoli di Fisarmoniche di Valle Camonica, l'Associazione Intarsiatori di San Pietro in vinctoli di Bienno a ricordo del Maestro Giovanni De Poli, Lucio Avanzini, Giovan Maria Fasanini.

MARENGÜ

Saperi artigianali
del **LEGNO**

SOMMARIO

MODELLARE IL TEMPO	4
REGOLAMENTO	6
PANORAMICA DEL GIOCO	6
PREPARAZIONE	8
COME SI GIOCA	10
Panoramica del Round	10
SVOLGIMENTO DEL ROUND	10
1. Fase Preparazione	10
2. Fase Lavoro	11
3. Fase Bottega	12
FINE DEL ROUND	12
FINE PARTITA	12
CARTE COMMISSIONE	13
CARTE EVENTO	13
BOTTEGHE	14
MERCATI	15
RETE SEGNO ARTIGIANO	15
MERCATO ESTERO	16
PARTITA AVANZATA	17
PREPARAZIONE	18
CENTRI DI FORMAZIONE	20
Centro di Formazione Artigiano	20
Comunità Montana di Valle Camonica	20
Centro Ca'Mon	20
TRACCIATI DI FORMAZIONE	21
TRACCIATO EQUILIBRIO	22
FINE DELLA PARTITA	23
DIARIO DI BORDO	24



MODELLARE IL TEMPO

Living Heritage nel territorio alpino

L'Archivio di Etnografia e Storia Sociale (AESS) della Direzione Generale Cultura di Regione Lombardia, in collaborazione con ERSAF e Codici Ricerca e Intervento, ha promosso il progetto di salvaguardia partecipata *Modellare il Tempo – Living Heritage nel territorio alpino*. Il progetto nasce come un'iniziativa di sensibilizzazione e conoscenza della tematica del patrimonio culturale "vivente", che si esprime attraverso le tradizioni e le espressioni orali, le arti dello spettacolo, le pratiche sociali, i riti e le feste, le conoscenze e le pratiche riguardanti la natura e l'universo e l'artigianato tradizionale.

Modellare il Tempo racconta i "saper fare" ancora praticati e trasmessi dalle comunità, che sono custodi e innovatori di saperi che si modificano e si trasformano, nel passaggio tra le generazioni.

Grazie al coinvolgimento di giovani creativi e ricercatori, affiancati da tutor e mediatori locali, sono stati sviluppati percorsi formativi che hanno dato vita a nuove modalità di custodire, interpretare e rendere vivo il patrimonio immateriale.

La comunità del fare di Valle Camonica: saperi artigiani del legno

In Valle Camonica abbiamo incontrato le comunità artigiane del legno, immergendoci nella dimensione familiare del contesto di "bottega", luogo di trasmissione dei saperi e delle pratiche. Una realtà arricchita da storie secolari di maestranze di intagliatori, scultori, falegnami, doratori e carpentieri dal valore immenso, che sono cresciute grazie alle competenze di commesse portate fuori e dentro i confini della valle. Spazio vivace, la bottega ha rappresentato il cuore pulsante di intere comunità del saper fare. Con l'avvento dell'industrializzazione e della digitalizzazione, questo spazio si è fatto più raro e quindi ancora più prezioso.



Una serie di progetti sul territorio hanno permesso di approfondire la conoscenza del suo valore e dei suoi meccanismi di funzionamento, rivelando il ruolo centrale che svolge nella trasmissione dei saperi e nella vita delle comunità locali. I giovani artigiani di oggi, che continuano a formarsi in questo contesto, si affiancano a nuove leve sedute tra i banchi di scuola. Hobbisti e professionisti accrescono le proprie competenze artigianali riscoprendo la cassetta degli attrezzi del nonno, affiancando un falegname-professore, oppure sperimentando grazie a metodi di insegnamento online. Diventare un artigiano del legno ora significa imparare un'arte vecchia di secoli, eppure sempre nuova. Capace di adattarsi alle esigenze del presente con l'abilità di personalizzare, inventare, traghettare la tradizione verso il futuro. In questo contesto, i centri di formazione presenti sul territorio, i centri di comunità e la rete *Segno Artigiano* (Comunità Montana di Valle Camonica) svolgono un importante lavoro di salvaguardia del patrimonio immateriale e di trasmissione generazionale delle pratiche artigiane.

Giocare è Raccontare

MARENGÙ. Saperi artigianali del legno nasce dall'incontro tra giovani autori, creativi, ricercatori e comunità artigiane della Valle Camonica. Il gioco da tavolo è il risultato di un percorso di co-creazione che ha unito esperienze, saperi e punti di vista diversi.

Abbiamo scelto il gioco per raccontare la nostra esperienza sul campo, perché "giocare" è un gesto semplice e conviviale: ci si siede insieme, si condivide il tempo, si lascia spazio alla curiosità. Il gioco permette di avvicinarsi ai mestieri del legno in modo naturale, trasformando l'apprendimento in un'esperienza da vivere, non solo da osservare. È un'occasione per entrare in contatto con conoscenze che si apprendono con le mani, seguendo il ritmo del lavoro e immergendosi nelle relazioni che lo rendono possibile.

Giocando con *MARENGÙ*, le pratiche artigiane diventano racconto, incontro e strumento per immaginare nuove forme di continuità tra generazioni, in un dialogo che continua a crescere e trasformarsi.

Per approfondire



www.segnoartigiano.it/it/progetti-di-territorio/modellareiltempo



REGOLAMENTO

PANORAMICA DEL GIOCO

Siete artigiani del legno della Valle Camonica. In ogni round muovete i vostri Apprendisti tra **Botteghe**, **Mercati** e **altri luoghi della Valle**. Andate a caccia di buoni affari quando le Botteghe sono ben fornite, visitate i Mercati per ottenere il massimo dalle vostre risorse. Cogliete le opportunità offerte dalle Commissioni pubbliche o dalle comunità, dalle scuole e dai centri culturali che sostengono il mestiere.

Consegnate i materiali per soddisfare le Commissioni e guadagnate monete, simboli **Tradizione/Innovazione** o strumenti per potenziare la vostra Bottega. La partita termina quando un giocatore **completa la sua 8ª Commissione oppure alla fine del 10° round**: a quel punto, l'artigiano del legno più prestigioso viene riconosciuto come vero Maestro dell'arte del legno.

COMPONENTI

Plancia Fondo Valle



Plancia Centro Valle



Plancia Alta Valle



3 PLANCE DELLA VALLE CAMONICA



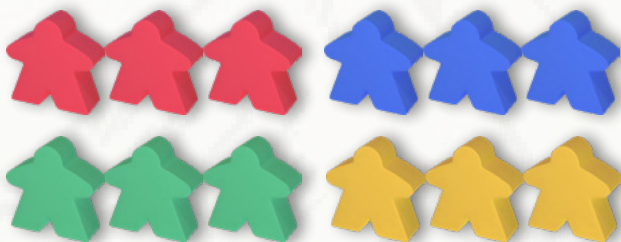
1 PEDINA
PRIMO GIOCATORE



1 DADO MERCATO



4 PLANCE GIOCATORE



12 MEEPLE APPRENDISTI



50 CARTE COMMISSIONE



12 DISCHETTI



38 CUBETTI NERI



15 CARTE EVENTO

PREPARAZIONE

MODALITÀ DI GIOCO

Scegliete insieme quale modalità giocare: **Artigiano** (partita veloce) o **Maestro** (partita avanzata). La preparazione e le regole descritte di seguito si riferiscono alla modalità **Artigiano**, per la modalità **Maestro** vedi pagina 17.

DISPORRE LA VALLE

In base al numero di giocatori, assemblate il tabellone come segue:

- **2 giocatori:** Utilizzate solo le plance di **Alta Valle** e **Centro Valle**.
- **3 o più giocatori:** Utilizzate tutte e tre le plance.

1. Posizionate un Cubetto Nero sull'1 del **Tracciato Contaround**.

2. Controllate, per ogni Bottega sulla mappa, quante **icone materiali** sono indicate nello spazio a destra del tracciato. Posizionate il Cubetto Nero partendo dallo 0 e facendolo avanzare del numero di icone indicato.



Alcune Botteghe hanno due tracciati materiali, seguite la stessa procedura per ogni tracciato.

3. Separate le due tipologie di mazzi: **Carte Commissione** e **Carte Evento**.

3a. Mescolate il mazzo Commissioni e posizionate a lato del tabellone, poi rivelate un numero di Carte Commissione pari al numero dei giocatori più uno, questa sarà l'area delle Commissioni Comuni a disposizione di tutti.

3b. Rimuovete dal mazzo Eventi le Carte Evento: 1, 3, 5, 10 e 12. Poi mescolate il mazzo e tenetelo da parte senza rivelare ancora nessuna Carta Evento.

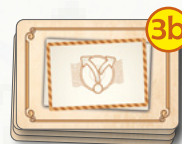
4. Passiamo ora alla preparazione dei giocatori:

PER CIASCUN GIOCATORE → Prendi una **Plancia Giocatore** e tienila di fronte a te. Inoltre, prendi i seguenti componenti:

- **3 Meeple Apprendisti** del colore scelto
- **7 Cubetti Neri**

4a. Sulla Plancia Giocatore, metti un Cubetto Nero sullo spazio 1 di ogni Tracciato Risorsa, un Cubetto Nero sullo spazio 0 del Tracciato Denaro, e uno sullo spazio 10 del medesimo Tracciato.

Mazzo Commissioni



Mazzo Eventi

Plancia Fondo Valle



Ogni giocatore quindi inizia con **10 monete** e **1 materiale per tipo** (come indicato dalla posizione dei Cubetti Neri sulla propria Plancia Giocatore).

4b. Posiziona i 3 Meeple Apprendisti sul luogo di partenza al centro **RETE SEGNO ARTIGIANO**.

5. Il giocatore che più di recente ha visitato una bottega diventa il Primo Giocatore e prende la relativa pedina. Altrimenti, scegliete in modo casuale.

6. Solo per partite in 3 o più giocatori: il Primo Giocatore prende il **Dado Mercato** e lo tira, poi lo posiziona a fianco del luogo **MERCATO ESTERO** sul tabellone.

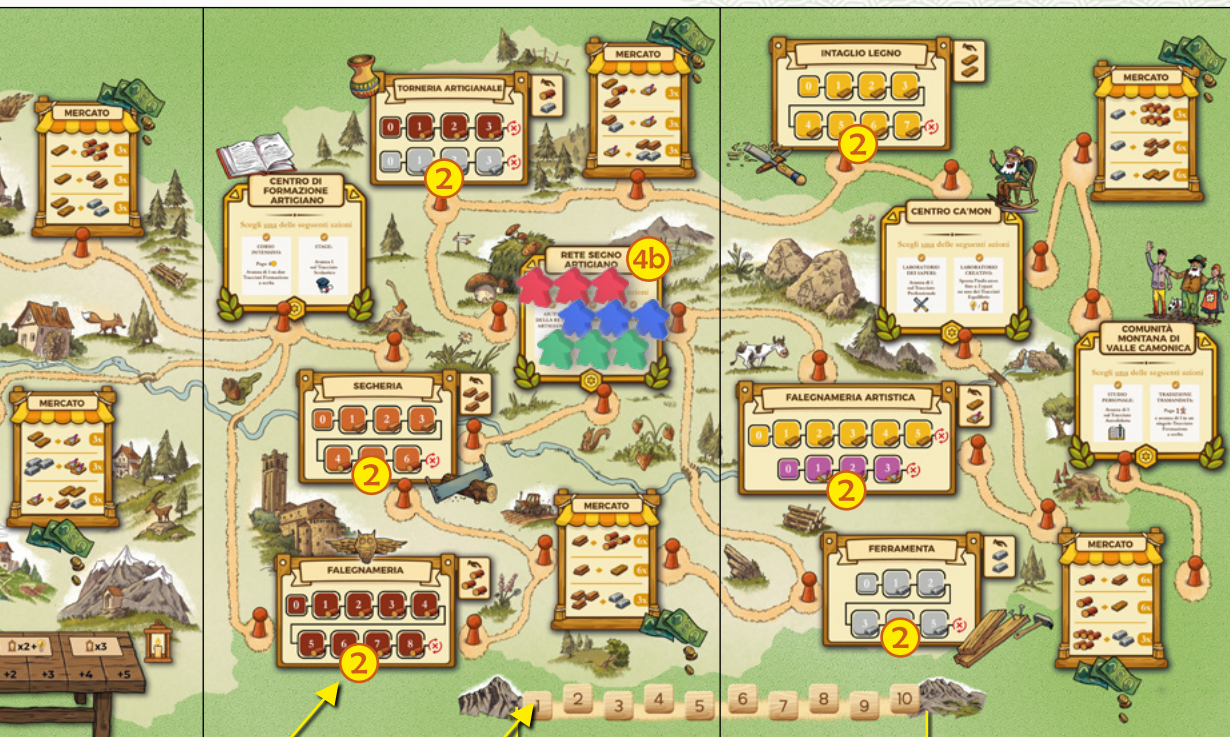
VARIANTE PER PARTITE PIÙ VELOCI

Dopo aver determinato il Primo Giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore pesca 3 Carte Commissione dal mazzo, ne sceglie 1 e passa le altre 2 al giocatore alla sua sinistra. Ripetete la procedura finché non avrete scelto in totale 2 Carte Commissione a testa.

La carta rimanente viene scartata nella pila degli scarti delle Carte Commissioni. Le 2 Carte Commissione scelte non sono obiettivi da completare, ma vengono posizionate sotto la propria Plancia Giocatore e forniscono da subito la rendita dello Strumento indicata sulla carta.

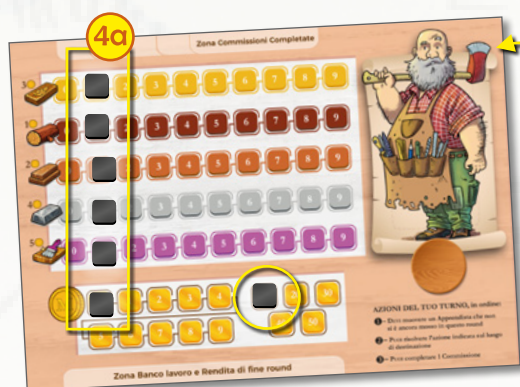
Plancia Centro Valle

Plancia Alta Valle



Botteghe

Tracciato Contaround



Plancia Giocatore



Ora è tutto pronto per iniziare!

In questa modalità NON vengono utilizzati:

- I due Tracciati FORMAZIONE ed EQUILIBRIO.
- I luoghi CENTRO FORMAZIONE ARTIGIANO, CENTRO CA'MON e COMUNITÀ MONTANA DI VALLE CAMONICA.

Attenzione



COME SI GIOCA

Una partita a *Marengù* si svolge lungo una serie di round. Ciascun round, eccetto il primo, inizia con una **Fase Preparazione**. Dopo la Fase Preparazione, cominciando dal Primo Giocatore e continuando **in senso orario**, ciascun giocatore, alternandosi con gli altri, effettuerà un **numero di turni** pari al **numero di Apprendisti** che ha a disposizione. La partita prosegue finché uno o più giocatori non completano **8 o più Commissioni** o si raggiunge il **10° round di gioco**, a quel punto si procede al calcolo del **punteggio finale**. Il giocatore con più punti vittoria è il Maestro più prestigioso della Valle e vince la partita!

PANORAMICA DEL ROUND

In ciascun round, svolgete questi passaggi in ordine:

- 1 **FASE PREPARAZIONE**
- 2 **FASE LAVORO** (turno dei giocatori)
- 3 **FASE BOTTEGA** (rendite)



Per ogni tuo turno della Fase Lavoro, svolgi questi passaggi in ordine.

- **Devi muovere** 1 dei tuoi Apprendisti che non si è ancora mosso in questo round.
- **Risolvi l'azione** indicata sul luogo in cui il tuo Apprendista termina il movimento.
- **Puoi completare** 1 Carta Commissione tra quelle disponibili (pubbliche) o tra quelle in tuo possesso (in mano).

Ripeti i passaggi per ogni Apprendista alternandoti con gli altri giocatori.

Alla fine di ogni round, ciascun giocatore avrà mosso tutti i propri Apprendisti, risolto le azioni dei luoghi in cui si è fermato e, opzionalmente, completato le Carte Commissioni.

SVOLGIMENTO DEL ROUND

1. FASE PREPARAZIONE

Questa fase viene eseguita all'inizio di ogni round. Durante il **primo round** eseguite solo la sotto-fase "Prezzi del Mercato Estero" (*solo in partite con 3+ giocatori*) ed "Evento".

a) Avanzamento Turno

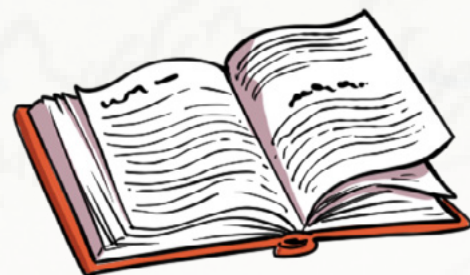
Avanzate di uno spazio l'indicatore sul Tracciato Contaround.

b) Apprendisti

Tutti i giocatori rimettono in piedi i loro Apprendisti dove sono stati lasciati sulla mappa (pronti per essere mossi).

c) Primo Giocatore

La Pedina Primo Giocatore passa al giocatore successivo in senso orario.



d) Prezzi del Mercato Estero

Il Primo Giocatore tira il Dado del Mercato Estero. Il risultato determina il prezzo dei materiali per questo round.

e) Evento

Il Primo Giocatore pesca una nuova Carta Evento e si procede alla votazione per maggioranza su quale scelta prendere per questo round. In caso di pareggio tra i giocatori, il Primo Giocatore decide.

2. FASE LAVORO

Per ogni turno, segui questi passaggi in ordine.

a) Muovere 1 Apprendista

Scegli uno dei tuoi Apprendisti che **non si è ancora mosso** in questo round (e che quindi è ancora in piedi). Muovilo **fino a 3 luoghi** seguendo le impronte negli spazi tra un luogo e l'altro del tabellone. Puoi seguire i percorsi in qualsiasi direzione. Dopo il movimento, **sdraia l'Apprendista** per indicare che si è mosso in questo round. È **obbligatorio muovere l'Apprendista in un nuovo luogo**: non può rimanere nel luogo in cui si trovava quando ha iniziato il turno. Puoi visitare e usare l'azione di ciascun luogo solo una volta per round. Puoi muoverti su una tessera in cui hai un Apprendista **in piedi** (uno che non si è ancora mosso), ma **non** su una in cui hai un Apprendista **sdraiato** (uno che si è già mosso in questo round). I giocatori non si bloccano l'un l'altro. **Più Apprendisti**, anche di diversi giocatori, possono occupare **la stessa tessera contemporaneamente**, finché tutte le regole di movimento sono rispettate.

b) Risolvere l'azione indicata sul luogo di destinazione (opzionale)

Dopo aver sdraiato l'Apprendista, **puoi** risolvere l'azione del luogo su cui si trova.

Eccezione

Quando si muove avendo come destinazione il luogo **RETE SEGNO ARTIGIANO** (il luogo di partenza), il tuo Apprendista può muoversi da qualsiasi distanza e da qualsiasi luogo si trovi. Un Apprendista può inoltre rimanere sul luogo **RETE SEGNO ARTIGIANO** e risolvere le azioni in più di un round consecutivo; puoi anche muovere un qualsiasi ammontare di Apprendisti verso la **RETE SEGNO ARTIGIANO** in ogni round.



c) Completare 1 Commissione (opzionale)

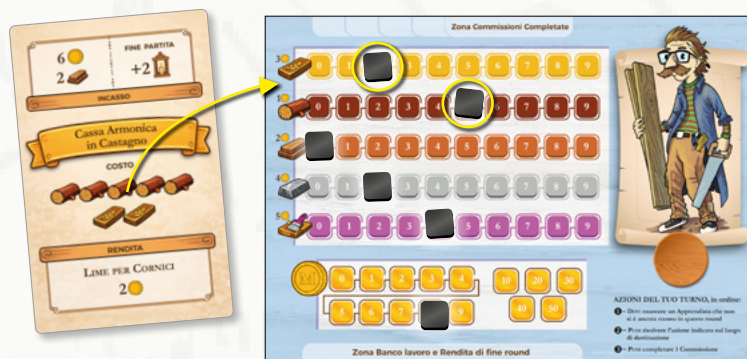
Se hai tutti i materiali richiesti da una Carta Commissione comune o che hai in mano, puoi completarla. Paga il costo dei materiali richiesti spostando il Cubetto Nero sui relativi Tracciati Risorse della tua Plancia Giocatore.

Una volta completata una Carta Commissione scegli se:

Infilare parzialmente la Commissione completata **sotto** la Plancia Giocatore, di modo che sia visibile solo l'**ultima striscia della carta**. Così facendo rinuncerai ai punti di fine partita, ma otterrai una **rendita costante** ad ogni Fase Bottega per il resto della partita grazie ai tuoi strumenti.

OPPURE

Ottenere **subito l'incasso** della Commissione (striscia in alto sulla carta) infilando la carta nella parte superiore della Plancia Giocatore nello spazio apposito Commissioni Complesate. Così facendo saranno **validi i punti di fine partita**, ma non otterrai nessuna rendita da quella Commissione durante la Fase Bottega.



3. FASE BOTTEGA

Quando tutti i giocatori hanno attivato tutti i loro Apprendisti ed eseguito con ognuno di loro la Fase Lavoro proseguite con la Fase Bottega. Eseguite i seguenti passaggi in ordine.

a) Rifornire le Botteghe

In ogni **Bottega** sulla mappa, fate avanzare il Cubetto Nero di un **numero di spazi pari ai materiali mostrati** dalle icone presenti nello spazio a destra del tracciato. Se non ci sono abbastanza spazi i **materiali extra vengono persi**. Se è presente l'icona (X) al termine del tracciato e il Cubetto Nero dovrebbe avanzare ulteriormente, sposta il Cubetto Nero **sullo 0** del tracciato del luogo. In questo round, il negozio ha svenduto tutto per le eccedenze.



b) Rifornire le Commissioni

Controllate l'area delle Carte Commissione, **refornite l'area** affinché vi sia un numero di Carte pari al numero di giocatori +1.

c) Rendite

I giocatori con Carte Commissioni Completate **sotto** la Plancia Giocatore, possono accedere alle rendite. Ogni giocatore ottiene le monete, i materiali e le conversioni indicate su ogni Carta Commissione presente **sotto** la propria Plancia Giocatore. Per maggiori dettagli sull'iconografia *vedi l'ultima pagina di questo regolamento*.

Ogni rendita può essere ottenuta solo una volta per Fase Bottega, ma puoi ottenere usi multipli della stessa rendita da diverse Carte Commissione. Le rendite si possono ottenere in qualsiasi ordine.

FINE DEL ROUND

Un round termina dopo che sono state raccolte tutte le rendite della Fase Bottega. A questo punto, se un qualsiasi giocatore ha completato **8 o più Commissioni**, o se questo è il **10° round**, **la partita termina**.

Altrimenti, inizia un nuovo round dalla Fase Preparazione.



FINE PARTITA

Il primo giocatore che completa **8 o più Commissioni** (le Carte sotto la Plancia Giocatore non valgono ai fini del conteggio) **prende subito il Cubetto Nero dal Tracciato Contaround**. Questo Cubetto vale 2 Punti Vittoria extra. Ogni altro giocatore svolge un round extra prima di passare al calcolo del punteggio finale come segue:

Punti dalle Commissioni completate

Ogni giocatore conta il numero totale di icone **Tradizione** (🏠) e **Innovazione** (💡) sulle proprie Carte Commissione Completate. Poi ottieni il punteggio moltiplicando 🏠 × 💡

Bonus Cubetto Contaround

Il giocatore che possiede il **Cubetto Nero del Tracciato Contaround** ottiene +2 Punti Vittoria extra.

Il giocatore con più Punti Vittoria vince e diventa il più rinomato Maestro artigiano della Valle Camonica!

In caso di **pareggio**, il vincitore è il giocatore che ha più denaro e materiali, con **ogni materiale equivalente a 1**. Se il pareggio persiste, i giocatori condividono la vittoria e la reputazione.

CARTE-COMMISSIONE

Ogni **Carta Commissione** (📄) rappresenta l'ordine di un cliente per un'opera specifica. Tutte le Carte Commissione hanno dei **materiali** necessari per la loro risoluzione, delle **ricompense** (incassi) e delle **rendite** (strumenti).

Incasso

La ricompensa che ricevete se scegliete di incassare subito la Commissione Completata. **Ricevete ogni ricompensa solo una volta.**

Le icone 🏠💡 vengono conteggiate a fine partita.

Materiali richiesti

I materiali richiesti per completare la Commissione.

Rendita

Durante la Fase Bottega, ottenete le rendite indicate in questa zona se la carta si trova sotto la Plancia Giocatore. Ciascuna rendita può essere ottenuta una sola volta per Fase Bottega, tuttavia potreste ottenere più rendite dello stesso tipo da diverse Carte Commissione.

Attenzione

Se una carta mostra entrambe le icone Tradizione (🏠) e Innovazione (💡), contegiatele entrambe al termine della partita.



CARTE-EVENTO

Ogni Carta Evento rappresenta **momenti significativi, opportunità o imprevisti** che colpiscono la Valle. Quando viene rivelata una Carta Evento, i giocatori devono fermarsi un attimo, **leggere le possibili conseguenze e votare insieme** se affrontare la situazione come rete di comunità (cooperando) oppure se accettare una scelta che favorisce alcuni e penalizza altri.

Titolo

Il titolo dell'evento che colpisce la Valle in questo round.

Flavour

Una breve descrizione narrativa che racconta cosa sta accadendo nella Valle e che atmosfera crea.

Scelte

Ogni Carta Evento propone due possibili esiti: **Scelta A** e **Scelta B**. Quando la carta viene rivelata, i giocatori leggono l'evento, discutono tra loro e valutano quale opzione sia migliore per la Valle o per la propria strategia. Al termine della discussione si procede a una votazione di gruppo. Vince la maggioranza, in caso di pareggio, il Primo Giocatore decide quale scelta adottare.



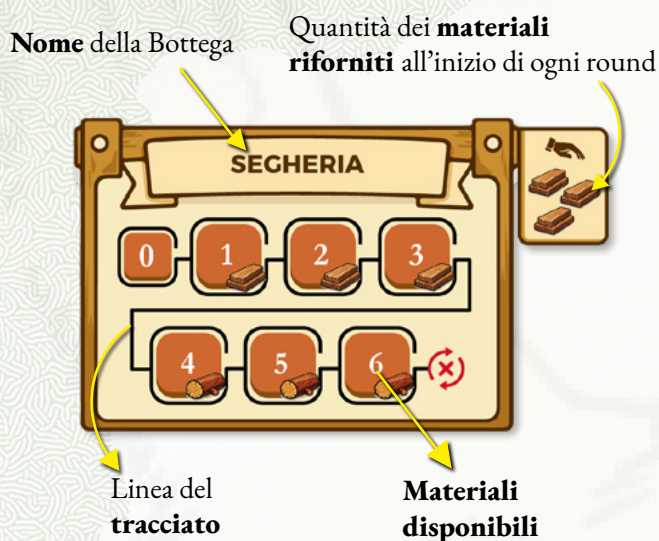
BOTTEGHE

Le Botteghe vendono materiali in cambio di denaro. Sul tabellone sono presenti una bottega a singolo tracciato per ogni materiale e due botteghe a due tracciati che offrono combinazioni di due materiali. Ogni Bottega ha uno o due **Tracciati Materiali** con un Cubetto Nero che indica quanti materiali sono attualmente disponibili.

Pagate un ammontare di denaro **in cambio dei materiali**. Per ogni acquisto fate **arretrare il Cubetto Nero** di uno spazio sul tracciato. Se arriva sullo spazio 0 non ci sono più materiali disponibili nella Bottega.

Quando si aggiungono materiali a una Bottega, fate avanzare il Cubetto Nero lungo il tracciato, **da sinistra verso destra**. Non possono essere presenti più materiali di quanti spazi siano disponibili sul Tracciato Materiali della Bottega.

Esempio di Bottega a **singolo tracciato**



Fate **avanzare** il Cubetto Nero di questi spazi durante il passaggio A della **Fase Bottega** (*vedi pagina 12*). Se alla fine del Tracciato Materiali è presente l'icona (X), significa che la Bottega **può andare in "tutto esaurito"**. Ogni volta che il Cubetto Nero dovrebbe avanzare oltre l'ultima casella, la Bottega **svende tutti i materiali** in questo round. Riportate il Cubetto Nero sullo spazio 0 del tracciato della Bottega (non è possibile acquistare materiali da lì, finché non verrà ricaricata nella prossima Fase Bottega).

BOTTEGHE A DUE TRACCIATI

Le Botteghe a due tracciati vendono due tipi di materiali. Funzionano come quelle a singolo tracciato, ma potete comprare i materiali da uno o entrambi i tracciati con una singola azione.

Esempio di Bottega a **due tracciati**



AZIONE BOTTEGA

Quando, durante il tuo turno, effettui l'azione Bottega:

Compra uno o più materiali disponibili nella Bottega, seguendo queste regole:

- Sposta indietro il Cubetto Nero sul **Tracciato Denaro** della tua Plancia Giocatore di un numero di spazi **pari al costo** dei materiali che **stai acquistando**.
- Muovi indietro il Cubetto Nero sul **Tracciato Materiali** della Bottega di un numero di spazi **pari ai materiali acquistati**.
- Avanza il Cubetto Nero sul **Tracciato Materiali** della tua Plancia Giocatore di un numero di spazi **pari ai materiali** che hai **ottenuto**.

I materiali della Bottega **non vengono rimpiazzati immediatamente** dopo un acquisto: il rifornimento avviene solo nella Fase Bottega.



MERCATI

I Mercati servono per **scambiare materiali**. Possono essere estremamente utili quando state cercando di completare una Carta Commissione e le Botteghe hanno esaurito proprio ciò che vi serve.

Scambi disponibili

Su ogni Mercato sono mostrati uno o più scambi possibili. Ogni scambio indica, a sinistra della freccia, i materiali da cedere, a destra, i materiali da ricevere.

Con una singola **azione** potete scegliere **solo 1 tipo di scambio** presente in quel Mercato.

Numero di utilizzi

Accanto a ogni scambio è indicato un numero, esso rappresenta **quante volte potete ripetere quello scambio** con una sola azione Mercato, se avete abbastanza materiali da scambiare.



AZIONE MERCATO

Scegli **1 scambio** tra quelli disponibili nel Mercato in cui si trova il tuo Apprendista. Puoi risolvere lo scambio scelto **fino a un massimo** di volte pari al numero indicato a destra dello scambio (*esempio: 6x significa massimo 6 volte*).

Non è possibile effettuare lo scambio al contrario: **Dai** solo i materiali indicati a **sinistra** della freccia per **ricevere** quelli indicati a **destra** della freccia. Per ogni scambio effettuato, aggiorna i Tracciati Materiali sulla Plancia Giocatore, spostando i Cubetti in modo coerente con ciò che hai ceduto e ottenuto.

RETE SEGNO-ARTIGIANO

Tutti gli Apprendisti iniziano la partita alla Rete Segno Artigiano. È il luogo centrale della rete: qui puoi ottenere **nuove commissioni** (oltre a quelle Comuni) e **denaro**. Quando muovi un Apprendista, invece di spostarlo normalmente, puoi scegliere di farlo tornare qui ovunque si trovi sulla mappa. Questa è l'unica situazione in cui puoi ignorare il normale limite di movimento.



AZIONE DEL LUOGO

Quando uno dei tuoi Apprendisti termina il movimento alla Rete Segno Artigiano, **scegli e risolvi una** delle seguenti azioni:

- **AIUTO DELLA RETE ARTIGIANA:** Ottieni 4 monete.
- **CERCA LAVORO:** Pesca 1 Carta Commissione tra quelle Comuni per tutti oppure coperta dal mazzo delle Commissioni e aggiungila alla tua mano.
- **OTTIENI SUPPORTO:** Scarta 1 Carta Commissione dalla tua mano per ottenere 1 materiale qualsiasi.

Attenzione

Se il mazzo Commissioni si esaurisce, mescola la pila degli scarti Commissioni per formare un nuovo mazzo.





MERCATO ESTERO

Oltre alle Botteghe e ai Mercati della Valle, gli Apprendisti possono muoversi al Mercato Estero alla ricerca di **modi alternativi per ottenere materiali**.

Preparazione del Mercato Estero

All'inizio di ogni round, il Primo Giocatore tira il Dado e lascia il risultato ben visibile vicino al medesimo luogo sul tabellone. Questo valore rappresenta il **livello iniziale dei prezzi** al Mercato Estero per quel round.

RISULTATO DADO INFLAZIONE

	Le risorse costano 1 moneta in meno (min.1)
	Nessuna variazione di prezzo
	Le risorse costano 1 moneta in più (min.1)



AZIONE DEL LUOGO

Quando esegui l'Azione Mercato Estero acquisti materiali seguendo i normali costi ma modificati dall'Inflazione attuale (Dado).

Ogni volta che un giocatore termina un'azione di acquisto al Mercato Estero in un turno aumenta il valore del Dado di 1. Se il Dado raggiunge il numero 6, resta invariato fino alla fine del round (non aumenta oltre).



Partita Avanzata

La presente sezione del regolamento descrive la modalità per giocare in versione partita avanzata, ovvero la **DIFFICOLTÀ MAESTRO**.

Di seguito sono descritte le modifiche nel setup di gioco, nel calcolo del punteggio finale e le regole aggiuntive che vengono introdotte.



PREPARAZIONE

DIFFICOLTÀ MAESTRO

1. Assemblate l'intero tabellone della Valle. Posizionate poi un Cubetto Nero sullo spazio 1 del **Tracciato Contaround** (1a) e un Cubetto Nero sullo spazio 0 del **Tracciato Equilibrio** (1b).

2. Controllate, per ogni Bottega sulla mappa, quante **icone materiali** sono indicate nello spazio a destra del tracciato. Posizionate il Cubetto Nero sullo 0 e fatelo **avanzare per il numero di icone indicato**.



Alcune Botteghe hanno due Tracciati Materiali, seguite la stessa procedura per ogni tracciato.

3. Separate le due tipologie di mazzi: **Carte Commissione** e **Carte Evento**.

3a. Mescolate il mazzo Commissioni e posizionate a lato del tabellone, poi rivelate un numero di Carte Commissione **pari al numero dei giocatori più uno**, questa sarà l'area delle Commissioni Comuni a disposizione di tutti.

3b. Mescolate il mazzo Eventi e tenetelo da parte, **senza rivelare nessuna Carta Evento** per il momento.

4. Passiamo ora alla preparazione dei giocatori:

PER CIASCUN GIOCATORE → Prendi una **Plancia Giocatore** e tienila di fronte a te. Inoltre, prendi i seguenti componenti:

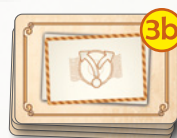
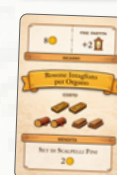
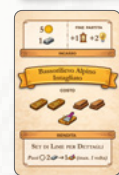
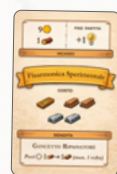
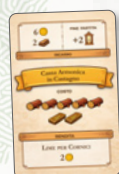
- 3 Meeple Apprendisti del colore scelto
- 3 Dischetti dello stesso colore
- 7 Cubetti Neri

4a. Sulla Plancia Giocatore, metti un Cubetto Nero sullo spazio 1 di ogni Tracciato Risorsa, un Cubetto Nero sullo spazio 0 del Tracciato Denaro, e uno sullo spazio 10 del medesimo tracciato.

4b. Poi posiziona 2 Meeple Apprendisti sul luogo **RETE SE-GNO ARTIGIANO**.

4c. Il Meeple restante posizionalo sul terzo spazio del Tracciato Formazione Professionale.

Mazzo Commissioni



Mazzo Eventi

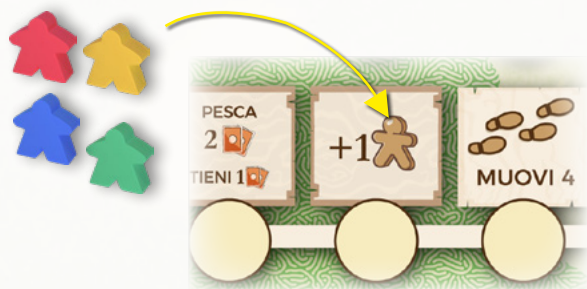
Tracciati Formazione

Plancia Fondo Valle



Tracciato Equilibrio

4d. Posiziona i 3 Dischetti colorati all'inizio di ogni Tracciato Formazione.

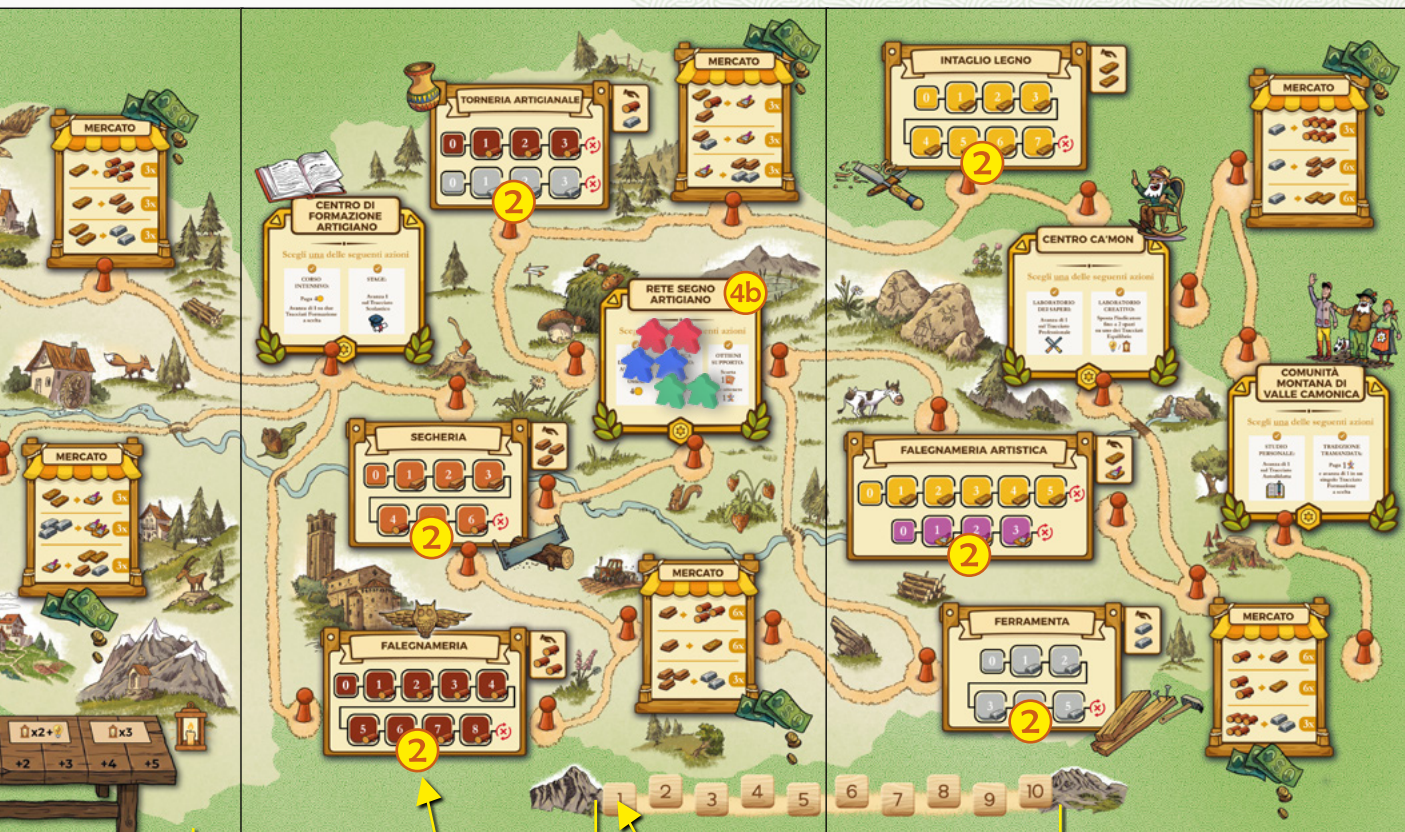


5. Il giocatore che più di recente ha visitato una bottega è il Primo Giocatore e prende la relativa pedina. Altrimenti, scegliete in modo casuale.

Le regole del gioco **restano invariate** con l'eccezione che ora sono disponibili i due Tracciati extra **FORMAZIONE** ed **EQUILIBRIO** e i centri formazione: **CENTRO FORMAZIONE ARTIGIANO**, **CENTRO CA'MON** e **COMUNITÀ MONTANA DI VALLE CAMONICA**.

Plancia Centro Valle

Plancia Alta Valle



Botteghe

Tracciato Contaround

Plancia Giocatore



Ora è tutto pronto per iniziare!

CENTRI DI FORMAZIONE

I Centri di Formazione rappresentano i luoghi in cui il giovane Artigiano cresce come persona e come professionista: scuole, enti, comunità e spazi di sperimentazione. Quando uno dei tuoi Apprendisti termina il movimento su uno di questi luoghi, puoi eseguire **1 sola azione** tra quelle disponibili su quel centro.

CENTRO DI FORMAZIONE ARTIGIANO

Rappresenta le scuole professionali, CFP e corsi strutturati per futuri artigiani del legno.

AZIONE DEL LUOGO

Quando visiti il Centro di Formazione Artigiano, scegli e risolvi una delle seguenti azioni:

- **CORSO INTENSIVO:** Paga 4 monete e avanza di 1 spazio su due diversi Tracciati Formazione a tua scelta (*es.: +1 Scolastico e +1 Professionale, oppure +1 Scolastico e +1 Autodidatta, ecc.*).
- **STAGE:** Avanza di 1 spazio sul Tracciato Scolastico.



COMUNITÀ MONTANA DI VALLE CAMONICA

Rappresenta luoghi dove istituzioni, comunità, arte, ricerca e artigianato si incontrano.

AZIONE DEL LUOGO

Quando visiti la Comunità Montana, scegli e risolvi una delle seguenti azioni:

- **STUDIO PERSONALE:** Avanza di 1 spazio sul Tracciato Autodidatta.
- **TRADIZIONE TRAMANDATA:** Paga 1 risorsa qualsiasi e avanza di 1 spazio su un Tracciato Formazione a tua scelta. (Scolastico, Professionale oppure Autodidatta).



CENTRO CA'MON

Rappresenta un centro di competenza animato da artigiani e produttori che lavorano in rete con enti pubblici ed enti del terzo settore per promuovere progetti territoriali che sostengono le comunità della Valle.

AZIONE DEL LUOGO

Quando visiti il Centro di Comunità e Saperi, scegli e risolvi una delle seguenti azioni:

- **LABORATORIO DEI SAPERI:** Avanza di 1 spazio sul Tracciato Professionale.
- **LABORATORIO CREATIVO:** Sposta il Cubetto Nero sul Tracciato Equilibrio fino a 2 spazi. Puoi decidere se muoverlo di 1 o di 2 spazi nella direzione che preferisci.

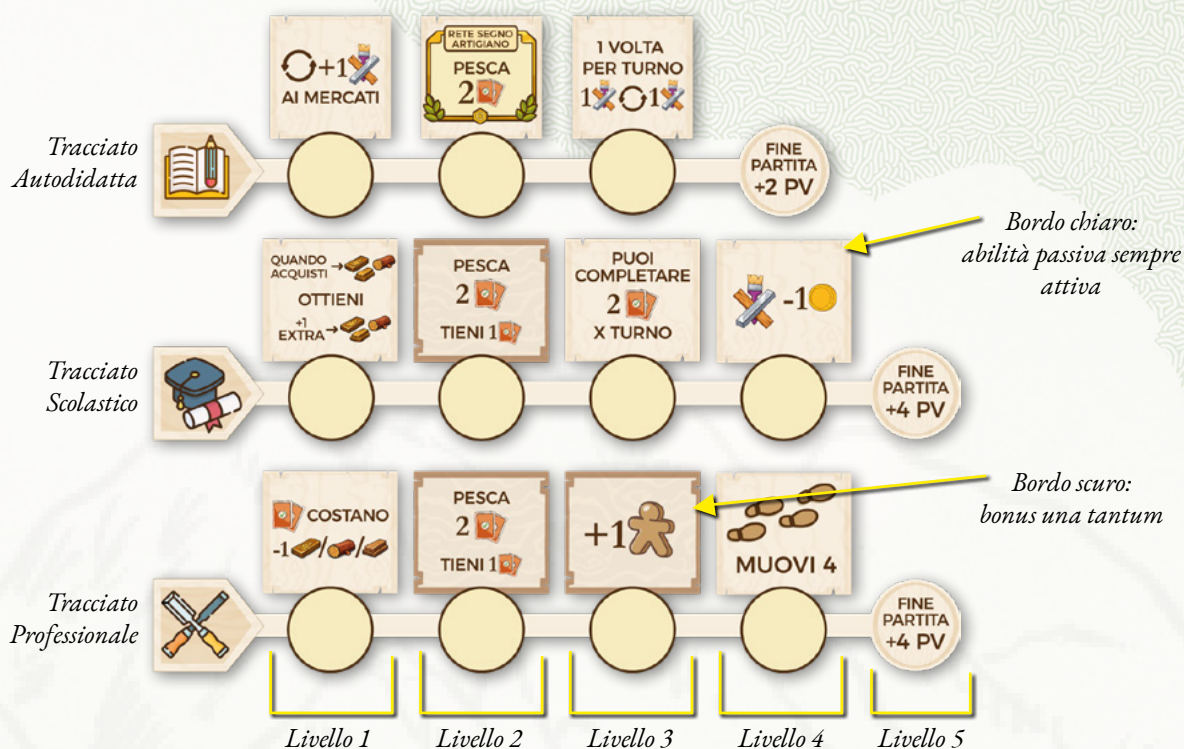


TRACCIATI DI FORMAZIONE

Nel gioco sono presenti 3 **Tracciati Formazione** differenti: Autodidatta, Scolastico, Professionale (Bottega).

Ogni volta che si avanza di **1 livello** su un tracciato si ottiene un'abilità passiva sempre attiva (bordo chiaro) oppure un bonus una tantum (bordo scuro).

Se, in un qualsiasi momento, bisognerebbe avanzare oltre l'ultimo livello, **ignora gli avanzamenti in eccesso**.



TRACCIATO AUTODIDATTA

LIV.	BONUS LIVELLO
1	Converti 1 risorsa extra nei Mercati
2	Pesca 2 nuove Commissioni al Centro Segno Artigiano anziché 1
3	Una volta per turno puoi convertire 1 risorsa in un'altra
4	+2 Punti Vittoria a fine partita



TRACCIATO SCOLASTICO

LIV.	BONUS LIVELLO
1	Quando acquisti legno puoi prendere +1 gratis dello stesso tipo (max. 1 per turno)
2	Pesca 2 Carta Commissioni, tienine 1 e metti l'altra sotto la Plancia Giocatore
3	Puoi completare 2 Carte Commissioni per turno
4	Le risorse costano 1 moneta in meno
5	+4 Punti Vittoria a fine partita



TRACCIATO PROFESSIONALE

LIV.	BONUS LIVELLO
1	Le Commissioni costano -1 legno (max. 1 per turno)
2	Pesca 2 Carta Commissioni, tienine 1 e metti l'altra sotto la Plancia Giocatore
3	Ottieni un nuovo Apprendista (sblocca il 3° Meeple)
4	Trasforma gli Apprendisti in Maestri (puoi muoverti di 4 anziché 3)
5	+4 Punti Vittoria a fine partita

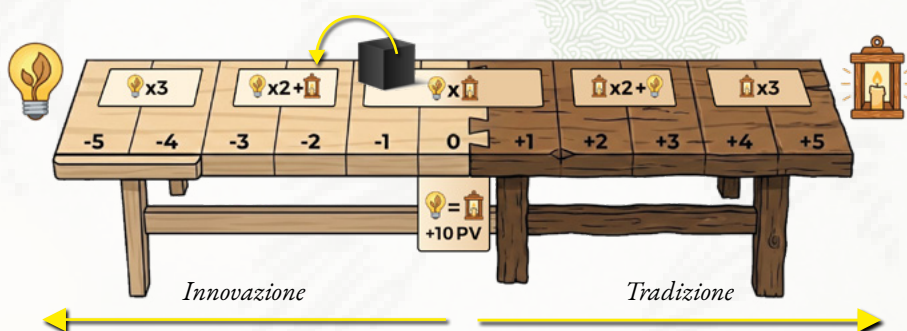
TRACCIATO EQUILIBRIO

Il Tracciato Equilibrio rappresenta la **propensione** della valle verso la **conservazione dei saperi e delle opere** (Tradizione 🏠) oppure verso la **sperimentazione di nuove tecniche e materiali** (Innovazione 💡). Come regola generale, **ogni volta che viene completata una Carta Commissione**, spostate il Cubetto Nero sul tracciato di un numero di spazi **equivalente alle icone** della Carta appena completata.

Se, in un qualsiasi momento, bisognerebbe avanzare oltre l'estremità del tracciato, **ignora gli avanzamenti in eccesso**.

→ESEMPIO

Il Cubetto Nero è a livello -1 del Tracciato Equilibrio. Nel mio turno, completo la Carta "Mobile Montano Contemporaneo" che mi fa ottenere 1 icona Tradizione e 2 icone Innovazione. Sposto il Cubetto Nero sul Tracciato Equilibrio di 1 spazio a destra verso Tradizione e poi di 2 spazi a sinistra verso Innovazione (oppure direttamente di 1 spazio verso Innovazione per differenza matematica). Il cubetto quindi si troverà infine in posizione -2.



Nota bene

Alcune Carte Commissione non influiscono sul tracciato in quanto la differenza delle icone risulta 0. Lasciando invariato il tracciato.



Alla fine della partita, in base a dove si trova il Cubetto Nero, si avrà un calcolo dei Punti Vittoria differente:

POSIZIONE CUBETTO

CALCOLO PUNTI VITTORIA (PV)

-5 / -4	PV = Moltiplica solo le icone 💡 ×3
-3 / -2	PV = Moltiplica solo le icone 💡 ×2 e aggiungi (somma) le icone 🏠
-1 / +1	PV = Moltiplica le icone 🏠 × le icone 💡
0	PV = Moltiplica le icone 🏠 × le icone 💡 inoltre se le icone si equiparano (🏠 = 💡) ottenete 10 PV extra
+2 / +3	PV = Moltiplica solo le icone 🏠 ×2 e aggiungi (somma) le icone 💡
+4 / +5	PV = Moltiplica solo le icone 🏠 ×3

FINE DELLA PARTITA

Il primo giocatore che completa **8 o più Commissioni** (le Carte sotto la Plancia Giocatore non valgono ai fini del conteggio) **prende subito il Cubetto Nero dal Tracciato Contaround**. Questo Cubetto vale 2 Punti Vittoria extra. Ogni altro giocatore svolge un round extra prima di passare al calcolo del punteggio finale come segue:

Punti Vittoria dalle Commissioni completate

Osservate dove si trova il Cubetto Nero sul Tracciato Equilibrio: in base al suo posizionamento contate le icone **Tradizione** (🏰) e/o le icone **Innovazione** (💡) e moltiplicatele come indicato nella tabella precedente.

Punti Vittoria dai Tracciati Formazione

Aggiungete i Punti Vittoria extra dati dai Tracciati Formazione come indicato nell'ultima casella **alla fine di ciascun tracciato** (Autodidatta, Scolastico e Professionale).

Bonus Cubetto Contaround

Il giocatore che possiede il **Cubetto Nero del Tracciato Contaround** ottiene **+2 Punti Vittoria extra**.

Il giocatore con più Punti Vittoria vince e diventa il più rinomato Maestro artigiano della Valle Camonica!

In caso di **pareggio**, il vincitore è il giocatore che ha più denaro e materiali, con **ogni materiale equivalente a 1**. Se il pareggio persiste, i giocatori condividono la vittoria e la reputazione.



DIARIO DI BORDO

— • • • —
di Camilla, Clara, Elisabetta, Fabio, Mirko e Sveva
— • • • —

Il nostro percorso è iniziato a maggio 2025, nella sede della Cooperativa Codici - Ricerca e Intervento a Milano. Siamo stati selezionati in sei per questo progetto dedicato alla conoscenza e alla valorizzazione delle pratiche della lavorazione artigianale del legno in Valle Camonica. I primi giorni sono serviti alla costruzione di un metodo comune: esercizi, confronti, ascolto reciproco. L'accesso all'*Archivio di Etnografia e Storia Sociale (AESS)* di Regione Lombardia ci ha permesso di entrare in contatto con fotografie, video, scritti, suoni e canti popolari che hanno orientato le nostre prime domande sull'esito finale del percorso. Siamo stati accompagnati da Moira Ricci e Sandra Simonetti, che hanno guidato il nostro modo di osservare e lavorare.

Prima residenza: Valle Camonica 23-25 maggio

La nostra prima tappa è *Ca'Mon*, *Centro di Comunità* dedicato all'arte e all'artigianato a Monno, dove saperi tradizionali e pratiche contemporanee si incontrano. È un luogo di formazione e scambio, con laboratori in cui artigiani, artisti, autori e giovani della valle collaborano. Qui abbiamo incontrato Elena Turetti e le tessitrici: tra telai, trame e materiali abbiamo iniziato a capire come i saperi tradizionali siano ancora vivi e intrecciati alla creatività contemporanea. Un impagliatore di gerle ci ha mostrato l'intreccio del nocciolo, un gesto che richiede pazienza, precisione e un contatto diretto con la materia naturale.

Nel pomeriggio abbiamo incontrato Sergio Cotti Piccinelli, referente per Comunità Montana Valle Camonica che ci ha parlato della rete *Segno Artigiano* e del progetto *Vione Laboratorio Permanente*, iniziative che permettono di creare connessioni tra artigiani, istituzioni e territorio.

A *Vione* abbiamo conosciuto *Tomaso Sembinelli*, unico falegname del paese. Nella sua bottega ci ha mostrato macchinari e attrezzi ereditati dal padre, raccontandoci l'importanza della precisione e della cura nella realizzazione di infissi e serramenti.

Il giorno successivo abbiamo visitato il *Laboratorio di falegnameria del CFP Padre Marcolini*. Gli studenti ci hanno raccontato un percorso formativo fatto di teoria e molte ore di pratica: alcuni proseguono una tradizione familiare, altri hanno scelto la falegnameria per passione.

Abbiamo compreso quanto la formazione professionale sia centrale in un territorio dove l'artigianato rappresenta ancora un reale sbocco lavorativo per le nuove generazioni.

Dopo pranzo abbiamo incontrato lo storico Alberto Bianchi. Attraverso la *cartina Paesaggi Perduti*, ricostruita dai catasti ottocenteschi, ci ha mostrato boschi, mulini, segherie e attività legate al legno.

Sono seguiti il racconto della storia di botteghe locali, come i Ramus e i Fantoni, e una spiegazione di strumenti digitali contemporanei che permettono di consultare mappe storiche e archivi artigiani.



Nel pomeriggio siamo stati accolti a *Vezza d'Oglio* da Don Oscar Ziliani e abbiamo visitato la *stüa tradizionale*, una stanza rivestita in legno e riscaldata da una stufa in maiolica. Abbiamo compreso come questi ambienti fossero progettati per trattenere il calore e rappresentassero il cuore della vita domestica alpina.

L'ultima tappa della prima residenza è stata la visita al *Museo Etnografico dell'Alta Valle Camonica*. Qui abbiamo osservato oggetti, arredi e ricostruzioni di ambienti domestici che mostrano come il legno fosse il materiale predominante nella vita quotidiana camuna. La visita ci ha fatto capire quanto il legno sia un elemento identitario della cultura locale.

La residenza si è conclusa con la visita alla *bottega dei fratelli Donati, Artigianato Camuno del Legno*. La loro produzione spazia da piccoli oggetti a mobili intarsiati e quadri. Qui abbiamo compreso quanto oggi il mestiere dell'artigiano richieda progettazione, personalizzazione e la capacità di rispondere a richieste diverse.

Seconda residenza: Valle Camonica 16-21 giugno

Il secondo ciclo di incontri è iniziato nella *bottega del tornitore Claudio Bolis*, a *Erbanno*. Abbiamo osservato il tornio, le fasi di progettazione e realizzazione e l'equilibrio tra tradizione e innovazione che caratterizza il suo lavoro.

Nel tardo pomeriggio siamo arrivati alla *Casa del Parco Adamello*, a *Cevo*, dove siamo stati ospiti per cinque giorni. La struttura accoglie gruppi e ricercatori e offre spazi dedicati alla divulgazione del patrimonio naturale e culturale del parco.

La mattina seguente abbiamo visitato la *Bottega Sandrini*, a *Ponte di Legno*. Antonio e Pietro ci hanno mostrato statue, fregi, bassorilievi, cornici, arredi sacri e civili, realizzati interamente a mano. La loro storia, iniziata nel 1925, ci ha mostrato l'intaglio come un linguaggio in grado di raccontare simboli e storie.

A *Grevo* abbiamo incontrato *Ruben Scotti*, giovane falegname autodidatta. La sua bottega, immersa nella natura, unisce tradizione e sperimentazione. Nei suoi lavori combina legno e ferro, creando pezzi che dialogano con il design contemporaneo. Il suo approccio mostra come l'artigianato possa evolvere senza perdere le proprie radici.

La mattina del 18 giugno abbiamo partecipato a una visita guidata con Marta Ghirardelli alle *incisioni rupestri di Naquane*. Le figure scolpite sulla roccia, dal Neolitico all'età del Ferro, ci hanno mostrato come le comunità preistoriche esprimessero idee, credenze e il loro rapporto con l'ambiente.

Subito dopo abbiamo visitato il Santuario della Via Crucis, le *Capèle di Cerveno*, realizzate da *Beniamino Simoni*, dalla *Bottega Fantoni* e da *Giovanni Selleroni*.



Nell'abside ogni elemento è scolpito nel legno, poi dipinto e dorato: cornici, paraste, modanature. Il legno diventa architettura, capace di imitare persino marmo e tessuti.

Nel pomeriggio abbiamo incontrato *Mattia Ducoli*, restauratore di fisarmoniche. Ha avviato la sua attività senza una tradizione familiare alle spalle, costruendo il proprio percorso passo dopo passo. Nel laboratorio condiviso con la sorella ci ha mostrato le fasi del restauro, rivelando la precisione necessaria per riportare gli strumenti alla piena funzionalità.

A *Bienno* abbiamo visitato l'*Associazione Intarsiatori di San Pietro in Vincoli*, dove piccoli tasselli di legni diversi diventano immagini complesse. Gli artigiani ci hanno raccontato la storia dell'associazione e l'importanza dei corsi per trasmettere questo sapere alle nuove generazioni.

Nel pomeriggio abbiamo incontrato *Lucio Avanzini*, intrecciatore di cesti e custode della memoria della valle. Con lui abbiamo scoperto un patrimonio immateriale fatto di storie, dialetti, genealogie e tecniche tradizionali. Il suo lavoro ci ha mostrato quanto sia fragile questo sapere e quanto sia importante continuare a raccontarlo.

L'ultimo incontro è stato con *Giovan Maria Fasanini*, a *Cimbergo*. Pur essendo in pensione, continua a lavorare il legno con cura e dedizione, e le sue tecniche rivelano un rapporto profondo con la materia. La sua storia, segnata da molte esperienze, ci ha fatto comprendere che esiste un modo di conservare il sapere che va oltre la semplice produzione.

È il momento di raccogliere ciò che questo percorso ha generato. I giorni di ricerca sono trascorsi velocemente, tra spostamenti, scoperte e serate condivise attorno a un piatto caldo, dove le conversazioni si intrecciano ai giochi da tavolo e di carte che, inaspettatamente, sono diventati un filo conduttore del gruppo: un piccolo ecosistema capace di convivere, ascoltare e pensare insieme.

Il percorso è culminato nell'ideazione di *MARENGÙ. Saperi artigianali del legno*. Il gioco ci è apparso da subito uno strumento potente, capace di riunire grandi e piccoli attorno a un tavolo e trasformare la complessità del territorio in un'esperienza condivisa. Con il supporto dei game designers di Officine Meningi abbiamo dato forma alle nostre osservazioni: la plancia restituisce la valle come una mappa di connessioni tra saperi, artigianato, materia e produzione; le pedine, realizzate artigianalmente con legno locale, mantengono un legame diretto con il territorio. Nel gioco, botteghe, scuole e comunità del sapere sono collegate da strade percorribili: si diventa artigiani passo dopo passo, apprendendo regole e gesti lungo il cammino e immergendosi nelle pratiche che li rendono vivi.



*Nella foto, da sinistra a destra, il gruppo di lavoro:
Clara Capuzzo, Moira Ricci, Sandra Simonetti, Camilla Zali,
Elisabetta Chiesa, Mirko Michelacci, Fabio Berasi, Sveva Conte.*



Boardgames Academy (Alessandro Buniotto ed Elena Mutti), sono appassionati di giochi da tavolo e di ruolo che negli anni hanno trasformato il loro amore per dadi e miniature in un'attività che li vede autori e organizzatori di eventi ludici come le Game Night e le serate GdR, scrittori e sceneggiatori di cene con delitto, e a giocare di ruolo live sui palchi delle più importanti fiere italiane. Collaborano infatti con Acheron Games per gli spettacoli itineranti di GDR di *Branconia*, *Lex Arcana* e *Helluva Town*, e in qualità di tester e Game Designer sono parte della redazione di Officina Meningi, con cui hanno pubblicato il loro primo titolo: *Guardie & Ladri - il GDR*, firmato insieme a Valentino Sergi e Atropo Kelevra e *La Notte dei Quattro Destini*, il gioco investigativo ambientato a Gorizia durante il primo conflitto mondiale.

Officina Meningi è un laboratorio di idee creative specializzato nello sviluppo di narrazioni coinvolgenti e interattive in forma di GDR, giochi da tavolo, fumetti e librogame.

Nel 2020 è stata insignita del Librogame Award di Lucca Comics & Games (il maggior riconoscimento del settore) per *The Necronomicon Gamebook*. A seguire, nel 2021, il pubblico del portale internazionale No Dice Unrolled ha assegnato il titolo di Miglior Gamebook dell'anno a *Edgar Allan Poe – The Horror Gamebook*. Nel 2022, *Il Sangue del Barbaro* conferma il successo dei loro titoli e si aggiudica 4 premi agli NDU AWARDS: Rivelazione, Originalità, Charme e Miglior Gamebook, a cui segue, nel 2023, l'IoGioco Award per il Miglior Librogame. Sempre nel 2023 ancora una volta il voto popolare ai No Dice Unrolled Awards assegna a *Last Sabbath – Il GDR delle Streghe* la Menzione Speciale e il titolo di Miglior Adattamento. Nel 2024 *Odyssey – Black Tales* si aggiudica il NDU Award per il Miglior Adattamento e *Totem – Il GDR degli Spiriti* si porta a casa 4 trofei: Gioco dell'anno, Migliori meccaniche, arte e ambientazione.

Dallo stesso anno firmano anche progetti sociali come *La Fuga di Velia*, Escape Room prodotta dall'Archivio di Stato, e *Guardie & Ladri – il GDR*, titolo di sensibilizzazione alla ludopatia prodotto grazie al finanziamento del Piano GAP – ATS Val Padana nell'ambito del progetto “GIOCHI DI COMUNITÀ”.

Tra le collaborazioni che li vedono coeditori, nel 2021, insieme a Edizioni Librarsi e Tambù lanciano con successo *Blood Sword 5e*, adattamento a GDR del classico dei Librogame, con la partecipazione del suo storico autore Dave Morris. Nel 2024, partecipano allo sviluppo di *Connie – Prigionieri di Voyero*, edito da Tentacle, il primo Fumetogame erotico della Storia, finalista al Premio Librogame Magnifico di Play – Festival del Gioco e insignito del Premio per il Miglior Librogame di Giochi sul Nostro Tavolo.



MARENGÙ

saperi artigianali
del LEGNO

ICONE DI GIOCO



Tracciato
Formazione
Autodidatta



Tracciato
Formazione
Scolastico



Tracciato
Formazione
Professionale



Converti



Icona
Tradizione



Icona
Innovazione



Monete



Carta
Commissione



Icona
Apprendista



Icona Muovi



Risorsa generica
(Legno, Metallo,
Finitura)



Risorsa Legno
da Intaglio



Risorsa Legno
di Castagno



Risorsa Legno
d'Alto Fusto



Risorsa Metallo



Risorsa Finitura

TURNO DI GIOCO

1. FASE PREPARAZIONE

- 1 Avanza di uno spazio il Cubetto nero sul Tracciato Contaround.
- 2 Tutti i giocatori mettono in piedi i propri Apprendisti.
- 3 La Pedina Primo Giocatore viene passata in senso orario.
- 4 **Solo partite con 3+ giocatori:** Il Primo Giocatore tira il Dado del Mercato Estero e determina prezzi iniziali delle Risorse.
- 5 Girate la Carta Evento e votate per maggioranza la scelta da prendere.

2. FASE LAVORO

Nel tuo turno:

- Muovi un Apprendista che non si è ancora mosso in questo round.
Al termine del movimento sdraialo su un lato.
- Risolvi l'azione del Luogo di arrivo (*opzionale*).
- Completa una Commissione (*opzionale*).

3. FASE BOTTEGA

- Rifornisci le Botteghe facendo avanzare il Cubetto Nero di un numero di spazi pari ai materiali mostrati.
- Rifornisci l'area delle Carte Commissione in modo da avere un numero di Carte pari al numero di giocatori +1
- Incassa la Rendita e ottieni le monete, i materiali e le conversioni indicate su ogni Carta Commissione presente sotto la propria plancia giocatore.

FINE DEL ROUND

Quando non ci sono più Apprendisti in piedi ed è stata risolta la Fase Bottega, si riparte dalla Fase di Preparazione.