



MINISTERO DELLO SVILUPPO ECONOMICO
DIREZIONE GENERALE PER LA LOTTA ALLA CONTRAFFAZIONE
UFFICIO ITALIANO BREVETTI E MARCHI

DOMANDA NUMERO	202003901144546
Data Deposito	16/09/2003
Data Pubblicazione	16/03/2005

Sezione	Classe	Sottoclasse	Gruppo	Sottogruppo
A	63	F		

Titolo

KIT PER EFFETTUARE UN GIOCO DA TAVOLO CHE SIMULA L'ATTIVITA' PARLAMENT ARE.
--

Descrizione del modello di utilità dal titolo:

KIT PER EFFETTUARE UN GIOCO DA TAVOLO CHE SIMULA L'ATTIVITA' PARLAMENTARE; a nome di Gianfranco BARBAGALLO e Salvatore PARLAGRECO, cittadini italiani residenti rispettivamente a 95125 Catania Via Bronte 9 e a 90138 Palermo, Via Vito La Mantia 6.

Il presente modello riguarda un kit per un gioco da tavolo di simulazione con finalità ludico/didattiche, in cui i giocatori assumono il ruolo di deputati di un Parlamento virtuale e svolgono un'attività parlamentare. Essi competono perché le loro iniziative prevalgano, nonostante ostacoli ed imprevisti, nel rispetto delle regole che il gioco stesso impone. Vince il giocatore-deputato che avrà guadagnato il maggior numero di consensi (voti) con la sua attività parlamentare.

Per effettuare il gioco di simulazione di cui sopra, che denomineremo "il Parlamento", il kit comprende una tavola, quattro mazzi di carte, dei Buoni-voto, dei segnalinee colorati, dei cartoncini con la scritta "Legislatore" e "Controllore" e due dadi.

Il modello è illustrato nelle allegate tavole di disegni in cui:

la fig. 1 mostra la tavola dove è riportato il percorso che i giocatori devono compiere e il dorso dei quattro mazzi di carte;

la fig.2 mostra un segnalino;

la fig.3 mostra due cartoncini, che individuano le due attività del giocatore-deputato, vale a dire l'attività legislativa, quello con la scritta "Legislatore" e l'attività di controllo e di indirizzo politico, quello con la scritta "Controllore";

la fig.4 mostra i Buoni-voto.

La fig.5 mostra due dadi da gioco.

Con riferimento alle figure, il kit per il gioco di simulazione che si descrive prevede in combinazione:

una tavola 6;

due dadi 8;

sei segnalini 10 riconoscibili fra loro, ad esempio di sei colori diversi;

trenta cartoncini 12, metà con la scritta "Legislatore" e metà con la scritta "Controllore";

un mazzo 14 di trentuno carte denominate "Iniziative Parlamentari";

un mazzo 16 di quarantuno carte denominate "Impedimenti";

un mazzo 18 di venticinque carte denominate "Consigli";

un mazzo 20 di trenta carte denominate "Regole",
ed una pluralità di Buoni-voto 22 di taglio diverso (ad
esempio 5.000, 10.000, 15.000, 25.000, 50.0000) per un
valore complessivo di 2.400.000 voti.

Ogni giocatore-deputato possiede una dotazione di Buoni-voto 22, che rappresentano nel gioco ciò che nella competizione elettorale sono i consensi elettorali. Lo scopo principale del giocatore-deputato è di assumere utili iniziative parlamentari nell'interesse dei cittadini che l'hanno eletto. Più iniziative intraprende e più importanti esse sono, più Buoni-voto otterrà. Essendo ogni giocatore un deputato virtuale, detiene infatti il patrimonio di consensi che gli hanno permesso di essere eletto e di rappresentare così il popolo. Questa dotazione iniziale permette di giocare la partita, così come ad ogni deputato regolarmente eletto permette di svolgere l'attività parlamentare.

Nella partita, al pari di un vero deputato, il giocatore-deputato non deve disperdere i consensi, anzi deve guadagnarne altri grazie all'attività parlamentare che è in grado di svolgere. Per raggiungere lo scopo potrà allearsi con altri giocatori-deputati, facendo utili compromessi (accordi), o potrà contrastarli con fermezza, secondo ciò che ritiene più opportuno.

Il giocatore-deputato non può sottrarsi al rispetto delle regole del Parlamento e deve affrontare gli eventi che l'attività parlamentare propone. Questi eventi sono descritti nei mazzi di carte e sulla tavola 6.

L'attività del giocatore-deputato consiste nella iniziativa legislativa e nella attività di controllo e di indirizzo politico del Governo. L'iniziativa legislativa dà la possibilità di proporre leggi, l'attività di controllo offre la possibilità di vigilare sugli atti del governo, l'attività di indirizzo politico, infine, consente di dare suggerimenti o esprimere opinioni e giudizi sui comportamenti e sugli atti del Governo.

Il giocatore-deputato dispone di una dotazione iniziale di carte 14 relative alle "Iniziative parlamentari", grazie alle quali può svolgere l'attività parlamentare che ritiene. Se il giocatore-deputato assume l'iniziativa legislativa, propone una legge con una carta che descrive un disegno di legge, se assume l'iniziativa di controllo, presenta una interrogazione o una interpellanza e sceglierà le carte di questo tipo, se assume una iniziativa di indirizzo politico, presenta una mozione o un ordine del giorno e sceglierà le carte di questo tipo.

Il giocatore-deputato non dispone di tutte le iniziative parlamentari, ma solo di alcune, inizialmente poche. Dovrà darsi da fare per incrementarle e valorizzarle, durante il

percorso che compie sulla Tavola. Se i dadi lo favoriranno e si fermerà nella casella che propone una importante iniziativa parlamentare, ha la facoltà di promuovere l'iniziativa, acquisendo la carta corrispondente e pagando i Buoni-voto necessari.

Nell'attività legislativa reale il deputato presenta una proposta di legge quando crede che qualcosa non funzioni, o occorranò regole nuove per farla funzionare, o ci sia bisogno di organizzare diversamente uno o più settori di attività (la scuola, la giustizia, i trasporti, ecc.). Quando svolge attività di controllo, il deputato presenta una interrogazione al Governo ove voglia sapere se un fatto sia vero o voglia chiedere informazioni su un fatto; presenta un'interpellanza quando vuole domandare al Governo i motivi della sua condotta; presenta una mozione o un ordine del giorno quando vuole che l'Assemblea esprima un giudizio o decida qualcosa su un determinato argomento.

Nella nostra partita tutto questo è legato alle circostanze, alla sorte e quindi ai dadi. Anche i deputati veri hanno bisogno di fortuna per svolgere bene il loro mandato. La cosa più importante, comunque, è sapere cogliere le opportunità e sfruttarle, sia nella realtà quanto nella partita del Gioco del Parlamento.

Tutte le iniziative Parlamentari sono importanti ma alcune hanno effetti più importanti delle altre. L'iniziativa di

presentare una proposta di legge ha effetti più importanti dell'interrogazione Parlamentare. Per giocare al Parlamento bisogna, dunque, tenere conto di queste nozioni di base e ricordare che gli strumenti tradizionali dell'attività parlamentare sono, nell'ordine, la Proposta di legge; la Mozione parlamentare; l'Ordine del giorno; l'Interpellanza; l'Interrogazione.

Il Gioco del Parlamento ripropone queste tradizionali iniziative parlamentari facendone strumenti della competizione fra i giocatori-deputati.

Poiché il Gioco del parlamento riproduce virtualmente l'attività parlamentare di un deputato, il valore delle carte Iniziative parlamentari è diverso a seconda della importanza della iniziativa. La proposta di legge approvata potrà valere ad esempio 25.000 mila voti, la mozione 15 mila, l'ordine del giorno 10 mila, l'interpellanza 10 mila, l'interrogazione 5 mila voti. Questi valori sono descritti nelle carte.

L'approvazione di una iniziativa o, comunque, il suo successo, si ottiene con un voto, che nel Gioco del parlamento è affidato al punteggio dei dadi. Perché ci sia l'approvazione della proposta di legge o l'iniziativa di controllo sia discussa, il giocatore-deputato deve trovarsi nella casella corrispondente ed avere in mano la carta equivalente. Facciamo un esempio: se il giocatore ha

ricevuto in dotazione una determinata proposta di legge - rete ferroviaria -, e la sorte (cioè i dadi) l'ha condotto sulla casella rete ferroviaria, cioè quella che ospita la stessa proposta di legge, egli potrà porre ai voti la sua proposta, rilanciando i dadi. Il punteggio conseguito con i dadi deciderà l'approvazione. Il giocatore-deputato dovrà ottenere la maggioranza dei punti disponibili, cioè un punteggio superiore a 6, dato che la cifra massima, lanciando due dadi, è di 12 punti ed otterrà tanti voti quanti sono quelli indicati nella proposta di legge. Se invece consegue un punteggio pari o inferiore a 6 non ottiene nessun voto.

Quando, invece, il giocatore-deputato si ferma su una casella della quale non possiede la carta corrispondente, egli potrà richiederla pagando il suo valore, indicato sulla carta. Può accadere che la carta faccia parte della dotazione del mazzo comune o che la carta richiesta sia in possesso di uno dei giocatori avversari. Nel primo caso, viene pagata secondo il valore indicato sulla carta, nel secondo può essere liberamente scambiata, contrattata e acquistata.

Elemento essenziale del gioco è la tavola 6 , illustrata in fig.1.

La tavola 6 traccia su 48 caselle il percorso che il giocatore-deputato compie. Con l'aiuto dei dadi 8 i

giocatori-deputati si trasferiscono da una casella ad un'altra. Ogni casella contiene un'indicazione, che segnala sia le iniziative parlamentari che gli ostacoli, e rappresenta virtualmente uno dei momenti dell'attività parlamentare del giocatore-deputato.

La tavola è costituita da 48 caselle così suddivise:

quindici caselle "Proposte di legge", indicate con 24,
quindici caselle "Iniziative di Controllo", indicate con 26,

quattro caselle "Consigli", indicate con 28,

quattro caselle "Impedimenti", indicate con 30

quattro caselle "Regole", indicate con 32

quattro caselle "Attività parlamentare", indicate con 34

due caselle "Voto in Aula", indicate con 36.

Le caselle 34 denominate "Attività parlamentare" sono le seguenti: la 34a, "Sessione Parlamentare", che dà il via al gioco (ogni partita è immaginata come una sessione parlamentare, cioè due mesi di attività parlamentare), quindi la casella "34b", "Seduta d'Aula sospesa", la 34c, "Commissione legislativa in corso", e la 34d, "Seduta Ispettiva".

Le caselle ospitano iniziative legislative e attività di controllo. Poiché il giocatore-deputato deve affrontare una sessione parlamentare fitta di eventi, sulla tavola 6 egli trova le caselle 30, 32 e 28 denominate rispettivamente:

Impedimenti, Consigli e Regole. Come si è detto in precedenza, il kit che si descrive prevede l'utilizzo di tre mazzi di carte 16, 20 e 18 , denominate, al pari delle caselle, rispettivamente Impedimenti, Regole e Consigli.

Le fermate sulle caselle permettono di pescare una carta da uno di questi tre mazzi di carte. I giocatori che si fermano sulle caselle 30, 28 e 32 relative a Impedimenti, Regole e Consigli, sono quindi obbligati a pescare una carta dal mazzo corrispondente.

Ogni carta contiene una disposizione, un suggerimento o una informazione, e costituisce un ostacolo, un vantaggio o una opportunità. Pescata la carta e letto il contenuto, essa dovrà essere riposta in fondo al mazzo.

Le caselle 30 "Impedimenti" provocano ostacoli all'attività parlamentare del giocatore-deputato, le caselle 28 "Regole" impongono il rispetto delle regole parlamentari e rappresentano un vantaggio per il giocatore-deputato, le caselle 32 ,"Consigli" propongono al giocatore-deputato la possibilità di sfruttare un'opportunità scommettendo o meno su di essa.

Sulla tavola 6 si trovano le caselle 36, "Voto in Aula", che obbligano i giocatori a lanciare i dadi. Chi si ferma sulla casella e ottiene il punteggio massimo, 12 punti, acquisisce ad esempio 5.000 voti da ognuno dei giocatori avversari ed ha il diritto di alzare una carta dal mazzo 20

delle Regole. Se invece ottiene un punteggio più basso, comunque più di 6 punti, ha la possibilità di sfidare o meno uno degli avversari con il lancio dei dadi, opportunità che non può utilizzare nel caso in cui raggiunga un punteggio pari o inferiore a 6. In caso di vittoria - il punteggio più alto -, pesca dal mazzo 20 delle Regole, una carta e il giocatore avversario deve pescarne una dal mazzo 30 degli Impedimenti.

La casella 34a denominata Sessione Parlamentare segnala il luogo dal quale inizia la partita e nel linguaggio parlamentare corrisponde ad una serie di sedute del Parlamento nell'arco di tempo determinato.

La partita si gioca con i quattro mazzi di carte, di cui tre sono posti sulla tavola 6, mentre il mazzo di Carte 14 -quello denominato "Iniziative parlamentari" - viene in parte distribuito ai giocatori insieme ai **Buoni-voto**.

Le carte del mazzo 14 "Iniziative Parlamentari" ospitano le "Proposte di Legge" e le "Iniziative di Controllo" e corrispondono alle caselle corrispondenti sulla tavola 6. Esse contengono, al pari delle caselle sulla tavola 6, proposte di legge, interpellanze, interrogazioni, mozioni e ordini del giorno, cioè tutti gli strumenti di cui dispone il giocatore-deputato per svolgere l'attività parlamentare. Ogni carta ha il suo valore, come ogni iniziativa parlamentare. Il valore della carta viene indicato in Voti,

che sono distribuiti in parte ai giocatori prima di iniziare la partita.

Le "Proposte di Legge" hanno valori diversi a seconda dell'importanza dell'argomento che affrontano e delle difficoltà che l'approvazione comporta. Il valore determina la quantità dei "Voti" che permettono di guadagnare.

Le caselle 24 "Proposte di Legge" sulla tavola 6 e nelle Carte 14 hanno colori diversi (giallo, verde, rosso, ecc.) a seconda della materia (cultura e pubblica istruzione; industria; agricoltura e commercio; sanità e assistenza sociale; trasporti e viabilità; bilancio e finanza).

Le Proposte di legge descritte nelle carte e sulla Tavola sono le seguenti:

1) Area cultura e pubblica istruzione - colore A (ad esempio giallo) - N° 3 Proposte di legge:

a) Riforma della scuola (cui corrispondono ad esempio 15.000 voti);

b) Apertura dei musei e pinacoteche nei giorni festivi ed estensione dell'orario di apertura nei giorni feriali (cui corrispondono ad esempio 5.000 voti);

c) Inserimento dell'informatica come materia d'insegnamento nella scuola dell'obbligo (cui corrispondono ad esempio 10.000 voti).

2) Area attività produttive (industria, agricoltura, commercio) e innovazioni tecnologiche - Colore B (ad esempio verde) - 3 caselle - N° 3 proposte di legge:

a) incentivi reali per la promozione dell'agricoltura biologica (cui corrispondono ad esempio 10.000 voti)

b) liberalizzazione del commercio (cui corrispondono ad esempio 15.000 voti)

c) obbligo per le industrie inquinanti di reinvestire i guadagni in iniziative di salvaguardia dell'ambiente (cui corrispondono ad esempio 10.000 voti).

3) Area sanità pubblica e assistenza sociale - colore C (ad esempio rosso), N° 3 proposte di legge:

a) formazione e reclutamento di assistenti sociali, al fine di consentire l'assistenza quotidiana e gratuita degli anziani privi di reddito (cui corrispondono ad esempio 15.000 voti)

b) riordino del settore ospedaliero (cui corrispondono ad esempio 20.000 voti)

c) istituzione del servizio di pronto soccorso e di intervento domiciliare urgente (cui corrispondono ad esempio 10.000 voti)

4) Area trasporti e viabilità - N° 2 proposte di legge - colore D (ad esempio blu)

a) completamento delle opere pubbliche viarie. (cui corrispondono ad esempio 10.000 voti)

- b) ammodernamento ed adeguamento della rete ferroviaria di prevalente interesse locale (cui corrispondono ad esempio 5.000 voti)
 - c) riduzione tariffarie per gli studenti (cui corrispondono ad esempio 5.000 voti).
- 5) Area bilancio e finanza - N° 3 proposte di legge - colore E (ad esempio grigio chiaro)
- a) variazione del Bilancio (cui corrispondono ad esempio 10.000 voti)
 - b) riordino della finanza locale (comuni e province). (cui corrispondono ad esempio 10.000 voti)
 - c) legge finanziaria (cui corrispondono ad esempio 15.000 voti)

Le carte "Iniziative di Controllo" e "Indirizzo Politico" sono di colore diverso, ad esempio marrone, ed hanno una fascetta trasversale di altro colore, ad esempio azzurro, arancione, viola, arcobaleno, a seconda dell'attività di controllo:

le mozioni hanno una fascetta ad esempio azzurra, le interpellanze arancione, le interrogazioni viola, gli ordini del giorno arcobaleno. Ad esse corrispondono le seguenti caselle 26 sulla tavola 6:

- 1) AREA MOZIONI: N° 3 mozioni F (marrone, fascetta trasversale azzurra)

- a) Mozione di sfiducia al governo¹ (cui corrispondono ad esempio 15.000 voti)
 - b) Mozione di censura sull'operato del singolo componente del Governo (cui corrispondono ad esempio 10.000)
 - c) Mozione sulla inerzia del Governo a fermare l'abuso edilizio (cui corrispondono ad esempio 5.000).
- 2) AREA INTERPELLANZE: N° 4 interpellanze G (colore marrone, fascetta trasversale arancione)

- a) Interpellanza diretta al presidente del governo per conoscere le ragioni che lo hanno indotto a sciogliere il consiglio comunale di una città (cui corrispondono ad esempio 5.000)
- b) Interpellanza diretta al Capo del Governo per conoscere quali intendimenti si proponga con l'autorizzazione concessa ad alcuni imprenditori di cambiare la destinazione degli immobili da case di abitazione ad alberghi (cui corrispondono ad esempio 10.000 voti)
- c) Interpellanza diretta ad uno dei membri del governo per sapere quali motivi lo hanno convinto a chiedere le dimissioni del Direttore Generale dell'Ente per l'Acquedotto (cui corrispondono ad esempio 5.000)

d) Interpellanza rivolta al Capo del Governo per conoscere i veri motivi che hanno provocato nuovi sbarchi di clandestini (10.000).

3) AREA INTERROGAZIONI N. 4 Interrogazioni H (Colore marrone, fascetta trasversale viola)

a) Interrogazione diretta ad un componente del Governo per sapere se è vero che sono stati sospesi i lavori di ripristino di due strade provinciali (cui corrispondono ad esempio 5000 voti).

b) Interrogazione diretta al Capo del Governo per sapere quanto devono ancora aspettare i cittadini dell'isola per ottenere l'energia elettrica. (cui corrispondono ad esempio 5000 voti).

c) Interrogazione rivolta al Governo per domandare se risulta vero quanto pubblicato su un giornale sul licenziamento dei medici dell'ospedale pediatrico di (cui corrispondono ad esempio 5000 voti).

d) Interrogazione rivolta al Capo del Governo per ottenere informazioni sulla mancanza di acqua in alcuni comuni (cui corrispondono ad esempio 5000 voti).

ATTIVITÀ DI INDIRIZZO POLITICO

Sono quattro le caselle 26 relative agli "Ordini del Giorno", che si distinguono per il colore I, e riguardano i seguenti argomenti:

1) Si impegna il Governo ad agire con urgenza per migliorare la sicurezza negli stabili adibiti a scuole pubbliche (5000 voti).

2) Si impegna il Governo a svolgere un'indagine sulla situazione finanziaria dei piccoli comuni (5000 voti).

3) Si impegna il Governo ad intervenire a favore delle famiglie danneggiate dal terremoto (5000 voti).

4) Si impegna il Governo a convocare una riunione dei Presidenti delle Regioni Meridionali per esaminare la crisi del settore agricolo (5000 voti).

Nell'attività parlamentare reale è consueto che il promotore di una iniziativa proponga ad un suo collega di firmare il documento o di dividerlo: questa scelta di compromesso permette al promotore dell'iniziativa di aumentare la possibilità che vada a buon fine ma lo costringe a spartire con lui i consensi che ottiene. Nel Gioco del Parlamento avviene virtualmente la stessa cosa: il giocatore deve raggiungere dei compromessi (accordi), quando si ferma su una casella la cui carta corrispondente è posseduta da altro giocatore, deve spartire con lui l'iniziativa parlamentare, pagando la quantità di voti indicata sulla carta. La stessa cosa capita al deputato vero che partecipa ad una seduta d'Aula ed esprime un voto

favorevole o sfavorevole su una iniziativa assunta da un suo collega.

Il mazzo di carte 14 "Iniziative parlamentari" è composto di 31 carte che ripropongono esattamente le caselle sulla Tavola (tipo di iniziativa parlamentare, valore della carta).

In fig.3 sono illustrati i due cartoncini 12 che individuano rispettivamente il "Controllore ed il "Legislatore". Detti cartoncini vengono utilizzati quando il giocatore-deputato possiede tutte le carte dello stesso colore (proposte di leggi o mozioni, o le interpellanze, ecc.). In questo caso il giocatore appone, sulle caselle relative, uno dei due cartoncini 12, a seconda che si tratti di proposte legislative o attività ispettiva (mozione, interpellanza, ecc...).

Come si vede in fig. 4, ogni giocatore dispone di un segnalino colorato 10, che servirà ad identificarlo nel percorso che sta compiendo.

La partenza del Gioco

Ogni giocatore, prima di iniziare il gioco, tira i dadi per stabilire l'ordine di partenza. Il numero più alto concede al giocatore di partire per primo. Prosegue il giocatore alla sua sinistra. I movimenti dei giocatori deputati sulla tavola sono determinati dai dadi.

Si parte dalla casella denominata Sessione Parlamentare

Dal mazzo di carte Iniziative Parlamentari ben mescolato si distribuiscono ai giocatori deputati alcune carte, da due ad un massimo di sei. Le carte concedono ad ogni giocatore l'opportunità di svolgere la sua attività parlamentare.

Ogni carta ha un valore che esprime i consensi popolari (in voti). Più importante è la carta che il giocatore deputato possiede, maggiore è la possibilità di acquisire voti.

La distribuzione della dotazione di Carte delle Iniziative parlamentari e di Buoni-voto può essere effettuata da un non giocatore o, in assenza, dal giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto ai dadi guadagnando il diritto di iniziare la partita.

Dopo aver mescolato il mazzo "Iniziative Parlamentari" ad ogni giocatore viene distribuita una dotazione iniziale che dipende dal numero dei giocatori. Le carte delle "Iniziative Parlamentari" sono parzialmente distribuite fra i giocatori prima dell'inizio del gioco. Quelle rimanenti possono essere acquisite durante la partita.

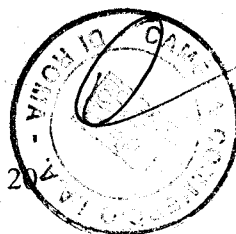
Il giocatore può acquisirle solo nel caso in cui si ferma sulla casella corrispondente.

Ogni giocatore-deputato dispone di Buoni voto. L'importo totale dei Buoni-voto distribuiti in parti uguali a ciascun giocatore dipende dal numero dei giocatori. In una preferita forma di realizzazione, la dotazione totale dei Buoni-voto ammonta a 2.400.000 voti, con tagli da

50.000, 25.000, 15.000, 10.000 e 5.000. Maggiore è il numero dei giocatori-deputato, minore sarà la dotazione dei Buoni-voto di ciascuno. Con sei giocatori, la dotazione di Buoni-voto sarà di 200 mila voti per ogni giocatore, con 5 giocatori, la dotazione aumenta di 50 mila voti, e così via fino a raggiungere il tetto massimo, in caso di partita fra due giocatori, di 400 mila voti a testa.

I giocatori potranno spendere il pacchetto di Buoni-voto in dotazione per svolgere le loro. Ciò che resta nel patrimonio comune disponibile verrà utilizzato nel corso della attività parlamentare.

In caso di esaurimento della dotazione di voti da parte del Patrimonio Comune il gioco si conclude e vince il giocatore che dispone del maggior numero di Voti espressi in Buoni e Iniziative parlamentari (su ogni carta è indicato il valore corrispettivo in Voti). I giocatori-deputati possono decidere la durata della partita. In questo caso, vince e diviene Presidente dell'Assemblea colui che a conclusione del tempo stabilito ha accumulato il maggior numero di voti espresso in Buoni e Iniziative parlamentari. Quando il penultimo giocatore deputato non possiede più voti, l'ultimo giocatore deputato vince la partita. Se la durata della partita non è stata stabilita, vince.



Maurizio SARPI
dello
Studio FERRARIO

RIVENDICAZIONI

1) Kit per un gioco da tavolo di simulazione con finalità ludico/didattiche, in cui i giocatori assumono il ruolo di deputati di un Parlamento virtuale e svolgono un'attività parlamentare, caratterizzato dal fatto di comprendere :

una tavola (6);

due dadi (8);

sei segnalini (10) riconoscibili fra loro, ad esempio di sei colori diversi;

trenta cartoncini (12), metà con la scritta "Legislatore" e metà con la scritta "Controllore";

un mazzo (14) di trentuno carte denominate "Iniziative Parlamentari";

un mazzo (16) di quarantuno carte denominate "Impedimenti";

un mazzo (18) di venticinque carte denominate "Consigli";

un mazzo (20) di trenta carte denominate "Regole", ed una pluralità di Buoni-voto (22) di taglio diverso che rappresentano nel gioco ciò che nella competizione elettorale sono i consensi elettorali.

2) Kit per un gioco da tavolo di simulazione come alla rivendicazione precedente caratterizzato dal fatto che la

tavola (6) è costituita da quarantotto caselle così suddivise:

quindici caselle "Proposte di legge", indicate con (24),

quindici caselle "Iniziative di Controllo", indicate con (26),

quattro caselle "Consigli", indicate con (28),

quattro caselle "Impedimenti", indicate con (30)

quattro caselle "Regole", indicate con (32)

quattro caselle "Attività parlamentare", indicate con (34)

due caselle "Voto in Aula", indicate con (36).

3) Kit per un gioco da tavolo di simulazione come alla rivendicazione precedente caratterizzato dal fatto che le caselle (34) denominate "Attività parlamentare" comprendono: una casella (34a), denominata "Sessione Parlamentare", che dà il via al gioco, una casella (34b), denominata "Seduta d'Aula sospesa", una (34c), denominata "Commissione legislativa in corso", e una (34d), denominata "Seduta Ispettiva".

4) Kit per un gioco da tavolo di simulazione come alla rivendicazione 2 caratterizzato dal fatto che le caselle (30) "Impedimenti" provocano ostacoli all'attività parlamentare del giocatore-deputato, le caselle (28) "Regole" impongono il rispetto delle regole parlamentari e

rappresentano un vantaggio per il giocatore-deputato, le caselle (32) , "Consigli" propongono al giocatore-deputato la possibilità di sfruttare un'opportunità scommettendo o meno su di essa.

5) Kit per un gioco da tavolo di simulazione come alla rivendicazione 2 caratterizzato dal fatto che alle caselle (30), (28) e (32) corrispondono i mazzi (16), (20) e (18), in cui ogni carta contiene una disposizione, un suggerimento o una informazione, e costituisce un ostacolo, un vantaggio o una opportunità per il giocatore-deputato.

6) Kit per un gioco da tavolo di simulazione come alla rivendicazione 2 caratterizzato dal fatto che le carte (14) "Iniziative Parlamentari" contengono le "Proposte di Legge" e le "Iniziative di Controllo" e corrispondono rispettivamente alle caselle (24) e (26) della tavola (6), presentando colori diversi a seconda della materia .

7) Kit per un gioco da tavolo di simulazione come alla rivendicazione 1 caratterizzato dal fatto che le carte (14) "Proposte di legge" hanno valori diversi, a seconda dell'argomento che affrontano e delle difficoltà che l'approvazione comporta.

8) Kit per un gioco da tavolo di simulazione con finalità ludico/didattiche, in cui i giocatori assumono il ruolo di deputati di un Parlamento virtuale e svolgono

un'attività parlamentare, come descritto ed illustrato
nelle allegate tavole di disegno.

Per i Richiedenti

Il Rappresentante

Maurizio SARPI
dello
Studio FERRARIO



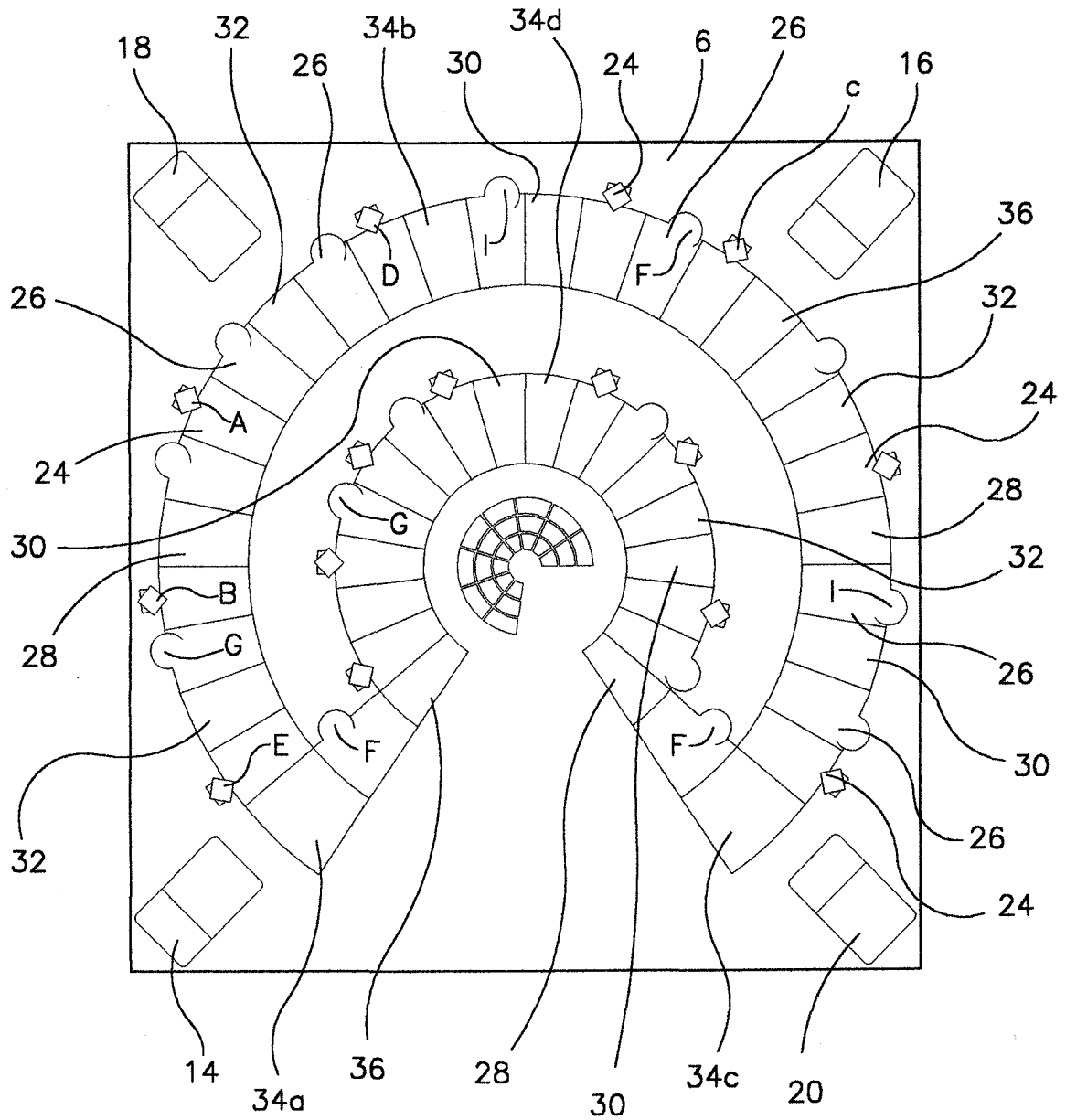


FIG. 1

Maurizio SARPI
dello
Studio FERRARIO

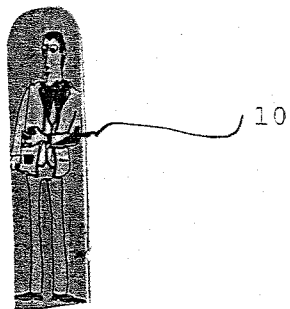


Fig. 2

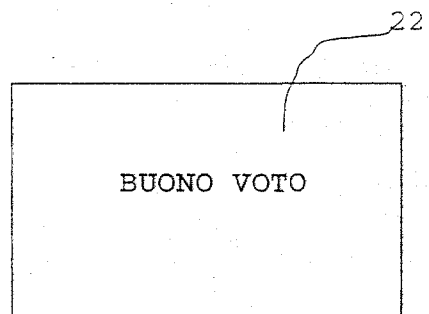


Fig. 4

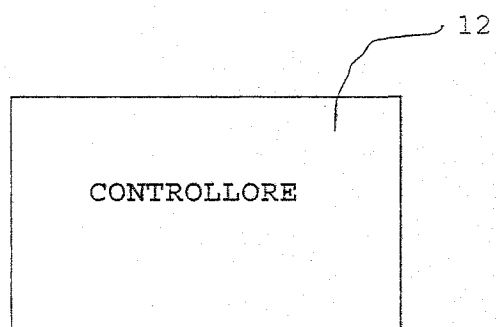
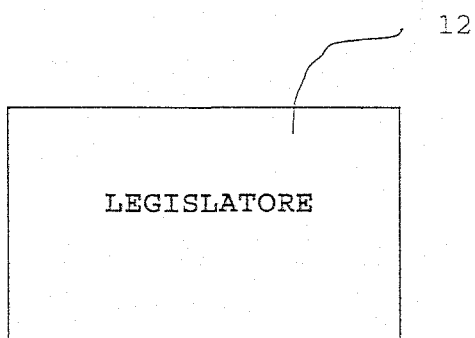


Fig. 3

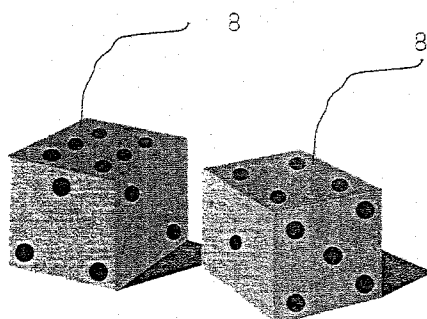


Fig. 5

Maurizio SARPI
dello
Studio FERRARIO