



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI CAMERINO

SCUOLA DI ARCHITETTURA E DESIGN “E. VITTORIA”

CORSO DI LAUREA IN

.....DISEGNO INDUSTRIALE E AMBIENTALE.....

TITOLO DELLA TESI

.....Giocare oltre la vista: analisi e sviluppo di un gioco da tavolo
.....inclusivo per la disabilità visiva
.....

Laureando/a

Nome.....Leonardo Russo.....

Firma..........

Relatore

Nome.....Prof. Arch.Luca Bradini.....

Firma..........

Se presente eventuale Correlatore indicarne nominativo/i

.....
.....

ANNO ACCADEMICO

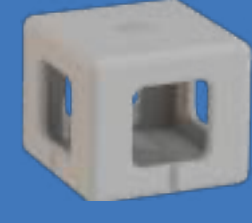
2024 - 2025

.....





X1
MP3



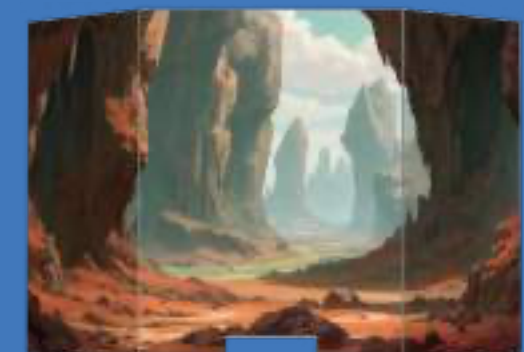
X112
Mattoncini



X4
Basi



X1
Sacchetto



X4
Pannelli



Blind
Friendly



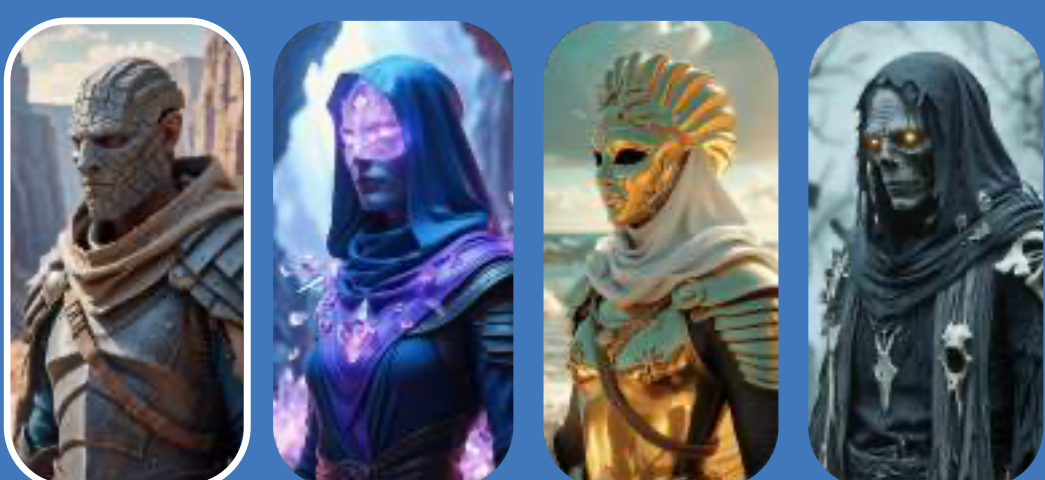
Colorblind
Friendly



REGOLAMENTO

Preparazione

Scelta del Reame



Setup



Mischiaggio

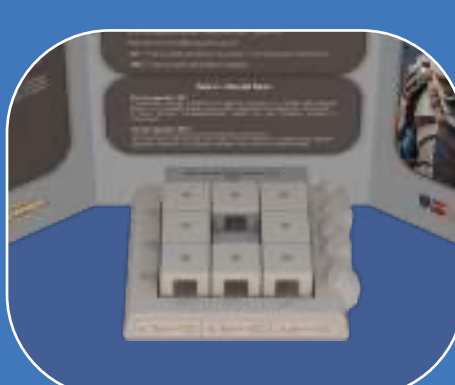


Inizio



Regole di Costruzione

1° Livello



8 Mattoncini

2° Livello



16 Mattoncini

3° Livello

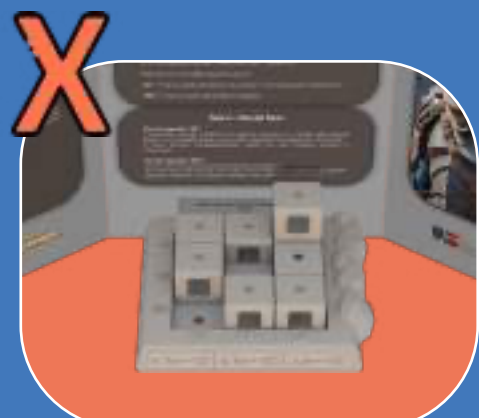


24 Mattoncini

4° Livello



32 Mattoncini



I Mattoncini si posizionano su caselle libere, solo sopra livelli completi e Bloccati, i cui pezzi non sono più sottraibili.

Bonus Costruzione

Tris



Bonus +1 Mattoncino

Double Tris

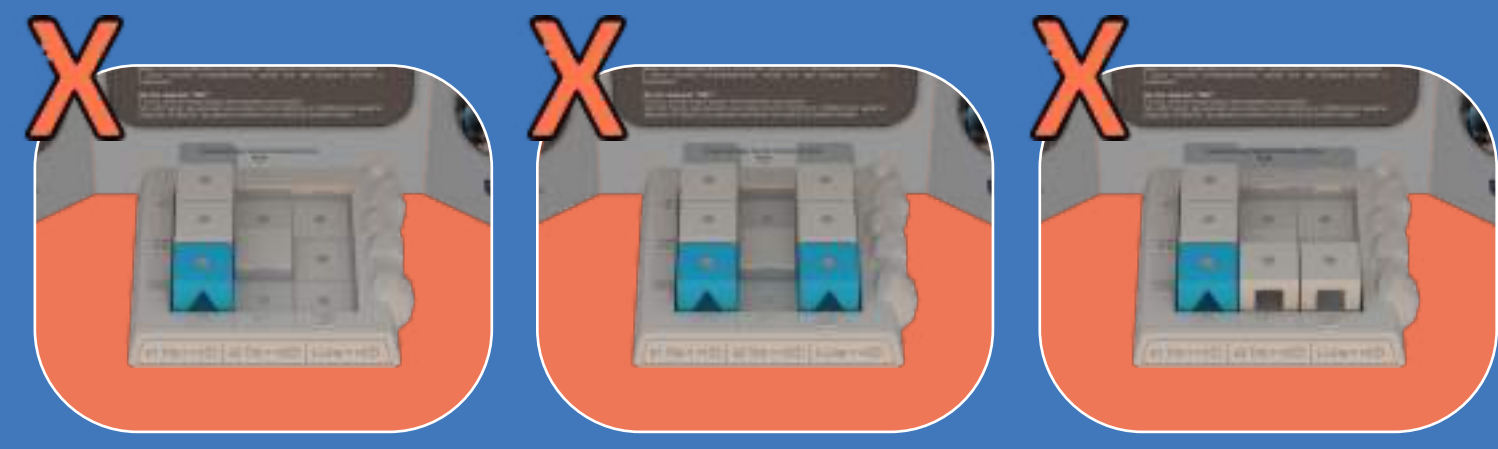


Bonus +2 Mattoncino

L-Line



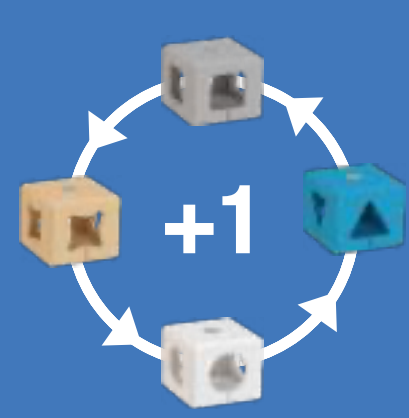
Bonus +3 Mattoncino



Le seguenti combinazioni di Mattoncini non saranno da considerarsi come Bonus

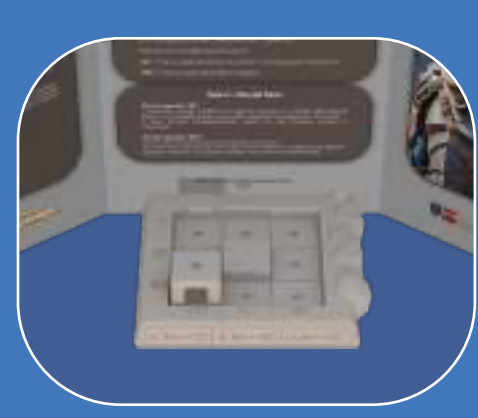
Svolgimento del Turno

Pesca



Pesca un Mattoncino dal Sacchetto.
(+ eventuali Bonus)

Posizionamento



Piazza un Mattoncino in una casella libera della tua Base.

Fine Turno

Ogni avversario ha una possibilità di indovinare dove hai piazzato il Mattoncino.



La casella dichiarata è quella in cui hai piazzato il Mattoncino.
L'avversario ruba il Mattoncino e lo piazza nella sua Base; il turno termina subito.



La casella dichiarata è sbagliata.
Il turno di indovinare passa all'avversario successivo.
Se tutti hanno tentato, il turno passa ed il Mattoncino si Blocca.

Fine Partita



Il primo a completare la propria struttura vince !

* Il regolamento esteso e completo è consultabile all'interno del dossier di ricerca di Castealer.

Sistema Braille Integrato

L'utilizzo del Braille su componenti chiave permette ai giocatori non vedenti di orientarsi nel gioco in completa autonomia.

Packaging Ergonomico

L'organizzazione interna della scatola consente un'estrazione guidata e un facile riconfezionamento, evitando confusione o perdita di componenti.

Dimensioni Ottimizzate

Ogni componente è stato progettato con misure adatte alla presa, alla distinzione tattile e all'usabilità, anche in assenza di vista.

Equità Vedenti e Non

Le meccaniche di gioco sono bilanciate in modo che nessun giocatore abbia un vantaggio in base alla propria capacità visiva.

Info Nascosta

L'uso dei pannelli e del posizionamento segreto rende le strategie invisibili, garantendo pari opportunità di vittoria.

Tutti gli Elementi Tattili

Ogni elemento necessario per giocare e vincere è stato progettato in rilievo e tridimensionalmente, consentendo una lettura tattile chiara, immediata e autonoma.

Texture Tattili Distintive

Le Basi e i Mattoncini presentano texture uniche per essere facilmente riconoscibili al tatto.

Magneti per Stabilità e Allineamento

I Mattoncini e le Basi contengono magneti che facilitano l'incastro automatico, evitano cadute accidentali e garantiscono un'esperienza più fluida e sicura.

Regolamento Audio

Il regolamento è registrato in un file audio incluso nella scatola, riproducibile direttamente grazie al lettore MP3 attivato all'apertura.

Colori a Scopo Decorativo

Le scelte cromatiche sono pensate solo per arricchire l'esperienza visiva dei giocatori vedenti e non influiscono sulle dinamiche di gioco.

Illustrazioni Non Funzionali

Le immagini arricchiscono l'estetica e la narrazione ma non sono necessarie per giocare o vincere.

Testi Visivi Secondari

Le scritte presenti nel gioco sono pensate per integrare il tema e l'esperienza, ma non determinano alcuna informazione essenziale.

Simmetria e modularità

Tutti i componenti di gioco sono stati progettati con forme simmetriche e modulari per evitare disorientamento tattile e garantire un'interazione fluida, sicura e senza ambiguità.

Icone Blind Friendly

Icone grafiche presenti sul packaging segnalano che il gioco è accessibile anche ai non vedenti, favorendone la condivisione e la diffusione.

PROGETTAZIONE

Evoluzione della Base Piazzamento

Partenza

La griglia 3x3 di Tic Tac Toe è stata reinterpretata in una base solida e tridimensionale, adatta alla costruzione multilivello.

Coordinate

Sono stati inseriti numeri (1-3) e lettere (X-Z) per identificare facilmente ogni casella durante il gioco.

Casella centrale

La casella 2Y è stata sollevata e resa inutilizzabile per creare uno spazio ergonomico per il recupero dei Mattoncini.

Magneti

Angoli smussati e alloggi magnetici migliorano la presa, la stabilità dei pezzi e l'esperienza tattile.

Alloggio Pannello

È stata aggiunta una fessura frontale con freccia in rilievo per inserire correttamente il pannello copristruttura.

Rifinitura

Ogni base è differenziata da una texture unica per supportare l'identità dei Reami.

Evoluzione dei Mattoncini

Partenza

Struttura di Santirini

Modularità

Il blocco singolo è stato semplificato per diventare modulare, più leggibile al tatto e dotato di un incastro per l'impilamento verticale.

Proporzioni

Il cubo è stato compattato da 30 a 25 mm per migliorare la stabilità strutturale durante la sovrapposizione.

Identità tattile

Ogni Mattoncino è stato associato a una forma e un colore distintivi, in linea con la base e il pannello del proprio Reame.

Magneti

L'incastro fisico è stato sostituito da magneti, che guidano il corretto allineamento e impediscono cadute accidentali.

Rifinitura

Viene aggiunto un segno per distinguere il verso. Le superfici sono state smussate.

Evoluzione del Pannello Frontale

Partenza

Il pannello prende spunto da Battaglia Navale, dove un divisorio verticale mantiene segreti i campi di gioco.

Pannello

Un semplice rettangolo da 180 mm si è rivelato insufficiente: un avversario alto riusciva a vedere la base.

Interferenza

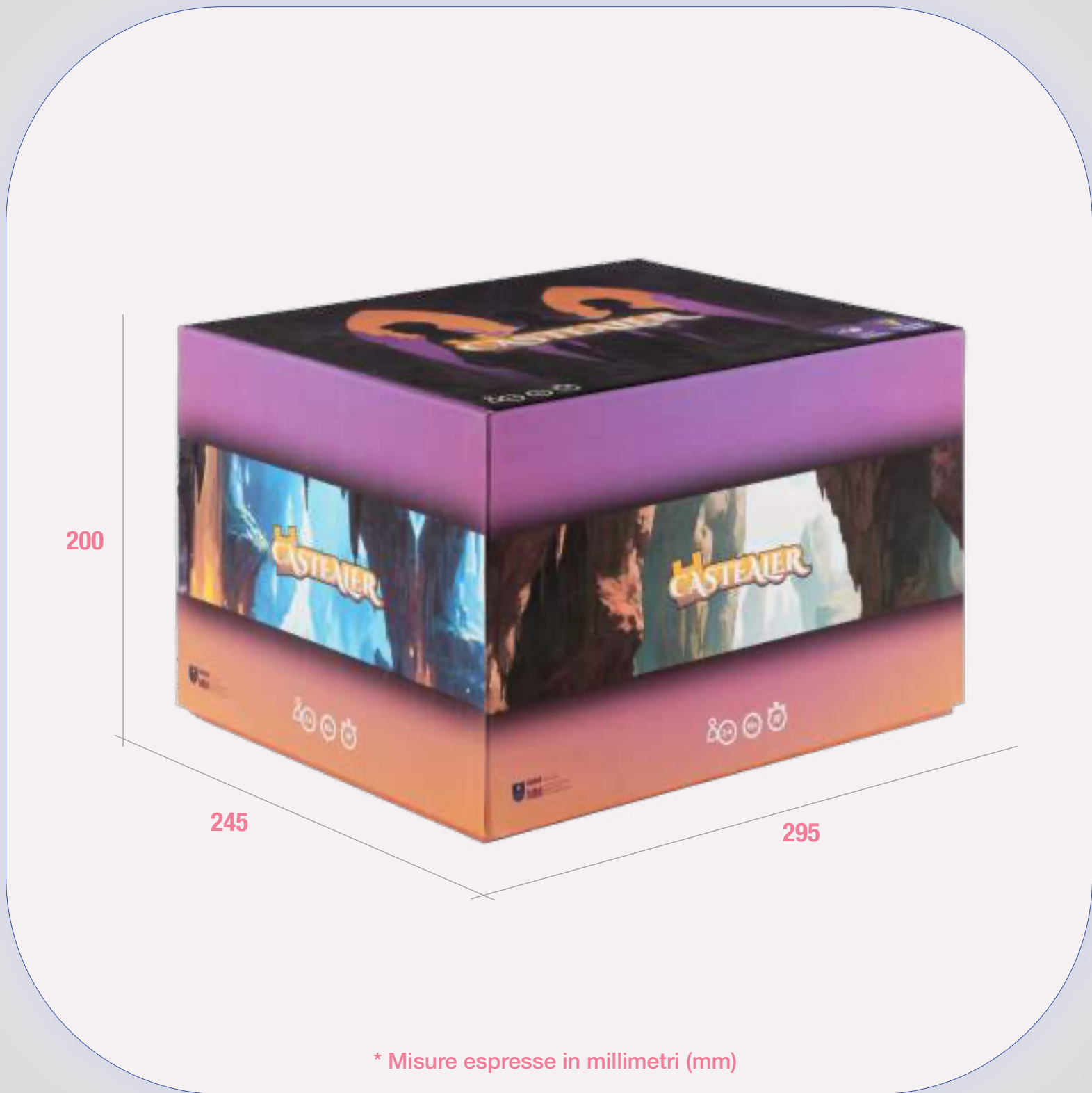
Dopo vari test, si è definita l'altezza per schermare completamente la visuale.

Ali laterali

Sono state aggiunte estensioni pieghevoli ai lati per proteggere anche dai giocatori vicini.

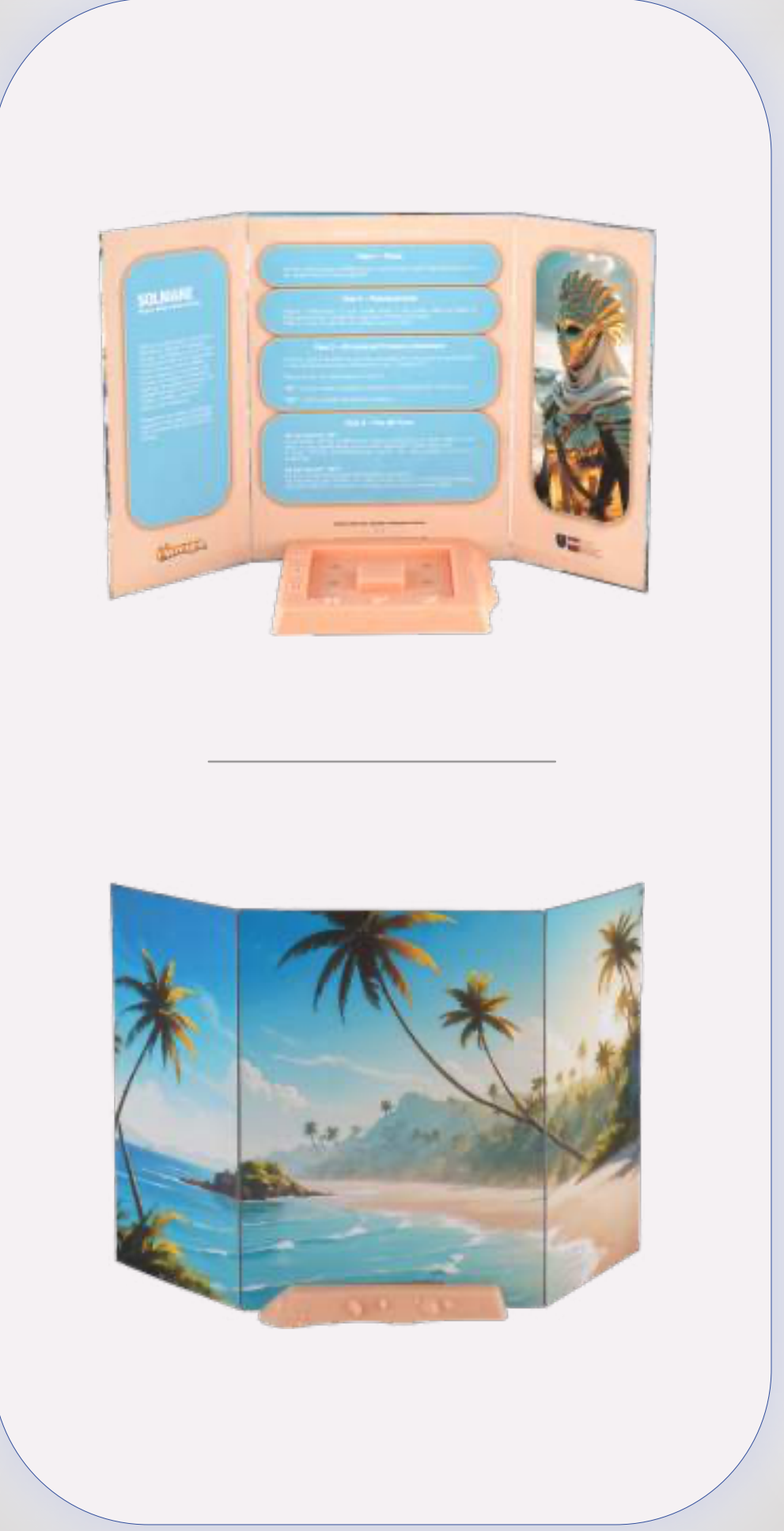
Grafiche

Il pannello è stato decorato con grafiche coerenti con i Reami.



PROTOTIPO FINALE

La tavola presenta una selezione di immagini del prototipo completo di Castealer, mostrando l'organizzazione interna della scatola, il sistema di sollevamento dei mattoncini e il posizionamento delle basi con i pannelli. Ogni elemento è progettato per garantire accessibilità, ordine e facilità d'uso, secondo principi di ergonomia e inclusività.



W
CASTEALIER

Dossier di ricerca

TITOLO DELLA TESI:

Giocare oltre la vista: analisi e sviluppo di un gioco da tavolo inclusivo per la disabilità visiva

Corso di Laurea Triennale in Disegno Industriale e Ambientale
A.A. 2024/2025

Relatore: Prof. Arch. Luca Bradini

Laureando: Leonardo Russo



Abstract

Castealer è un gioco da tavolo astratto tridimensionale progettato per offrire un'esperienza competitiva, immersiva e fortemente inclusiva. Interamente ideato per essere accessibile anche a persone cieche e ipovedenti, combina design ergonomico, materiali studiati e componenti interattivi ad alto impatto visivo e tattile. Il progetto si distingue per la cura nei dettagli, l'equilibrio tra forma e funzione e l'introduzione di soluzioni tecniche pensate per garantire equità, riconoscibilità e coinvolgimento. Castealer è un prodotto ludico che mira a innovare il panorama del gioco da tavolo con un'identità forte e un linguaggio accessibile a tutti.

Sommario

CAPITOLO 1 - Il gioco

1.1 Definizione di gioco	2
1.2 Elementi essenziali del gioco	3
1.3 Storia del gioco attraverso le epoche	5
1.3.1 Preistoria e Antichità	6
1.3.2 Medioevo e Rinascimento	7
1.3.3 Periodo moderno	8
1.4 Teorie sul gioco: Johan Huizinga e Roger Caillois	9
1.5 Il gioco nel mondo contemporaneo	11
1.5.1 Il gioco come strumento di socializzazione	12
1.5.2 Impatti psicologici del gioco	13
1.5.3 Il gioco nel contesto lavorativo	14
1.5.4 Gioco e sostenibilità ambientale	15
1.5.5 Effetti negativi del gioco	16

CAPITOLO 2 - Classificazione e tipologie di gioco

2.1 Obiettivo	19
2.2 Durata	20
2.3 Età	21
2.4 Tipo di interazione	22
2.5 Abilità richieste	23
2.6 Strumenti utilizzati	24

CAPITOLO 3 - Il gioco da tavolo

3.1 Definizione di gioco da tavolo	26
3.2 Storia del gioco da tavolo	27
3.2.1 Civiltà antiche	28
3.2.2 Età classica e Medioevo	29

3.2.3 Rinascimento ed età moderna	30
3.2.4 XX secolo	31
3.2.5 Anni '70 e '80	32
3.2.6 Anni '90	33
3.2.7 XXI secolo	34
3.3 I giochi da tavolo più venduti di sempre	35
3.4 Aspetti accomunativi dei giochi da tavolo	37
3.5 Differenza fra: tipologie di giochi e meccaniche	41
3.6 Diverse tipologie di giochi da tavolo	43
3.7 Meccaniche nei giochi da tavolo	47

CAPITOLO 4 - Inclusività e accessibilità nel gioco

4.1 Definizione di inclusività	52
4.2 Perché l'inclusività è fondamentale?	54
4.3 Come rendere un gioco più inclusivo?	—
4.3.1 Ricerca e coinvolgimento degli utenti	55
4.3.2 Accessibilità universale	56
4.3.3 Rappresentazione inclusiva	57
4.3.4 Adattabilità e flessibilità delle regole	58
4.3.5 Inclusione economica e culturale	59
4.3.6 Community e interazione sicura	60
4.4 Giochi da tavolo per tutte le età	61

CAPITOLO 5 - Introduzione alla disabilità visiva

5.1 Disabilità visiva: definizioni e variabilità	66
5.2 Disabilità visiva e giochi da tavolo	67
5.3 Guida alla lettura del capitolo	68
5.4 Barriere di tutti i giorni e possibili soluzioni	69
5.5 Analisi di mercato: giochi da tavolo inclusivi	79

CAPITOLO 6 - Castealer – REGOLAMENTO

6.1 Presentazione del gioco	84
6.2 Requisiti di gioco	85
6.3 Inclusività nel gioco	86
6.4 Componenti della scatola	87
6.5 Preparazione	91
6.6 Regole di costruzione	103
6.7 Bonus costruzione	107
6.8 Svolgimento del turno	111
6.9 Fine della partita	114

CAPITOLO 7 - Castealer – PROGETTAZIONE

7.1 Obiettivi del progetto	117
7.2 Spunti e riferimenti	119
7.3 Meccaniche utilizzate in Castealer	120
7.4 Tic Tac Toe	121
7.4.1 Elementi ispiratori e comparazione	122
7.4.2 Evoluzione della base piazzamento	123
7.4.3 Volume di ingombro	125
7.4.4 Disegno tecnico	126
7.5 Santorini	129
7.5.1 Elementi ispiratori e comparazione	130
7.5.2 Evoluzione dei mattoncini	131
7.5.3 Disegno tecnico	133
7.5.4 Introduzione alla stampa 3D	135
7.5.5 Scelta della tecnologia	137
7.5.6 MSLA nel dettaglio	138
7.5.7 Scelta e tipologie di resina	141
7.5.8 Processo di stampa	142
7.5.9 Fotografie del processo produttivo	145

7.6 Battaglia Navale	147
7.6.1 Elementi ispiratori e comparazione	148
7.6.2 Evoluzione del pannello frontale	149
7.6.3 Disegno tecnico	151
7.6.4 Legenda delle grafiche	153
7.6.5 Grafiche dei pannelli frontali	155
7.6.6 Processo di lavorazione dei pannelli	163
7.6.7 Fotografie del processo produttivo	165
7.7 Introduzione al mondo degli imballaggi	167
7.7.1 Studio degli ingombri	171
7.7.2 Disegno tecnico	181
7.7.3 Legenda delle grafiche	189
7.7.4 Grafiche della scatola	193
7.7.5 Processo di lavorazione della scatola	197
7.7.6 Fotografie del processo produttivo	199
7.7.7 Processo di lavorazione dei separatori	201
7.7.8 Fotografie del processo produttivo	203
7.8 Studio del logo Castealer	205
7.8.1 Significato del nome	206
7.8.2 Prove font e colori	207
7.8.3 Font utilizzato	209
7.8.4 Colori utilizzati	210
7.8.5 Guida del logo	211
7.9 Caratteristiche per l'inclusività	215
7.10 Report fotografico del prototipo	221

CAPITOLO 8 - Conclusioni

8.1 Considerazioni finali
8.2 Prospettive di sviluppo
8.3 Bibliografia
8.4 Ringraziamenti



Il gioco

Definizione

Il gioco è un'attività volontaria, strutturata o libera, caratterizzata da regole o convenzioni, che ha come obiettivo il divertimento, l'interazione sociale o lo sviluppo di abilità cognitive, fisiche ed emotive. È un'attività che stimola creatività e immaginazione, promuovendo l'apprendimento e il benessere, e può coinvolgere sia individui che gruppi in un contesto di sfida o collaborazione.

Elementi essenziali del gioco



Libertà di partecipazione

Il gioco è un'attività scelta volontariamente e non imposta.



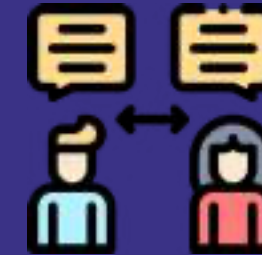
Regole

Strutture e linee guida che definiscono i limiti e le dinamiche dell'attività, regolando il comportamento dei partecipanti.



Obiettivi

Scopi o traguardi che i giocatori cercano di raggiungere, che possono variare dalla vittoria alla risoluzione di sfide.



Interazione

Relazioni tra i giocatori o tra i giocatori e l'ambiente, favorendo collaborazione, competizione o scambio di informazioni.



Divertimento

Un'esperienza di piacere o soddisfazione derivante dall'attività che motiva e coinvolge i partecipanti.



Sfida

Livello di difficoltà o incertezza che stimola il giocatore a sviluppare strategie o abilità per superare ostacoli o raggiungere l'obiettivo.

Storia del gioco attraverso le epoche

Il gioco accompagna l'essere umano fin dalle origini, come espressione istintiva, culturale e creativa. Da attività rituale o educativa nelle società antiche, è diventato nel tempo strumento di apprendimento, relazione e libertà. Oggi il gioco si evolve in molte forme: fisiche, digitali, inclusive, ma resta sempre un bisogno universale.



Preistoria e Antichità

circa 40000 anni fa

3500 a.C.

2600 a.C.

2000 a.C.

1000 a.C.

Giochi preistorici

Resti archeologici mostrano l'uso di **ossa e pietre** in giochi che avevano anche significato simbolico o rituale.

Antico Egitto

Giochi come il **Senet e Mehen** erano legati a simbolismi religiosi e strategia.

Antica Mesopotamia

Il **Gioco Reale di Ur** era un gioco da tavolo strategico simile al backgammon.

Giochi in Asia

Il **Go** (2000 a.C.) in Cina e il **Chaturanga** (precursore degli scacchi) in India erano importanti giochi strategici.

Civiltà classiche

In Grecia, i giochi erano usati per educare e divertire, con eventi come i **Giochi Olimpici**. A Roma, oltre ai giochi sportivi, erano già popolari giochi da tavolo con i dadi.

Medioevo e Rinascimento

Periodo moderno

500 - 1450 d.C.

1450 - 1600 d.C.

XIX Secolo

XX Secolo

XXI Secolo

Tornei cavallereschi

I **tornei cavallereschi** erano una forma di gioco che permetteva ai nobili di esercitarsi per la guerra attraverso competizioni regolamentate.

Gioco della palla

Il **gioco della palla**, precursore del calcio e di altri sport moderni, era praticato in diverse forme in Europa. Uno di questi giochi era il calcio storico fiorentino nato in Italia.

Giochi di dadi

Anche i **giochi di dadi** erano comuni, specialmente tra soldati e viandanti, spesso usati per passare il tempo e a volte per scommesse.

Evoluzione dei giochi da tavolo

Il **gioco degli scacchi** si diffuse in tutta Europa dal mondo islamico, divenendo uno dei giochi da tavolo più apprezzati.

Giochi di carte

Il **gioco di carte**, introdotto in Europa dai mercanti arabi, divenne popolare in tutto il continente. **Tarocchi** e altri giochi di carte cominciarono a svilupparsi in Italia e Francia.

Giochi all'aperto

I giochi all'aperto e gli sport cominciarono a guadagnare importanza. Le prime organizzazioni sportive vennero fondate per regolamentare sport come il **calcio**, il **cricket** e il **rugby**.

Nascita dei giochi da tavolo moderni

Con l'industrializzazione la produzione di giochi divenne più accessibile, con titoli come il **Monopoly** (1904).

Giochi di ruolo

Nel 1974 **Dungeons & Dragons** rivoluzionò il mondo del gioco, combinando narrazione, strategia e interazione sociale, divenne estremamente popolare e creò un genere a sé stante.

Videogiochi

Gli anni '70 e '80 videro la nascita dei primi videogiochi, con titoli come **Pong** (1972), **Space Invaders** (1978), e **Pac-Man** (1980).

eSports e Realtà Virtuale

Nascono gli **eSports**, competizioni a livello professionale, in cui giocatori o squadre si sfidano in tornei. Sviluppo della **Realtà Virtuale** applicata ai giochi, con dispositivi come Oculus Rift.

Johan Huizinga

storico e linguista olandese
1872 - 1945



Nel 1938, con la pubblicazione del saggio *Homo Ludens*, si iniziò a dare una nuova importanza al ruolo del gioco nella società.

Nel saggio si affermava per la prima volta che **il gioco** non è solo un'attività secondaria, ma è **alla base delle principali espressioni umane**, come: arte, scienza e religione.

Si sottolineava inoltre che l'istinto del gioco è comune a tutte le persone, indipendentemente da dove vivano o dal loro livello culturale.

Oggi, molti studiosi concordano sul fatto che **il gioco sia un bisogno naturale**, condiviso anche con gli animali, e che sia utile per contrastare noia e depressione in ogni fase della vita.

Roger Caillois

sociologo e critico culturale francese
1913 - 1978



Nel 1958 pubblicherà il libro *Les Jeux et les Hommes* dove verrà proposta per la prima volta una classificazione dei giochi.

Secondo Caillois, **gli elementi costitutivi di un gioco sono essenzialmente quattro: la competizione, la fortuna, il mascheramento e il senso di vertigine.**

Esistono dei giochi in cui una di queste caratteristiche prevale sulle altre, come per esempio la competizione negli scacchi e negli incontri sportivi; la fortuna nel gioco dell'oca e nella tombola; il mascheramento nella recitazione e nei travestimenti; il senso di vertigine nella giostra e nelle montagne russe. In genere, però, le caratteristiche di ogni altro tipo di gioco possono essere ottenute da un'adeguata miscelazione di alcune di queste quattro componenti primarie.

Il gioco nel mondo contemporaneo



Nel mondo contemporaneo il gioco è presente in molte forme, da quello digitale a quello da tavolo.

Non è solo svago, ma anche strumento di apprendimento, espressione e relazione.

In un'epoca iperconnessa, il gioco resta un linguaggio universale che unisce le persone e stimola la creatività e la coesione sociale.

Il gioco come strumento di socializzazione



Il gioco facilita l'interazione e la cooperazione tra individui, promuovendo la comunicazione e la fiducia reciproca. Supera barriere sociali e culturali, creando un terreno condiviso per collaborare verso obiettivi comuni.

Costruzione di comunità :

molti giochi permettono ai giocatori di creare e gestire comunità virtuali, promuovendo il senso di appartenenza e collaborazione.

Evoluzione delle relazioni :

attraverso competizione o cooperazione, rafforza le relazioni e il senso di appartenenza, rendendolo uno strumento efficace di coesione sociale.



Impatti psicologici del gioco

Dal punto di vista psicologico, il gioco permette di esplorare ruoli sociali, imparare regole e dinamiche di gruppo in un ambiente protetto, stimolando l'empatia e l'inclusione.

Miglioramento delle abilità cognitive :

giochi come puzzle o di strategia migliorano memoria, attenzione e capacità di problem-solving.

Apprendimento e Motivazione :

i giochi educativi e i serious games possono migliorare l'apprendimento e la motivazione, rendendo l'acquisizione di nuove competenze più piacevole.

Nei bambini, aiuta anche lo sviluppo della comprensione delle norme sociali.



Il gioco nel contesto lavorativo

Il Mercato Globale dei videogiochi è uno dei settori più in crescita, con un valore che ha superato i 150 miliardi di dollari nel 2020.

Team building :

in ambito professionale, l'utilizzo di giochi e attività ludiche, facilita l'integrazione tra colleghi, creando legami più forti e migliorando la produttività e il benessere organizzativo.

Nuove professioni :

l'industria del gioco ha creato una vasta gamma di nuove professioni, dai designer di giochi agli sviluppatori di software, dagli artisti digitali ai gestori di community online.



Gioco e sostenibilità ambientale

Il gioco ha il potenziale di essere non solo uno strumento di intrattenimento, ma anche un potente mezzo di sensibilizzazione e azione per la sostenibilità ambientale.

Educazione ambientale :

alcuni giochi spingono i giocatori a riflettere sulle conseguenze delle loro azioni in un ecosistema virtuale, contribuendo così a una maggiore consapevolezza ambientale.

Collaborazione con Enti Ecologici :

esistono partnership tra case di sviluppo e organizzazioni ambientali per integrare temi ecologici e promuovere campagne a favore della sostenibilità.



Effetti negativi del gioco

Isolamento Sociale :

l'uso eccessivo di giochi può portare a isolamento sociale e difficoltà nel mantenere relazioni nel mondo reale.

Dipendenza :

il fenomeno della dipendenza è una delle critiche più forti rivolte ai giocatori, con impatti negativi sulla salute mentale e fisica.

Cyberbullismo :

in molti giochi online e multiplayer, il cyberbullismo è un problema crescente che richiede regolamentazioni e moderazioni efficaci.

Aggressività :

alcuni studi hanno sollevato preoccupazioni sugli effetti dei giochi violenti, sebbene la ricerca sia ancora inconcludente e dibattuta.



Classificazione e tipologie di gioco

Il gioco può essere categorizzato secondo una varietà di elementi che ne definiscono la struttura, gli obiettivi e le modalità di partecipazione.

Di seguito saranno illustrate alcune possibili categorizzazioni per comprendere meglio la complessità di questo mondo.

Categorizzazione del gioco per :

Obiettivo



Competitivo

L'obiettivo è vincere contro altri giocatori o squadre, come nel **gioco degli scacchi**.



Ricreativo

L'obiettivo principale è il divertimento, senza una vera e propria competizione, come nel videogioco "**Minecraft**".



Cooperativo

I giocatori lavorano insieme per raggiungere un obiettivo comune, come nella **pallanuoto**.

Categorizzazione del gioco per :

Durata



Giochi brevi

Giochi che possono essere completati in poco tempo, come il gioco della "**Campana**".



Giochi di lunga durata

Giochi che possono durare ore o a volte giorni come nel caso il gioco di ruolo "**D&D**".

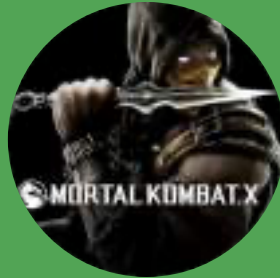
Categorizzazione del gioco per :

Età



Giochi per bambini

Giochi Progettati specificamente per lo sviluppo e il divertimento dei più piccoli, come il "Nascondino".



Giochi per adulti

Giochi che potrebbero includere temi più complessi o adatti a una fascia di età più matura, come "Mortal Kombat".



Giochi per tutte le età

Giochi che possono essere giocati in tutte le fasce di età, come ad esempio il gioco "Memory".

Categorizzazione del gioco per :

Tipo di interazione



Gioco individuale

In cui si gioca da soli, come i **puzzle** o i **solitari**.



Gioco di squadra

In cui i giocatori cooperano in gruppi per competere contro altre squadre, come la **pallacanestro**.

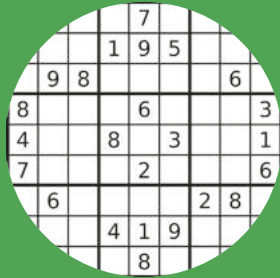


Multigiocatore competitivo

Dove ogni giocatore gioca per sé e compete con altri, come nel gioco da tavolo "Risiko".

Categorizzazione del gioco per :

Abilità richieste



Abilità mentale

Giochi che richiedono strategia, memoria o risoluzione di problemi, come in “**Sudoku**” o “**Trivial Pursuit**”.



Abilità fisica

Giochi che richiedono forza, coordinazione o velocità, come nel **tiro della fune**.



Fortuna o Casualità

Giochi in cui il risultato dipende principalmente dal caso, come il “**Gioco dell'Oca**”.



Giochi analogici

Giochi dove vengono utilizzati strumenti materici quali carte, dadi, tavole, mattoncini e/o pedine. Un esempio sono i “**Lego**”.



Giochi digitali

Videogiochi o giochi online, giocati su computer, console o smartphone, come “**Rainbow Six Siege**”.



Giochi senza strumenti

Giochi che non richiedono strumenti specifici e che possono essere praticati tramite gesti, parole e immaginazione.



I giochi da tavolo sono attività ludiche che si svolgono su un piano di gioco (come un tavolo per l'appunto), con l'impiego di componenti fisici come tabelloni, carte, dadi, pedine o segnalini. Essi coinvolgono due o più partecipanti e si basano su regole condivise. Le caratteristiche principali includono l'interazione sociale, la competizione o cooperazione tra giocatori, e una struttura di gioco che può variare da semplice a complessa.

Storia del gioco da tavolo

Civiltà antiche

I giochi da tavolo riflettono valori culturali, potere sociale, tecnologia e aspirazioni dell'epoca: da strumenti divinatori a strumenti educativi, fino a forme di intrattenimento sofisticato e comunitario .

3500 - 3100 a.C.



Senet

Le tracce più antiche risalgono all'**antico Egitto** con il Senet. Era considerato un rito simbolico legato al viaggio nell'aldilà. Le regole precise sono parzialmente ricostruite, ma coinvolgevano il movimento di pedine su una plancia 10x3 caselle tramite il lancio di bastoncini o dadi.

2600 - 2400 a.C.



Gioco Reale di Ur

Gioco **mesopotamico** con una plancia composta da 20 caselle. Due giocatori muovono pedine seguendo il tiro di dadi tetraedrici. È uno dei più antichi giochi da tavolo conosciuti con elementi di strategia e fortuna.

2000 - 500 a.C.



Go

Gioco astratto **cinese** in cui due giocatori piazzano pedine (pietre) su una griglia con l'obiettivo di controllare più territorio possibile. Caratterizzato da regole semplici ma da una profondità strategica estremamente complessa.

Età classica e Medioevo

VIII sec. a.C. - XV sec. d.C.



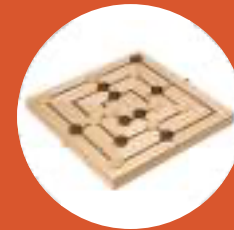
Petteia

Gioco da tavolo greco simile agli scacchi. Due giocatori muovono pedine su una griglia cercando di catturare quelle avversarie attraverso l'accerchiamento. Era popolare nell'**antica Grecia** e considerato utile per sviluppare strategia e tattica.



Ludus Latrunculorum

Gioco **romano** derivato dalla Petteia, spesso tradotto come "gioco dei mercenari". Simile a un gioco di strategia tattica con pedine che si muovono e catturano l'avversario. Diffuso tra soldati e civili, aveva anche funzione educativa e militare.



Nine Men's Morris

Gioco astratto medievale diffuso in **Europa** per due giocatori, in cui si piazzano e muovono pedine su un tavoliere con tre quadrati concentrici. L'obiettivo è formare file di tre pedine per rimuovere quelle avversarie.



Tafl / Hnefatafl

Gioco da tavolo vichingo asimmetrico: un giocatore guida un re che deve fuggire, l'altro gli attaccanti. Le pedine si muovono ortogonalmente e catturano per accerchiamento. Diffuso in Scandinavia e in **Inghilterra**.

Rinascimento ed età moderna

XVI - XVII sec.



Gioco dell'Oca

Nato in **Italia** tra il XVI e XVII secolo, è un gioco di percorso dove i giocatori avanzano su una tavola a spirale lanciando i dadi. Basato principalmente sulla fortuna, il gioco spesso includeva caselle con significati morali o didattici, riflettendo valori sociali dell'epoca.

1843



The Mansion of Happiness

Pubblicato nel 1843, è uno dei primi giochi da tavolo educativi **americani**. I giocatori avanzano su un percorso verso la "Mansion of Happiness" imparando valori morali come la virtù e il comportamento corretto attraverso caselle che premiavano o punivano azioni etiche.

1860



The Game of Life

Creato da Milton Bradley, è un gioco di percorso che simula le fasi della vita, con scelte e conseguenze legate a carriera, famiglia e ricchezza. Introdusse l'idea di gioco come riflesso della vita reale, combinando fortuna e decisioni strategiche.

XX secolo - La produzione di massa

1935



Monopoly

Gioco di compravendita immobiliare dove i giocatori acquistano proprietà, costruiscono case e hotel, e cercano di far fallire gli avversari tramite affitti e strategie finanziarie.

1948



Scarabeo

Gioco di parole in cui i giocatori formano termini su una griglia utilizzando tessere con lettere di diverso valore. Combina abilità linguistica e strategia ed è molto apprezzato per il suo aspetto educativo.

1949



Cluedo

Gioco di deduzione in cui i partecipanti devono scoprire chi ha commesso un omicidio, con quale arma e in quale stanza di una villa. Richiede capacità logiche e di investigazione.

1957



Risiko

Gioco di strategia dove i giocatori controllano eserciti per dominare il mondo tramite battaglie e alleanze. Si basa su pianificazione a lungo termine, fortuna nei dadi e negoziazioni.

Anni '70 e '80 - GDR e Wargames

1974



Dungeons & Dragons

Considerato il primo gioco di ruolo (GDR) moderno, Dungeons & Dragons introduce la narrazione collaborativa, il gioco di ruolo interpretativo, l'uso di miniature e regole flessibili e modulabili. I giocatori creano personaggi e vivono avventure guidate da un narratore (Dungeons Master), rendendo il gioco altamente personalizzabile e immersivo.

1977



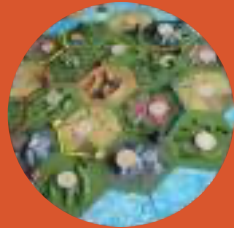
Squad Leader

Squad Leader è il wargame più famoso degli anni '70-'80. Simula tattiche della Seconda Guerra Mondiale con regole dettagliate e realismo, diventando un punto di riferimento nel genere e influenzando molti giochi successivi.

Anni '90 – Rivoluzione degli Eurogames

XXI secolo

1995



I Coloni di Catan

Catan è un gioco da tavolo che combina strategia e commercio di risorse con interazione tra giocatori. Ha dato avvio al successo internazionale dei cosiddetti German-style games (Eurogames), caratterizzati da regole accessibili, tempi di gioco moderati e focus sulla strategia più che sulla fortuna.

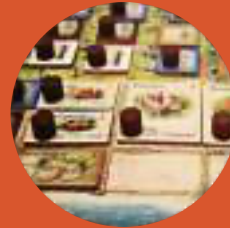
2000



Carcassonne

Carcassonne è un gioco di piazzamento tessere in cui i giocatori costruiscono paesaggi medievali, puntando a controllare strade, città e campi.

2002



Puerto Rico

Puerto Rico è un gioco di gestione risorse e costruzione in cui i giocatori assumono ruoli diversi per sviluppare la propria colonia in modo efficiente.

2008



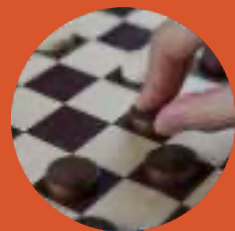
Pandemic

Pandemic è un gioco cooperativo in cui i giocatori collaborano per fermare la diffusione di malattie in tutto il mondo, gestendo risorse e pianificando strategie per trovare le cure prima che sia troppo tardi.

Nel XXI secolo il gioco da tavolo ha conosciuto una vera e propria rinascita, sia nel mondo analogico che digitale, grazie anche alla diffusione del crowdfunding che ha democratizzato la produzione e la distribuzione. Ogni anno vengono pubblicati migliaia di nuovi titoli, supportati da vivaci comunità online e piattaforme come Kickstarter, che permettono a designer indipendenti di proporre idee innovative direttamente al pubblico. Tra le tendenze più rilevanti si segnalano i giochi Legacy, che evolvono con la progressione delle partite, e i giochi cooperativi, che spingono i giocatori a collaborare contro sfide comuni.

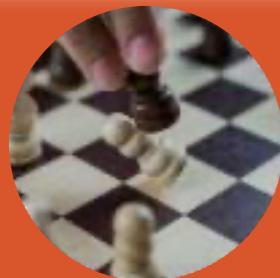
* Pandemic è solo un esempio delle migliaia di giochi che escono ogni anno

I giochi da tavolo più venduti di sempre



Dama

Miliardi di set venduti.



Scacchi

Miliardi di set venduti.

Gioco di strategia senza tempo conosciuto in tutto il mondo.



Monopoly

275 milioni di set venduti.

Scarabeo

Circa 150 milioni di copie.

Trivial Pursuit

Circa 100 milioni di copie.

Backgammon

Circa 90 milioni di copie.

Cluedo

Circa 150 milioni di copie.

Catan

Circa 100 milioni di copie.

Risiko

Circa 75 milioni di copie.

Uno

Circa 150 milioni di copie.

Battaglia Navale

Circa 100 milioni di copie.

Rummikub

Circa 55 milioni di copie.

* La lista sopra riportata è solo una stima approssimativa ed è soggetta a variazioni, in quanto non esistono dati ufficiali completi.

Aspetti accomunativi dei giochi da tavolo

(Cosa accomuna tutti i giochi?)

Presenza di regole

1 Tutti i giochi da tavolo sono strutturati attorno a un sistema di regole condivise, che definiscono obiettivi, limiti, turni e modalità di interazione. Le regole stabiliscono il campo d'azione dei giocatori e danno significato ai componenti del gioco.

Le regole trasformano un semplice pezzo di cartone in un terreno di gioco narrativo, strategico o simbolico.

Componenti fisici

2 Ogni gioco da tavolo si basa su un insieme di componenti fisici, che possono includere tabelloni, pedine, carte, dadi, segnalini o miniature. La materialità è parte integrante dell'esperienza ludica e coinvolge il tatto, la vista e talvolta anche l'udito.

Il contatto fisico con il gioco distingue il gioco da tavolo da quello digitale, rendendolo esperienziale e multisensoriale.

Dinamica multigiocatore

3 Sebbene esistano giochi in solitaria, la grande maggioranza dei giochi da tavolo prevede la presenza di due o più giocatori, ponendo l'interazione sociale al centro dell'esperienza. Questa interazione può essere cooperativa, competitiva o mista.

Il gioco da tavolo è uno spazio rituale di confronto, dialogo e negoziazione.

Obiettivi chiari e struttura finita

4 Ogni gioco ha un obiettivo da raggiungere, esplicito o implicito, e una struttura chiusa, cioè un inizio, uno svolgimento e una fine. Questo lo distingue dal "gioco libero" e conferisce una tensione narrativa e strategica.

L'obiettivo guida le scelte del giocatore e alimenta il senso di progresso e sfida.

5

Tempo e turni

La maggior parte dei giochi da tavolo si basa su una struttura temporale definita: turni, round, fasi o countdown. Il tempo nel gioco è regolato, segmentato, non fluido, e scandisce le opportunità di azione dei giocatori.

Il tempo nel gioco è progettato per costruire ritmo, equilibrio e tensione.

Meccaniche decisionali e relazionali

Tutti i giochi da tavolo implicano un processo decisionale, anche minimo: scelte, reazioni, pianificazioni. Le meccaniche regolano queste scelte e le collegano agli esiti di gioco. Esse costituiscono l'“anatomia nascosta” del gioco.

Senza meccaniche, un gioco è solo un insieme di oggetti: sono le regole di scelta e interazione a trasformarlo in esperienza.

6

7

Approccio narrativo o astratto

Ogni gioco propone una forma di rappresentazione: può essere astratto o narrativo, ma offre sempre un contesto simbolico in cui le azioni acquisiscono senso. L'ambientazione, aiuta a motivare le scelte e a coinvolgere il giocatore.

Il gioco da tavolo è una metafora in forma concreta: racconta qualcosa, anche quando non racconta una storia.

8

Sfida e coinvolgimento

Ogni gioco da tavolo propone una sfida: mentale, sociale, tattica o narrativa. Questo stimola l'attenzione, la memoria, il pensiero critico e la capacità di cooperare o competere.

L'esperienza ludica è un esercizio di equilibrio tra regola e creatività, tra controllo e sorpresa.

9

Bilanciamento

Ogni gioco è pensato per offrire condizioni iniziali eque o bilanciate, o per garantire che ogni giocatore abbia realistiche possibilità di vincere. Questo stimola il coinvolgimento e la percezione di giustizia.

Un gioco percepito come “truccato” o sbilanciato perde rapidamente valore ludico.

Comunicazione

In quasi tutti i giochi, anche quelli non verbali, esiste una forma di comunicazione: dichiarazione delle mosse, negoziazione, interpretazione delle azioni altrui, o semplice lettura delle intenzioni. La dimensione comunicativa è sempre presente, anche se indiretta.

Il gioco è anche un dialogo tra menti, mediato da regole e componenti.

10

Differenza tra : tipologie di giochi e meccaniche

Tipologie di gioco	Meccaniche
Sono categorie esperienziali e culturali	Sono strutture meccaniche ricorrenti
Descrivono che tipo di gioco è	Descrivono come funziona una parte del gioco
Rispondono alla domanda: “ Cosa giochiamo? ”	Rispondono alla domanda: “ Come si gioca? ”
Esempio: <i>Party Game, Cooperativo, Eurogame</i>	Esempio: <i>Draft, Deck-building, Worker placement</i>
Coinvolgono tema, target, complessità, finalità	Coinvolgono meccaniche, dinamiche e interazione tra sistemi

Gioco	Tipologia di gioco	Meccaniche contenute
Catan	Eurogame / Gestionale	Gestione risorse, bidding, setup modulare, network building
Pandemic	Cooperativo	Gestione crisi, ruoli asimmetrici, informazioni condivise
Carcassonne	Eurogame / Tile placement	Piazzamento tessere, controllo area, draft
Dixit	Party / Deduttivo	Informazione nascosta, scoring sociale, creatività
7 Wonders	Draft game / Strategico	Draft carte, set collection, motore produttivo

Diverse tipologie di giochi da tavolo

(Cosa distingue i giochi?)

Eurogames

Originari dell'Europa centrale (soprattutto Germania), promuovono interazione indiretta, gestione di risorse e pianificazione strategica, con ambientazioni funzionali al gameplay ma mai invasive.

Caratteristiche:

- Aleatorietà minima
- Conflitto mitigato o indiretto
- Focus su equilibrio e bilanciamento
- Durata contenuta e scalabilità efficiente

Ameritrash

Focalizzati sull'immersività narrativa, sono ricchi di ambientazioni dettagliate, eventi casuali e componentistica abbondante. Privilegiano l'esperienza rispetto al bilanciamento meccanico.

Caratteristiche:

- Alta aleatorietà (dadi, carte evento)
- Narrazione guidata o emergente
- Componentistica elaborata (miniature, plance dettagliate)
- Coinvolgimento emozionale

Wargame

Riproducono scenari militari reali o fittizi attraverso simulazioni dettagliate. Nati come strumenti per l'addestramento strategico, sono oggi apprezzati per la loro complessità e rigore storico.

Caratteristiche:

- Alta fedeltà storica o strutturale
- Mappe geografiche o astratte
- Regolamenti estesi e dettagliati
- Impiego di tabelle, calcoli e ordini di battaglia

Party Game

Progettati per gruppi numerosi e contesti informali, puntano sul divertimento, l'immediatezza e l'interazione sociale. Hanno regole semplici e grande rigiocabilità.

Caratteristiche:

- Durata breve
- Regole accessibili a tutti
- Elementi di improvvisazione
associazione libera o sfida verbale
- Spesso utilizzano tempo reale o turni rapidi

5

Giochi Legacy / a Campagna

Introdotti negli anni 2010, evolvono partita dopo partita modificando componenti, regole e narrazione in modo permanente. Ogni partita influenza le successive.

Caratteristiche:

- Narrazione seriale
- Decisioni irreversibili (scrittura, distruzione, adesivi)
- Coinvolgimento prolungato
- Esperienza unica e non rigiocabile nella stessa forma

Puzzle game

Richiedono la costruzione di strutture logiche o visive seguendo vincoli precisi. Offrono un'esperienza solitaria e analitica, spesso senza interazione diretta.

Caratteristiche:

- Meccaniche visive o spaziali
- Obiettivi prestabiliti o puzzle variabili
- Estetica ricercata
- Bassa aleatorietà

6

7

Giochi educativi / trivia / abilità

Concepiti con finalità didattiche o formative, o incentrati sulla conoscenza o sull'abilità fisica. Possono avere valore pedagogico o semplicemente ludico-motorio.

Caratteristiche:

- Obiettivo di apprendimento o memorizzazione
- Sfida mnemonica, linguistica o motoria
- Spesso usati in contesti scolastici o terapeutici

8

Giochi astratti

Privano il gioco di un'ambientazione narrativa, puntando su regole essenziali e meccaniche pure. L'esperienza ludica è interamente affidata a logica, strategia e visione spaziale.

Caratteristiche:

- Nessun elemento tematico (o marginale)
- Strategia deterministica o con bassa aleatorietà
- Profondità tattica spesso molto elevata

Meccaniche nei giochi da tavolo

(Come funzionano i giochi?)

1

Resource Gathering (Raccolta di Risorse)

I giocatori accumulano risorse che utilizzano per costruire, avanzare o guadagnare punti.

3

Network Building (Costruzione di Percorsi)

Creazione di reti o percorsi per collegare luoghi o risorse.

2

Resource Management (Gestione di Risorse)

I giocatori devono gestire le risorse in modo efficiente per massimizzare i benefici.

4

Area Control (Controllo del Territorio)

Si compete per controllare aree del tabellone, spesso per guadagnare punti e vantaggi.

5

Worker Placement (Piazzamento Lavoratori)

I giocatori piazzano pedine (lavoratori) su spazi specifici per compiere azioni.

7

Deck Building (Costruzione del Mazzo)

I giocatori creano progressivamente un mazzo di carte per migliorare le proprie possibilità durante la partita.

6

Drafting (Pescaggio Selettivo)

I giocatori scelgono carte e risorse da una selezione limitata in modo strategico.

8

Map Building (Mappa Espandibile)

I giocatori esplorano e scoprono nuove aree del tabellone man mano che il gioco prosegue.

* Le meccaniche elencate rappresentano solo una selezione tra le molte esistenti.



Inclusività ed accessibilità nel gioco

Definizione

L'inclusività è la capacità di un sistema, prodotto o servizio di accogliere la diversità delle persone, valorizzando le differenze e garantendo pari opportunità di partecipazione.

Nel contesto del gioco, significa creare esperienze accessibili e significative per tutte le persone, indipendentemente da età, abilità, genere, etnia, orientamento sessuale, cultura o condizione socioeconomica.

Inclusività non
è un'opzione,
è un dovere

Perché l'inclusività è fondamentale ?

Abbattimento di barriere sociali e culturali

Il gioco ha il potenziale di abbattere barriere culturali, linguistiche e sociali, creando uno spazio comune dove le differenze vengono messe da parte in favore di obiettivi comuni. Nei contesti inclusivi, il gioco diventa un mezzo per unire persone di diverse etnie, religioni o estrazioni sociali, favorendo l'integrazione e riducendo i pregiudizi.

Accesso universale e parità di opportunità

Il gioco è un'attività sociale e ricreativa che dovrebbe essere accessibile a tutti, indipendentemente da abilità fisiche, cognitive, età, genere o provenienza culturale. L'inclusività garantisce che nessuno sia escluso o svantaggiato, offrendo a tutti la possibilità di partecipare. Un gioco accessibile, progettato per includere persone con disabilità o esigenze specifiche, aiuta a promuovere l'equità e a evitare l'isolamento sociale.

Benessere psicologico e senso di appartenenza

Sentirsi inclusi e valorizzati in un gioco contribuisce al benessere psicologico. Quando una persona è parte di un gruppo di gioco, sperimenta un senso di appartenenza, fiducia e accettazione. Questo ha effetti positivi sullo sviluppo dell'autostima e sulla costruzione di relazioni sociali. Escludere qualcuno dal gioco, invece, può rafforzare sentimenti di isolamento ed emarginazione.



Come rendere un gioco più inclusivo ?

Ricerca e coinvolgimento degli utenti

La progettazione di un gioco inclusivo inizia con una fase di ricerca e ascolto attivo.

Consultare diverse comunità :

coinvolgere persone con disabilità, diversi background culturali e gruppi di età per comprendere le loro esigenze e aspettative.

Test preliminari :

sviluppare prototipi e condurre test di usabilità con gruppi eterogenei per assicurarsi che nessuno si senta escluso.



Come rendere un gioco più inclusivo ?

Accessibilità universale

Un principio cardine è progettare il gioco affinché sia accessibile a chiunque, indipendentemente da abilità fisiche o sensoriali.

Controlli personalizzabili :

nei videogiochi, ad esempio, offrire opzioni per mappare i comandi su controller adattivi o tastiere alternative.

Interfacce multisensoriali :

utilizzare feedback tattili, visivi o sonori per permettere a persone con disabilità visive o uditive di partecipare.

Spazi accessibili :

ad esempio i giochi all'aperto è importante che siano progettati con rampe, percorsi tattili e attrezzature adattabili per essere accessibili a tutti.



Come rendere un gioco più inclusivo ? Rappresentazione inclusiva

Nella progettazione di un gioco, è fondamentale che i giocatori si vedano rappresentati.

Diversità nei personaggi :

in un videogioco ad esempio, includere personaggi con diverse etnie, identità di genere, orientamenti sessuali e background culturali aiuta a creare empatia e appartenenza.

Evitare stereotipi :

progettare con attenzione per evitare rappresentazioni superficiali o offensive di determinati gruppi, promuovendo invece complessità e realismo.



Come rendere un gioco più inclusivo ? Adattabilità e flessibilità delle regole

Un gioco inclusivo deve poter essere adattabile alle capacità e alle preferenze dei giocatori.

Livelli di difficoltà modulabili :

consentire di regolare la difficoltà per accomodare sia i principianti sia gli esperti, o offrire modalità che richiedano meno abilità motorie o visive.

Regole flessibili :

permettere di semplificare o adattare le regole per consentire la partecipazione anche a chi ha difficoltà cognitive o motorie.

Come rendere un gioco più inclusivo ?

Inclusione economica e culturale

Come rendere un gioco più inclusivo ?

Community e interazione sicura

Un gioco davvero inclusivo deve essere accessibile anche economicamente e culturalmente.

Nei contesti di gruppo è essenziale creare un ambiente di gioco sicuro e rispettoso.

Prezzo accessibile :

offrire versioni gratuite o a basso costo, garantendo che il prezzo non diventi una barriera.

Localizzazione culturale :

assicurarsi che i contenuti siano adattati a diverse culture, offrendo versioni localizzate che rispettino le sensibilità e i contesti di ciascun gruppo.

Moderazione e regole di comportamento :

implementare sistemi di moderazione per prevenire comportamenti tossici, discriminatori o di esclusione.

Strumenti di comunicazione inclusivi :

offrire opzioni di comunicazione adattate per garantire che tutti possano partecipare alla socializzazione e interazione nel gioco.

Giochi da tavolo per tutte le età

2-3 anni: giochi prescolari

Caratteristiche:

- Regole semplicissime o assenti e durata breve
- Focus su motricità (incastrare, impilare)
- Colori, forme, animali, apprendimento base

Esempi:

- Memory
- Mega Bloks

4-5 anni: giochi prescolari avanzati

Caratteristiche:

- Prime regole da seguire
- Capacità di attendere il turno
- Giochi cooperativi o a turno semplice
- Durata: 10–15 minuti

Esempi:

- Funny Bunny
- Numeri che Pizza

6-7 anni: giochi per l'infanzia primaria

Caratteristiche:

- Scelte semplici ma significative
- Sviluppo della logica e attenzione
- Inizio delle prime strategie
- Lettura base opzionale o supportata

Esempi:

- Dobble Classic
- Uno

8-9 anni: giochi introduttivi alla strategia

Caratteristiche:

- Capacità di gestire più regole
- Inizio della pianificazione a breve termine
- Regole strutturate e più interazione
- Durata delle partite più lunghe

Esempi:

- Ticket to Ride
- Dixit



Introduzione alla disabilità visiva

La disabilità visiva è una condizione caratterizzata da una compromissione parziale o totale della funzione visiva, che non può essere corretta adeguatamente con occhiali, lenti a contatto, farmaci o interventi chirurgici, e che interferisce significativamente con le attività quotidiane e l'autonomia personale.

Comprende principalmente due categorie:

Cecità :

assenza totale della vista (cecità assoluta) o percezione molto limitata della luce e delle forme (cecità parziale).

Ipovisione :

diminuzione significativa della capacità visiva che può includere difficoltà di messa a fuoco, perdita del campo visivo o sensibilità alla luce.

Disabilità visiva e giochi da tavolo

L'accesso al gioco da tavolo per una persona non vedente rappresenta una sfida complessa e multidimensionale. Sebbene il gioco sia, per sua natura, un'attività universale e potenzialmente inclusiva, la maggior parte dei giochi da tavolo contemporanei è progettata attorno all'esperienza visiva: plance riccamente illustrate, simboli grafici, colori vivaci, carte da leggere, miniature da osservare.

Affacciarsi a questo mondo in assenza totale della vista significa scontrarsi con barriere sensoriali, funzionali, relazionali e simboliche. Queste difficoltà non derivano solo dalla mancanza di adattamenti tecnici, ma da un'impostazione culturale e progettuale che raramente considera chi non può vedere.

Guida alla lettura del capitolo

Di seguito, nelle pagine pari (sinistra), sono illustrate alcune delle principali problematiche che una persona cieca può incontrare entrando nel mondo del gioco da tavolo.

Nelle pagine dispari (destra), vengono proposte alcune possibili soluzioni a sostegno delle persone cieche, direttamente collegate alle problematiche evidenziate.

Barriere visive e sensoriali (pagina sinistra)	Possibilità e soluzioni (pagina destra)
A Problema A. Leggere soluzione A a pag.dx. C Problema C. Leggere soluzione C a pag.dx.	A Possibile soluzione al problema A. C Possibile soluzione al problema C. B Possibile soluzione al problema B. D Possibile soluzione al problema D.
2	3

* Il grafico sopra illustrato rappresenta un esempio semplificato delle pagine successive e ne facilita la corretta lettura.

Barriere visive e sensoriali

Possibilità e soluzioni

Plance e componenti solo visivi :

tabelloni, tessere e carte che non offrono riferimenti tattili o vocali sono il primo limite all'accessibilità.

Colori non distinguibili al tatto :

informazioni basate esclusivamente su codici cromatici non sono interpretabili senza vista.

Componenti tattili :

differentiare pedine, carte e segnalini attraverso forme, rilievi, texture o materiali diversi.

Uso del braille :

stampare titoli, regole chiave o simboli braille su carte, plance e confezioni.

Simboli e icone senza rilievo :

elementi grafici fondamentali (icone, loghi, indicatori) spesso non hanno corrispettivi tattili.

Miniature non identificabili al tatto :

pedine e oggetti di gioco non differenziati per forma o texture rendono difficile la localizzazione e il riconoscimento.

Tabelloni a rilievo :

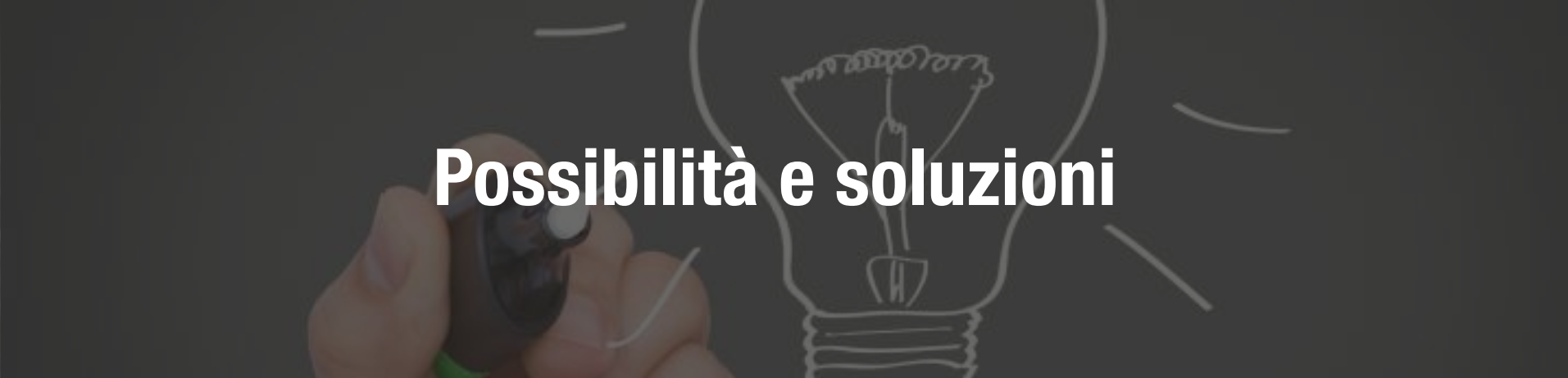
realizzare superfici leggibili al tatto, con percorsi, confini o caselle in rilievo.

Supporti audio o vocali :

fornire app o dispositivi che leggano regole, carte e stato del gioco.



Barriere funzionali e temporali



Possibilità e soluzioni

Timer o limiti di tempo :

meccaniche a tempo (es. giochi a turni rapidi o in tempo reale) ostacolano chi ha bisogno di esplorare con calma l'ambiente di gioco.

Setup iniziale complesso :

la preparazione dei componenti senza riferimenti tattili è difficile da eseguire in autonomia.

Eliminazione dei timer :

sostituire la pressione del tempo con turni a ritmo libero o segnalatori tattili.

Modularità del setup :

usare inserti o contenitori a scomparti per semplificare la disposizione dei materiali.

Spostamenti non percepibili :

in giochi dove elementi vengono mossi da altri giocatori, la persona cieca può perdere il contesto della partita.

Maneggevolezza dei materiali :

pezzi piccoli, fragili o scivolosi sono difficili da manipolare in assenza di guida visiva.

Tracciamento dello stato di gioco :

adottare marcatori fisici (es. segnalini a incastro, griglie tattili) per facilitare l'orientamento.

Riduzione della complessità gestuale :

progettare componenti stabili, magnetici o con incastri per evitarne lo spostamento accidentale.



Barriere di contenuto e meccaniche



Possibilità e soluzioni

Informazioni segrete o coperte :

carte in mano, ruoli nascosti o tessere scoperte creano squilibrio se non adattati.

Deduzione basata su segnali visivi :

giochi che richiedono osservazione di espressioni facciali o movimenti corporei escludono chi non vede.

Informazioni aperte o condivise :

trasformare le informazioni nascoste in elementi pubblici o accessibili tramite ausili.

Riformulazione delle meccaniche :

sostituire bluff visivo e lettura di espressioni con indizi vocali o narrativi.

Controllo del territorio e mappa :

nei giochi strategici, la visione d'insieme è spesso necessaria per pianificare mosse.

Azioni simultanee non coordinate :

dinamiche in cui tutti agiscono insieme (es. real time) rendono difficile mantenere il flusso per chi ha un ritmo più lento.

Rappresentazione spaziale semplificata :

ridurre le dimensioni della mappa o suddividerla in sezioni facilmente navigabili.

Accessibilità delle carte :

fornire mazzi in doppia versione (standard e braille/tattile/audio) o utilizzare QR code con lettura vocale.



Barriere sociali e relazionali



Possibilità e soluzioni

Dipendenza da assistenza continua :

l'impossibilità di partecipare in modo autonomo può generare disagio o frustrazione.

Segnali non verbali :

gesti, sguardi e linguaggio del corpo restano invisibili, limitando l'interazione spontanea.

Educazione all'inclusivà :

sensibilizzare i partecipanti al valore dell'accessibilità.

Linee guida e moderatori :

offrire strumenti e buone pratiche per moderatori o giocatori guida.

Timore di rallentare il gioco :

il giocatore cieco può sentirsi un peso per il gruppo, riducendo la motivazione a partecipare.

Esclusione implicita dai giochi :

la mancanza di giochi accessibili o l'assenza di informazione può portare alla marginalizzazione sociale nei contesti ludici.

Ruoli collaborativi :

creare dinamiche in cui la collaborazione valorizzi tutti i partecipanti, senza escludere o infantilizzare.

Educazione all'interazione :

favorire ambienti dove si rispettano i diversi tempi e modalità di gioco, senza giudizio o pressione.

Barriere informative

Possibilità e soluzioni

Regolamenti non accessibili :

i manuali di gioco sono spesso in formato cartaceo o PDF grafico, non leggibili da screen reader o convertibili in braille.

Tutorial video non audiodescritti :

i tutorial su YouTube o altre piattaforme non includono descrizioni verbali delle azioni visive, rendendo difficile seguire il flusso del gioco.

Manuali in formati accessibili :

creare regolamenti in .txt, .docx, braille e audio (MP3, podcast o lettori vocali).

Guide semplificate :

fornire versioni a linguaggio facilitato per utenti con esigenze cognitive o sensoriali.

Comunicazione editoriale inaccessibile :

i siti web ufficiali dei giochi, le campagne di crowdfunding o le app di supporto spesso non sono compatibili con le tecnologie assistive.

Reference non disponibili :

le tabelle di riepilogo, gli aiuti di gioco e i fogli con simboli o punti sono quasi sempre esclusivamente visivi.

Tutorial audiodescritti :

realizzare video tutorial con audio dettagliato, senza dipendenza da elementi puramente visivi.

Compatibilità con screen reader :

usare PDF strutturati, HTML semantico e siti web accessibili (WCAG-compliant).

Analisi di mercato :

Giochi da tavolo inclusivi



Uno Tattilo

Una variante del famoso gioco di carte, che utilizza un sistema di carte tattili con codici riconoscibili al tatto per permettere ai giocatori non vedenti di partecipare.



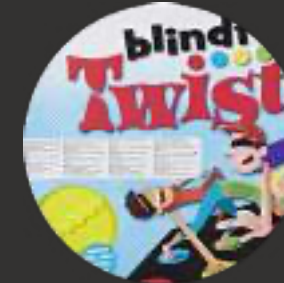
Cubo di Rubik Tattile

Cubo di Rubik con texture diverse su ogni lato, permettendo ai non vedenti di risolvere il puzzle usando il tatto.



Bananagrams Braille

Versione in Braille del gioco di parole, con lettere tattili che consentono di creare parole senza la necessità di vederle.



Twister Tattile

Una variante del famoso gioco del Twister, che utilizza un tappeto con texture diverse per ogni colore (punti in rilievo, stoffe, gomma ecc.).



Scarabeo Tattile

Versione in Braille del gioco Scarabeo, con lettere tattili che consentono di creare parole senza la necessità di vederle.



Lego Braille Bricks

Una linea di mattoncini speciali con i caratteri Braille in rilievo su ogni pezzo.

Analisi di mercato :

Giochi da tavolo inclusivi

Analisi di mercato :

Giochi da tavolo inclusivi



Scacchi per non vedenti

Uno dei giochi da tavolo più adattabili, con versioni in cui la scacchiera ha caselle tattili e i pezzi sono distinti al tatto (ad esempio, pedoni con punte o basi diverse).



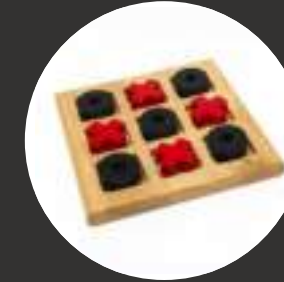
Domino

Il domino, grazie alle tessere fisiche e ai numeri scavati nel pezzo sono facilmente riconoscibili anche da persone non vedenti.



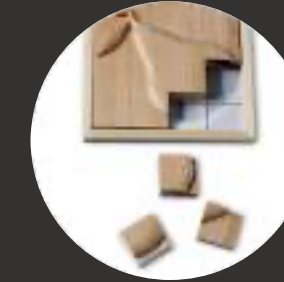
Monopoly Braille

Versione accessibile del famoso gioco, in cui ogni componente, dalle carte ai pezzi del tabellone, è dotato di etichette in Braille.



Tic Tac Toe

Il classico gioco del tris utilizzando componenti tridimensionali e caselle scavate così da poter essere subito individuate anche da persone non vedenti.



Puzzle

Anche i puzzle vengono giocati tranquillamente giocati da persone non vedenti grazie ai bordi unici di ogni tessera oppure da immagini in rilievo da comporre.



Memory tattile

Il Memory tattile è un gioco basato sull'abbinamento di coppie uguali tramite il tatto, anziché la vista.

Analisi di mercato :

Giochi da tavolo inclusivi



HASTEALER

Il piacere di giocare insieme

Quattro regni caduti in rovina, ognuno con la sua fortezza e le sue leggende: l'imponente reame di Roccagrigia, il lugubre e oscuro territorio degli Ossombra, le spiagge dorate e luminose di Solmare e le magiche grotte di cristallo di Azurath. I castellani, antichi signori di queste terre, lottano per ricostruire i loro domini. Tra macerie e antichi simboli, la corsa per la rinascita è iniziata, e solo chi saprà dominare il caos potrà reclamare il futuro.

Preparati a una sfida di strategia, inganno e conquista: la battaglia per il dominio dei regni è appena iniziata.

(Regolamento)

Requisiti di Gioco



Giocatori: da 2 a 4

Il regolamento e le meccaniche di gioco sono stati bilanciati per offrire un'esperienza ottimale con 2, 3 o 4 giocatori.



Durata: 20-30 minuti

Dopo diversi play-test, la durata media delle partite è stata stimata tra i 20 e i 30 minuti, variando in base al numero di giocatori.



Età consigliata: 10+

L'età minima di 10+ è stata scelta per garantire che i giocatori abbiano le capacità necessarie per gestire le meccaniche strategiche e la pianificazione rendendo l'esperienza di gioco appagante e coinvolgente.

Inclusività nel Gioco



Blind Friendly

Il gioco da tavolo è stato progettato per essere blind friendly, includendo componenti tattili, simbologie in rilievo e un regolamento accessibile in formato audio.



Colorblind Friendly

Il gioco da tavolo è colorblind friendly grazie all'uso di simboli distintivi e elementi visivi e materici che non dipendono esclusivamente sui colori.

Componenti della scatola



x1 MP3

Contiene il regolamento in formato audio, la lore dei Regni e dei Castellani, e una traccia tematica che accompagna l'intera partita. L'audio dell'MP3 si attiva automaticamente all'apertura della scatola, dando il benvenuto ai giocatori e immergendoli fin da subito nell'esperienza di gioco.



x1 Sacchetto delle Macerie

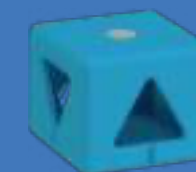
Contiene tutti i Mattoncini mescolati.

x112 Mattoncini

Di vari colori e forme, suddivisi in:



x28 Mattoncini Roccia



x28 Mattoncini Cristallo



x28 Mattoncini Sabbia



x28 Mattoncini Ossa

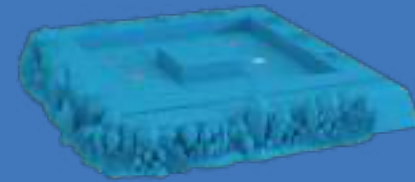
Componenti della scatola

x4 Basi Piazzamento

Una plancia personale per ogni giocatore, dove posizionare i propri Mattoncini.



x1 Base Roccia



x1 Base Cristallo



x1 Base Sabbia



x1 Base Ossa

x4 Pannelli Frontali

Per nascondere la tua struttura agli avversari.



x1 Pannello Roccia



x1 Pannello Cristallo



x1 Pannello Sabbia



x1 Pannello Ossa

Preparazione

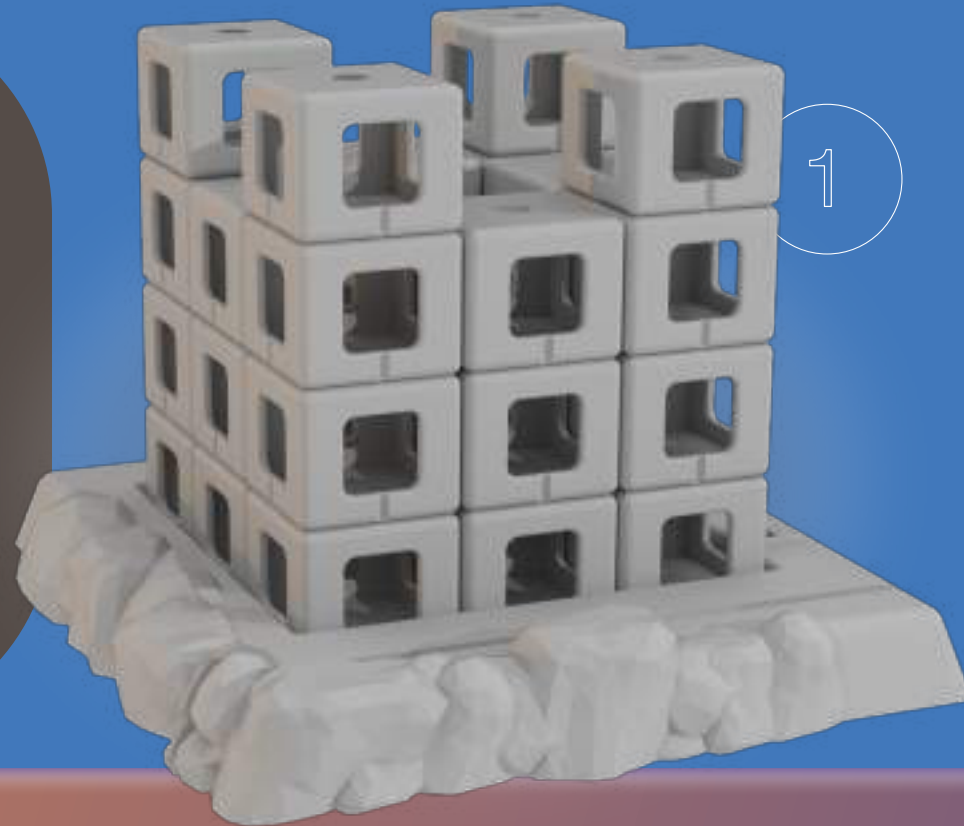
1. Ogni giocatore sceglie un Reame e prende la Base Piazzamento e il Pannello Frontale corrispondenti.

ROCCAGRIGIA

Regno della pietra eterna

Nel cuore di un canyon scolpito dal vento, tra pareti ciclopiche e vertiginosi strapiombi, giace l'antico regno di Roccagrigia. La sua fortezza, da tempo immemore scolpita nella montagna, è ormai l'ombra di ciò che era. Eppure, la pietra non cede. Chi sceglie Roccagrigia si affida alla solidità, alla tenacia e al potere che trae forza dall'immutabile.

Preparati a una sfida di strategia, inganno e conquista: la battaglia per il dominio dei regni è appena iniziata.



1. Base Roccia +
28 Mattoncini

2. Fronte del Pannello

3. Retro del Pannello

Preparazione

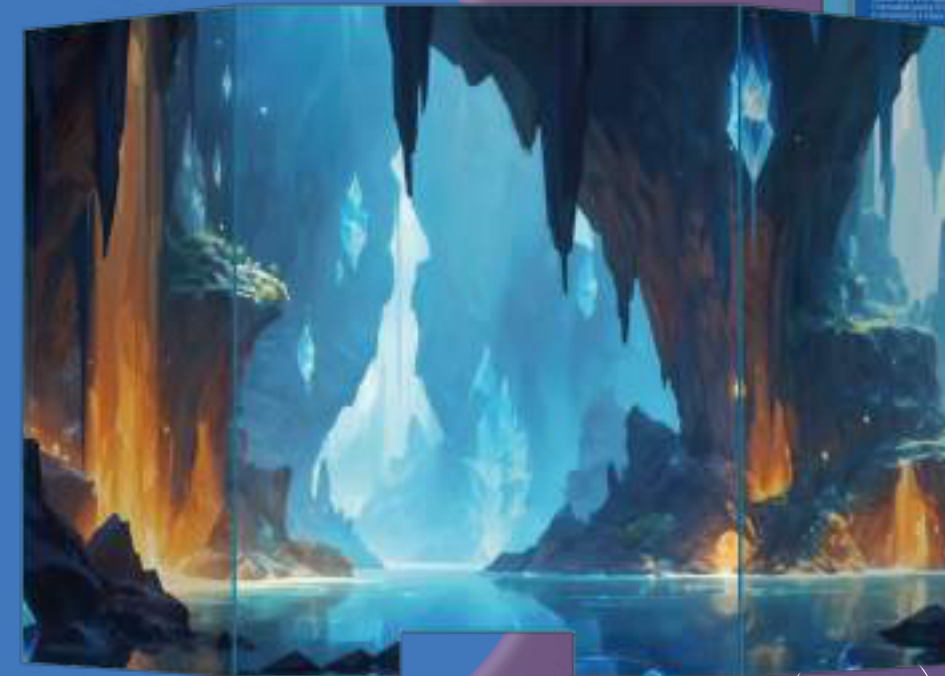
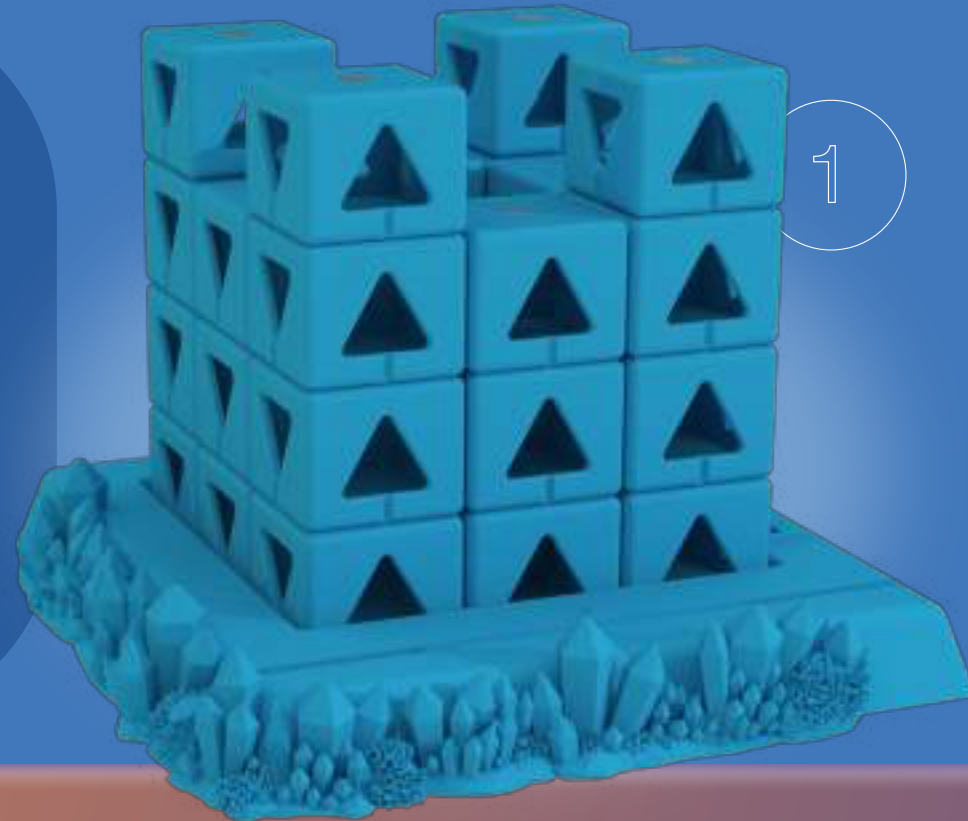
1. Ogni giocatore sceglie un Reame e prende la Base Piazzamento e il Pannello Frontale corrispondenti.

AZURATH

Regno del cristallo arcano

Tra le più remote e antiche grotte si cela Azurath, dove cristalli azzurri brillano ancora nelle viscere della terra. Le sue torri, un tempo sospese tra materia e magia, sono ora frantumi luminosi che pulsano di potere. Chi sceglie Azurath entra in un regno dove l'impossibile prende forma, dove la conoscenza è chiave e il mistero, alleato.

Preparati a una sfida di strategia, inganno e conquista: la battaglia per il dominio dei regni è appena iniziata.



1. Base Cristallo + 28 Mattoncini
2. Fronte del Pannello
3. Retro del Pannello

Preparazione

1. Ogni giocatore sceglie un Reame e prende la Base Piazzamento e il Pannello Frontale corrispondenti.

SOLMARE

Regno delle maree dorate

Sotto un cielo limpido e luminoso, Solmare si dirama tra spiagge dorate, conchiglie lucenti e rovine lambite dal mare. Il suo splendore nasconde una volontà affilata come i raggi di un cocente sole. Questo è un regno di bellezza e inganno, di equilibrio e attesa. Chi sceglie Solmare abbraccia la marea, si adatta, osserva e attacca con eleganza.

Preparati a una sfida di strategia, inganno e conquista: la battaglia per il dominio dei regni è appena iniziata.



95



96



1. Base Sabbia +
28 Mattoncini

2. Fronte del Pannello

3. Retro del Pannello

Preparazione

1. Ogni giocatore sceglie un Reame e prende la Base Piazzamento e il Pannello Frontale corrispondenti.

OSSOMBRA

Regno delle ombre vigili

Avvolto da una densa nebbia eterna, Ossombra sorge tra colline di ossa e cimiteri dimenticati. Le sue torri spezzate sono custodi di un potere che non è mai svanito, ma sopravvive sotto terra, in un insidioso silenzio. Le ombre parlano a chi sa ascoltare. Chi sceglie Ossombra abbraccia l'enigma, la memoria e la forza invisibile di ciò che giace oltre la morte.

Preparati a una sfida di strategia, inganno e conquista: la battaglia per il dominio dei regni è appena iniziata.



97



98



1. Base Ossa +
28 Mattoncini

2. Fronte del Pannello

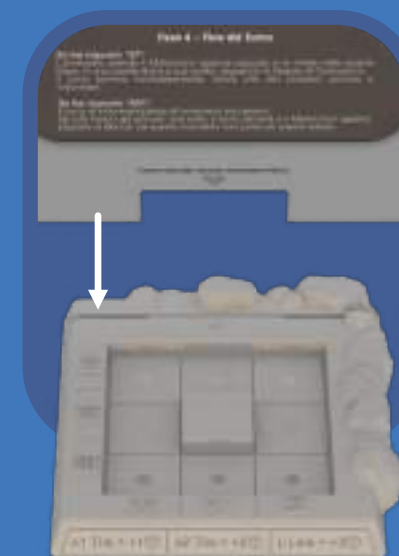
3. Retro del Pannello

Preparazione

2. Il Pannello va inserito nell'apposita fessura sulla Base contrassegnata da una freccia.



Zoom



Preparazione

3. Tutti i Mattoncini vanno inseriti nel Sacchetto delle Macerie e mescolati accuratamente.



4. Il giocatore più giovane inizia la partita e sceglie se il turno procederà in senso orario o antiorario.



5. Si può iniziare!

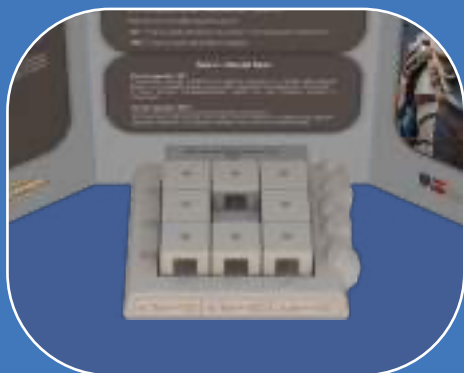


Regole di Costruzione

- La struttura è composta da 4 livelli totali.
- I primi 3 livelli richiedono 8 Mattoncini ciascuno.

- Il quarto livello ne richiede solo 4, da posizionare nelle caselle: IX, IIIX, IZ e IIIZ.
- In una stessa struttura, si possono usare Mattoncini di forme e colori diversi.

1° Livello



*8 Mattoncini totali

2° Livello



*16 Mattoncini totali

3° Livello



*24 Mattoncini totali

4° Livello



*28 Mattoncini totali



Regole di Costruzione

- I Mattoncini possono essere posizionati solo su caselle libere. Per costruire su un livello superiore, è obbligatorio che tutte le caselle del livello inferiore siano già occupate.

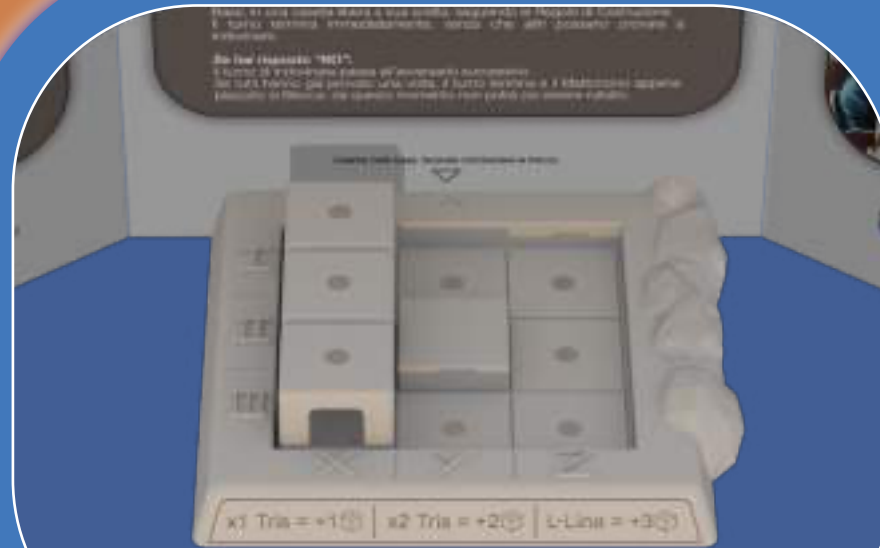


- Quando si completa un livello, questo si considera Bloccato: i Mattoncini che lo compongono non possono più essere rubati.



Bonus Costruzione

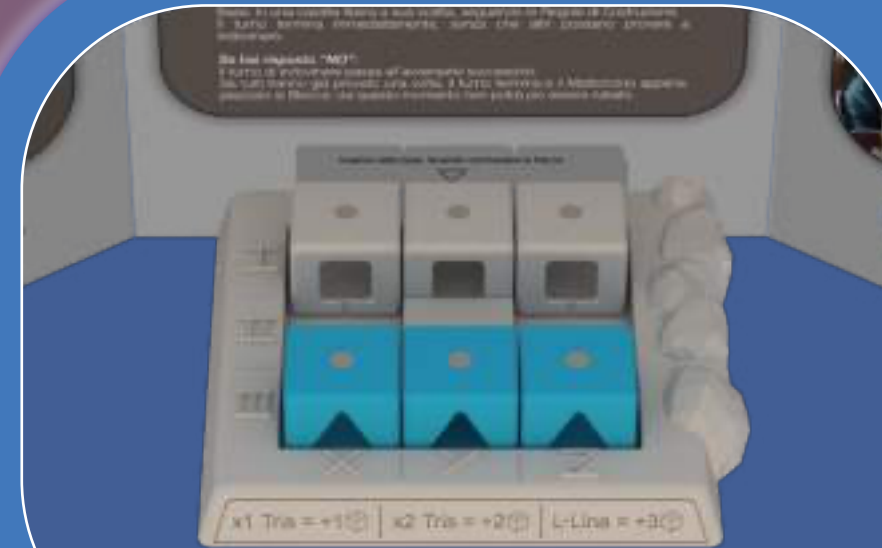
Nel turno successivo al completamento di un livello, vanno dichiarati eventuali Bonus ottenuti. Se richiesto, la struttura deve essere mostrata rimuovendo momentaneamente il Pannello Frontale.



TRIS

Completa un lato retto del livello con 3 Mattoncini dello stesso tipo.

Ottieni +1 Mattoncino Bonus, da pescare casualmente e piazzare subito nel tuo Terreno seguendo le Regole di Costruzione.



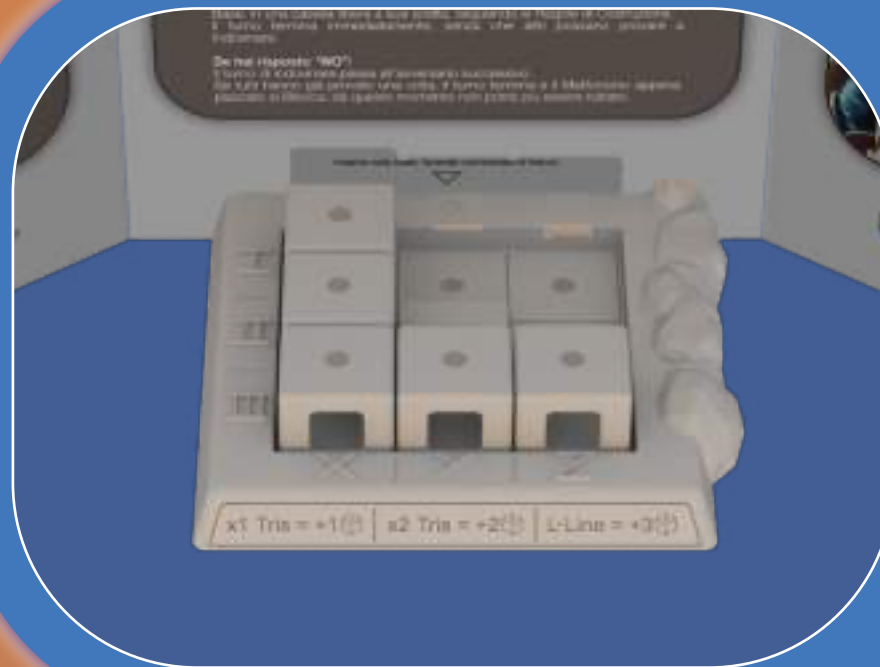
DOUBLE TRIS

Completa il livello con due TRIS, anche di tipo diverso.

Ottieni +2 Mattoncini Bonus, da pescare casualmente e piazzare in due caselle libere.

Bonus Costruzione

Nel turno successivo al completamento di un livello, vanno dichiarati eventuali Bonus ottenuti. Se richiesto, la struttura deve essere mostrata rimuovendo momentaneamente il Pannello Frontale.



L-LINE

Completa due lati retti tangenti (formando una L) con 6 Mattoncini dello stesso tipo.

Ottieni +3 Mattoncini Bonus, da piazzare subito in tre caselle libere seguendo le Regole di Costruzione.

Le seguenti combinazioni di Mattoncini non saranno da considerarsi come Bonus:



Svolgimento del Turno

Fase 1

Pesca



Nel tuo turno, pesca un Mattoncino (+ eventuali Bonus Costruzione non soggetti alla Fase 3) a caso dal Sacchetto delle Macerie, senza far vedere forma e colore agli avversari.

Fase 2

Posizionamento



Piazza il Mattoncino in una casella libera a tua scelta nella tua Base Piazzamento (es. Casella IIX), seguendo le Regole di Costruzione. Fallo in modo che gli altri non vedano dove lo metti.

Fase 3

Gli Avversari Provano a Indovinare

A turno, ogni avversario ha una sola possibilità per indovinare la casella esatta in cui hai appena piazzato il Mattoncino (es. "Casella IIX").

Puoi rispondere con una delle seguenti opzioni:



• *Rispondi "Sì"*

Se la casella dichiarata è esattamente quella in cui hai piazzato il Mattoncino.



• *Rispondi "NO"*

Se la casella dichiarata è sbagliata.

Svolgimento del Turno

Fase 4

Fine del Turno



- *Se hai risposto “Sì”:*

L'avversario prende il Mattoncino appena piazzato e lo mette nella propria Base, in una casella libera a sua scelta, seguendo le Regole di Costruzione.

Il turno termina immediatamente, senza che altri possano provare a indovinare.



- *Se hai risposto “NO”:*

Il turno di indovinare passa all'avversario successivo.

Se tutti hanno già provato una volta, il turno termina e il Mattoncino appena piazzato si Blocca: da questo momento non potrà più essere rubato.

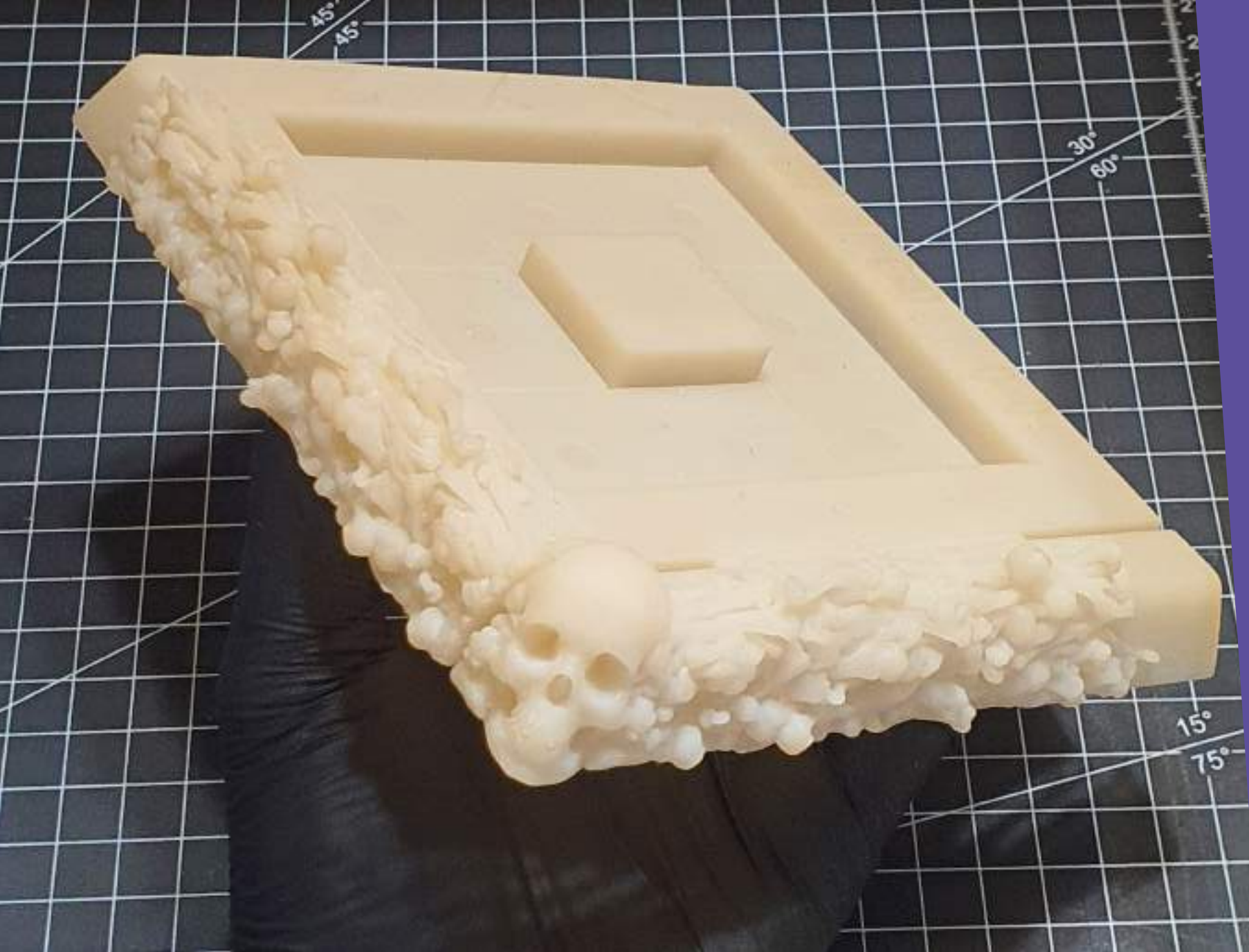
Fine della Partita



La partita termina non appena un giocatore piazza il 28° Mattoncino, completando il proprio castello secondo le Regole di Costruzione.

Quel giocatore è dichiarato Sovrano Assoluto dei Quattro Regni e dominerà su tutti... per l'eternità.

A meno che qualcuno non osi sfidarlo di nuovo...



Il piacere di giocare insieme

Ogni gioco nasce da un'intuizione, ma prende forma attraverso decisioni concrete: materiali, dimensioni, ergonomia e funzionalità.

In questo capitolo vengono esplorate le fasi in cui il concept ha iniziato a trasformarsi in oggetto fisico, giocabile e tastabile.

(Progettazione)

Obbiettivi del progetto



Di media durata

L'intenzione è di progettare un gioco con una durata contenuta ma appagante, che si sviluppi indicativamente tra i 15 e i 40 minuti, così da adattarsi a sessioni rapide ma coinvolgenti.



Accessibile

Uno degli obiettivi centrali è rendere il gioco fruibile anche da persone ipovedenti o cieche, attraverso scelte materiche, tattili e progettuali che superino le barriere sensoriali più comuni nel mondo dei giochi da tavolo.



Per tutte le età

Il gioco mira a essere adatto sia a bambini che ad adulti e anziani, senza richiedere abilità complesse o conoscenze pregresse. L'obiettivo è creare un'esperienza trasversale, che possa coinvolgere famiglie e gruppi misti.



Strategico e competitivo

Castealer si propone di offrire una sfida mentale continua, basata su deduzione, intuizione e interazione competitiva. La strategia sarà un elemento chiave, pur rimanendo accessibile anche ai giocatori meno esperti.



Con una forte identità

L'intento è costruire un gioco riconoscibile, dal design coerente e memorabile, in grado di emergere visivamente e tematicamente all'interno del panorama ludico.



Regolamento semplice

Uno degli obiettivi principali è mantenere un set di regole chiaro, essenziale e ben comunicato, così che i nuovi giocatori possano imparare il gioco in pochi minuti senza bisogno di spiegazioni complesse.

Spunti e riferimenti

Il concept alla base di Castealer prende forma da una riflessione su alcune delle meccaniche più essenziali, immediate e universalmente riconoscibili del panorama ludico tradizionale. In particolare, tre titoli iconici hanno orientato lo sviluppo della struttura fisica e funzionale della base di gioco: Tic Tac Toe, Santorini e Battaglia Navale. Ciascuno di questi giochi ha fornito uno spunto specifico che, opportunamente reinterpretato, ha contribuito a costruire un’esperienza di gioco nuova, stratificata e accessibile.

Tic Tac Toe



Santorini



Battaglia Navale



Meccaniche utilizzate in Castealer

Le meccaniche guidano ogni scelta, trasformando ogni turno in una sfida di mente e memoria.

Random Draw
(Pesca Casuale)

Pescare un Mattoncino a caso dal sacchetto senza sapere colore o forma.

Hidden Information
(Informazione Nascosta)

Gli altri giocatori non possono vedere dove viene piazzato il Mattoncino.

Bonus System
(Sistema di Ricompensa)

Una ricompensa diretta che incoraggia scelte spaziali strategiche.

Progression Lock
(Blocco Progressivo)

I livelli completati diventano protetti e i Mattoncini non possono più essere rubati.

Turn-Based Play
(Turni a Rotazione)

I giocatori agiscono a turno, in senso orario o antiorario.

Stealing
(Furto)

Se un avversario indovina, ruba il Mattoncino e lo piazza nel proprio Terreno.

Tile Placement
(Costruzione Modulare)

I giocatori posizionano Mattoncini per costruire una struttura.

Memory
(Memoria)

I giocatori devono ricordare informazioni parziali già ottenute nei turni precedenti.

Deduction
(Deduzione)

Gli avversari devono indovinare la posizione segreta del Mattoncino.

* Le meccaniche elencate rappresentano una selezione delle più significative presenti nel gioco.

Tic Tac Toe

Tic Tac Toe è un gioco classico astratto per due giocatori in cui si alternano per formare una fila da tre simboli uguali (X o O) su una griglia 3x3.



Durata: 1-2 minuti

Giocatori: 2

Tipologia: Astratto / Puzzle Logico / Gioco Didattico

Punti di forza:

- Semplicissimo da spiegare
- Immediatezza e rapidità
- Ottimo come base didattica

Punti deboli:

- Nessuna profondità strategica
- Finisce spesso in pareggio
- Scarsa rigiocabilità

Meccaniche principali del gioco:

Grid Placement

(Piazzamento su griglia)

Pattern Building

(Allineamento simboli)

Visible Info

(Informazioni Visibili)

Turn-Based

(Turni alternati)

Elementi ispiratori e comparazione

Griglia di gioco

Tic Tac Toe: utilizza una semplice griglia 3x3 bidimensionale.

Castealer: impiega una griglia ampia, numerata e multilivello, che mantiene la leggibilità geometrica ma introduce una maggiore complessità.

Piazzamento a turni

Tic Tac Toe: i giocatori si alternano nel piazzamento di un simbolo per volta.

Castealer: il piazzamento avviene a rotazione, includendo fasi segrete e momenti di deduzione, mantenendo però l'alternanza ordinata tipica del gioco.

Universalità e apprendimento immediato

Tic Tac Toe: si impara in pochi secondi, anche da bambini piccoli.

Castealer: è progettato per essere compreso rapidamente da adulti, bambini, anziani e persone ipovedenti, grazie a regole semplici e materiali leggibili anche al tatto.

Componente competitiva e strategica

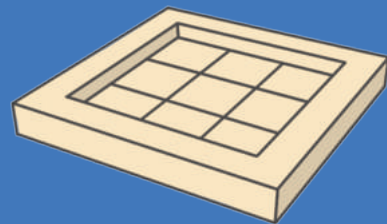
Tic Tac Toe: si basa su pura strategia preventiva a breve termine.

Castealer: introduce strategia a medio-lungo termine, memoria e controllo spaziale, pur mantenendo la dinamica competitiva diretta.

Evoluzione della base piazzamento

Fase 1

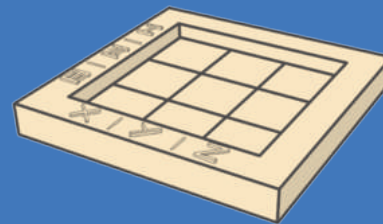
Griglia tridimensionale



La classica griglia 3x3 è stata reinterpretata in una base solida e tridimensionale, adatta alla costruzione multilivello.

Fase 2

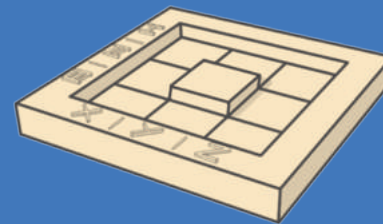
Coordinate spaziali



Sono stati inseriti numeri (1-3) e lettere (X-Z) per identificare facilmente ogni casella durante il gioco.

Fase 3

Rimozione casella centrale



La casella 2Y è stata sollevata e resa inutilizzabile per creare uno spazio ergonomico per il recupero dei Mattoncini.

Fase 4

Rifinitura e magneti



Angoli smussati e alloggi magnetici migliorano la presa, la stabilità dei pezzi e l'esperienza tattile.

Fase 5

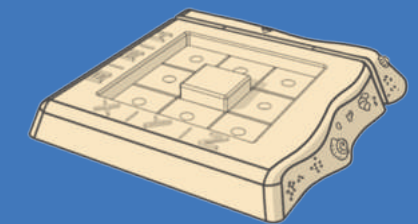
Alloggio pannello frontale



È stata aggiunta una fessura frontale con freccia in rilievo per inserire correttamente il pannello copristruttura.

Fase 6

Texture tematiche



Ogni base è differenziata da una texture unica (Spiaggia, Roccia, Cristalli, Ossa) per supportare l'identità dei Reami.

Legenda del volume di ingombro

La proiezione ortogonale riportata nella pagina seguente rappresenta il Volume di ingombro di riferimento, ovvero lo spazio massimo entro cui sono state progettate tutte le Basi del gioco.

Questo volume definisce i limiti dimensionali assoluti: ogni Base è stata modellata rispettando rigorosamente tali vincoli, così da garantire uniformità strutturale, compatibilità tra componenti e coerenza estetica.

Area Arancione

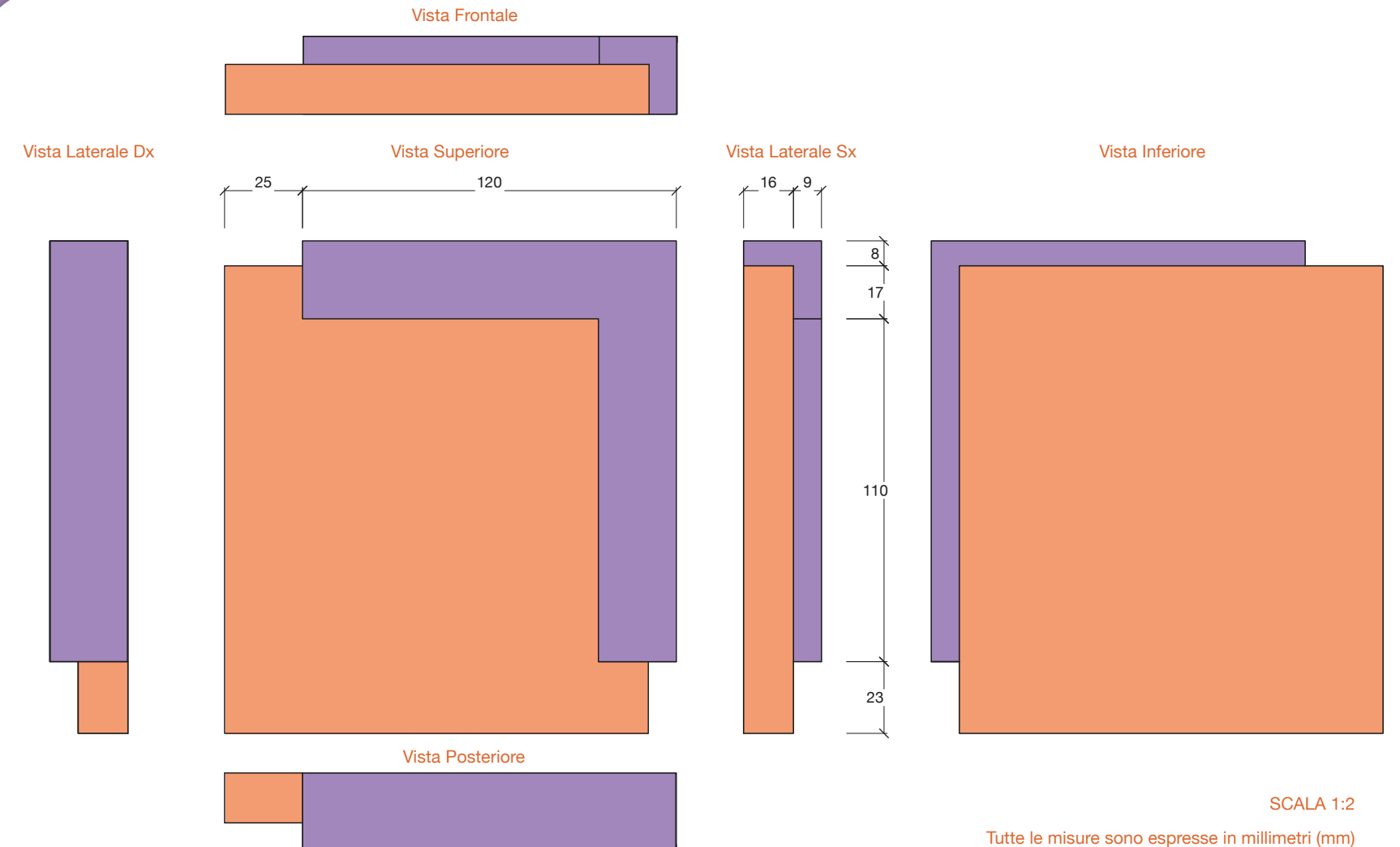
Rappresenta la struttura comune a tutte le Basi. Si tratta del corpo centrale condiviso, identico per forma e dimensioni, progettato per assicurare stabilità, ergonomia e impilabilità.

Area Viola

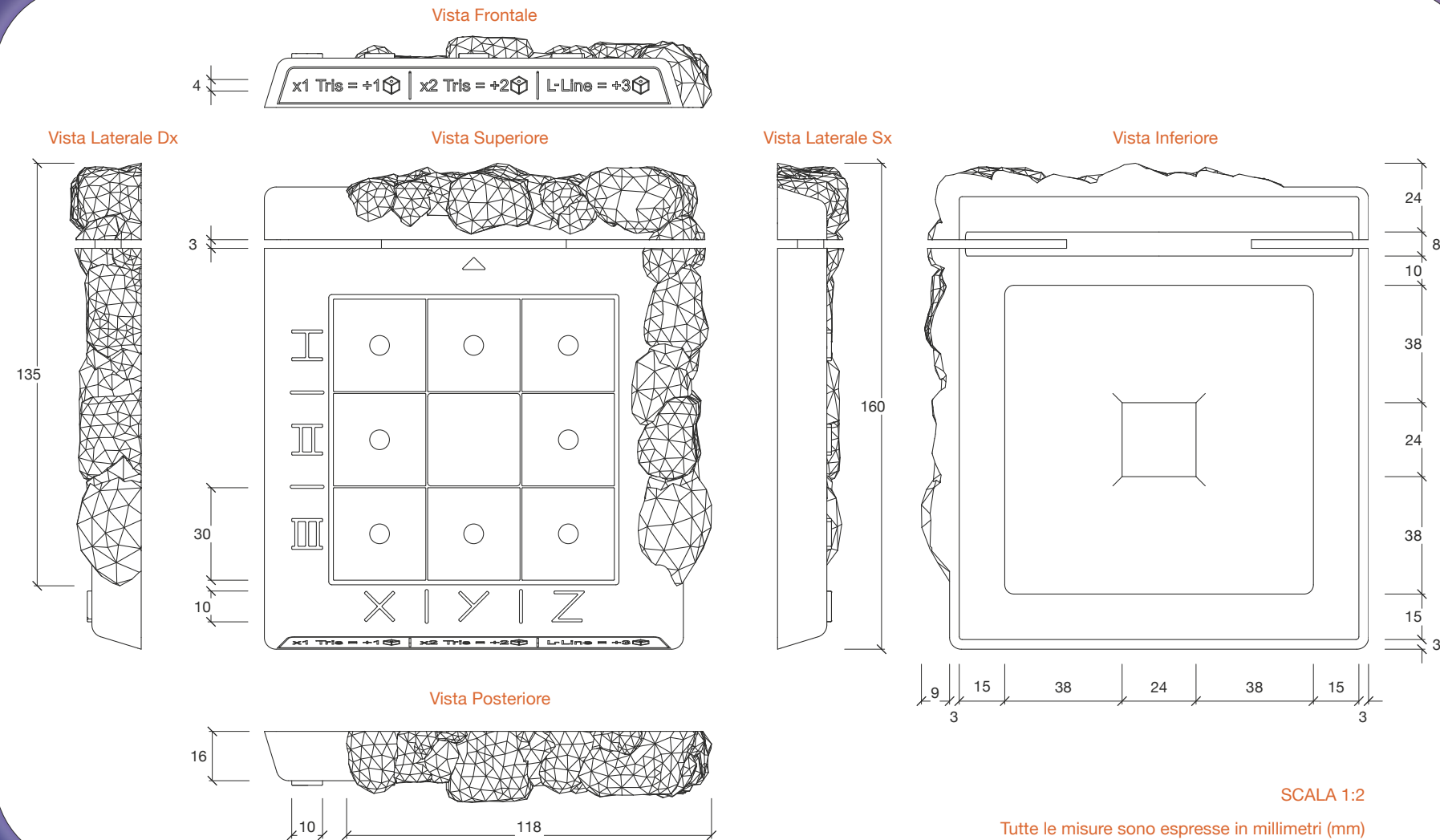
Indica la zona di personalizzazione tematica, in cui sono state inserite le texture caratteristiche dei diversi Reami (Roccia, Cristalli, Sabbia, Ossa). Questi elementi decorativi variano da Base a Base, ma non superano mai i limiti del Volume di ingombro.

* A pagina 127 è riportato il disegno tecnico in proiezione ortogonale della Base Roccia, scelta come esempio rappresentativo. Le altre basi non vengono raffigurate in quanto condividono esattamente la stessa geometria, differenziandosi unicamente per la texture applicata nell'area tematica.

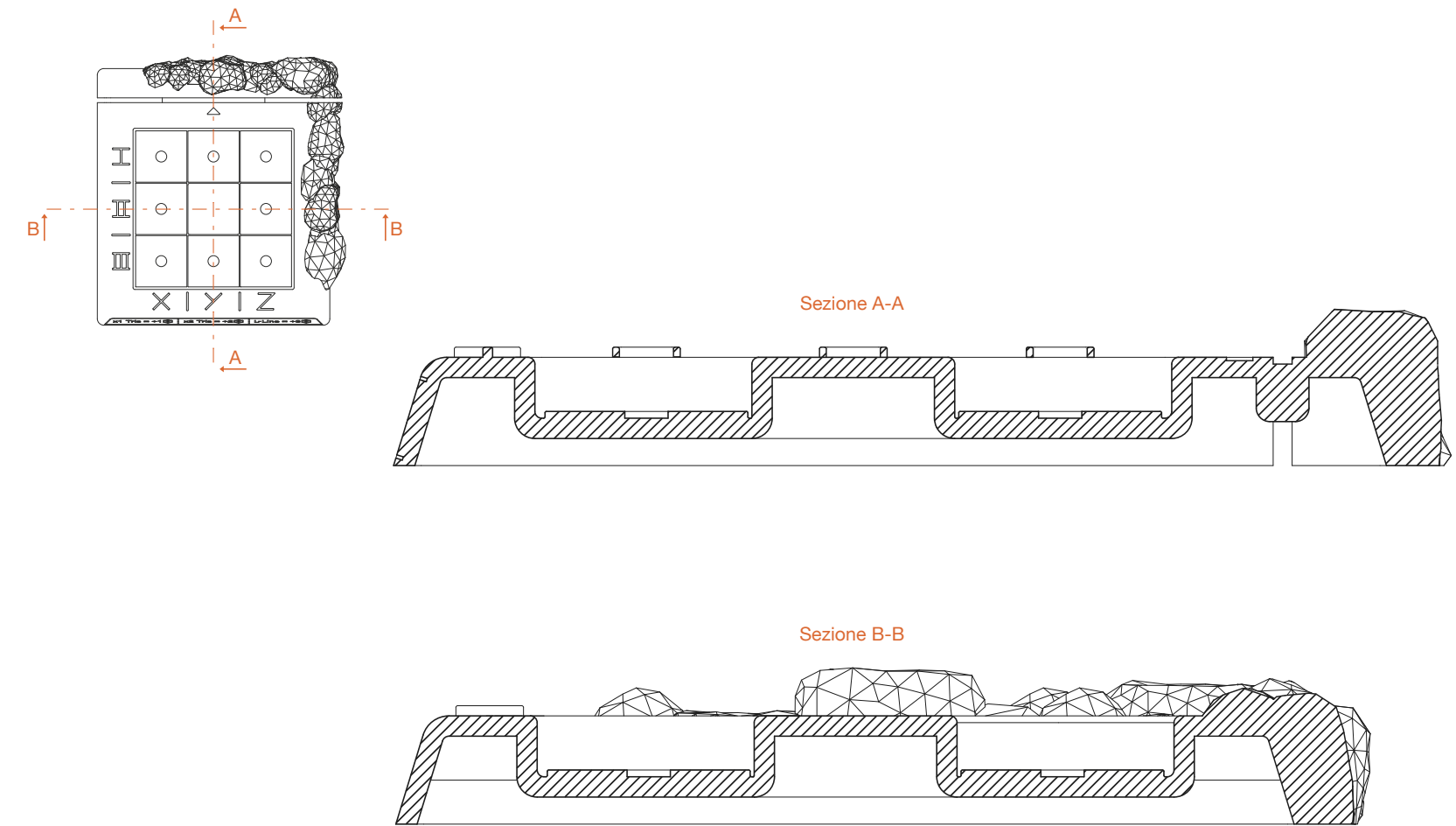
Volume di ingombro



Proiezioni ortogonali



Sezioni



SCALA 1:1

Santorini

Santorini è un gioco astratto di strategia tridimensionale dove i giocatori costruiscono edifici a più livelli sull'isola di Santorini cercando di arrivare in cima con uno dei propri lavoratori.



Durata: 15-25 minuti

Giocatori: 2-4

Tipologia: Astratto / Strategico / Tattico

Punti di forza:

- Profonda strategia
- Forte componente spaziale
- Grande variabilità

Punti deboli:

- Leggermente sbilanciato
- Lunghe attese
- Strutture che scivolano

Meccaniche principali del gioco:

Grid Movement

(Movimento su Griglia)

Tile Placement

(Costruzione Modulare)

Area Control

(Controllo Spaziale)

Variable Powers

(Poteri Variabili)

Elementi ispiratori e comparazione

Costruzione tridimensionale

Santorini: blocchi impilati formano torri strategiche e riconoscibili.

Castealer: presenta strutture modulari su 4 livelli fissi, ispirate alle torri ma pensate per accessibilità e progressione ordinata.

Gioco visivamente riconoscibile

Santorini: grazie al terreno di gioco e ai suoi edifici bianchi e blu è subito riconoscibile.

Castealer: presenta componenti con forme, colori e texture distintive, progettati per essere identificabili anche da giocatori ciechi.

Interazione per sottrazione

Santorini: si possono limitare le mosse dell'avversario e costruire per bloccarlo.

Castealer: introduce un sistema originale in cui, se un avversario indovina dove hai piazzato un mattoncino, può prenderlo e aggiungerlo alla propria struttura.

Astrazione e tematizzazione

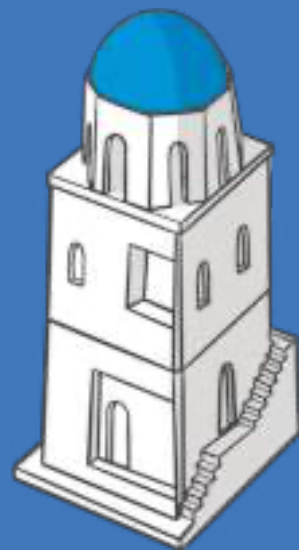
Santorini: è caratterizzato da un contesto mitologico leggero.

Castealer: è immerso in una lore narrativa con Reami fantastici, Castellani agguerriti e castelli antichi.

Evoluzione dei mattoncini

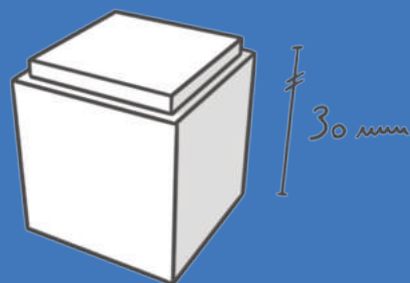
Fase 1

Base di partenza



Fase 2

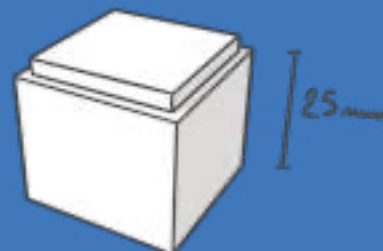
Forma modulare



Ispirato al blocco base di Santorini, è stato semplificato per diventare modulare, più leggibile al tatto e dotato di un incastro per l'impilamento verticale.

Fase 3

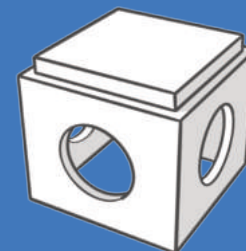
Riduzione dell'altezza



Il cubo è stato compattato da 30 a 25 mm per migliorare la stabilità strutturale durante la sovrapposizione.

Fase 4

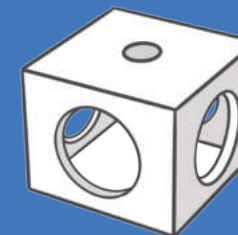
Identità visiva e tattile



Ogni Mattoncino è stato associato a una forma e un colore distintivi, in linea con la base e il pannello del proprio Reame (es. stella per Sabbia, quadrato per Roccia...).

Fase 5

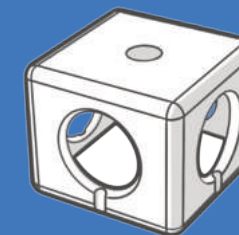
Introduzione magneti



L'incastro fisico è stato sostituito da magneti, che guidano automaticamente il corretto allineamento e impediscono cadute accidentali.

Fase 6

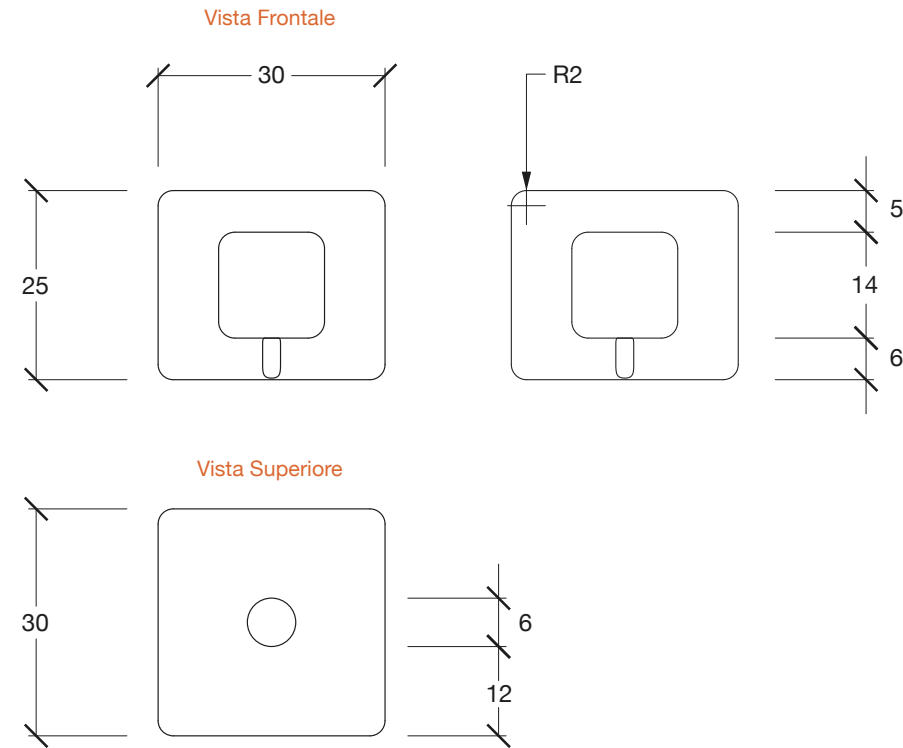
Rifinitura tattile



Le superfici sono state smussate e, grazie a un segno fisico aggiuntivo, è possibile distinguere facilmente il verso giusto tramite il tatto.

Proiezioni ortogonali

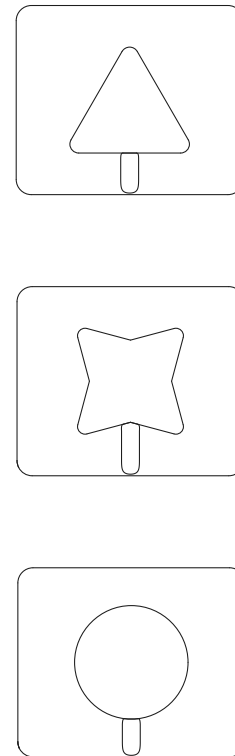
Di seguito è riportata la proiezione ortogonale completa del Mattoncino Roccia, scelto come esempio rappresentativo. Gli altri mattoncini non sono illustrati interamente poiché condividono le stesse dimensioni esterne, variando solo nella forma interna dello scavo (Cristallo, Sabbia, Ossa). Per questi sono riportati solo i prospetti frontali.



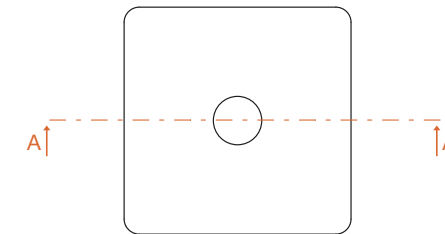
SCALA 1:1

Tutte le misure sono espresse in millimetri (mm)

Prospetto frontale delle varianti tematiche

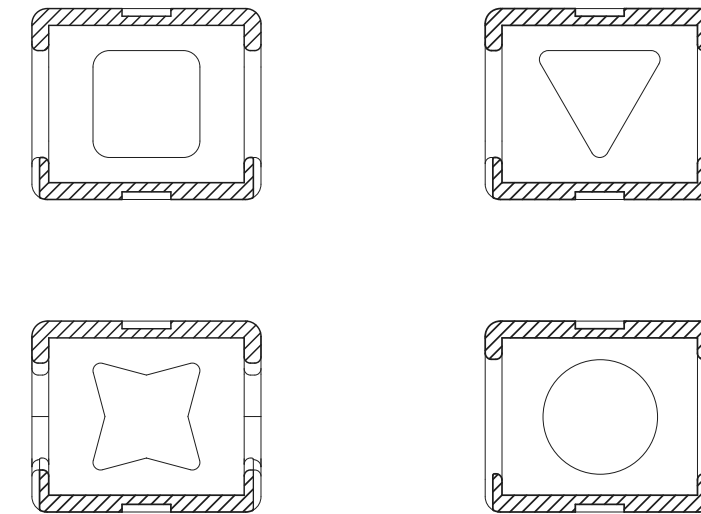


Sezioni



SCALA 1:1

Sezioni A-A



Produzione della Base Piazzamento e dei Mattoncini :

Introduzione alla stampa 3D

La stampa 3D, o fabbricazione additiva, comprende un insieme di tecnologie che permettono di creare oggetti tridimensionali partendo da un modello digitale, attraverso la deposizione stratificata di materiale.

Le principali tecnologie oggi disponibili si distinguono per tipo di materiale utilizzato, precisione, velocità, e applicazioni.

Di seguito una panoramica delle principali tecniche, con pro e contro.

FDM (Fused Deposition Modeling)

Un estrusore riscaldato fonde un filamento termoplastico (es. PLA, ABS) e lo deposita strato dopo strato.

Pro:

- Economica
- Velocità produttiva
- Vasta gamma di materiali

Contro:

- Strati visibili
- Minore precisione nei dettagli
- Bassa resistenza

SLA (Stereolithography)

Un laser UV indurisce selettivamente una resina liquida contenuta in una vasca.

Pro:

- Alta precisione
- Superfici lisce
- Resistenza

Contro:

- Tossica
- Tempi di produzione molto lunghi
- Costi elevati

MSLA (Masked Stereolithography)

Simile alla SLA, ma al posto del laser usa una maschera LCD che proietta interi layer, rendendola più veloce.

Pro:

- Veloce rispetto alla SLA
- Alta precisione
- Ottima per produzione in serie

Contro:

- Tossica
- Tempi di produzione molto lunghi
- Costi elevati

SLS (Selective Laser Sintering)

Una polvere (solitamente nylon) viene fusa selettivamente da un laser per formare l'oggetto.

Pro:

- Supporti non necessari
- Alta resistenza
- Geometrie complesse

Contro:

- Macchinari costosi
- Complesso
- Molto lento

DLP (Digital Light Processing)

Tecnologia simile alla SLA ma usa un proiettore digitale per solidificare strati interi in una volta sola.

Pro:

- Elevata velocità
- Dettagli nitidi
- Buona qualità superficiale

Contro:

- Strati visibili
- Minore precisione nei dettagli
- Bassa resistenza

Stampa 3D immersa in gel

Il materiale viene depositato all'interno di un gel trasparente che funge da supporto durante la stampa.

Pro:

- Zero supporti
- Ottima con TPU
- Geometrie sospese

Contro:

- Sperimentale
- Costi elevati
- Molto lenta

Scelta della tecnologia

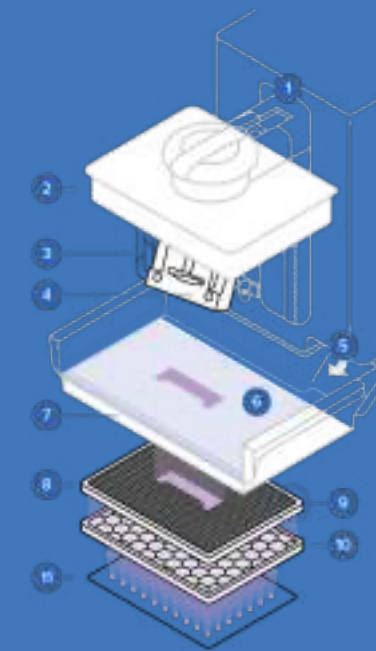
Per la realizzazione del prototipo della Base e dei Mattoncini di Castealer è stata scelta la stampa 3D MSLA, una tecnologia a fotopolimerizzazione che sfrutta una maschera LCD per indurire la resina liquida con luce UV, solidificando strati interi ad alta precisione.

Questa scelta è stata dettata da diversi vantaggi:

- Altissima definizione nei dettagli, ideale per elementi tattili e forme complesse;
- Superfici lisce e finitura estetica di qualità;
- Precisione dimensionale, adatta a incastri e inserimento di magneti;
- Rapidità nella produzione di prototipi e nella sperimentazione iterativa.

Questa tecnologia non è limitata alla sola prototipazione: viene infatti utilizzata anche nella produzione vera e propria di giochi da tavolo da parte di alcune case editrici, specialmente per miniature, pedine e componenti personalizzati che richiedono un livello di dettaglio molto elevato.

MSLA nel dettaglio



1 Sistema di Controllo a Sei Assi

Un sistema di controllo avanzato che gestisce in modo preciso sei diversi parametri della stampante, come movimento dell'asse Z, esposizione alla luce, temperatura della resina, livellamento, gestione della vaschetta e altri automatismi.

2 Piattaforma di Costruzione

La superficie (piatta) su cui si forma il modello 3D strato dopo strato. È collegata all'asse Z e si muove verso l'alto ad ogni layer completato.

3 Supporti di Stampa

Strutture temporanee create automaticamente per sostenere parti sospese o delicate del modello durante la stampa.

4 Parte Stampata

Il modello 3D finale creato in resina, composto da più strati solidificati.

MSLA nel dettaglio

5 Gestione Automatica della Resina

Sistema che controlla il riempimento, il ricircolo e la pulizia della resina, evitando sprechi e garantendo il giusto livello nella vaschetta.

6 Resina

Il materiale liquido fotosensibile che si solidifica con la luce UV per formare l'oggetto stampato.

7 Vasca Resina + FAP (Film Assisted Printing)

La vaschetta dove viene versata la resina: il fondo è fatto di un film flessibile (tipo FEP o NFEP) che aiuta a staccare facilmente lo strato dopo ogni esposizione.

8 Unità di Elaborazione della Luce

La parte della stampante che genera e controlla la luce UV necessaria per polimerizzare ogni strato.

9 Texture di Rilascio (Maschera LCD)

Uno schermo LCD che modula la luce UV, permettendo il passaggio solo nelle zone dove deve avvenire la polimerizzazione.

10 Lenti Collimanti

Lenti speciali che raddrizzano i raggi UV emessi dai LED, rendendo il fascio di luce più uniforme e preciso.

11 LED UV

I diodi che emettono luce ultravioletta, necessaria per indurire la resina.

12 Sistema di Lavaggio e Post-curing

Anche se spesso esterno alla stampante, è fondamentale. Dopo la stampa, i pezzi devono essere lavati (in alcol isopropilico) e polimerizzati ulteriormente con luce UV per raggiungere la durezza e la resistenza definitiva.

Scelta e tipologie di resina

Standard Resin

Economica, facile da stampare.

Tough Resin

Simula la resistenza della plastica ABS.

Flexible Resin

Una volta polimerizzata, risulta gommosa.

High Detail

Specifica per miniature e dettagli minuti.

Transparent Resin

Resina trasparente che simula il vetro.

Bio-Resin

Più sostenibile, meno tossica.

High Temperature

Resiste a calore fino a 200°C.

Ceramic-Filled

Particelle ceramiche per maggiore rigidità.

Water-Washable

Resine lavabile in acqua

Engineering Resin

Resine per uso tecnico e meccanico.

Castable Resin

Brucia senza residui, adatta alla fusione.

Dental Resin

Resina atossica, per modelli odontotecnici.

* Le voci evidenziate rappresentano gli elementi selezionati per la realizzazione del progetto Castealer.

Processo di stampa

Fase 1

Preparazione File



Esportazione del modello 3D in formato .stl e salvataggio su USB tramite software di slicing.

Fase 2

Caricamento Resina



Riempimento della vaschetta con resina MSLA ben mescolata e filtrata.

Fase 3

Avvio Stampa



Selezione del file e inizio della stampa strato per strato con luce UV.

* Lo stesso processo è stato adottato sia per le Basi che per i Mattoncini.

Processo di rifinitura

Fine del processo

Fase 4

Rimozione Supporti



Estrazione del pezzo dal piatto e rimozione dei supporti ancora morbidi.

Fase 5

Lavaggio



Pulizia del pezzo in alcool isopropilico al 99% per eliminare la resina in eccesso.

Fase 6

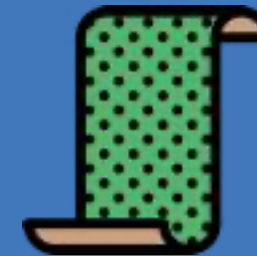
Post-curing UV



Esposizione alla luce UV per completare la polimerizzazione.

Fase 7

Finitura



Carteggiatura e limatura delle superfici per uniformare il pezzo.

Fase 8

Risciacquo



Passaggio in acqua pulita per rimuovere tutti i residui.

Fase 9

Montaggio Magneti



Inserimento e incollaggio dei magneti negli alloggi previsti.

* Lo stesso processo è stato adottato sia per le Basi che per i Mattoncini.

Fotografie del processo produttivo



Prima prova a buon fine della stampa del Mattoncino Sabbia (2h57m).



Laccaggio dei Mattoncini in alcool isopropilico 99%.



Esposizione dei Mattoncini ai raggi UV.



Carteggiatura e rifinitura dei mattoncini.



Risciacquo in acqua pulita.



Mattoncino finito.

* Lo stesso processo è stato adottato sia per le Basi che per i Mattoncini.

Battaglia Navale

Battaglia Navale è un gioco di deduzione e fortuna in cui i giocatori posizionano segretamente navi su una griglia e cercano di colpire quelle avversarie chiedendo coordinate.



Durata: 10-20 minuti

Giocatori: 2

Tipologia: Deduzione / Astratto / Classico

Punti di forza:

- Accessibile a tutte le età
- Facile da imparare
- Alta suspense

Punti deboli:

- Forte dipendenza dal caso
- Ripetitivo
- Scarsa Profondità strategica

Meccaniche principali del gioco:

Hidden Information

(Informazioni Nascoste)

Deduction

(Deduzione)

Elimination

(Eliminazione)

Turn-Based

(Turni alternati)

Elementi ispiratori e comparazione

Deduzione spaziale

Battaglia Navale: il cuore del gioco è la localizzazione delle navi avversarie.

Castealer: durante ogni turno, gli avversari provano a indovinare in quale casella è stato nascosto il mattoncino appena piazzato.

1

Sistema di coordinate

Battaglia Navale: utilizza coordinate alfanumeriche standard (es. C5).

Castealer: adotta una nomenclatura delle caselle (es. IX, IIX), utile sia per il gioco tattile che per la comunicazione orale.

3

Informazioni nascoste

Battaglia Navale: ciascun giocatore tiene segrete le proprie navi su una griglia nascosta.

Castealer: ogni giocatore costruisce la propria struttura dietro un Pannello Frontale, mantenendo segretezza visiva e tattile.

2

Risposte binarie

Battaglia Navale: le risposte possono essere “Colpito” o “Acqua”, binarie e immediate.

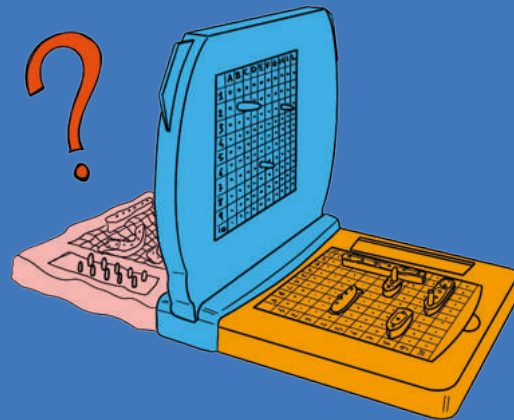
Castealer: si risponde “Sì” o “No” alle ipotesi degli avversari, rendendo il flusso di gioco semplice e fluido.

4

Evoluzione del pannello frontale

Fase 1

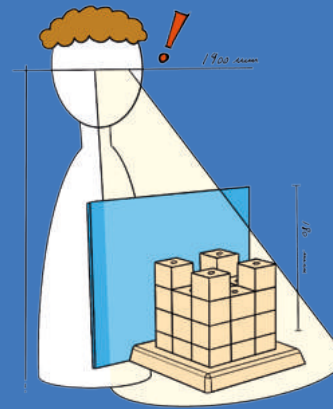
Base di partenza



Il pannello prende spunto da Battaglia Navale, dove un divisorio verticale mantiene segreti i campi di gioco.

Fase 2

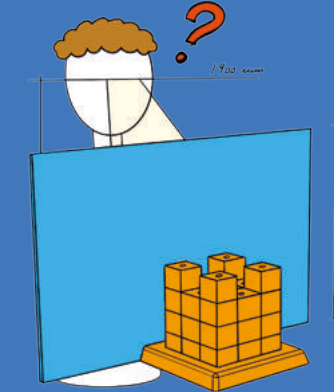
Prima versione



Un semplice rettangolo da 180 mm si è rivelato insufficiente: un avversario alto riusciva a vedere la base.

Fase 3

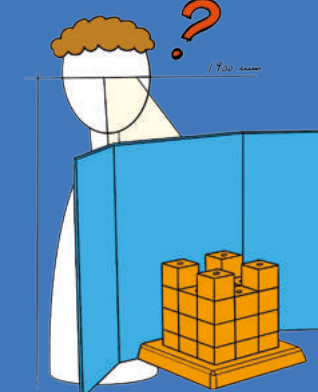
Aumento dell'altezza



Dopo vari test, si è definita un'altezza ottimale di 240 mm, efficace per schermare completamente la visuale.

Fase 4

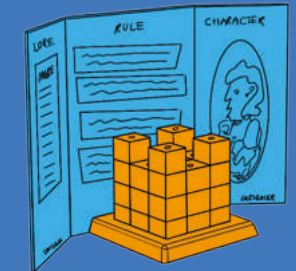
Ali laterali



Sono state aggiunte estensioni pieghevoli ai lati per proteggere anche dai giocatori vicini.

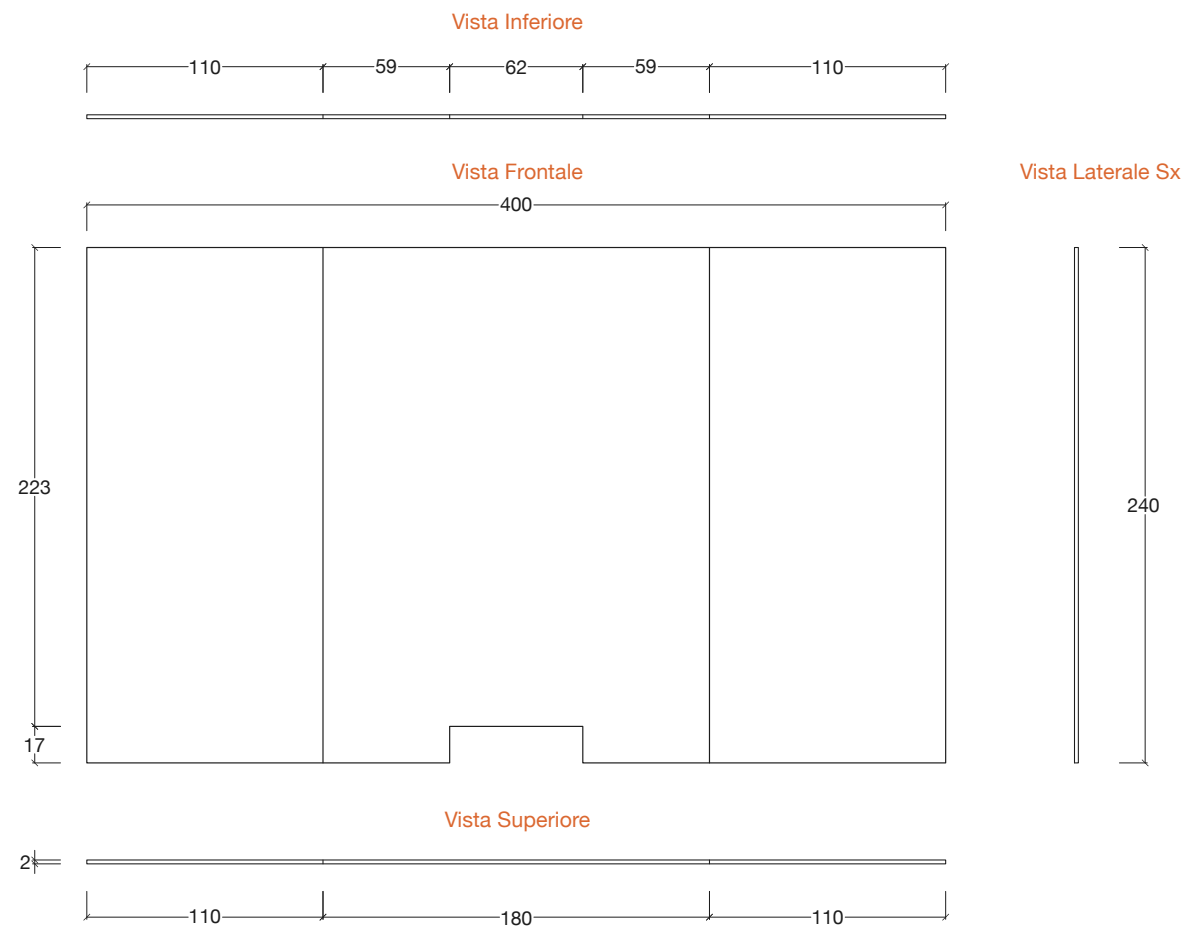
Fase 5

Aggiunta delle grafiche



Il pannello è stato decorato con grafiche coerenti con i Reami, pensate per migliorare l'estetica per i giocatori vedenti.

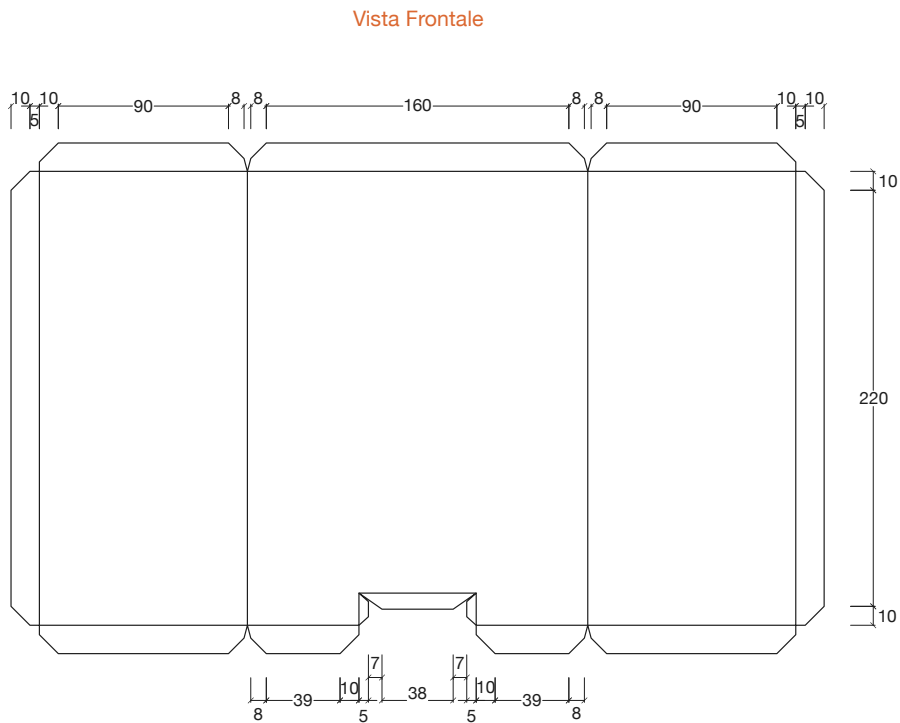
Proiezioni ortogonali pannello



SCALA 1:4

Tutte le misure sono espresse in millimetri (mm)

Specifiche dimensionali adesivo grafico

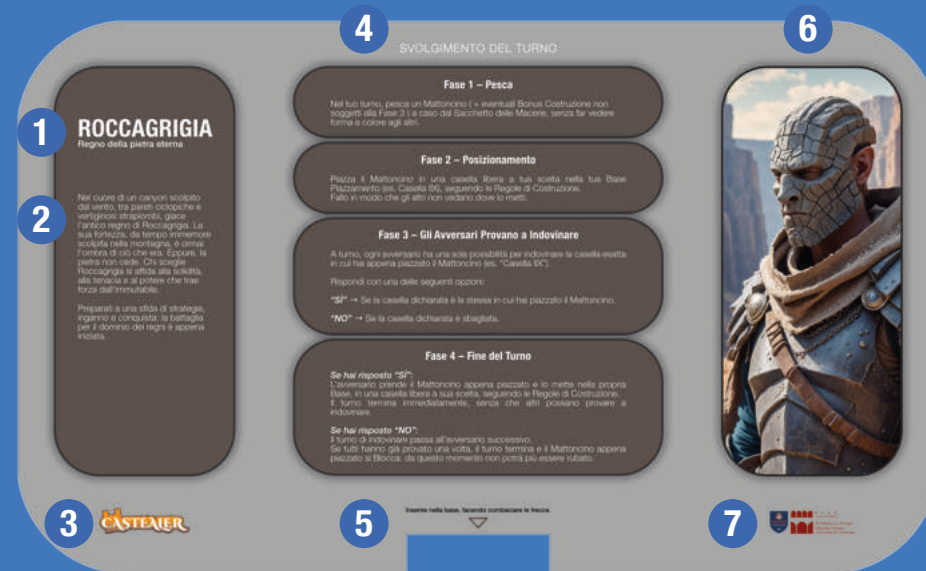


SCALA 1:4

Tutte le misure sono espresse in millimetri (mm)

Legenda delle grafiche pannello

Fronte



1 Nome del Reame

2 Introduzione al Reame

Breve descrizione tematica del Reame scelto, utile per immergere il giocatore nell'ambientazione e nel contesto narrativo del gioco.

3 Logo Castealer

4 Svolgimento del turno

Promemoria sintetico delle fasi principali del turno, pensato per agevolare la consultazione rapida durante la partita.

5 Freccia di allineamento

Simbolo a rilievo che indica il corretto inserimento del pannello nella Base.

6 Sovrano del Reame

Illustrazione del personaggio che il giocatore impersona durante la partita: il Re o la Regina del proprio Reame.

7 Logo Unicam SAAD

8 Illustrazione del Reame

Immagine evocativa del Reame di appartenenza, arricchisce l'esperienza tematica per i giocatori vedenti.

Retro



Grafica pannello Roccagrigia (fronte)

ROCCAGRIGIA

Regno della pietra eterna

Nel cuore di un canyon scolpito dal vento, tra pareti ciclopiche e vertiginosi strapiombi, giace l'antico regno di Roccagrigia. La sua fortezza, da tempo immemore scolpita nella montagna, è ormai l'ombra di ciò che era. Eppure, la pietra non cede. Chi sceglie Roccagrigia si affida alla solidità, alla tenacia e al potere che trae forza dall'immutabile.

Preparati a una sfida di strategia, inganno e conquista: la battaglia per il dominio dei regni è appena iniziata.

SVOLGIMENTO DEL TURNO



Fase 1 – Pesca

Nel tuo turno, pesca un Mattoncino (+ eventuali Bonus Costruzione non soggetti alla Fase 3) a caso dal Sacchetto delle Macerie, senza far vedere forma e colore agli altri.

Fase 2 – Posizionamento

Piazza il Mattoncino in una casella libera a tua scelta nella tua Base Piazzamento (es. Casella IIX), seguendo le Regole di Costruzione. Fallo in modo che gli altri non vedano dove lo metti.



Fase 3 – Gli Avversari Provano a Indovinare

A turno, ogni avversario ha una sola possibilità per indovinare la casella esatta in cui hai appena piazzato il Mattoncino (es. "Casella IIX").

Rispondi con una delle seguenti opzioni:

"SI" → Se la casella dichiarata è la stessa in cui hai piazzato il Mattoncino.

"NO" → Se la casella dichiarata è sbagliata.

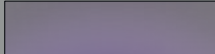
Fase 4 – Fine del Turno

Se hai risposto "SI":
L'avversario prende il Mattoncino appena piazzato e lo mette nella propria Base, in una casella libera a sua scelta, seguendo la Regola di Costruzione. Il turno termina immediatamente, senza che altri possano provare a indovinare.

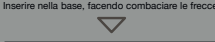
Se hai risposto "NO":
Il turno di indovinare passa all'avversario successivo. Se tutti hanno già provato una volta, il turno termina e il Mattoncino appena piazzato si Blocca: da questo momento non potrà più essere rubato.



Inserire nella base, facendo combaciare le frecce.









Grafica pannello Roccagrigia (retro)



Grafica pannello Azurath (fronte)

AZURATH

Regno del cristallo arcano

Tra le più remote e antiche grotte si cela Azurath, dove cristalli azzurri brillano ancora nelle viscere della terra. Le sue torri, un tempo sospese tra materia e magia, sono ora frantumi luminosi che pulsano di potere. Chi sceglie Azurath entra in un regno dove l'impossibile prende forma, dove la conoscenza è chiave e il mistero, alleato.

Preparati a una sfida di strategia, inganno e conquista: la battaglia per il dominio dei regni è appena iniziata.

SVOLGIMENTO DEL TURNO

Fase 1 – Pesca

Nel tuo turno, pesca un Mattoncino (+ eventuali Bonus Costruzione non soggetti alla Fase 3) a caso dal Sacchetto delle Macerie, senza far vedere forma e colore agli altri.

Fase 2 – Posizionamento

Piazza il Mattoncino in una casella libera a tua scelta nella tua Base Piazzamento (es. Casella IX), seguendo le Regole di Costruzione. Fallo in modo che gli altri non vedano dove lo metti.

Fase 3 – Gli Avversari Provano a Indovinare

A turno, ogni avversario ha una sola possibilità per indovinare la casella esatta in cui hai appena piazzato il Mattoncino (es. "Casella IX").

Rispondi con una delle seguenti opzioni:

"SI" → Se la casella dichiarata è la stessa in cui hai piazzato il Mattoncino.

"NO" → Se la casella dichiarata è sbagliata.

Fase 4 – Fine del Turno

Se hai risposto "SI":
L'avversario prende il Mattoncino appena piazzato e lo mette nella propria Base, in una casella libera a sua scelta, seguendo le Regole di Costruzione. Il turno termina immediatamente, senza che altri possano provare a indovinare.

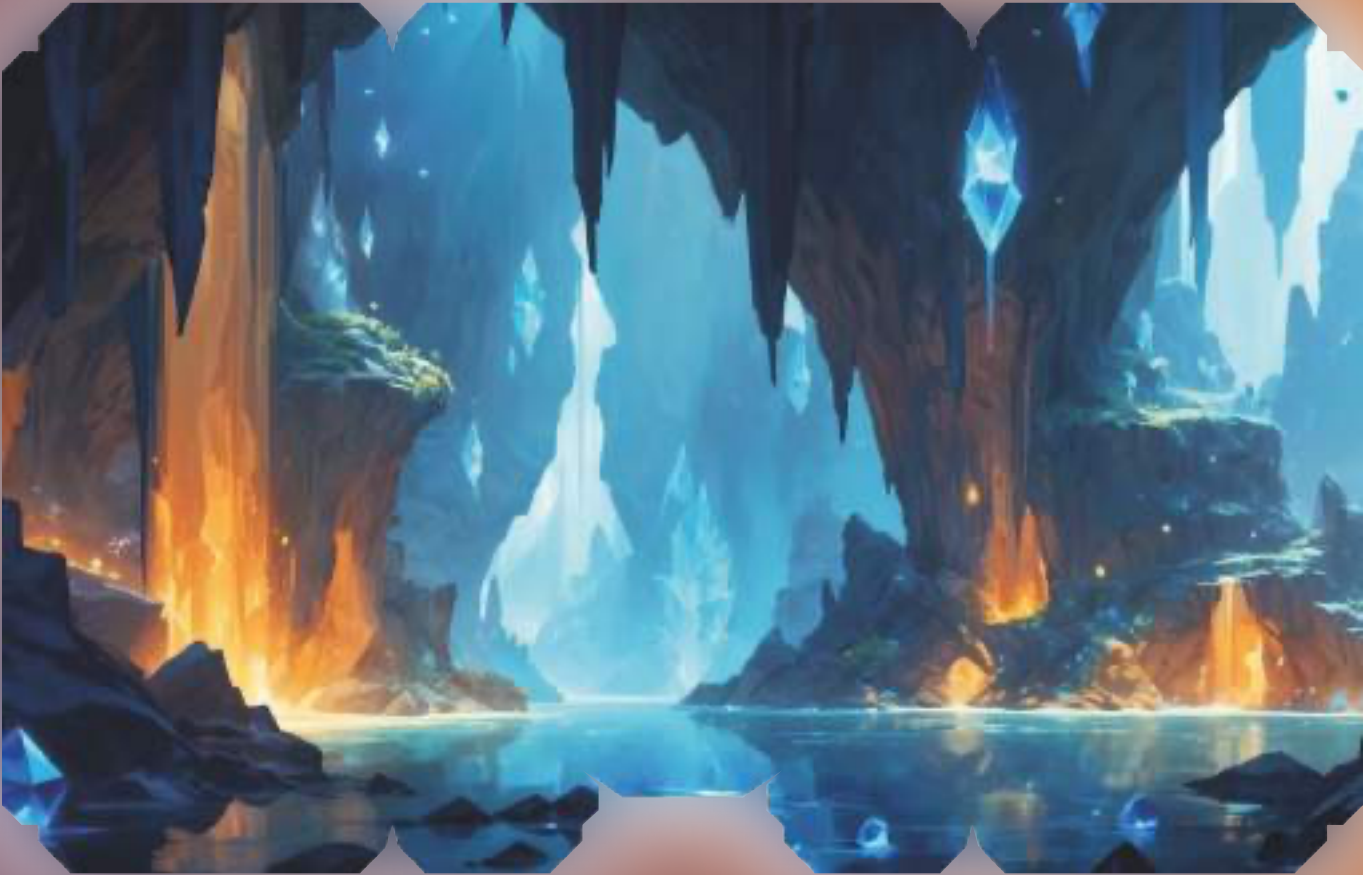
Se hai risposto "NO":
Il turno di indovinare passa all'avversario successivo. Se tutti hanno già provato una volta, il turno termina e il Mattoncino appena piazzato si Blocca: da questo momento non potrà più essere rubato.



Inserire nella base, facendo combaciare le frecce.



Grafica pannello Azurath (retro)



Grafica pannello Solmare (fronte)



Grafica pannello Solmare (retro)



Grafica pannello Ossombra (fronte)

OSSOMBRA

Regno delle ombre vigili

Avvolto da una densa nebbia eterna, Ossombra sorge tra colline di ossa e cimiteri dimenticati. Le sue torri spezzate sono custodi di un potere che non è mai svanito, ma sopravvive sotto terra, in un insidioso silenzio. Le ombre parlano a chi sa ascoltare. Chi sceglie Ossombra abbraccia l'enigma, la memoria e la forza invisibile di ciò che giace oltre la morte.

Preparati a una sfida di strategia, inganno e conquista: la battaglia per il dominio dei regni è appena iniziata.

SVOLGIMENTO DEL TURNO

Fase 1 – Pesca

Nel tuo turno, pesca un Mattoncino (+ eventuali Bonus Costruzione non soggetti alla Fase 3) a caso dal Sacchetto delle Macerie, senza far vedere forma e colore agli altri.

Fase 2 – Posizionamento

Piazza il Mattoncino in una casella libera a tua scelta nella tua Base Piazzamento (es. Casella IIX), seguendo le Regole di Costruzione. Fallo in modo che gli altri non vedano dove lo metti.

Fase 3 – Gli Avversari Provano a Indovinare

A turno, ogni avversario ha una sola possibilità per indovinare la casella esatta in cui hai appena piazzato il Mattoncino (es. "Casella IIX").

Rispondi con una delle seguenti opzioni:

"Sì" → Se la casella dichiarata è la stessa in cui hai piazzato il Mattoncino.

"NO" → Se la casella dichiarata è sbagliata.

Fase 4 – Fine del Turno

Se hai risposto "Sì":
L'avversario prende il Mattoncino appena piazzato e lo mette nella propria Base, in una casella libera a sua scelta, seguendo le Regole di Costruzione. Il turno termina immediatamente, senza che altri possano provare a indovinare.

Se hai risposto "NO":
Il turno di indovinare passa all'avversario successivo. Se tutti hanno già provato una volta, il turno termina e il Mattoncino appena piazzato si Blocca: da questo momento non potrà più essere rubato.





Inserire nella base, facendo combaciare le frecce.





Grafica pannello Ossombra (retro)



Processo di lavorazione pannelli frontali

Fase 1

Progettazione grafica



Realizzazione delle illustrazioni e degli elementi tematici da applicare ai pannelli, personalizzati per ogni Reame.

Fase 2

Stampa



Produzione delle grafiche su fogli da 120 g/m² utilizzando un plotter ad alta definizione.

Fase 3

Taglio delle grafiche



Sagomatura delle grafiche stampate, seguendo con precisione i margini definiti in fase di progettazione.

Fase 4

Disegno tecnico



Riporto del disegno tecnico dei pannelli su foglio in cartone da 145x75 cm, spessore 1,8 mm.

Fase 5

Taglio del cartone



Separazione manuale dei pannelli lungo le linee tracciate per ottenere i supporti definitivi.

Fase 6

Incollaggio



Applicazione delle grafiche tagliate sulle superfici in cartone, assicurando allineamento e aderenza corretti.

Fotografie del processo produttivo



Grafiche stampate su carta da 120 g tramite plotter.



Taglio del pannello da foglio di cartone pressato da 1.8mm.



Pannello frontale sagomato.



Prova del Pannello su Base.
(punto di vista del giocatore)



Prova del Pannello su Base.
(punto di vista dell'avversario)



Incollaggio delle grafiche sui pannelli sagomati.

Introduzione al mondo degli imballaggi

Nel settore dei giochi da tavolo, l'imballaggio riveste un ruolo cruciale, non solo come contenitore fisico ma anche come elemento comunicativo e funzionale, capace di influenzare significativamente l'esperienza dell'utente fin dal primo contatto visivo e tattile.

La progettazione e realizzazione di un packaging da gioco richiede un approccio multidisciplinare, che integra aspetti grafici, strutturali, ergonomici e produttivi.

A seguire, verranno analizzate le principali tipologie di scatole, i materiali più utilizzati, le tecniche di assemblaggio e stampa, e i componenti interni che completano l'esperienza funzionale ed estetica dell'imballaggio.

Folding Box

Generalmente in cartoncino più leggero, sono più economiche e adatte a giochi di piccole dimensioni o a basso costo.

Scatola monoblocco

Utilizzata per edizioni speciali o giochi premium, offre un'apertura elegante e una protezione maggiore, spesso rinforzata con inserti rigidi.

Top'n Bottom

La più comune, composta da un fondo e un coperchio separato, entrambi in cartone rigido o microonda. È apprezzata per la sua semplicità, robustezza e flessibilità dimensionale.

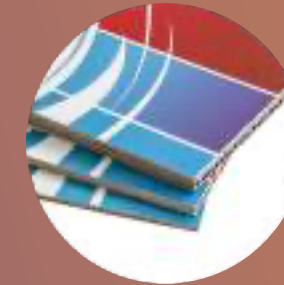
* Le voci evidenziate rappresentano gli elementi selezionati per la realizzazione del progetto Castealer.

Materiali impiegati



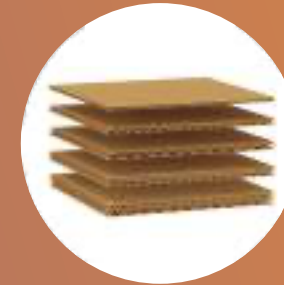
Cartone teso

Utilizzato come anima strutturale, solitamente da 1,5 a 2,5 mm di spessore, rivestito successivamente con carta stampata.



Cartoncino patinato

Impiegato per il rivestimento esterno (wrap), consente un'elevata qualità di stampa e resa cromatica.



Microonda e ondulato

Impiegati in packaging secondari o per elementi interni di rinforzo o protezione.

* Le voci evidenziate rappresentano gli elementi selezionati per la realizzazione del progetto Castealer.

Tecniche di stampa e finitura



Stampa offset

La più usata per i giochi da tavolo, offre alta qualità e resa cromatica, perfetta per grandi tirature.



Stampa digitale

Ideale per prototipi o piccole quantità, veloce e personalizzabile, ma con qualità leggermente inferiore all'offset.

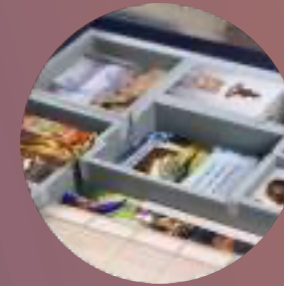


Finiture speciali

Vernici UV, plastificazioni opache o lucide, soft-touch, laminazioni o serigrafie a caldo (foil oro/argento) per valorizzare loghi e dettagli.

* Le voci evidenziate rappresentano gli elementi selezionati per la realizzazione del progetto Castealer.

Elementi interni



Separatori in cartone

Utili a suddividere plance, manuali e componenti di gioco.



Bustine

Stampati sottovuoto su fogli PET, PS o PVC, modellati sulla base delle componenti di gioco per alloggiarle perfettamente.



Inserti sostenibili

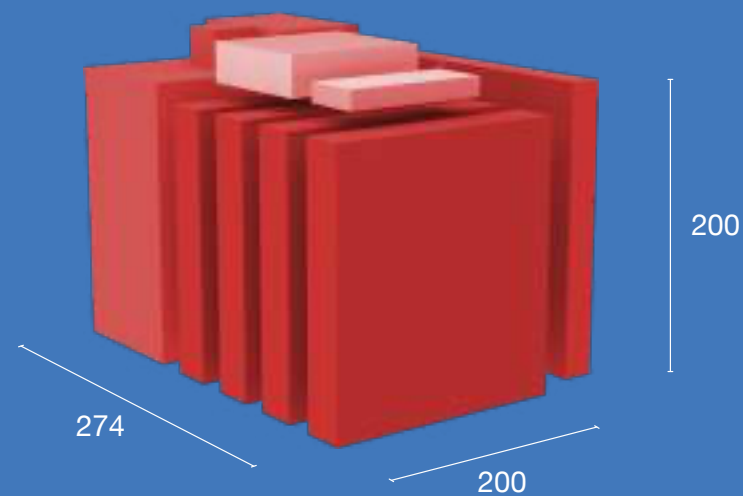
Recenti tendenze portano all'uso di materiali eco-friendly come cartoncino pressato, carta modellata o bioplastiche.

* Le voci evidenziate rappresentano gli elementi selezionati per la realizzazione del progetto Castealer.

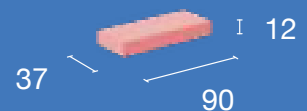
Studio degli ingombri

La progettazione della scatola è partita dall'analisi degli ingombri massimi di tutti i componenti, sia singoli che raggruppati. Sono state considerate le dimensioni effettive e le tolleranze di ogni elemento, per poi definire una disposizione interna ottimizzata che garantisca ordine, protezione e praticità. Questo studio ha permesso di determinare il volume minimo necessario per contenere tutto il materiale in modo efficiente ed ergonomico.

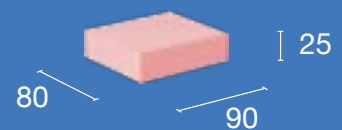
Configurazione spaziale ottimizzata dei componenti



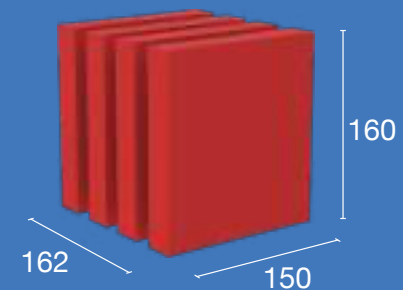
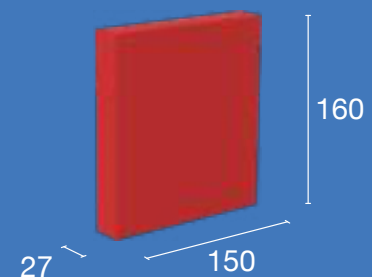
X1 MP3



X1 Sacchetto

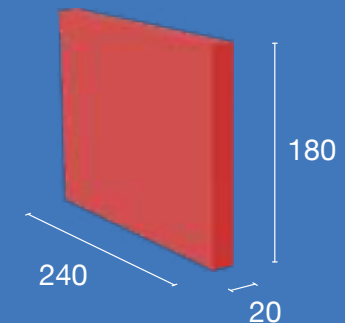
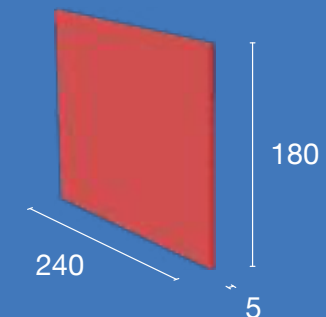


X1 Base



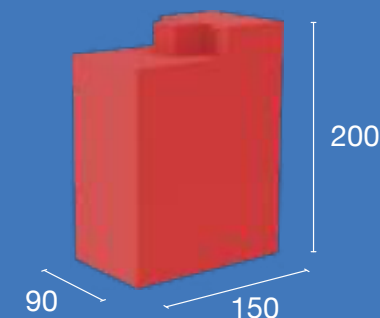
X4 Basi

X1 Pannello



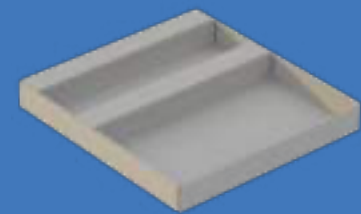
X4 Pannelli

X1 Mattoncino

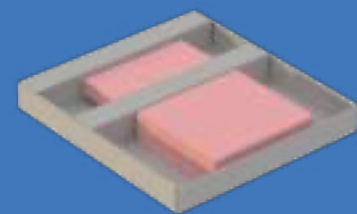


X112 Mattoncini

Contenitore MP3 e Sacchetto

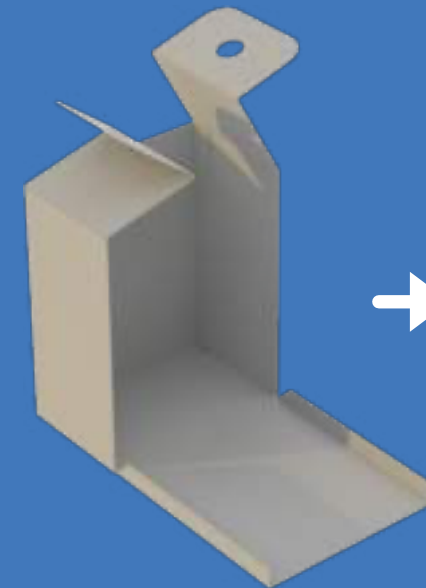


Contenitore vuoto

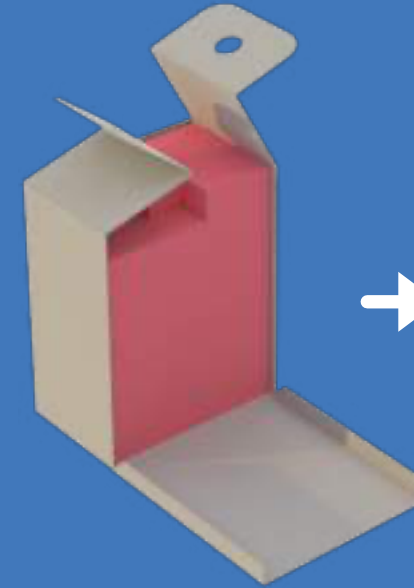


Contenitore con ingombri

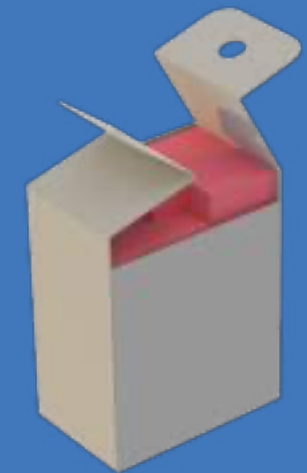
Vassoio contenitore Mattoncini



Contenitore
aperto e vuoto

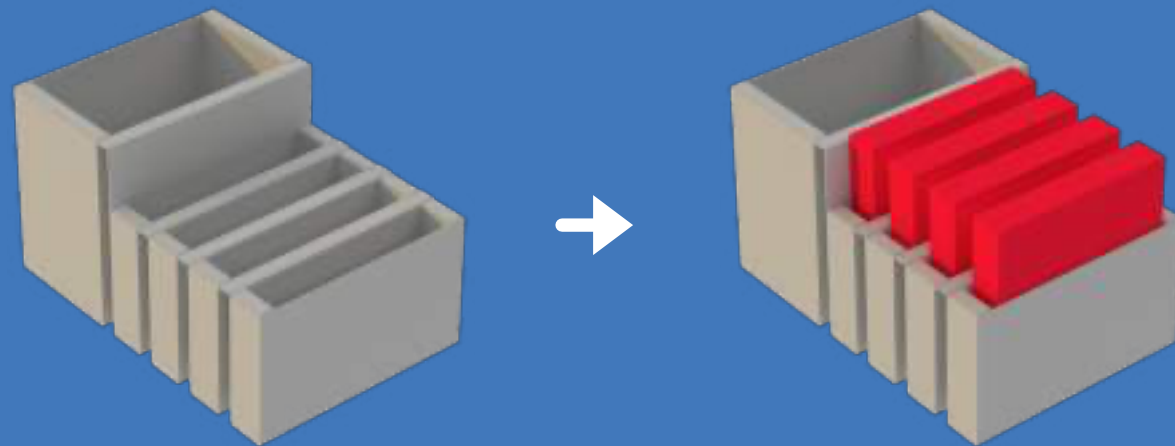


Contenitore aperto
e con ingombri



Contenitore chiuso
e con ingombri

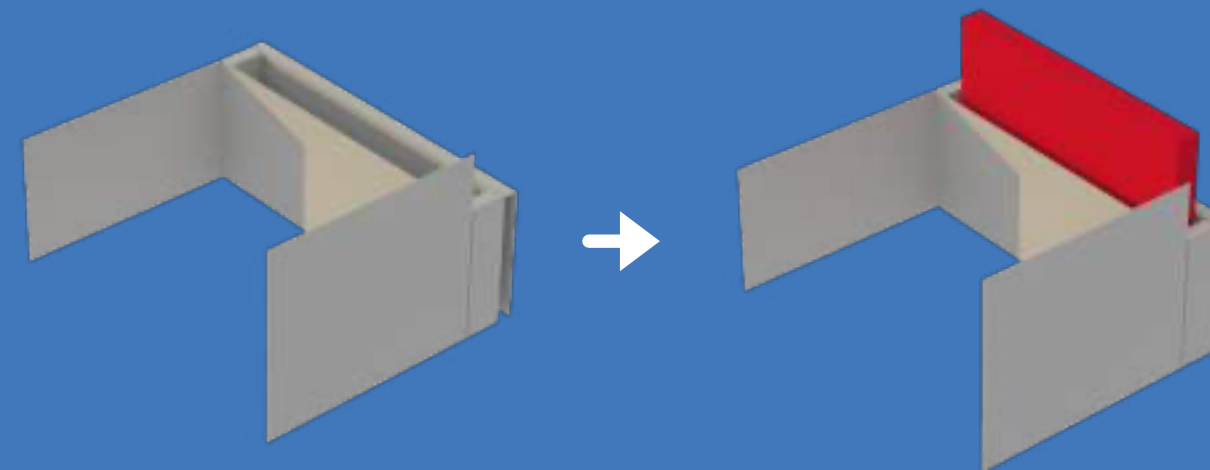
Separatore Basi e Mattoncini



Separatore Base e
Mattoncini vuoto

Separatore Base e
Mattoncini con ingombri

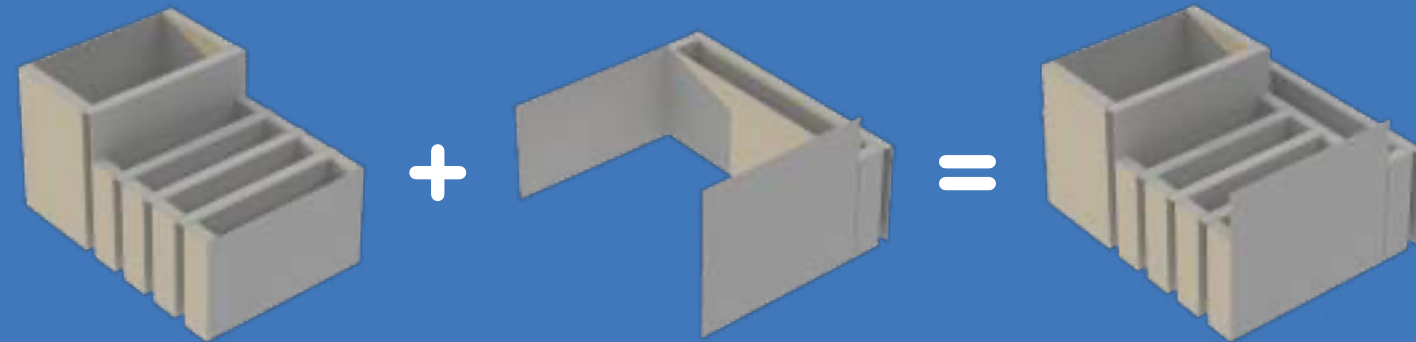
Separatore Pannelli



Separatore Pannelli vuoto

Separatore Pannelli con ingombri

Unione dei separatori Basi e Pannelli

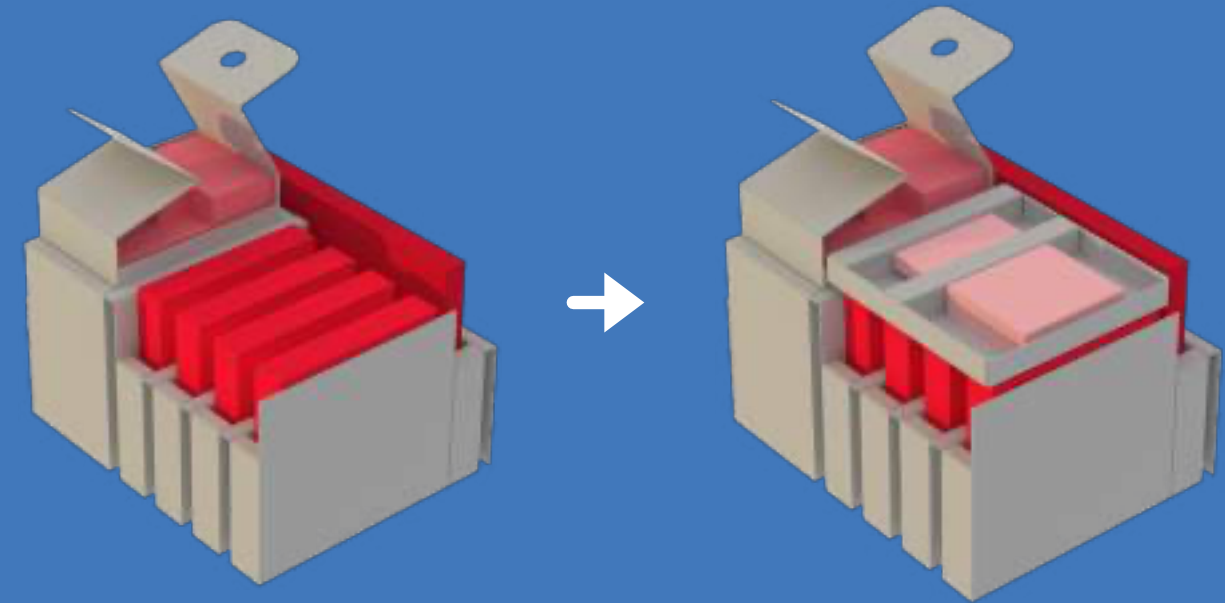


Separatore Base
e Mattoncini

Separatore Pannelli

Separatori uniti

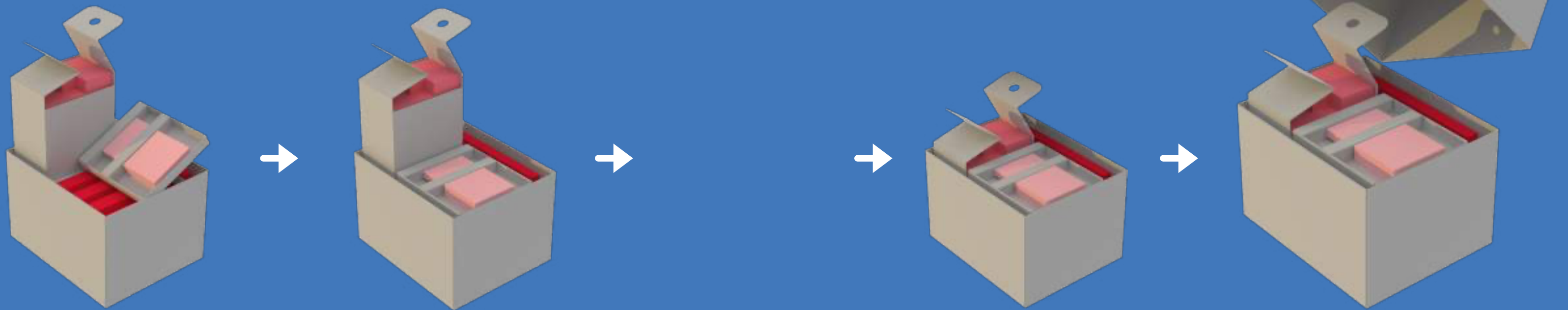
Unione di tutti i separatori



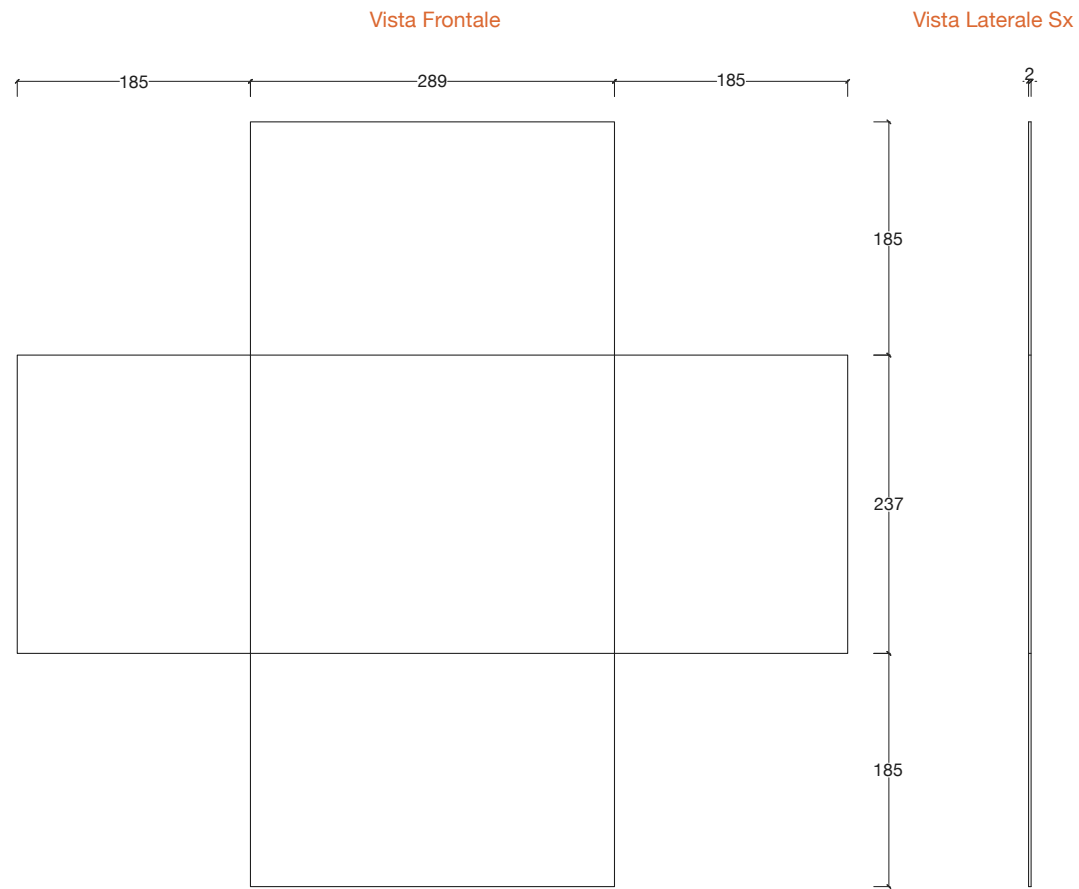
Separatori uniti con
relativi ingombri

Separatori e Contenitore MP3

Chiusura della scatola

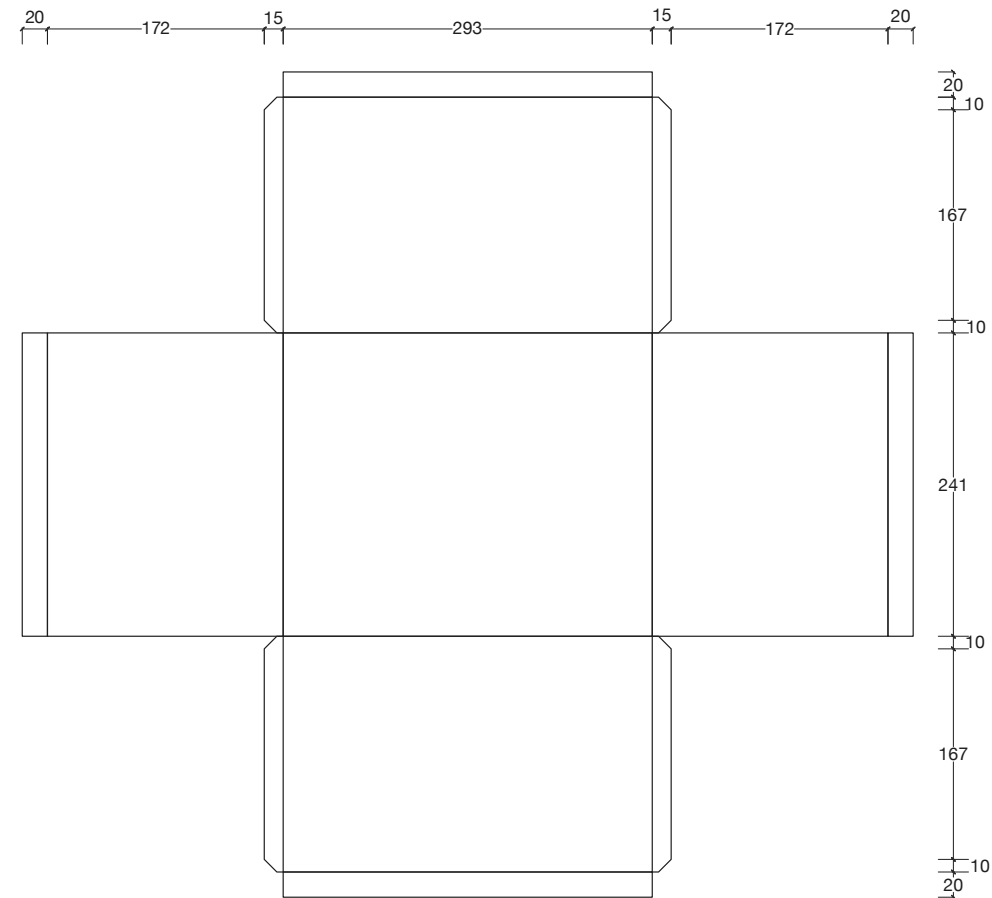


Proiezioni ortogonali coperchio



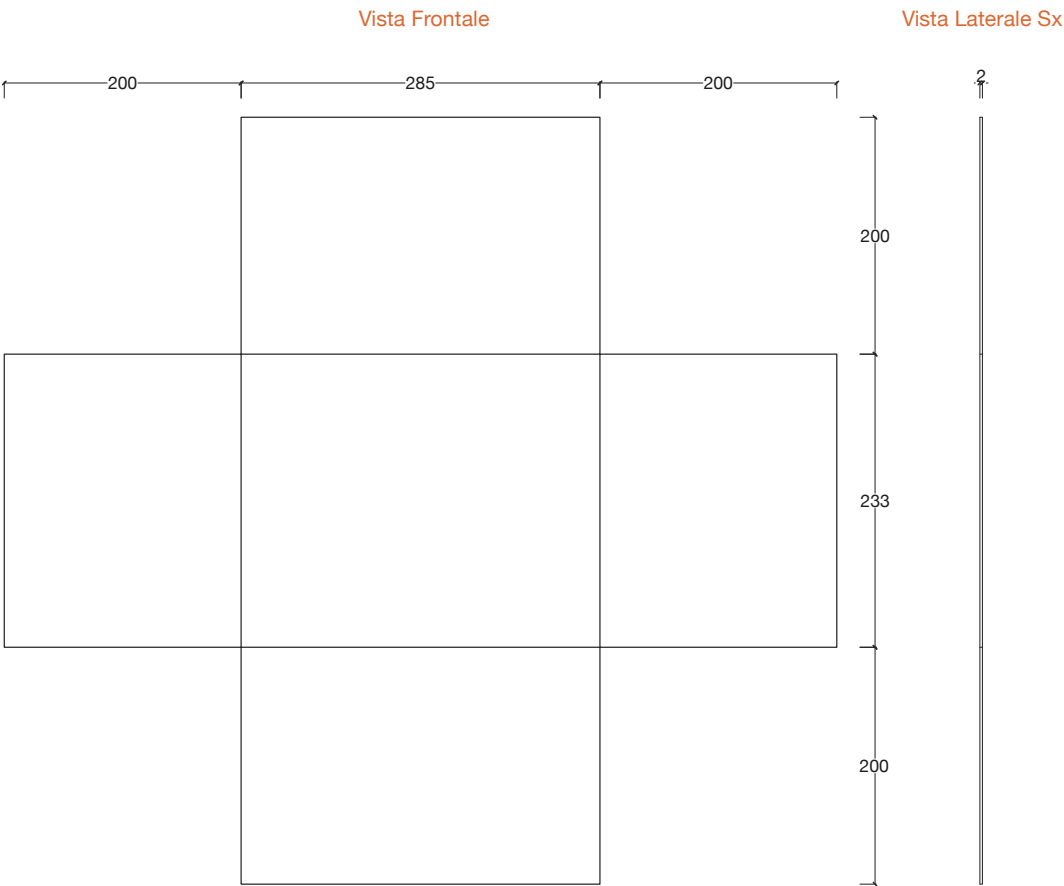
SCALA 1:6
Tutte le misure sono espresse in millimetri (mm)

Specifiche dimensionali adesivo grafico



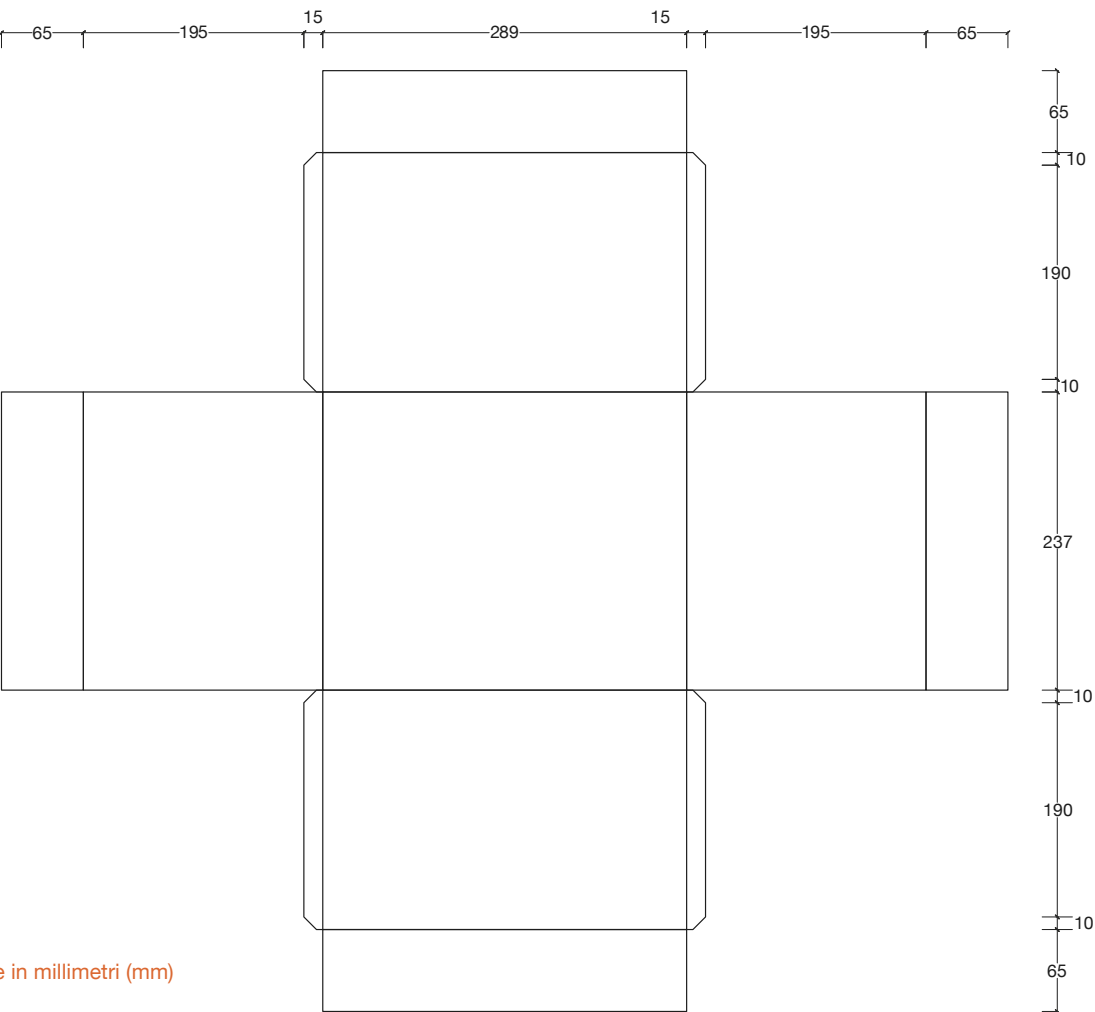
SCALA 1:6
Tutte le misure sono espresse in millimetri (mm)

Proiezioni ortogonali contenitore



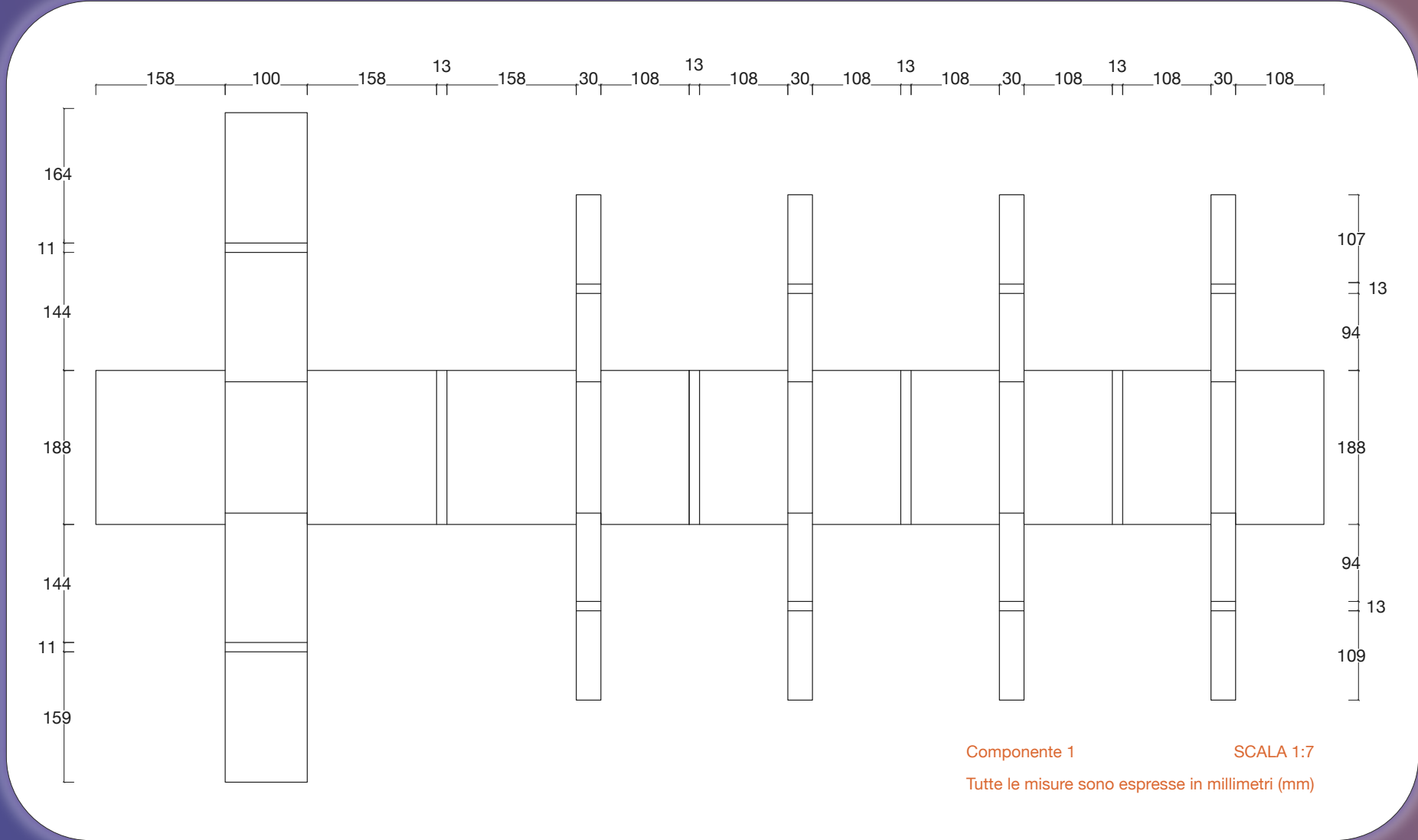
SCALA 1:6
Tutte le misure sono espresse in millimetri (mm)

Specifiche dimensionali adesivo grafico

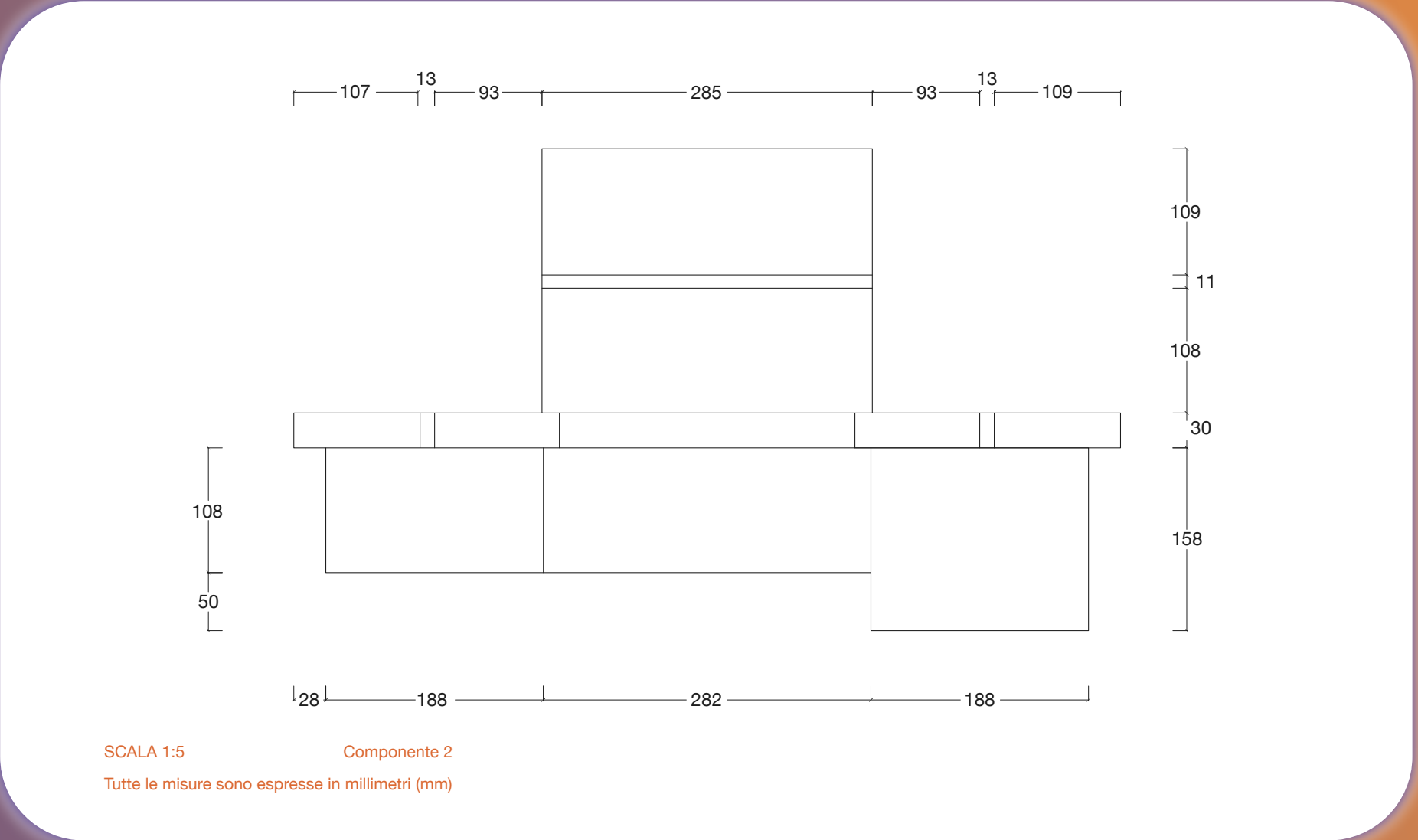


SCALA 1:6
Tutte le misure sono espresse in millimetri (mm)

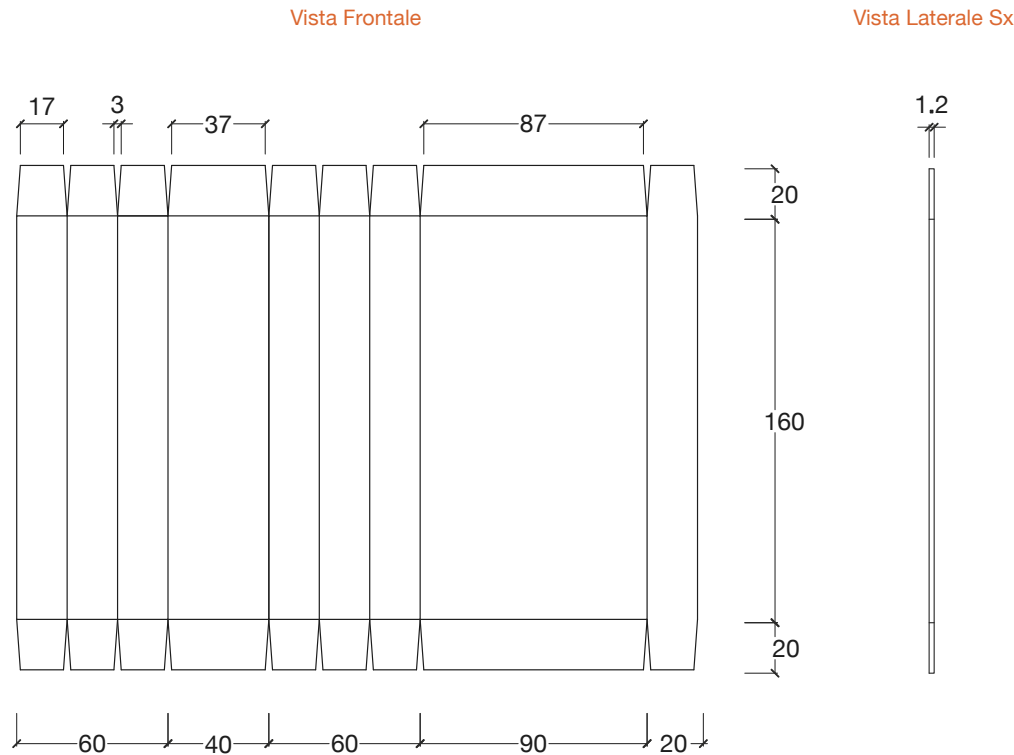
Proiezioni ortogonali separatore interno



Proiezioni ortogonali separatore interno



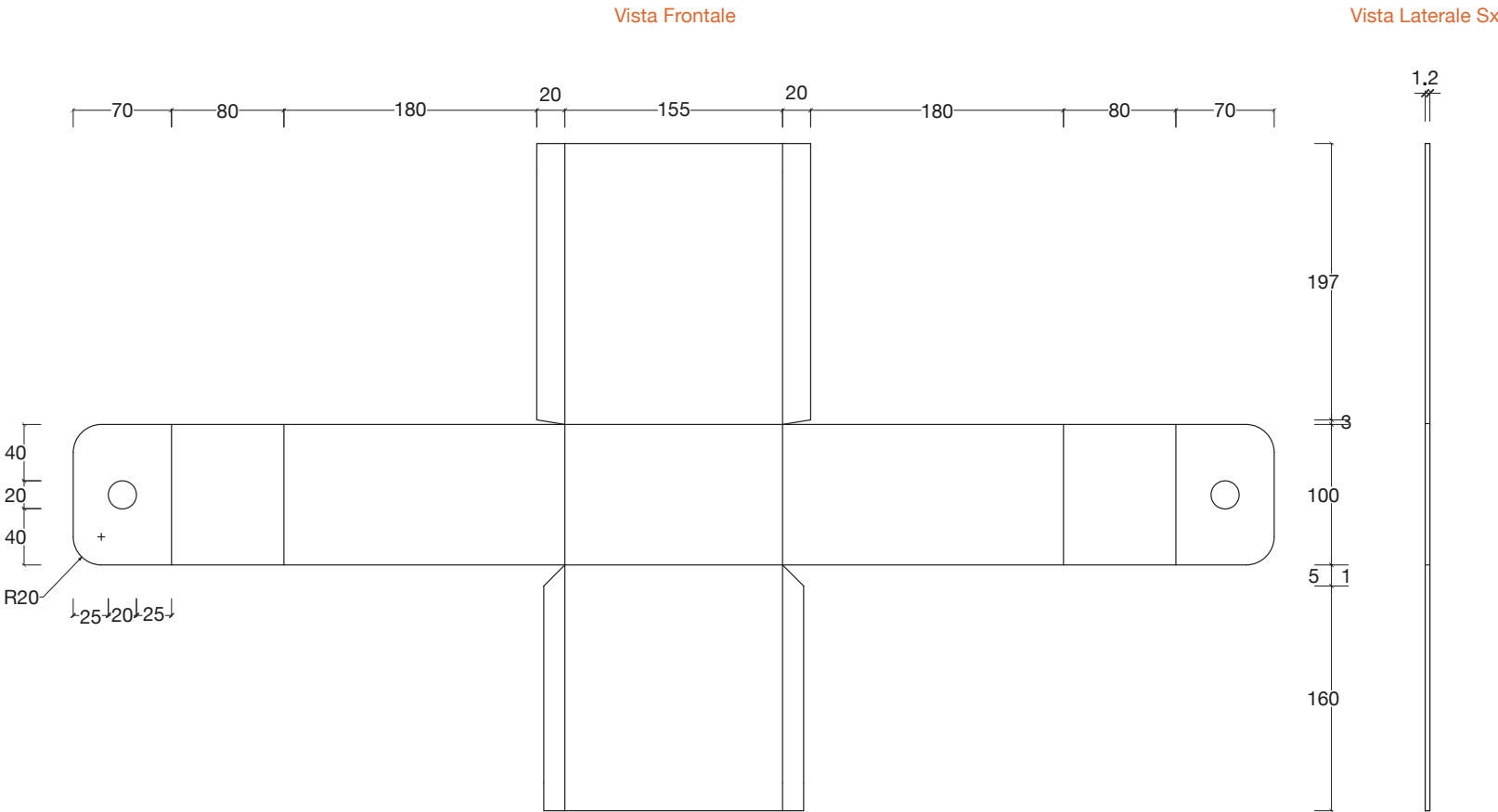
Proiezioni ortogonali contenitore MP3



SCALA 1:3

Tutte le misure sono espresse in millimetri (mm)

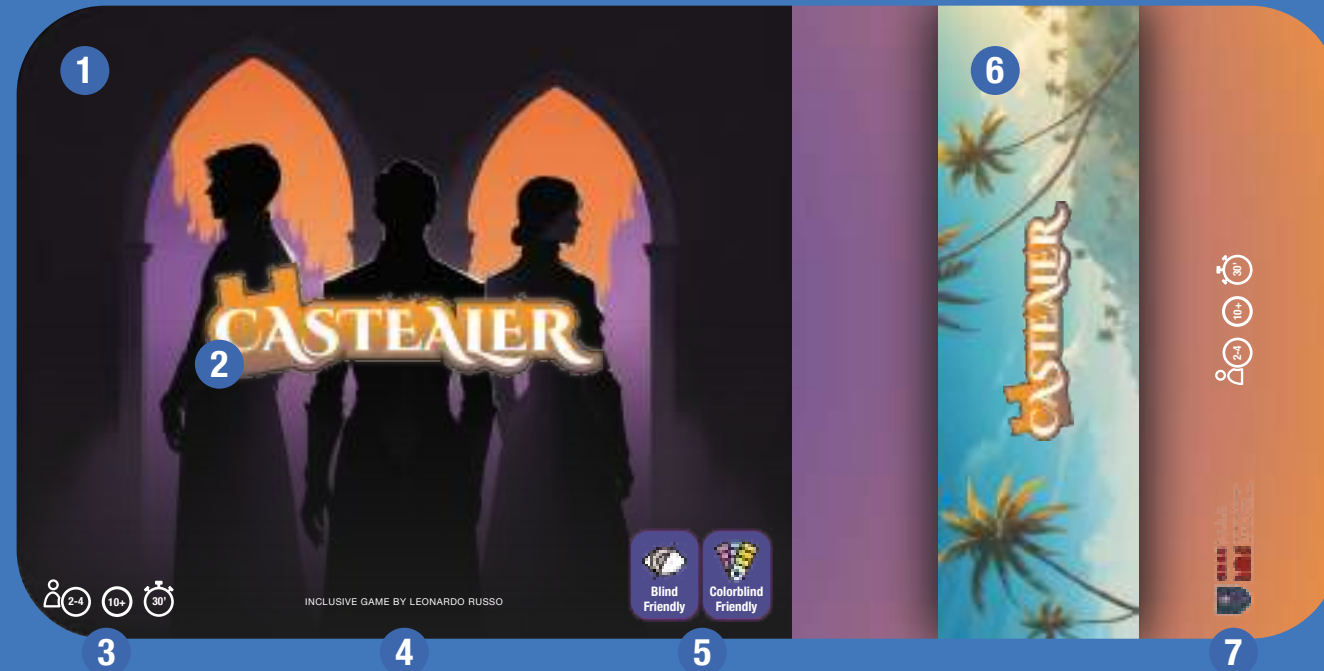
Proiezioni ortogonali vassoio contenitore



SCALA 1:5

Tutte le misure sono espresse in millimetri (mm)

Legenda delle grafiche del coperchio



1 Illustrazione Centrale

Immagine principale che raffigura i Castellani, figure simboliche dei Reami in gioco. Rappresentano l'identità visiva e narrativa del mondo di Castealer, attirando l'attenzione e trasmettendo il tono epico e competitivo dell'esperienza.

2 Logo Castealer

3 Requisiti di gioco

Info rapide: numero di giocatori, durata, età consigliata. Offrono una panoramica immediata.

4 Nome del designer

5 Icone di Inclusività

Simboli grafici che indicano l'accessibilità del gioco a persone cieche e daltoniche. Comunicano l'impegno progettuale verso un'esperienza inclusiva e universale.

6 Illustrazione del Reame

Immagine evocativa dei Reami. Da un'idea delle grafiche contenute in scatola.

7 Logo Unicam SAAD

Legenda delle grafiche del contenitore



- 1 Logo Castealer**
- 2 Descrizione del gioco**
Breve testo introduttivo che spiega l’ambientazione, l’idea e lo stile di gioco, utile a incuriosire nuovi giocatori.
- 3 Componenti della scatola**
- 4 Icone di Inclusività**
Simboli che segnalano l’accessibilità a giocatori ciechi e daltonici, a supporto dell’inclusività del progetto.
- 5 Logo Unicam SAAD**
- 6 Render del setup di gioco**
Immagine illustrativa del gioco pronto per essere giocato, utile per mostrare materiali e ingombri.
- 7 Avvertenza 0–3 Anni**
Simbolo obbligatorio che avvisa del rischio di ingestione per bambini piccoli, per ragioni di sicurezza.
- 8 Nome del designer & Made in Italy**
- 9 Requisiti di gioco**
- 10 QR Code per il Sito Web**

Grafica coperchio scatola



Grafica contenitore scatola



Zoom grafica coperchio scatola



Zoom grafica contenitore scatola



Processo di lavorazione della scatola

Fase 1

Progettazione Box



Illustrazione dei motivi grafici e dei dettagli tematici sulla scatola, accompagnata dalle principali informazioni di gioco per il pubblico.

Fase 2

Stampa



Produzione delle grafiche su fogli da 120 g/m² utilizzando un plotter ad alta definizione.

Fase 3

Taglio delle grafiche



Sagomatura delle grafiche stampate, seguendo con precisione i margini definiti in fase di progettazione.

Fase 4

Disegno tecnico



Riporto del disegno tecnico dei pannelli su foglio in cartone da 145x75 cm, spessore 1,8 mm.

Fase 5

Taglio del cartone



Separazione manuale dei pannelli lungo le linee tracciate per ottenere i supporti definitivi.

Fase 6

Incollaggio



Applicazione delle grafiche tagliate sulle superfici in cartone, assicurando allineamento e aderenza corretti.

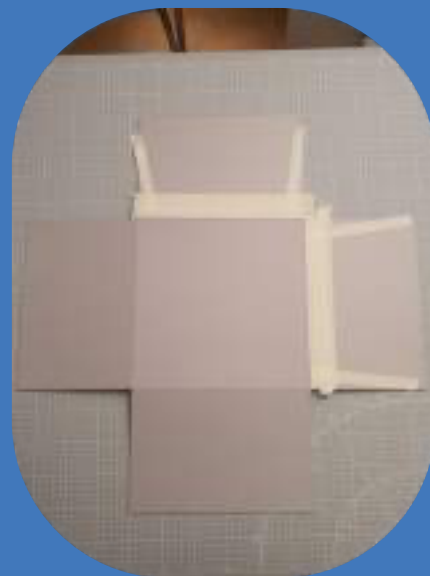
Fotografie del processo produttivo



Grafiche stampate su carta da 120 g tramite plotter.



Foglio sagomato.



Pannello sagomato.



Incollaggio delle grafiche sui pannelli sagomati.



Box finita.



Box finita.

Processo di lavorazione dei separatori

Fase 1

Progettazione tecnica



Definizione delle forme, delle misure e delle piegature necessarie per alloggiare correttamente le componenti all'interno della scatola.

Fase 2

Taglio laser



Utilizzo del taglio laser su per incidere con precisione linee guida e sagome, evitando tagli completi per mantenere le aree piegabili.

Fase 3

Incisione del cartone



Realizzazione di incisioni parziali che facilitano la piegatura precisa delle ali laterali e delle parti verticali senza rompere il materiale.

Fase 4

Piegatura



Modellazione manuale dei bordi incisi, creando strutture stabili e funzionali per la suddivisione degli spazi interni.

Fase 5

Incollaggio



Assemblaggio dei due elementi portanti del separatore mediante incollaggio nelle aree di contatto strutturale.

Fase 6

Inserimento nella Box



Posizionamento del separatore all'interno della box di gioco, verificando che ogni scomparto corrisponda al componente da contenere.

Fotografie del processo produttivo



Taglio laser del cartone.
(1.2mm)



Cartone tagliato al laser.



Incisione del cartone.



Piegatura delle ali e rinforzo
dei tagli.



Cartone piegato e pronto per
essere incollato al secondo
componente.



Separatore alloggiato nella
box.

Studio del logo Castealer



Il logo di Castealer è stato progettato per integrare significato e riconoscibilità visiva. Al suo interno è rappresentato, in forma stilizzata, un castello, simbolo centrale del gioco, che richiama immediatamente l'ambientazione fantasy-medievale.

Questa forma architettonica non è solo decorativa: racchiude visivamente le lettere "CA", isolandole da "STEALER" per sottolineare il gioco di parole che dà nome al progetto. "CA" richiama "castle" (castello), mentre "stealer" (ladro) evidenzia la dinamica principale del gioco basata sulla sottrazione strategica dei mattoncini.

Il risultato è un logo che non solo rappresenta l'universo narrativo e meccanico di Castealer, ma lo comunica anche in modo diretto e simbolico.

Significato del nome

CASTLE – La struttura da costruire

Il castello è l'elemento centrale del gioco. Ogni giocatore costruisce il proprio castello piazzando mattoncini in modo strategico e nascosto, cercando di completarlo prima degli altri.

La parola "castle" rimanda:

- alla costruzione fisica e tridimensionale
- alla fortezza personale da difendere
- al mondo narrativo del gioco, fatto di Regni e Castellani

STEALER – La meccanica del furto

"Stealer" richiama la meccanica chiave del gioco:

- Gli avversari, a ogni turno, possono indovinare la posizione segreta in cui un giocatore ha piazzato un mattoncino.
- Se indovinano, rubano quel pezzo e lo usano per il proprio castello.

Questa dinamica crea una tensione continua tra protezione e intuizione, tra costruzione e sottrazione, ed è ciò che distingue Castealer da altri puzzle game astratti.

Prove font e colori

CASTEALER CASTEALER
CASTEALER CASTEALER
CASTEALER

CASTEALER CASTEALER
CASTEALER CASTEALER
CASTEALER CASTEALER
CASTEALER CASTEALER
CASTEALER CASTEALER

* Quelle mostrate sono solo alcune delle molte prove realizzate durante il processo di progettazione.

Font utilizzato

HAMBURGERFONTSTIV
HAMBURGERFONTSTIV
HAMBURGERFONTSTIV
HAMBURGERFONTSTIV
HAMBURGERFONTSTIV
HAMBURGERFONTSTIV

Il font *Cinzel Decorative* è stato scelto per la sua capacità di evocare l'eleganza e la solennità delle antiche iscrizioni monumentali. Rimanda visivamente all'universo di castelli, reami e leggende, contribuendo a rafforzare l'identità tematica del gioco Castealer con un segno distintivo, epico e immediatamente riconoscibile.

Colori utilizzati

C: 65 - M: 56 - Y: 56 - K: 65

C: 0 - M: 0 - Y: 0 - K: 0

C: 0 - M: 50 - Y: 90 - K: 0

C: 75 - M: 75 - Y: 0 - K: 0

C: 35 - M: 56 - Y: 46 - K: 35

Guida del logo



Guida del logo



Misura minima 25mm



Misura inferiore a 25mm



Caratteristiche per l'inclusività

Durante l'intero processo di progettazione del gioco Castealer, è stata posta grande attenzione ai principi dell'accessibilità e dell'inclusività, con particolare riguardo alle esigenze delle persone non vedenti.

L'obiettivo è stato quello di realizzare un prodotto pienamente fruibile da tutti, senza compromettere l'equilibrio competitivo né l'estetica generale.

Ogni elemento - dal regolamento, ai materiali, fino all'ergonomia e alla struttura del gioco - è stato studiato per garantire un'esperienza equa e coinvolgente per tutti i giocatori, indipendentemente dalle loro capacità visive.



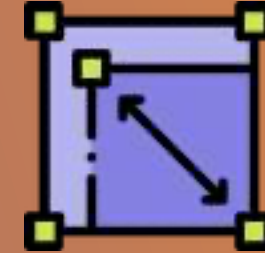
Progettazione Accessibile fin dal Regolamento

Fin dalle prime fasi, le regole sono state pensate per essere semplici, dirette e adatte a tutte le abilità cognitive e sensoriali.



Setup Intuitivo e Packaging Ergonomico

L'organizzazione interna della scatola consente un'estrazione guidata e un facile riconfezionamento, evitando confusione o perdita di componenti.



Dimensioni Ottimizzate per la Manipolazione

Ogni componente è stato progettato con misure adatte alla presa, alla distinzione tattile e all'usabilità, anche in assenza di vista.

Caratteristiche per l'inclusività



Parità Totale tra Videnti e Non Videnti

Le meccaniche di gioco sono bilanciate in modo che nessun giocatore abbia un vantaggio in base alla propria capacità visiva.



Meccanica dell'Informazione Nascosta

L'uso dei pannelli frontali e delle regole di posizionamento segreto rende le scelte strategiche invisibili a tutti, uniformando ulteriormente le possibilità di vittoria.



Tutti gli Elementi Fondamentali sono Tattili

Ogni elemento necessario per giocare e vincere è stato progettato in rilievo e tridimensionalmente, consentendo una lettura tattile chiara, immediata e autonoma.



Texture Tattili Distintive

Le Basi e i Mattoncini presentano texture uniche per essere facilmente riconoscibili al tatto.



Magneti per Stabilità e Allineamento

I Mattoncini e le Basi contengono magneti che facilitano l'incastro automatico, evitano cadute accidentali e garantiscono un'esperienza più fluida e sicura.



Sistema Braille Integrato

L'utilizzo del Braille su componenti chiave permette ai giocatori non vedenti di orientarsi nel gioco in completa autonomia.

Caratteristiche per l'inclusività



Regolamento in Formato Audio MP3

Il regolamento è registrato in un file audio incluso nella scatola, riproducibile direttamente grazie al lettore MP3 attivato all'apertura.



Colori a Scopo Decorativo

Le scelte cromatiche sono pensate solo per arricchire l'esperienza visiva dei giocatori vedenti e non influiscono sulle dinamiche di gioco.



Illustrazioni Non Funzionali al Gameplay

Le immagini arricchiscono l'estetica e la narrazione ma non sono necessarie per giocare o vincere.



Testi Visivi Secondari

Le scritte presenti nel gioco sono pensate per integrare il tema e l'esperienza, ma non determinano alcuna informazione essenziale.



Simmetria e modularità degli elementi

Tutti i componenti di gioco sono stati progettati con forme simmetriche e modulari per evitare disorientamento tattile e garantire un'interazione fluida, sicura e senza ambiguità.



Icone "Blind Friendly"

Icone grafiche presenti sul packaging segnalano che il gioco è accessibile anche ai non vedenti, favorendone la condivisione e la diffusione.

Report fotografico del prototipo



Scatola chiusa.



Apertura della scatola.



Sollevamento del coperchio.



Rimozione del coperchio.



Scatola aperta.



Accesso all'alloggiamento audio.



Estrazione del dispositivo audio.



Avvio della traccia introduttiva.



Presenza della confezione del sacchetto.



Estrazione del sacchetto dalla confezione.



Apertura del sacchetto.



Sacchetto aperto.



Rimozione dell'alloggiamento di MP3 e Sacchetto.



Apertura alette di sollevamento del vassoio contenitore.



Presa delle alette.



Estrazione del vassoio.



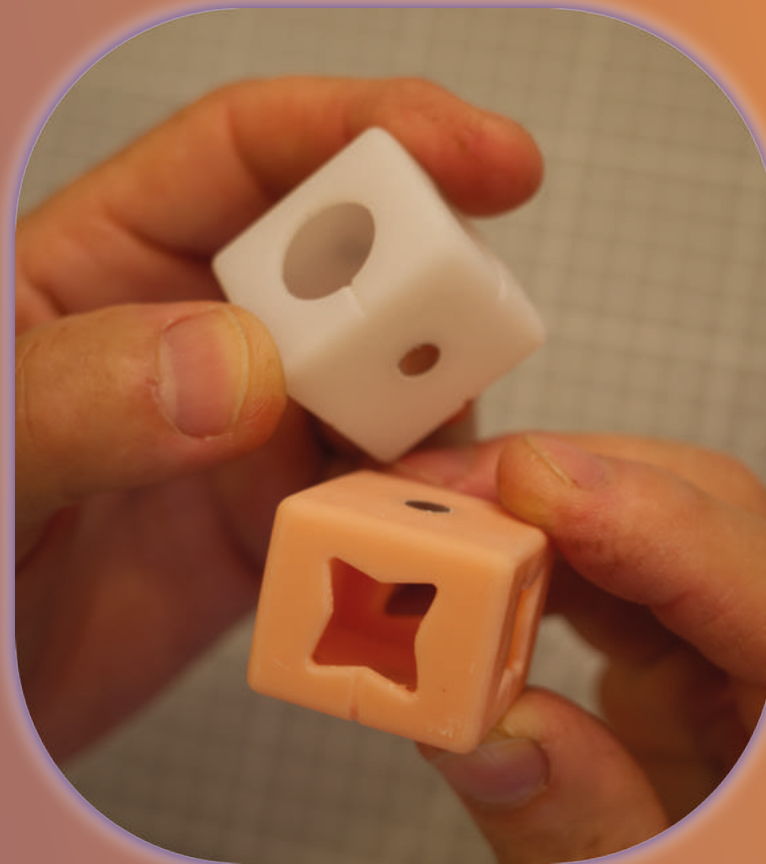
Vassoio completamente estratto.



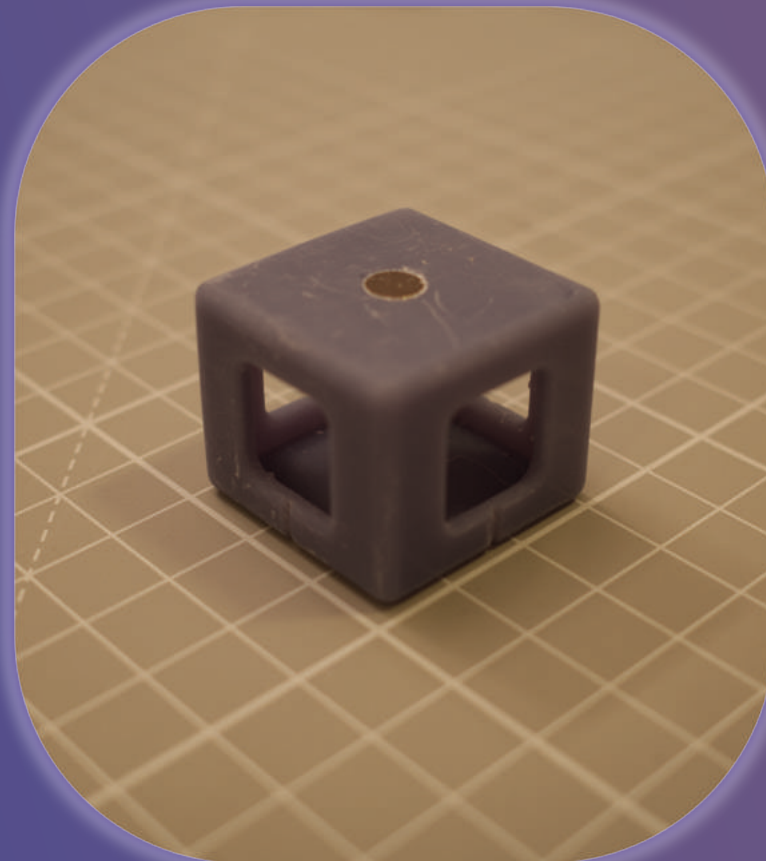
Appoggio sul tavolo e apertura automatica.



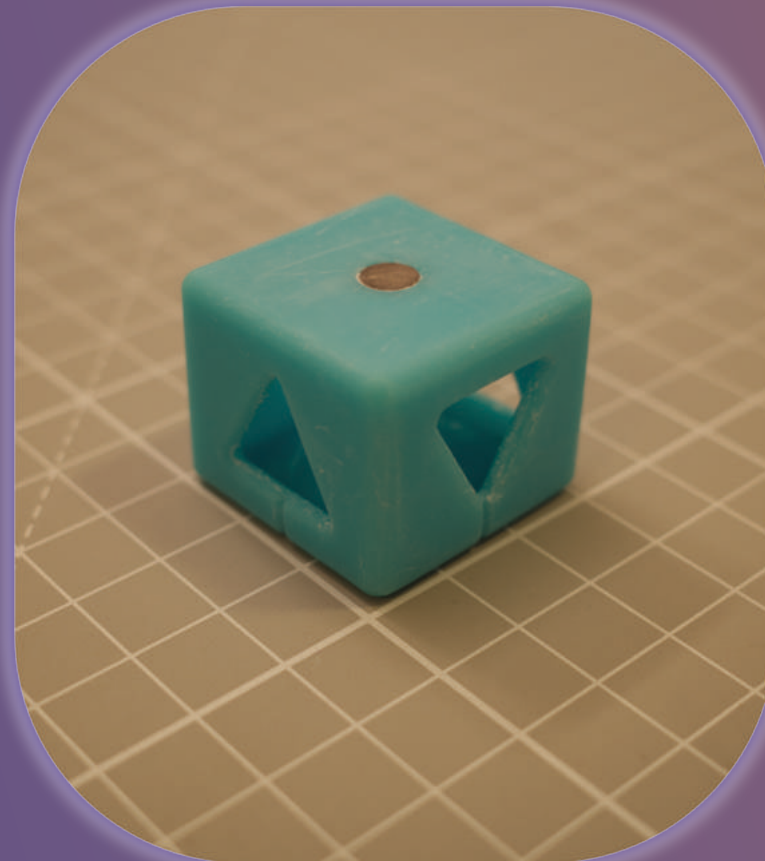
Prelievo di un Mattoncino.



Visualizzazione di due Mattoncini estratti.



Mattoncino Roccia.



Mattoncino Cristalli.



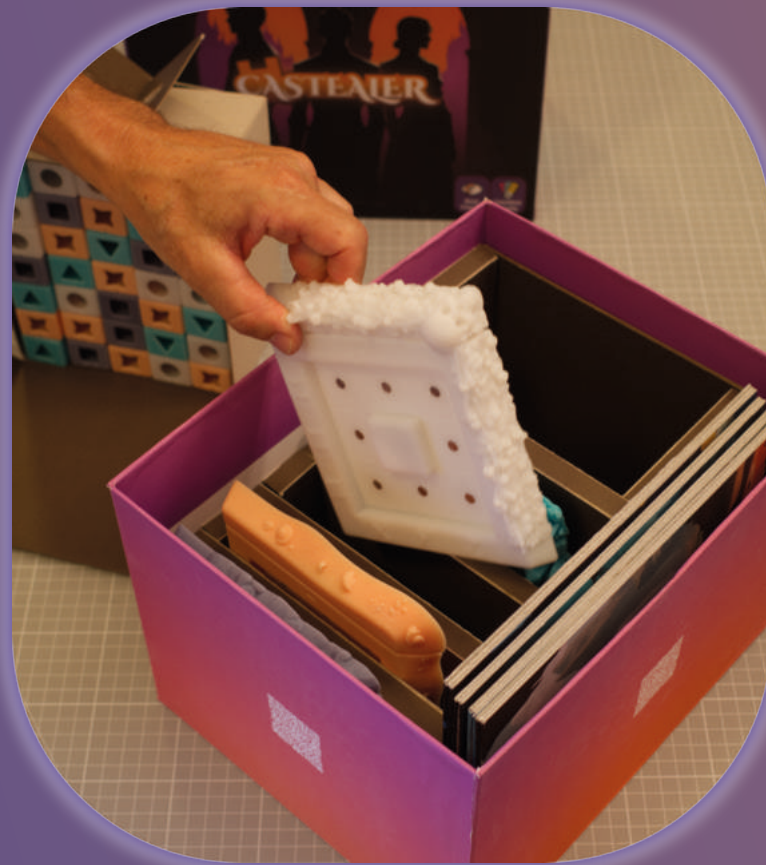
Mattoncino Sabbia.



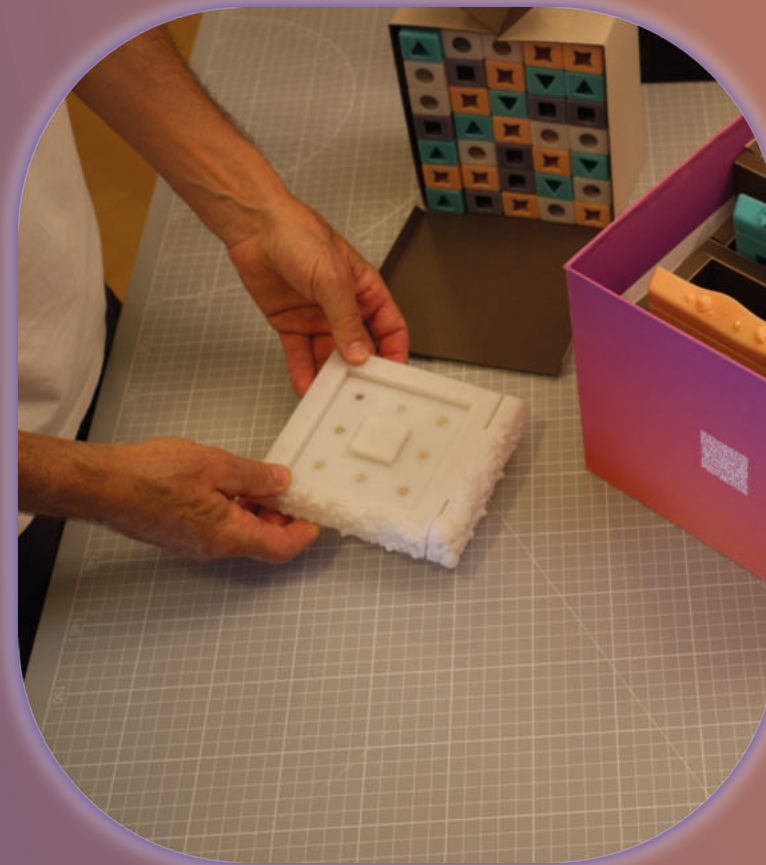
Mattoncino Ossa.



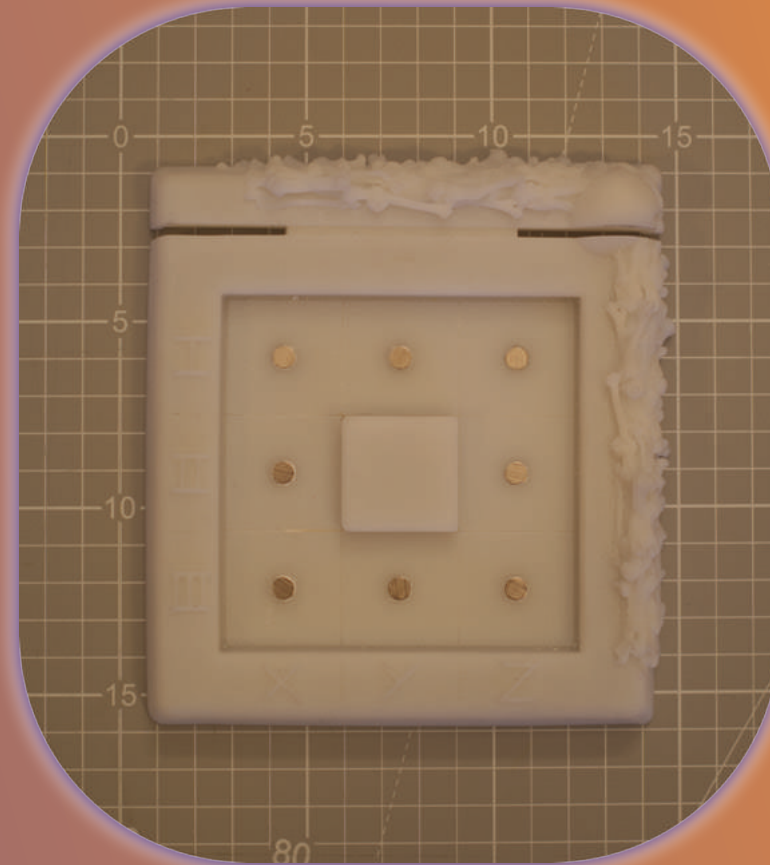
Scelta della Base.



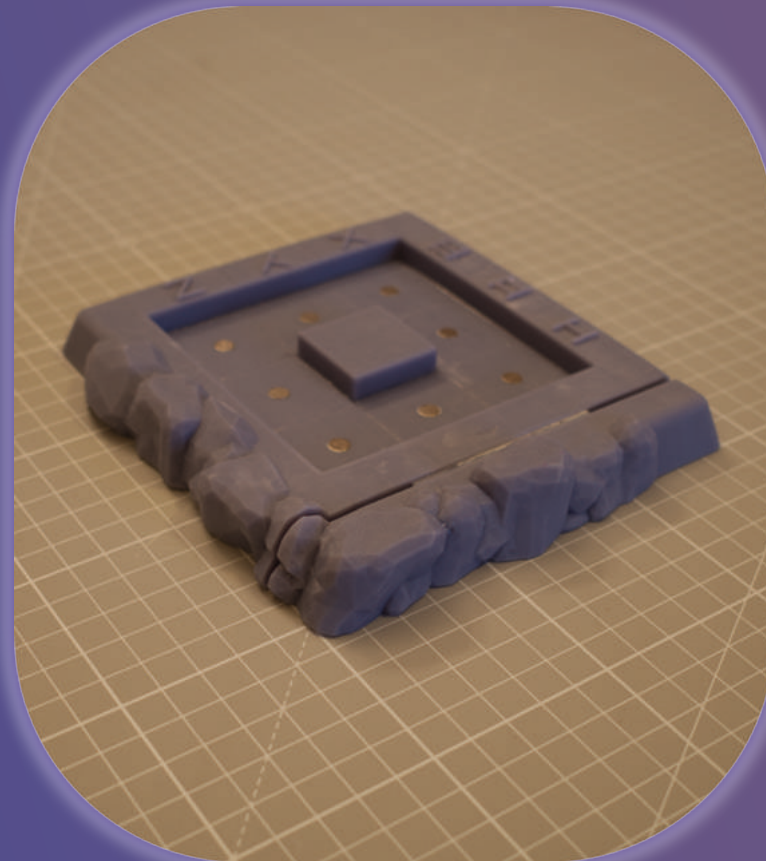
Estrazione della Base scelta dall'alloggio.



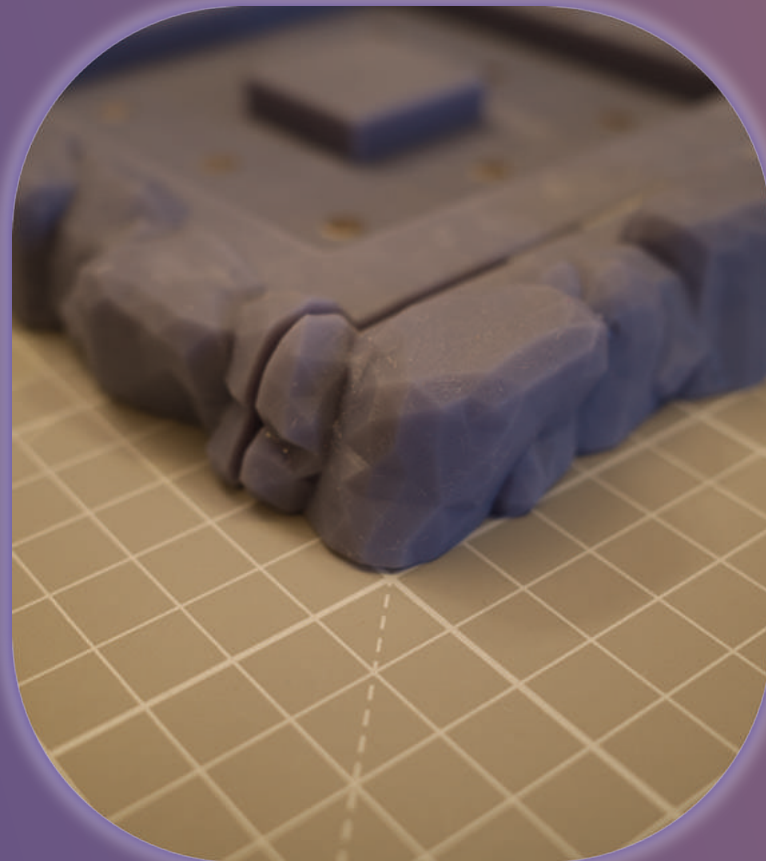
Posizionamento della Base sul piano di gioco.



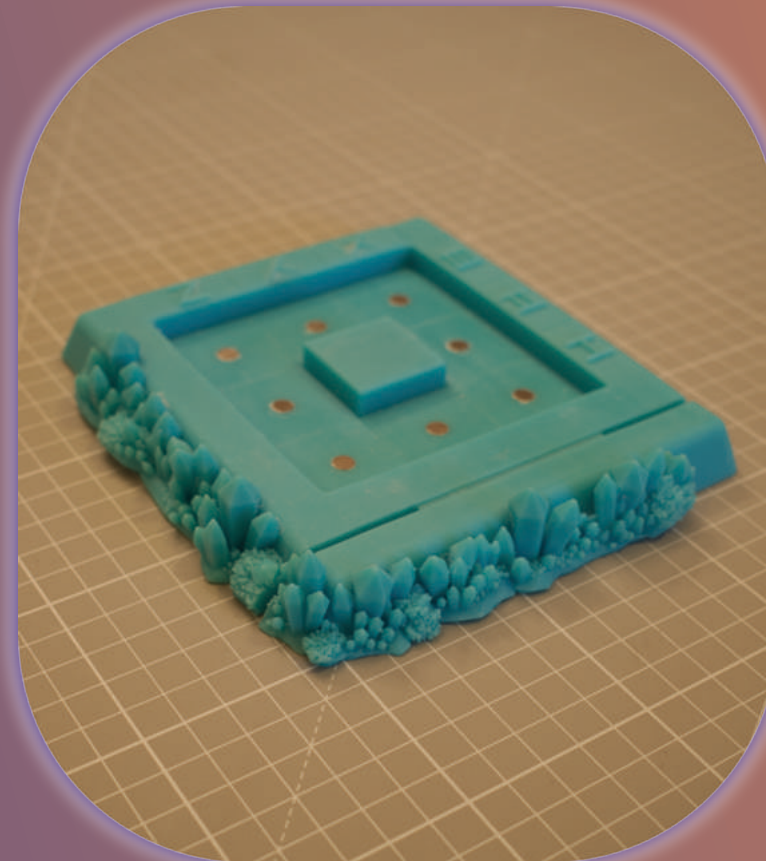
Vista superiore della Base.



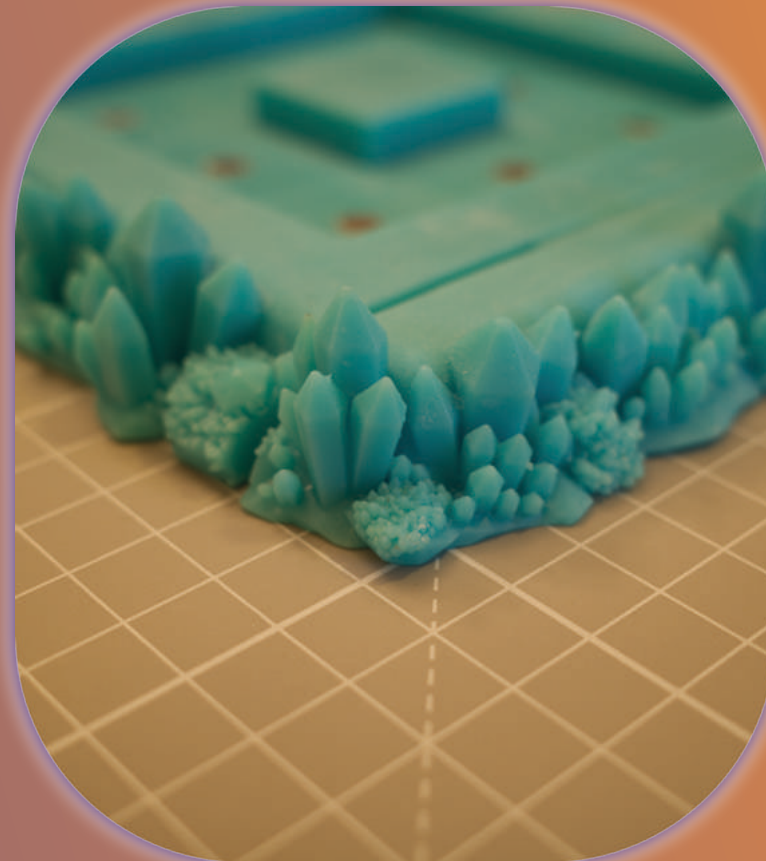
Base roccia.



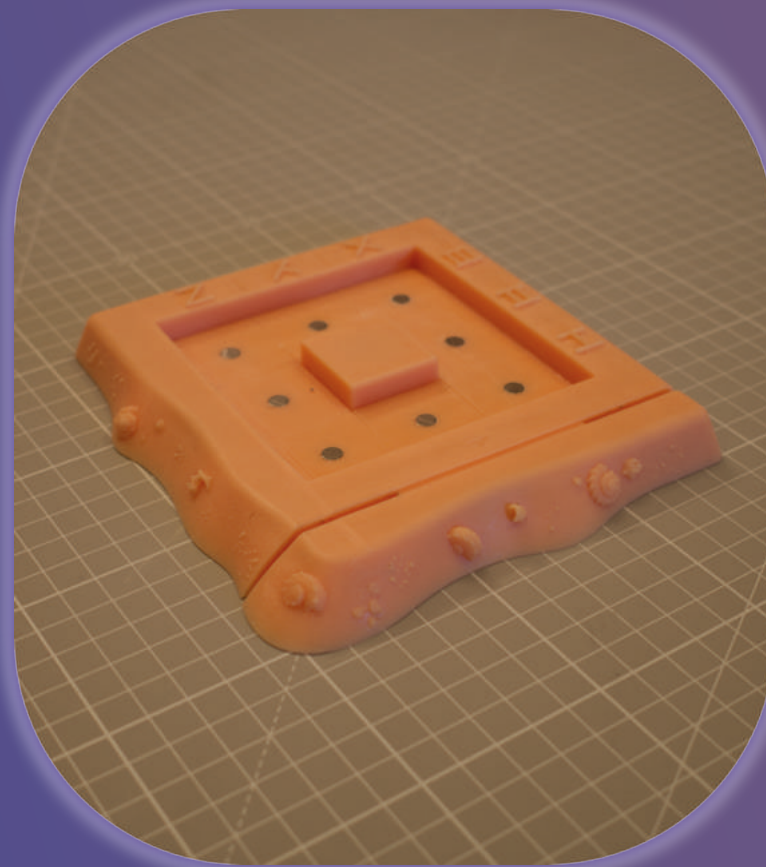
Dettaglio Base Roccia.



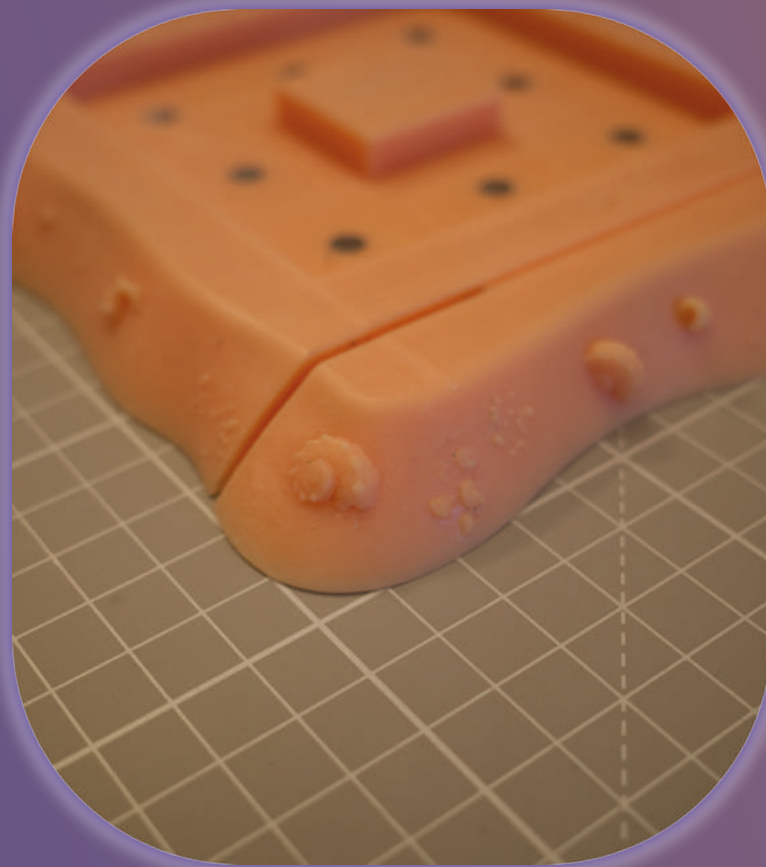
Base Cristalli.



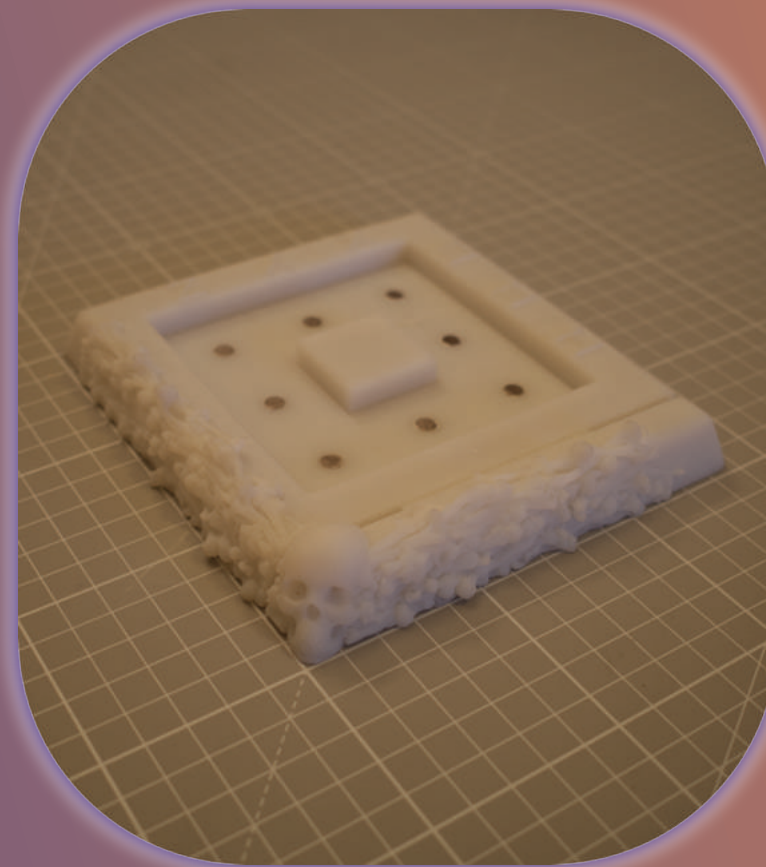
Dettaglio Base Cristalli.



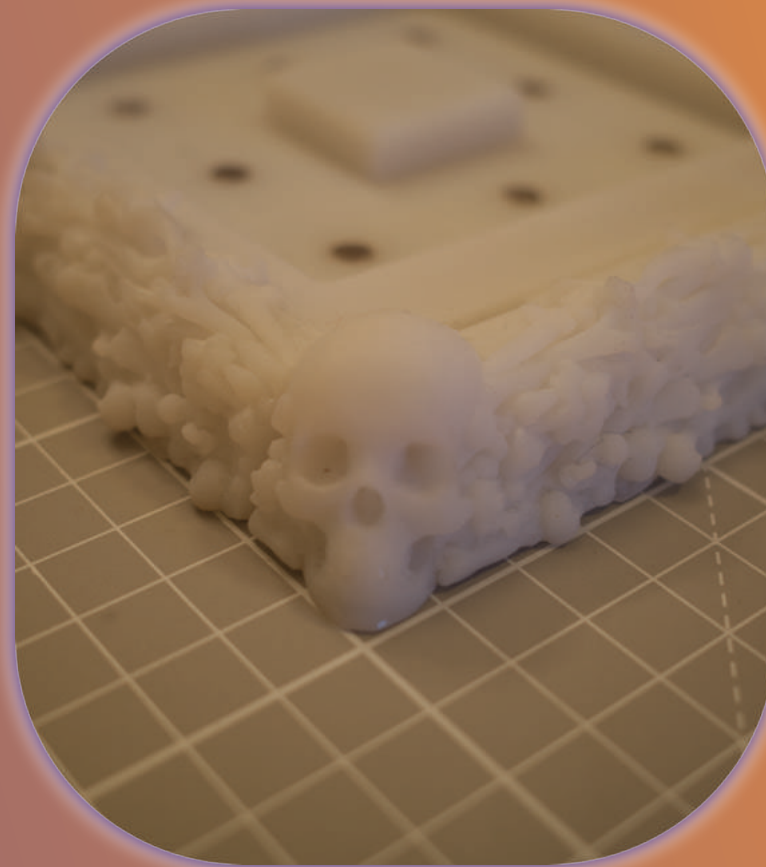
Base Sabbia.



Dettaglio Base Sabbia.



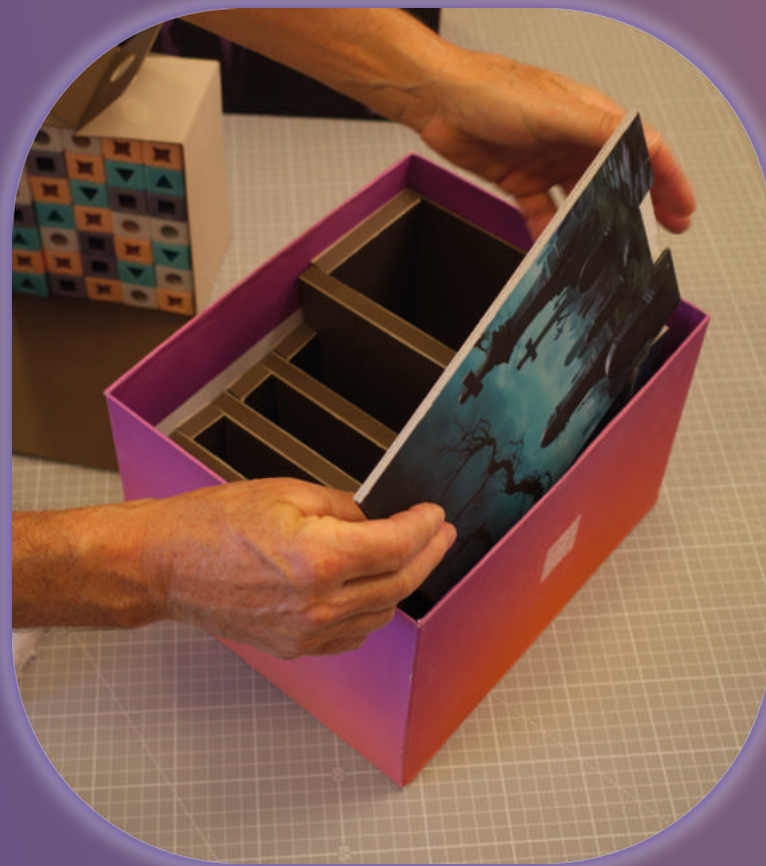
Base Ossa.



Dettaglio Base Ossa.



Preso del pannello coordinato alla Base scelta.



Estrazione del pannello.



Apertura delle ali laterali.



Vista posteriore del pannello.



Vista frontale del pannello.



Inserimento del Pannello nell'alloggio della Base.



Vista giocatore del setup completo.



Vista avversario del setup.



Dettaglio primo livello della struttura.



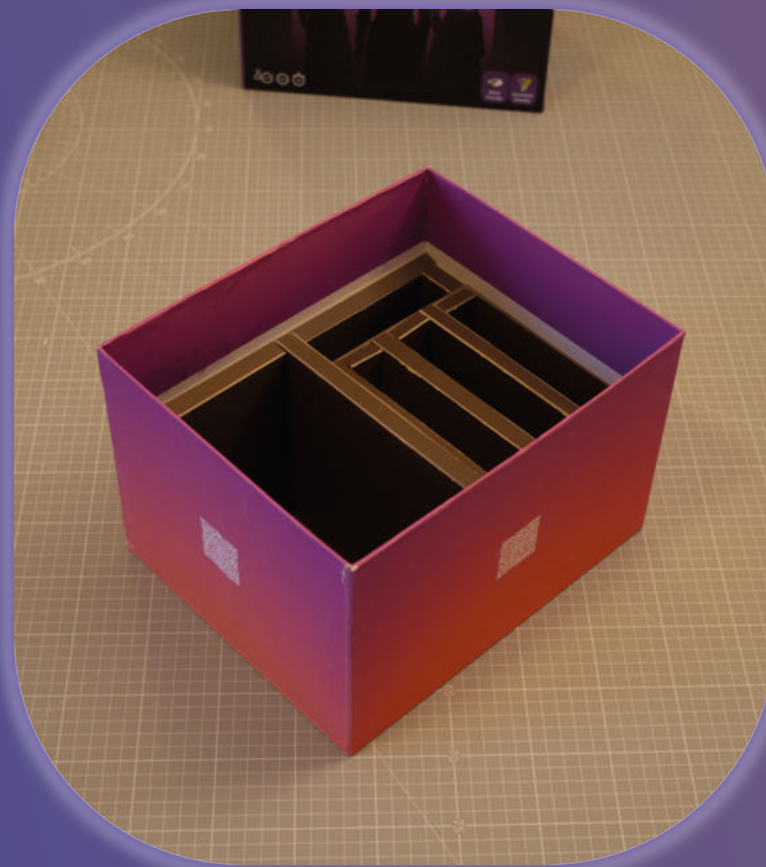
Secondo livello completato.



Terzo livello completato.



Ultimo livello del castello.



Interno scatola vuoto.



Vista superiore della scatola vuota.



Scatola chiusa.



Vista superiore della scatola chiusa.

The image shows the words "The End" in a white, elegant script font. The text is centered and has a subtle 3D effect with a soft shadow. The background is dark and features several concentric circles that create a tunnel-like or ripple effect, drawing the eye towards the text.

The End

Conclusioni

Non si tratta solo di progettare giochi migliori, ma di creare spazi in cui nessuno venga escluso.

Considerazioni finali

L'inclusione è un principio fondamentale di ogni società sana, perché riconosce il valore di ogni individuo, indipendentemente dalle sue caratteristiche, abilità o limiti. Essere parte di un gruppo, poter partecipare, condividere e contribuire è un bisogno umano profondo e universale.

In questo contesto, il gioco rappresenta molto più di un semplice passatempo: è un linguaggio comune, un ponte tra le persone, uno spazio di relazione e scoperta in cui possiamo rilassarci, divertirci, cooperare o competere in modo sano. Il gioco ci educa, ci mette in contatto e, soprattutto, ci unisce.

Per questo motivo è fondamentale che il gioco - in particolare quello da tavolo, che vive della presenza degli altri - sia realmente accessibile a tutti, anche a chi vive una disabilità visiva o qualsiasi altra forma di esclusione. Rendere il gioco accessibile non è solo una questione tecnica o progettuale: è una scelta culturale, un atto di rispetto e di apertura verso l'altro.

Prospettive di sviluppo

Il progetto ha ancora margini di crescita e miglioramento. Una delle possibilità è la pubblicazione tramite Kickstarter, per raccogliere il supporto necessario a realizzare una prima produzione del gioco e testarne l'interesse sul mercato.

Tra gli sviluppi previsti c'è il riordino e l'ottimizzazione dei file audio in formato MP3, per migliorare l'accessibilità e l'esperienza di gioco delle persone cieche o ipovedenti. Inoltre, verranno realizzati alcuni contenuti promozionali, come brevi video esplicativi, utili sia per la presentazione online che per la diffusione del progetto in contesti educativi o associativi.

In futuro, se ci sarà una risposta positiva, potrebbe essere interessante valutare la possibilità di sviluppare altri giochi accessibili e raccogliarli in una linea coerente, con attenzione alle esigenze inclusive e alla qualità dell'esperienza ludica per tutti.

Bibliografia / Siti utilizzati

Bibliografia

- John M. Hull. *Il dono oscuro*. Adelphi, 2019.
- Walter Nuccio. *La progettazione dei giochi da tavolo. Strumenti, tecniche e design pattern*. Mursia, 2019.
- Johan Heizinga. *Homo ludens*. Einaudi, 2023.
- Roger Callois. *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*. Bompiani, 2007.
- Andrea Angiolino. *Che cos'è un gioco da tavolo*. Carocci, 2022.
- Irene Guerrieri. *Designing Educational Toys & Spaces*. FrancoAngeli 2024.

Siti utilizzati

freepik.com
pixabay.com
openai.com
time.com
youtube.com
leonardo.ai

Ringraziamenti

Desidero esprimere la mia profonda gratitudine al Prof. Luca Bradini, relatore di questa tesi, per la guida attenta, i suggerimenti preziosi e il supporto costante durante tutto il percorso di ricerca e progettazione.

Un sentito ringraziamento va ai miei genitori, Sandra e Gianni, ai miei nonni e a mia zia Sanni i quali mi hanno sempre sostenuto in ogni modo possibile, con pazienza, fiducia e affetto incondizionato.

Un grazie speciale alla mia ragazza e motivatrice N°1, Elisa Olivieri, il cui incoraggiamento quotidiano e supporto concreto sono stati fondamentali per arrivare al completamento del progetto. Senza di lei, probabilmente, non sarei riuscito a concludere lo sviluppo del gioco.

Ringrazio mio fratello e compagno di mille avventure, l'ing. Luca De Leonardis, che ha collaborato con me durante tutta la fase di stesura delle regole e il bilanciamento delle prime versioni del gioco, contribuendo in modo determinante alla sua crescita.

Desidero ringraziare di cuore tutti i miei amici e i playtester che mi hanno accompagnato lungo questo percorso, dedicando tempo, entusiasmo e consigli sinceri. Un grazie speciale al dott. Daniele Monticelli, al dott. Alessandro Pistelli, a Riccardo Gismondi, a Riccardo Barbi, a Giacomo Roziecki alla dott.ssa Cristina Di Giulio, e a Simone Valle per la loro presenza costante e il loro contributo, che ha reso questa esperienza più ricca, condivisa e unica.

Inoltre, ringrazio lo Scatolificio Bamar (FM) e il Laboratorio di Taglio Laser di Menghi Giuseppe (MC) per aver gentilmente fornito i materiali necessari alla realizzazione del prototipo.

Infine, un sentito ringraziamento a chiunque dedicherà il proprio tempo alla lettura di questa tesi. Il vostro interesse rappresenta un prezioso riconoscimento del lavoro svolto e un incentivo a proseguire nel percorso di ricerca e innovazione.



