

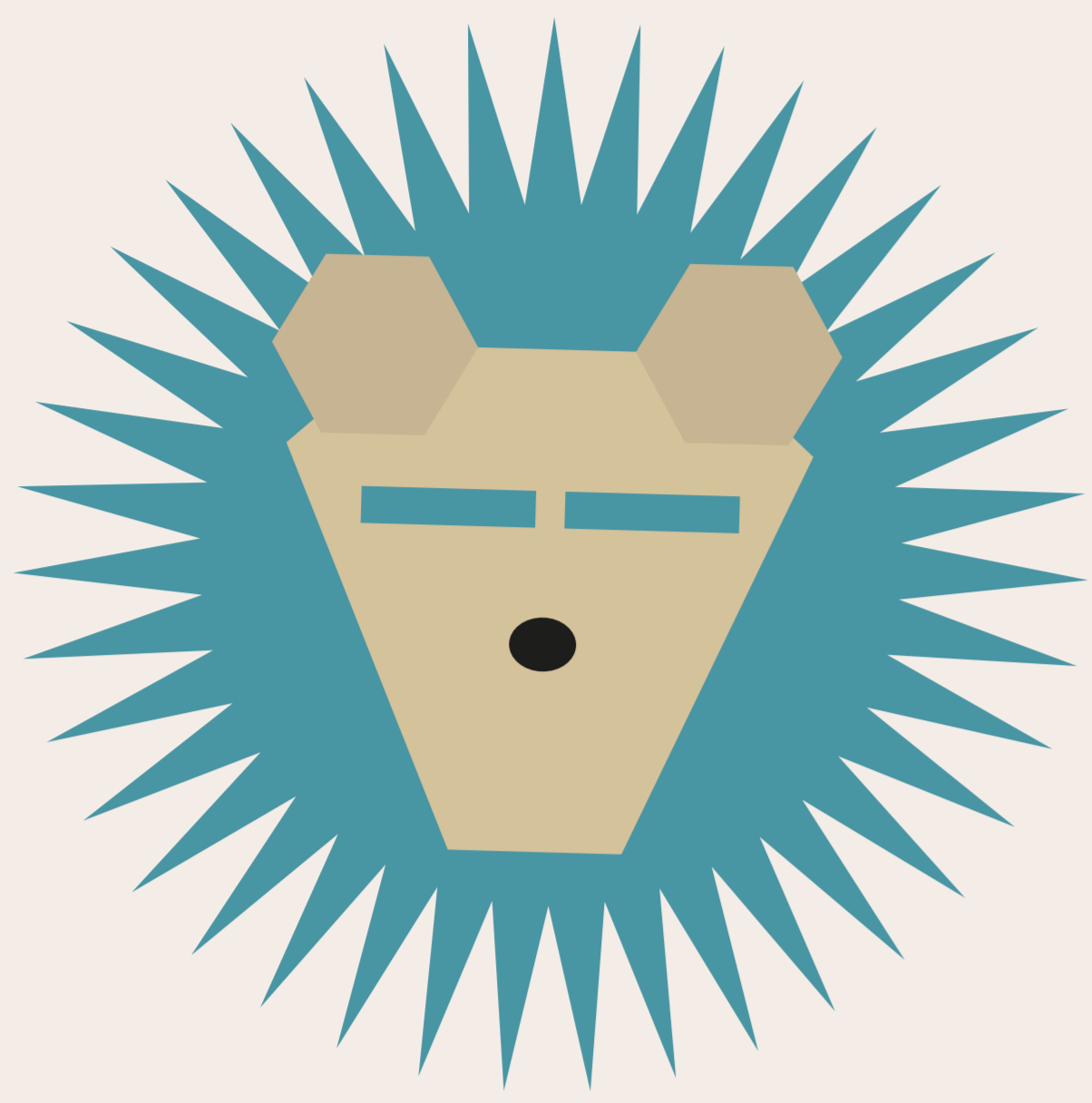
# TUTTI GIÙ PER TERRA

Interreg  
Italy - Croatia  
MADE IN-LAND



COMUNE DI RICCIA

il gioco del Riccio



## TUTTI GIÙ PER TERRA

Benvenuti nel gioco del riccio! Forma la tua squadra e scegli una pedina. Lancia i dadi e segui il percorso. Attraversa le strade del centro storico e arriva primo al traguardo: il Piano della Corte! Viaggia nella nostra storia e divertiti con i protagonisti di Terr@ di Passo.

- 4/TORRENTE SUCCIDA**  
Segui la corrente e vai avanti di 4 caselle.
- 6/PONTE DEGLI SCHIAVONI**  
Antico ponte medievale il cui nome rimanda ai gruppi slavi giunti tra XIII e XIV secolo  
Lancia di nuovo i dadi.
- 7/14/21/28/35/42/49/RICCIO**  
Ti muovi in avanti ripetendo il numero del dado.
- 9/ZIO PEPPINO, il CANTASTORIE dell'ecomuseo virtuale**  
Fermati un turno per aiutare zio Peppino a riempire un sacco di prelibati fagioli della Paolina.

- 13/BARTOLOMEO, Signore di Riccia**  
"Se ospite accedi. Fuggi se nemico. Non tentare l'ira di Giove"  
Per continuare il gioco sfida un tuo avversario a una partita a carte. Se vinci vai avanti di 5 caselle. Altrimenti rimani dove sei.
- 17/COSTANZA DI CHIAROMONTE, Regina di Napoli e di Riccia**  
Fermati 3 turni ad ascoltare la voce di Costanza che giunge da Torre Madama.
- 19/PORTA DEL CASINO**  
Originario accesso al borgo medievale  
Torna al Bosco Mazzocca: hai bisogno di una fiaba per conoscere meglio Riccia.
- 25/CHIESA DELL'ANNUNZIATA**  
Sede dell'antichissima confraternita dell'Immacolata Concezione  
Fermati un turno ad ascoltare le campane.
- 27/TORRETTA MURA DI CINTA**  
Tracce del borgo fortificato  
Torna alla casella 23 e fermati un turno per preparare il carro dell'uva.

- 31/FONTANA VIA ZABURRI**  
Fontana in stile barocco con lo stemma dei de Capua  
Devi rifornirti di acqua: rimani fermo fino a quando non arriva nella casella un altro giocatore.
- 36/CHIESA S. MARIA ASSUNTA**  
Chiesa madre dove è conservata la Dormito Virginis  
Corri alla casella 43: è il 16 Luglio, sta passando la processione della Madonna del Carmine.
- 38/IL CALZONE DI SAN GIUSEPPE**  
Dolce rappresentativo del pranzo di San Giuseppe  
Rimani fermo un turno per vedere come si prepara questo dolce delizioso!
- 41/IL LABIRINTO**  
Antico gioco conosciuto anche come Filetto le cui tracce sono graffite sotto l'arco del campanile della ex Chiesa di San Giovanni e davanti la Chiesa di S. Maria delle Grazie.  
Cercate, se vuoi!  
Sfida un avversario al gioco. Se vinci vai alla casella 48, altrimenti rimani dove sei.

- 45/LA ZECCA**  
Edificio su via Castello adibito alla coniazione delle monete  
Devi cambiare le tue monete: rimani fermo fino a quando non arriva nella casella un altro giocatore.
- 50/CHIESA SANTA MARIA DELLE GRAZIE**  
Chiesa costruita da Bartolomeo III nella quale sono le tombe della Famiglia De Capua  
Torna al bosco Mazzocca.

**MAGAZZENO/ARRIVO!**  
L'arrivo deve essere raggiunto con un lancio di dadi esatto; altrimenti, giunti in fondo, si retrocede dei punti in eccesso.

Se vuoi conoscere meglio i luoghi e i personaggi del gioco segui i colori e visita l'Ecomuseo Virtuale Terr@ di Passo



Terr@  
di Passo  
ecomuseo virtuale  
COMUNE DI RICCIA

justMO