



SO

SPIN OFF UNIPI



GUIDA AL GIOCO
VERSIONE LIGHT



Ecoesione nasce da un progetto di ricerca coordinato da un gruppo di ricercatori e ricercatrici dell'Università di Pisa, finanziato dal Ministero dell'Ambiente (oggi MASE) nell'ambito del Bando SNSvS2, e oggi sostenuto anche dalla spinoff accademica **Ecoesione S.r.l.**

Il gioco affronta una sfida cruciale: come tenere insieme sviluppo sociale e limiti ambientali, imparando a superare la dipendenza dalle fonti fossili che finora hanno sostenuto il nostro benessere. Le meccaniche e la grafica sono frutto della creatività di Golem's Lab, che ha trasformato un'idea complessa in un gioco accessibile, coinvolgente e adatto a tutte le età.

Un grazie speciale va a chi ha sostenuto il progetto: Giorgio, Greta Nicodemi, Luca Morescalchi, Agata, Iaco, Lollo e Dani.

Senza di voi, questo gioco non sarebbe mai arrivato nelle mani di chi vuole cambiare il mondo...giocando!

Panoramica di gioco

Ogni turno andrai a costruire carte edificio che produrranno una certa quantità di inquinamento e che consumeranno la stessa quantità di risorse.

La partita finirà quando le risorse non rinnovabili globali termineranno. A quel punto vincerà il giocatore con più punti. Prima di contare i punti ogni giocatore controlla di aver raggiunto almeno 5 obiettivi di sviluppo sostenibile.

Contenuto:



60 carte edificio



40 carte risorsa



4 carte riassuntive



1 carta primo giocatore

Preparazione

In base al numero di giocatori cambierà anche il numero di carte nel mazzo delle risorse:

- 2 giocatori, 20 risorse
- 3 giocatori, 30 risorse
- 4 giocatori, 40 risorse.

Scegliete le carte risorse casualmente e riponete quelle non utilizzate nella scatola del gioco.

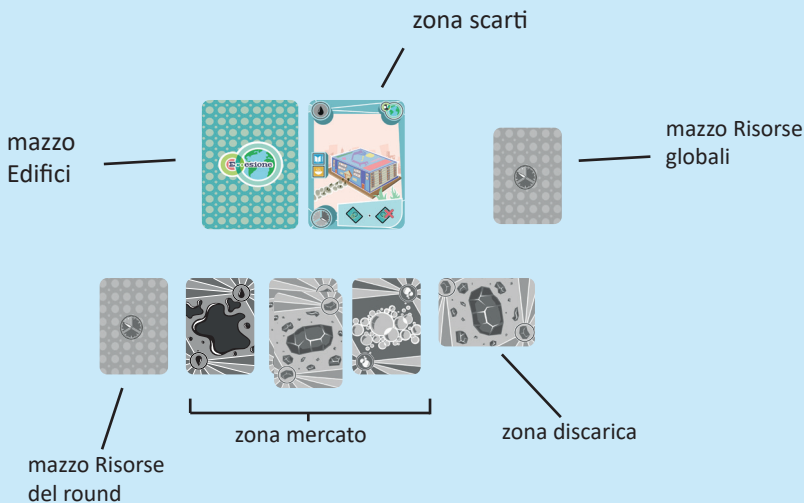
Quello che abbiamo formato è il mazzo risorse globali.

Quando termineranno queste risorse la partita finirà.

Mescoliamo il mazzo di carte edificio e riponiamolo al centro del tavolo.

A questo punto ogni giocatore pesca 3 carte dal mazzo edificio.

Solo in questo momento sarà possibile prendere un “mulligan” (scartare X carte e ripescarne X, le carte scartate andranno in fondo al mazzo edifici). Casualmente scegliete poi il primo giocatore.



Struttura del Round:

Fase di ripristino

Crea il mazzo delle risorse del Round: dal mazzo delle risorse globali prendiamo un certo numero di carte risorsa.

Queste saranno le uniche risorse utilizzabili fino al prossimo round:

- 2 giocatori, 4 risorse
- 3 giocatori, 6 risorse
- 4 giocatori, 8 risorse.

Durante questa fase se non è possibile creare il mazzo risorse del Round, il gioco termina immediatamente. Se c'è almeno una risorsa nel mazzo Globale per formare il mazzo risorse del round, il round si svolge normalmente.

Fase delle azioni

Nel suo turno un giocatore può giocare una singola carta edificio in ordine di turno fino a quando non è pronto a passare .

Un giocatore che ha passato non potrà svolgere altre azioni in quel round.

Giocare carta edificio:

Per giocare una carta edificio bisogna innanzitutto controllare se nel mercato sono presenti le risorse richieste dal costo della carta. Se presenti allora quelle risorse devono essere messe nella discarica. Se nel mercato mancano una o più risorse richieste per giocare una carta (come all'inizio della partita), allora devono essere prese tante carte dalla cima del mazzo risorse del round pari al numero di risorse mancanti della carta edificio che si intende giocare.

es.1 Marco gioca questa carta edificio dal costo di 1 petrolio



Una risorsa petrolio è presente nel mercato quindi Marco la prende e la mette in discarica

**Vediamo
alcuni
esempi!**



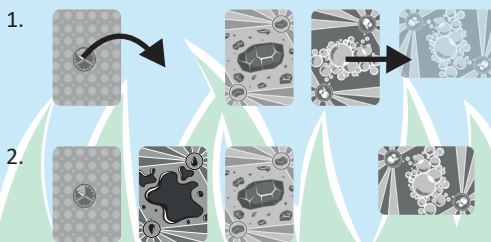
es.2 Marco gioca una carta edificio dal costo di 1 petrolio ma il mercato è vuoto. Quindi gira la prima carta del mazzo risorse e la ripone nel mercato



Le risorse prese così vanno rivelate e poste a faccia in su nella zona del mercato. Ogni volta che una carta risorsa viene presa e rivelata parliamo di "estrazione".

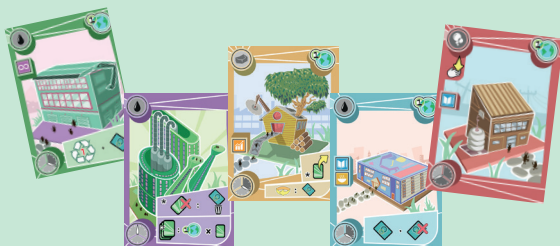
Come regola generale, diciamo che quando usiamo una risorsa dal mercato la mettiamo nella discarica, mentre se la usiamo dal mazzo di risorse del round, la "estraiamo" e immettiamo sul mercato.

es.3 se una carta edificio costa 1 petrolio e 1 gas e nel mercato è presente già una risorsa gas, come prima cosa andremo a prendere la carta gas dal mercato per metterla in discarica, dopodichè estraiamo una carta dalla cima del mazzo di risorse del round (dato che mancava un petrolio per giocare la carta edificio) e la metteremo nella zona del mercato a faccia in su.



Effetti delle carte

Dopo averne pagato il costo in risorsa, ogni carta Edificio quando entra in gioco innesca degli effetti determinati dai simboli presenti su di essa.



Carte Verdi



Simbolo Riciclo:

prendi il numero di risorse indicato dal simbolo direttamente dalla discarica e rimettilo nel mercato.



Se la discarica è vuota rimetti una risorsa a scelta dal mercato direttamente in cima al mazzo risorse di Round.



Simbolo Pesca:

Pesca tante carte edificio quante ne indica il simbolo.



Simbolo Turno Extra:

Dopo questo round gioca un altro round.

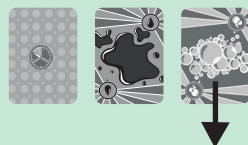
Carte Rosse



Tutte le carte rosse sotto il costo in risorse presentano questo simbolo. Le risorse utilizzate per pagare il costo della carta edificio vengono posizionate nella zona di gioco del giocatore e non nel mercato o nella discarica. Ma solo se corrispondono al tipo indicato sulla carta edificio.

Es. 1

Marco gioca questa carta rossa dal costo di 1 gas e sul mercato è già presente la risorsa necessaria, di conseguenza la prende e invece di posizionarla in discarica la “privatizza” posizionandola nella sua area di gioco.

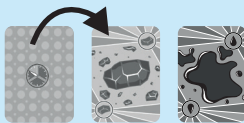


Es. 2

Se giocando la stessa carta rossa , la risorsa gas non è presente nel mercato, Marco deve girare la prima risorsa dal mazzo delle risorse di Round. Se girandola scopre un gas, invece di metterla nel mercato la prende e la posiziona nella sua area di gioco.



Se la risorsa girata non è dello stesso tipo indicato sulla carta, la posiziona nel mercato normalmente.



Le carte risorsa posizionate nella propria area di gioco sono “privatizzate”.

Forniscono 1 punto vittoria a fine partita ma possono anche essere scartate per pagare il costo di una carta edificio.

Una volta privatizzate e utilizzate non finiscono in discarica ma vengono rimosse dalla partita.

Carte Blu

Tutte le carte blu ti permettono di pescare e scartare carte edificio nella quantità indicata dal simbolo.



Simbolo pesca:

pesca 1, pesca 2 o pesca 3.



Simbolo scarta:

scarta 1, scarta 2 o scarta 3.

Carte Gialle



Tutte le carte gialle ti permettono di riprendere in mano una carta edificio del colore indicato. L'asterisco in alto indica che queste abilità sono opzionali.



:



Inoltre le carte gialle innescano effetti di pesca a fine round.

Carte Viola

Le carte viola si differenziano dalle altre perchè non hanno alcun consumo indicato sulla carta e forniscono punti a fine partita o effetti passivi. In alcuni casi innescano anche effetti quando giocate.



:



Se hai almeno 3 carte edificio viola nella tua area di gioco, puoi tenere in mano una carta in più.



:



Se hai almeno 3 carte edificio viola nella tua area di gioco a fine round ottieni uno sconto di 3/3 sul consumo.



:



x



Puoi riprendere in mano una carta edificio gialla dalla tua area di gioco (opzionale).

A fine partita se hai almeno 3 carte edificio gialle nella tua area di gioco, fai un punto per ogni carta nella tua mano.



Puoi scartare una carta edificio verde dalla tua mano per prendere una carta edificio dagli scarti.



A fine partita se hai almeno 3 carte edificio verde nella tua area di gioco, fai un punto per ogni carta edificio verde in gioco. (max 10 punti)



Puoi scartare una carta risorsa dalla tua zona di gioco per pescare due carte edificio.



A fine partita se hai almeno 3 carte edificio rosse nella tua area di gioco, fai un punto in più per ogni carta risorsa che hai nella tua area di gioco. (max 10 punti)



Puoi demolire un tuo edificio per scegliere una carta edificio dagli scarti e costruirla nella tua area di gioco.

Se a fine partita hai almeno 3 carte edificio blu nella tua area di gioco, fai un punto per ogni simbolo di sostenibilità differente (max 6 punti).

Altri simboli



Alcune carte innescano una demolizione dopo essere state giocate. Il giocatore deve necessariamente scartare una carta edificio dalla sua area di gioco (anche la stessa appena giocata).



I punti vittoria sono indicati dal numero presente sopra il simbolo Terra.

Fase di consumo

Quando ogni giocatore passa il round si innesca la fase di consumo. Ogni giocatore singolarmente deve sommare il consumo di tutte le sue carte in gioco e per ogni 3/3 metterà una carta dal mazzo delle risorse globali alla discarica, senza considerare i terzi in eccesso. Ad esempio se un giocatore ha un consumo di 10/3 si scartano 3 carte dal mazzo di risorse Globale. Quando tutti i giocatori avranno compiuto questa azione, il giocatore che ha consumato di più pesca 1 carta edificio, quello che ne ha consumate meno pesca 3 carte edificio e tutti gli altri 2. In questo caso vanno considerati i terzi in eccesso per sciogliere gli spareggi.

- Se tutti i giocatori hanno lo stesso consumo pescheranno tutti 2 carte,
- se più giocatori pareggiano nel consumo in eccesso pescano tutti una carta
- se più giocatori pareggiano nel consumo in difetto pescano 3 carte.



Punti di fine partita

Quando le risorse globali si esauriscono e non è possibile formare un nuovo mazzo di risorse del round, la partita termina. Solo i giocatori che hanno raggiunto almeno 5 obiettivi di sviluppo sostenibile potranno accedere alla fase di conta dei punti.

Possiedi un obiettivo di sviluppo sostenibile se hai:

- 3 carte in gioco dello stesso colore,
- 5 carte dello stesso colore, (5 carte dello stesso colore valgono come 2 obiettivi)
- hai in gioco almeno 1 carta per ognuno dei 5 colori di edificio,
- hai in gioco due simboli di sviluppo sostenibile uguali (4 simboli uguali valgono come due obiettivi).

Fase dei punti:

Sommate tutti punti dati dalle carte edificio e i punti dati dalle carte viola a fine partita.

Ogni risorsa non utilizzata vale 1 punto.

Ogni 3/3 di consumo vale 1 punto negativo.

Il giocatore che consuma meno non è affetto da quest'ultima regola e non sottrae punti dati dal proprio suo consumo.



SO
SPIN OFF UNIFI



**Grazie per
aver sostenuto
Ecoesione!**



