

BIODIVERTITI

Il gioco è composto da:

piano di gioco;

56 buoni ambientali da 1 buono, 28 buoni ambientali da 2 buoni, 14 buoni ambientali da 5 buoni, 8 buoni ambientali da 10 buoni, 6 buoni ambientali da 20 buoni;

24 carte incognita rosse, 12 carte incognita gialle, 24 carte incognita verdi;

27 segnaposto blu, 27 segnaposto verdi, 27 segnaposto arancione, 27 segnaposto rosa;

42 carte “punti insidie” di vario valore;

4 segnalini. Uno blu, uno verde, uno arancione e uno rosa.

Per giocare occorre munirsi di una coppia di dadi.

Lo scopo del gioco è quello di tutelare virtualmente la nostra natura, mettendo in pratica procedure di salvaguardia di alcune specie animali e vegetali, più o meno rare, evitando che vengano danneggiate da attacchi di diverso tipo.

Nel gioco si deve riuscire a tutelare un gran numero di organismi viventi diversi ai quali corrisponde un valore.

Gli organismi si trovano in “ambienti” diversi

Gli “ambienti”

Dalla partenza verranno percorsi “ambienti” diversi, dove si trovano organismi animali e vegetali più o meno rari, vediamo quali sono:

Pineta (scoiattolo rosso, picchio, erica erbacea)

Bassi fondali marini (succiascoglio, pomodoro di mare, granchio)

Fondali ad alghe fotofile (gorgonia bianca, madrepora, alga ad ombrellino)

Bosco misto mesofilo costiero (aquilegia atrata, giglio di S. Giovanni, volpe rossa)

Coralligeno (corallo rosso, gorgonia rossa, cernia, magnosa)

Fondali profondi (gorgonia verrucosa, corallo nero)

Pozze di marea e di scogliera (ochthebius, bavosa galletto, anemone cereus)

Lecceta e macchia mediterranea (ninfa del corbezzolo, erica arborea, cisto)

Prateria di *Posidonia oceanica* (riccio di prateria, cavalluccio di mare, *Pinna nobilis*)

Mare aperto (balenottera comune, delfino comune, tartaruga caretta)

Costa rocciosa (euforbia arborea, statice ligure, falco pellegrino)

Rupi (sassifraga spatolata, timo, felcetta ruta muraria)

Prati e coltivi (ofride pseudocornuta, orchidea patente, serpentaria)

Bosco misto collinare (moscardino, orchidea pallida, upupa)

Vette (*Soldanella alpina*, aquila reale, *Pulsatilla alpina*)

Foresta di faggio e abete bianco (occhi della madonna, lupo, gufo reale)

Fiumi (gambero di fiume, martin pescatore, trota)

Pascoli appenninici (narciso poetico, croco, orchidea sambucina)

Zone umide (tritone rana rossa, piante carnivore)

Torrenti (pteride di creta, felce florida, salamandrina)

Bosco di querce (ghiro, ghiandaia, mirtillo)

Vince chi riesce a tutelare tutti gli organismi di cinque ambienti diversi, oppure, se si decide di interrompere il gioco, chi ha il punteggio più alto (somma dei valori degli organismi tutelati). Nel caso che si riescano a tutelare tutti gli organismi di “prati e coltivi”, dove si trovano rare orchidee, o di “coralligeno”, per vincere basterà tutelare solo quattro ambienti.

Ogni giocatore potrà scegliere un segnalino e munirsi di tutti i segnaposto dello stesso colore del segnalino che gli serviranno durante il gioco per indicare le specie tutelate o le insidie sconfitte.

A turno si gettano i dadi ed il numero uscito consente di raggiungere una nuova casella.

Ad inizio gioco e ogni volta che si passa da una via, si ha diritto a 20 buoni. I buoni si possono acquisire anche grazie alle caselle che si trovano lungo il cammino. Se si necessita di buoni, si possono chiedere al massimo 20 buoni di anticipo alla banca, ma alla fine del gioco per ogni 5 buoni che si devono ancora si dovrà detrarre un punto dal punteggio totale.

Quando si giunge nella casella di un organismo si può decidere di tutelarlo cedendo alla banca un numero di buoni ambientali pari al valore indicato a lato del nome dello stesso organismo, per definirne il “possesso” si ha diritto di porvi sopra un proprio segnaposto. Inoltre lo si deve difendere dalle ulteriori relative insidie, quindi bisogna rischiare.

Se, durante il gioco, si capita nelle caselle insidia relative ad un ambiente, si è costretti ad accettare una sfida per sconfiggere l’insidia stessa, ma solo quando in quell’ambiente si sta già tutelando qualche organismo.

Si procede quindi destinando un certo numero di buoni ambientali a tutela di uno o più organismi posseduti in un dato “ambiente”, poi si alza una carta “punti insidie”.

- 1) Se i buoni messi sul tavolo sono superiori o pari al numero che appare sulla carta “punti insidie” abbiano salvato i nostri organismi e quell’insidia non ci darà più fastidio. Potremo infatti porre un segnalino nella casella circolare posta affianco al percorso di gioco per testimoniare la nostra vittoria, ma dovremo cedere alla banca i buoni messi in gioco.
- 2) Se i buoni messi sul tavolo sono inferiori al numero che appare sulla carta “punti insidie” avremo perso uno dei nostri organismi, relativo all’ “ambiente” in cui si è lottato contro l’insidia, e dovremo togliere da esso il segnaposto. I buoni ambientali giocati resteranno nostri.

Se passiamo sulla casella di un organismo tutelato e quindi già acquisito da un altro concorrente dovremo versargli un numero di buoni ambientali pari a due.

Le carte “incognita”

Le carte “incognita” possono essere positive (bordate di verde), neutre (bordate di giallo) e negative (bordate di rosso).

Ci consentono di acquisire o perdere buoni ambientali, di scambiare, acquisire o perdere organismi.

Nota bene: quando si preleva un organismo ad un altro giocatore (possibilità prevista da alcune carte incognita) si deve comunque combattere contro le relative insidie anche se l’altro giocatore le ha già sconfitte, ovviamente se si capita nelle caselle “insidia”.

Nel gioco si trovano caselle con bordi di colore diverso. Si tratta di categorie di caselle differenti.

Caselle bordo verde: precedono o seguono i diversi “ambienti” e consentono di acquisire buoni ambientali

Caselle bordo rosso: richiedono ai giocatori l’esborso di buoni ambientali

Caselle bordo nero: obbligano ad un salto di caselle

Caselle bordo giallo chiaro (?) : obbligano a pescare una carta incognita

Le fotografie nel gioco sono di: P. Bolla, M. Calabrese, A. Calegari, M. Campora, L. Capurro, R. Cottalasso, C. Galasso, A. Ghisotti, G. Massa, E. Monaci, A. Molinari, B. Mortola, G. Motta, S. Pizzimbone, R. Pronzato, E. Razzetti, M. Rosso, L. Schiasselloni, A. Serafini, P. Tessera, A. Vanzo, A. Viotto.