

Il gioco delle Aree Protette

Regolamento

Scopo del gioco

Come nella realtà, attraverso la gestione delle aree protette vengono garantite una serie di attività, sia di tutela e salvaguardia, sia di studio, ricerca e divulgazione delle conoscenze. Le aree protette possono inoltre effettuare attività di sorveglianza e gestire beni, come i cartelli informativi o le strutture ricettive. Lo scopo del gioco è quello di riuscire a gestire tutte le attività o i beni, se presenti, di un'intera area protetta, attraverso l'acquisizione delle attività o dei beni relativi a quell'area.

Categorie delle attività e dei beni:

Colori casella	Categoria
Marrone	Educazione ambientale e divulgazione naturalistica
Rosa shocking	Promozione attività particolari
Verde scuro	Tutela ambientale
Arancione	Accoglienza e promozione
Rosso	Delimitazione aree e strutture per fruizione
Rosa chiaro	Segnaletica
Verde militare	Sorveglianza
Azzurro	Eventi, convegni e conferenze
Verde chiaro	Ricerca scientifica
Ocra chiaro	Sistemi preventivi
Lilla	Tutela patrimonio archeologico
Verde acqua	Informazione e produzione materiali
Giallo	Pulizia mare o sentieri
Carta zucchero	Valorizzazione tradizioni
Blu	Recupero immobili
Grigio	Valorizzazione prodotti locali

Il gioco è costituito da:

piano di gioco;

n. 48 carte opportunità e imprevisti;

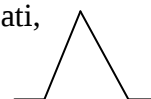
n. 43 carte buoni ambientali;

n. 98 buoni ambientali di diverso valore (1,2,5,10,20)

212 segnaposto o indicatori di “svolgimento attività” e in particolare:

n. 54 segnaposto gialli; n. 54 segnaposto rossi; n. 54 segnaposto verdi; n. 54 segnaposto blu.

Per utilizzare al meglio i segnaposto, dopo averli incollati su cartoncino ed averli ritagliati, consigliamo, durante il gioco, di ripiegarli in due o nel modo schematizzato affianco.



Un segnalino giallo; un segnalino rosso; un segnalino verde e un segnalino blu.

Per giocare occorre disporre di un paio di dadi da gioco.

Ad inizio gioco si mischiano le carte “buoni ambientali” e le carte “imprevisti e opportunità” e si pongono sul piano di gioco. Non occorre collocarle perfettamente nelle loro collocazioni se il piano di gioco è stato stampato di dimensioni ridotte, ma si possono posare sul tavolo a fianco del piano stesso.

Rapporti con l'ente supervisore

Per la corretta gestione delle aree protette, un po' come avviene nella realtà, esiste un ente supervisore, che eroga finanziamenti sottoforma di buoni ambientali.

Per semplificare il gioco, l'ente riceve dai giocatori anche i buoni ambientali necessari per effettuare azioni, come per la gestione di attività presenti nelle aree protette (vedi la successiva sezione: caselle attività e beni in aree protette).

L'ente riceve anche i buoni ambientali necessari per svolgere azioni particolari e che nella realtà hanno un costo reale, come bonifiche, ricerche, ecc...

L'ente eroga buoni ambientali quando i giocatori effettuano azioni meritorie, previste da alcune carte imprevisti & opportunità o da caselle che rappresentano luoghi incontaminati o azioni utili alla valorizzazione dell'ambiente e delle pratiche a favore dello stesso (es: agricoltura biologica).

L'ente alla partenza eroga 25 buoni ambientali ad ogni giocatore, mentre, ad ogni passaggio sulla linea di partenza, eroga ad ogni giocatore 15 buoni ambientali.

L'ente supervisore può prestare ad ogni giocatore 10 buoni ambientali x un massimo di due volte.

Il prestito può essere effettuato solo in caso di difficoltà effettive, come, ad esempio, se un giocatore deve effettuare una bonifica ambientale, che ha un “costo” di – 8 buoni ambientali, e non per acquisire caselle di attività nei parchi. Ogni volta che il giocatore passa dal via il suo debito aumenta del 10%.

Il giocatore può, in caso di necessità, “congelare” uno o più beni (es: cartelli informativi) o attività (es: informazione a mare) proprie, cedendole all'ente supervisore, per ricavarne il valore sborsato per appropriarsene, e può riacquisirle versando il valore in buoni ambientali, in ogni istante della partita.

Il giocatore che fallisce l'obiettivo cede a costo zero i beni e le attività all'ente supervisore che li propone agli altri giocatori partendo da valori di base d'asta pari alla metà di quelli di acquisizione, arrotondati per eccesso.

È ammesso scambio o compravendita tra giocatori.

Alla partenza i giocatori tirano a turno i dadi e possono capitare su caselle diverse:

caselle più (+) o meno (-): In queste caselle compare un valore numerico preceduto da un segno positivo o negativo. Consentono di acquisire o perdere buoni ambientali. Si può godere di una situazione ottimale es: spiaggia naturale (guadagniamo buoni ambientali) o ci può essere chiesto di sistemare un depuratore (perdiamo buoni ambientali).

caselle attività e beni in aree protette: se capitiamo in queste caselle possiamo acquisire un bene o un'attività, o dobbiamo pagare per fruirne se il bene o l'attività sono già di altri giocatori. Sul piano di gioco, il numero all'interno del pallino colorato collegato alle caselle rappresenta il valore del bene o dell'attività. Questo valore, sottoforma di buoni ambientali, si deve elargire all'ente supervisore per accaparrarsi il bene o l'attività stessi.

All'interno della casella relativa al bene o all'attività vi è un numero. Esso rappresenta il valore, in termini di buoni ambientali, che, chi transita in quella casella, deve elargire al concorrente "proprietario" del bene o dell'attività, qualora esista.

Il valore globale da elargire al concorrente "proprietario" dell'attività o bene, però, sarà il valore indicato nella casella, moltiplicato per il numero di attività o beni della stessa categoria che questi già possiede in altri parchi.

Es: se un concorrente è "proprietario" di attività di "educazione ambientale e divulgazione naturalistica" in 2 o più parchi, chi si troverà a sostare su una delle "sue" caselle con il bordo marrone, dovrà cedergli buoni ambientali pari al valore indicato sulla casella di sosta per il numero di caselle a bordo marrone che egli possiede. Ciò perché si presume che, effettuando attività in più parchi, il concorrente "proprietario" sia in grado di svolgere un servizio di maggior pregio.

Punti e frecce: In alcune caselle compaiono punti colorati e doppie frecce. Se si capita in una casella con doppia freccia si può decidere di proseguire in avanti o anche di tornare nella casella indicata da una delle due frecce, dove è presente un punto dello stesso colore delle frecce. Questo tipo di strategia può essere utile per riattraversare un'area protetta senza dover necessariamente compiere un giro completo del percorso di gioco.

caselle aiuti: ci chiedono di fermarci per aiutare

caselle buoni ambientali: consentono di pescare una carta "buoni ambientali". Sono carte positive e ci consentono di acquisire buoni da utilizzare durante il gioco

caselle imprevisti e opportunità: consentono di pescare una carta "?" che può essere positiva o negativa. Rispecchia fatti che possono accadere durante la gestione delle aree protette.