

PARCO NATURALE REGIONALE DELLE ALPI LIGURI

Provincia di Imperia - Regione Liguria

Il gioco del PARCO

Proteggi la Natura!



Giocatori: da 3 a 8 giocatori
Target: dai 7 anni in su
Tempo di gioco: 40 / 60 minuti
Tipo di gioco: competitivo formativo

Contenuto e componenti di gioco

- Un mazzo di 122 carte specie + 2 carte di apertura e chiusura del mazzo
- 16 carte verde (Prateria alpina)
- 16 carte marrone (Parete rocciosa)
- 16 carte rosa (Bosco di conifere)
- 16 carte viola (Bosco di latifoglie)
- 16 carte giallo (Macchia mediterranea)
- 16 carte blu (Torrente)
- 8 carte grigio (Specie aliene)
- 18 carte arcobaleno (Specie Rare)
- Un dado a 6 facce
- Un tabellone
- 8 pedine



www.parconaturalealpiliguri.it



Panoramica

Lo scopo del gioco è quello di cercare e proteggere più specie possibili nelle apposite aree protezione. Ogni giocatore si muoverà su una mappa che rappresenta il territorio ligure, alla ricerca e scoperta di tantissimi animali.

I giocatori possono pescare e scambiare carte con l'obiettivo di accumulare nella propria mano carte della stessa categoria. Quando un giocatore ha più di tre carte della stessa categoria, potrà infatti proteggerle e totalizzare punti vittoria.

Il gioco finisce quando viene pescata l'ultima carta dal mazzo raccolta o in ogni momento della partita quando si verifica una vittoria per protezione categorie o rimozione specie aliene.

E' possibile vincere in tre modi diversi: proteggendo 4 diverse categorie, rimuovendo 5 specie aliene o avendo protetto più specie di ogni altro giocatore al momento di pesca dell'ultima carta del mazzo raccolta.

Elementi di gioco



La mappa rappresenta la Liguria suddivisa in 41 caselle.

- 4 punti di partenza. In queste aree i giocatori iniziano la partita, dopodichè verranno considerate come comuni aree di transito.
- 18 aree di transito. In queste aree, il giocatore può transitare e sostare, senza svolgere altre azioni.
- 10 aree raccolta. In queste aree il giocatore può pescare carte dal mazzo raccolta e scartare (senza consumare punti azione) dalla sua mano nel mazzo scarti.
- 6 aree scuola. In queste aree, il giocatore può scambiare carte con altri giocatori o recuperare dal mazzo scarti.
- 6 aree protezione. Una per ogni categoria. In queste aree, il giocatore può proteggere tre o più carte dello stesso colore dell'area di protezione in cui si trova.

Carte

Il mazzo di carte è composto da 3 tipi di carte: carte comuni, carte arcobaleno e carte aliene.

Carte Comuni

Le 96 carte comuni sono divise in 6 categorie, ognuna con un colore diverso.

- Prateria alpina - Colore Verde
- Parete rocciosa - Colore Marrone
- Bosco di conifere - Colore Rosa
- Bosco di latifoglie - Colore Viola
- Macchia mediterranea - Colore Giallo
- Torrente - Colore blu

Ogni categoria è composta da un totale di 16 carte che raffigurano 8 specie: ogni specie ha un doppione.

Carte Arcobaleno

Ci sono 18 carte arcobaleno divise in 9 specie diverse: ogni specie arcobaleno ha un doppione. Queste carte sono multicolor (sono delle carte jolly: appartengono a ogni categoria) e possono essere usate accoppiate a qualsiasi altra carta comune. Non valgono come carte aliene.

Carte Aliene

Ci sono 8 carte aliene, divise in 8 specie diverse, di colore grigio. Queste carte non possono essere né scartate né protette, ma solo scambiate.

Un giocatore che possiede 5 carte aliene, può rimuoverle in un'area protezione di colore qualsiasi, **se lo fa vince immediatamente la partita.**

Preparazione del gioco

1. I giocatori scelgono la propria pedina.
2. Aprire la mappa al centro del tavolo e disporre le pedine dei giocatori nella casella punto di partenza.
3. Posizionare il dado vicino al tabellone di gioco.
4. Mischiare il mazzo raccolto con tutte le 122 carte del gioco.
5. Consegnare ad ogni giocatore 3 carte.
6. Posizionare il mazzo raccolto a faccia in giù (carte coperte) vicino al tabellone.
7. Il giocatore più giovane al tavolo è il primo ad iniziare, si prosegue poi in senso orario.

Svolgimento di un turno

1. Lancio del dado

Il numero che esce equivale al numero di azioni che quel giocatore può compiere ad accezione dei seguenti casi:

- se esce il numero 1, può scegliere di ritirare il dado;
- se esce il numero 6, salta il turno e si passa al giocatore successivo.

2. Svolgimento delle azioni

Attenzione: il giocatore può scegliere un mix di azioni finché ne ha a disposizione.

Le azioni che un giocatore può compiere sono le seguenti:

- Muoversi tra le caselle collegate.

Ogni movimento verso una casella successiva consuma un'azione.

Si può transitare in una casella occupata da altri giocatori, ma non ci si può fermare in una casella dove sono già presenti due pedine giocatore.

Esempio: Matteo lancia il dado e fa 3. Ha 3 azioni. Decide di spostare la sua pedina di tre caselle

- Pescare carte dal mazzo di raccolta. Il giocatore consuma un'azione per pescare una carta.

Questa azione si può svolgere solo nelle aree raccolta.

Attenzione: limite di carte in mano!

Il giocatore non può mai avere più di 5 carte in mano e vuole pescarne altre, può farlo purchè scarti sempre le carte in eccesso.

Le carte scartate vanno a formare il mazzo degli scarti, queste carte rimangono sempre a faccia in su (carte scoperte) vicino al tabellone.

Esempio: Amedeo ha 4 carte in mano. Si trova in un'area raccolta ed ha ancora 2 azioni da poter compiere. Decide di pescare due carte. Amedeo ora ha 6 carte, quindi ne scarterà 1, rimanendo con 5.

- Scambiare carte con un altro giocatore. Ogni carta scambiata costa un'azione.

Il giocatore sceglie un altro giocatore (che chiameremo prescelto) e decide quante carte scambiare con lui.

Il numero massimo di carte scambiabili è 4, a meno che il prescelto non abbia meno carte. In questo caso il numero di carte massimo scambiabile è pari al numero di carte che ha in mano il giocatore con meno carte.

Il prescelto è costretto a scambiare carte, potendo scegliere quali donare, ma non quali ricevere.

Questa azione si può svolgere solo nelle aree scuola.

Attenzione: le carte aliene possono solo essere scambiate con un altro giocatore e non scartate.

Esempio: Nicolò decide di scambiare 3 carte con Amedeo. Amedeo ha solo 2 carte. Nicolò e Amedeo dunque si scambiano 2 carte.

- Recuperare carte dal mazzo degli scarti. Il giocatore usa un'azione per prendere le prime 2 carte dal mazzo degli scarti, poi sceglie 1 carta da tenere e mette l'altra nel fondo del mazzo degli scarti.

Questa azione si può svolgere solo nelle aree scuola.

Attenzione: nella fase di recupero delle carte, il giocatore non può scartare carte dalla propria mano. I giocatori possono eseguire questa operazione solo quando hanno meno di 5 carte in mano.

Esempio: Matteo decide di usare due azioni a sua disposizione per recuperare carte dal mazzo degli scarti: Matteo pesca un totale di 4 carte dal mazzo degli scarti, ne sceglie due da aggiungere alla sua mano e mette le altre due nel fondo del mazzo degli scarti.

- Proteggere 3 o più carte specie di una stessa categoria. Il giocatore protegge le carte della stessa categoria (con eventuali carte arcobaleno) e le posiziona nel mazzetto protezione di fronte a sé. Le carte nel mazzetto protezione diventeranno i punti vittoria a fine partita.

Attenzione: ogni categoria di carte può essere protetta esclusivamente nella sua area di protezione pertinente. Fanno eccezione le carte aliene che possono essere rimosse (solo in gruppo da 5) in qualsiasi area protezione.

Questa azione è possibile solo nelle aree protezione.

Esempio: Alessia ha in mano 3 carte verde chiaro "bosco di conifere" ed 1 carta arcobaleno. Ha 4 azioni da giocare, ne spende tre per arrivare nell'"area protezione bosco di conifere" e spende la sua quarta azione per proteggere tutte e 4 le sue carte. Posiziona queste carte nel suo mazzetto protezione davanti a sé.

- Rimuovere 5 carte aliene dal gioco.

Questa azione si può svolgere in una qualsiasi area protezione (non importa la categoria dell'area).

Quando compiuta, questa azione fa vincere immediatamente il gioco.



Alcuni esempi di azioni mix

Esempio 1: Nicolò fa 4 sul dado, ha quindi a disposizione quattro azioni. Nicolò ha quattro carte in mano e si trova su un'area raccolta: decide di usare 2 azioni per pescare due carte. Adesso ha una mano di 6 carte. Sceglie una carta da scartare per rimanere con 5 carte.

Nicolò decide di utilizzare le restanti due azioni per muoversi di due caselle verso l'area di protezione a lui più utile.

Esempio 2: Amedeo fa 3 sul dado, ha 5 carte in mano di cui due gialle, una arcobaleno, una verde scuro e una grigia. Trovandosi ad una casella di distanza di un'area protezione gialla, Amedeo utilizza la prima azione per muoversi fino all'area di protezione. La seconda azione per proteggere 3 carte (2 gialle + 1 arcobaleno) che aggiungerà al suo mazzetto protezione. La terza azione per muoversi di una casella in direzione di un punto raccolta vicino.

Esempio 3: Matteo fa 5 sul dado, ha solo 2 carte in mano. Matteo decide di usare due azioni per muoversi di due caselle fino ad un'area scuola. Utilizza altre due azioni per recuperare dal mazzo degli scarti le prime 4 carte, di cui ne sceglierà 2 che aggiungerà alla propria mano. Decide poi di liberarsi di una carta nera: utilizza la quinta azione per scambiare questa carta con Amedeo.

Matteo riceverà una carta da Amedeo. Matteo finisce il turno con 4 carte in mano.

3. Fine del turno

Quando il giocatore termina la sua ultima azione disponibile, finisce il suo turno e il turno passa al giocatore successivo.



Conta dei punti

Ogni carta protetta, nel mazzetto protezione personale, vale 2 punti. Si toglie 1 punto per ogni carta identica collezionata dal giocatore.

Fine della partita

La partita finisce quando:

1. Viene pescata l'ultima carta dal mazzo di raccolta. Il giocatore che pesca l'ultima carta può completare tutte le sue azioni.

Per determinare il giocatore vincitore, si calcolano i punti vittoria di ogni giocatore.

2. Un giocatore rimuove 5 specie aliene in una qualsiasi area protezione. Questo giocatore vince immediatamente.

3. Un giocatore protegge 4 categorie diverse (equivalenti ai diversi colori delle carte). Questo giocatore vince immediatamente.

Il gioco del **PARCO**

Proteggi la Natura!



www.parcnaturalealpiliguri.it

PARCO NATURALE REGIONALE DELLE ALPI LIGURI

Provincia di Imperia - Regione Liguria

