

“GnAMP” è un prodotto di:



Realizzato con il contributo di:



Crediti

Ideazione, grafica e impaginazione:

Alessia Bontempi

Testi:

Alessia Bontempi, Silvia Cao, Lisa Peratoner

Coordinamento editoriale:

Maurizio Spoto – WWF AMP Miramare

Stampa:

Grafica Goriziana

Giocatori

Da 2 a 6 giocatori, età dai 7 anni.

Materiali

Il gioco è composto da 130 carte *specie* (retro blu), 45 carte *batteri e nutrienti* (retro arancio), un tabellone suddiviso in 16 spazi.

Le carte *specie*

Legenda fig.1:

1 – habitat di vita

2 – categoria

3 – punti vita

4 – habitat di caccia

5 – punti attacco

6 – categorie di prede

7a – carte *specie*

7b – carte *batteri e nutrienti*

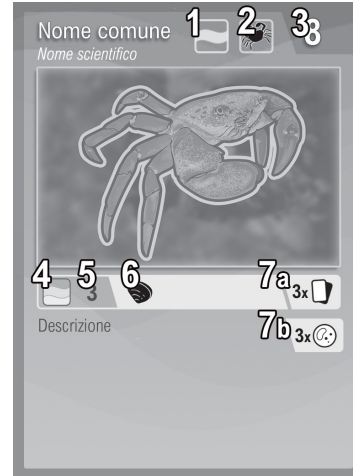


Fig.1 Dettagli carte specie (per la descrizione vedi "Abilità delle carte specie")

Set up

Mescolate le carte *specie* e distribuitene 5 a giocatore. Le rimanenti formano il mazzo di gioco.

Distribuite 5 carte *batteri e nutrienti* ad ogni giocatore.

Preparate un mazzo con una quantità di carte *batteri e nutrienti* pari a 3 per numero di giocatori meno 1 (es. 4 giocatori = 3+3+3 carte); le altre non verranno usate.

Inizio della partita

All'inizio della partita, ogni giocatore fa la somma dei punti vita delle carte *specie* che ha in mano e lo dichiara. Il giocatore che ha la somma di punti più basso inizia la partita.

Svolgimento della partita

Ad ogni turno un giocatore dichiara la carta *specie* che intende giocare e se intende usarne l'abilità.(vedi paragrafo successivo) Posiziona

quindi la carta *specie* utilizzata su uno spazio vuoto del tabellone e ne pesca una dal mazzo carte *specie*.

Non è possibile passare il turno senza aver posizionato una carta. Il giocatore ha però la possibilità di posarne una senza utilizzare l'abilità e pescare direttamente una nuova carta dal mazzo finendo il suo turno.

Al termine del turno, il gioco prosegue con il giocatore successivo procedendo in senso orario.

Abilità delle carte *specie*

Le abilità delle carte *specie* sono indicate dai differenti colori dello sfondo. Se le carte presentano due colori sullo sfondo, il giocatore può decidere quale delle due abilità rappresentate utilizzare.

Carte predatore (sfondo blu)

Possono prendere dal tabellone una o più carte

specie che rispettino i seguenti criteri:

- Abbiano un numero di punti vita (3 – Fig.1) -o la loro somma nel caso di più di una carta – pari o inferiore ai punti di attacco (5) del predatore;
- L'habitat di vita (1) rientri tra gli habitat di caccia (4) del predatore;
- Appartengano alla categoria (2) delle prede cacciate dal predatore (6).

Per ogni carta *specie* presa va posizionata su uno spazio libero del tabellone una carta *batteri e nutrienti*; se il giocatore è sprovvisto di carte *batteri e nutrienti*, non può utilizzare l'abilità delle carte predatore (non può prendere carte dal tabellone).

Il tabellone deve avere spazi liberi sufficienti per la carta giocata e per le carte *batteri e nutrienti* necessari per utilizzarla.

Le carte prese vengono messe nell'area punti del

giocatore di turno.
Se un giocatore ha in mano solo carte “predatore” e ha esaurito le carte *batteri e nutrienti*, perde la partita ed esce dal gioco.

Carte alghe e plancton (sfondo verde)
Possono prendere un numero di carte *batteri e nutrienti* dal tabellone pari a quello indicato sulla carta **(7b)**.
Le carte prese vengono messe nella riserva di carte *batteri e nutrienti* del giocatore di turno.

Carte filtratori (sfondo giallo)
Hanno due abilità diverse:

- Possono prendere dal tabellone carte *specie* della categoria “plancton” (carte verdi) che abbiano un numero di punti vita **(3)** - sommato tra loro nel caso siano più di una carta - pari o inferiore al loro punteggio di

attacco **(5)**. A differenza dei predatori non devono posizionare carte *batteri e nutrienti* sul tabellone. Le carte prese vengono messe nell'area punti del giocatore di turno.

- In alternativa possono prendere dal tabellone un numero di carte *batteri e nutrienti* pari a quello indicato sulla carta **(7b)**. Le carte prese vengono messe nella riserva di carte *batteri e nutrienti* del giocatore di turno.

Carte detritivori (sfondo viola)
Possono eliminare dal tabellone un numero di carte *specie* indicato sulla carta **(7a)**.
Le carte tolte dal tabellone tornano in fondo al mazzo delle carte *specie*.
Per ogni carta tolta dal tabellone si riceve una carta dal mazzo principale di carte *batteri e nutrienti*, che si aggiunge alla propria riserva.

Qualora le carte *batteri e nutrienti* del mazzo siano terminate, le carte viola non possono utilizzare la propria abilità, ma possono comunque essere posizionate sul tabellone.

Le carte batteri e nutrienti (sfondo arancio, retro arancio)
La principale funzione di queste carte è quella di permettere l'utilizzo delle carte “predatore”. Tuttavia è anche possibile sacrificare una carta *batteri e nutrienti* della propria riserva, eliminandola dal gioco, per scartare una delle proprie carte *specie* (mettendola in fondo al mazzo delle carte *specie*) e pescarne una nuova.

Fine della partita

La partita termina quando il tabellone è pieno e il giocatore di turno non può più compiere azioni con le carte in suo possesso. Il vincitore è il giocatore con il punteggio finale più alto.

Il punteggio finale è dato dalla somma di:

- somma dei punti vita delle carte *specie* acquisite durante la partita;
- numero delle carte *batteri e nutrienti* della riserva del giocatore moltiplicato x 2

Legenda simboli

	Alghe		Uccelli, rettili e mammiferi
	Bivalvi		Briozoi
	Cefalopodi		Cnidari
	Crostacei		Echinodermi
	Gasteropodi		Minuscoli crostacei
	Pesci		Plancton
	Spugne		Tunicati
	Vermi		Batteri e nutrienti
	Carte specie		

Habitat:

 Mare aperto

 Rocce

 Sabbia

 NOTA: può essere rappresentato più di un habitat contemporaneamente.

Per approfondimenti visita la pagina dedicata!



<https://www.ampmiramare.it/amp/ecogioco-gnamp/>

Istruzioni

