

EFFETTO TERRA

Salvare il pianeta è un gioco



REGOLAMENTO

Effetto Terra

Effetto Terra è un gioco che ha l'obiettivo di aumentare la consapevolezza sulla nostra impronta di carbonio. L'impronta di carbonio è una misura che esprime il totale delle emissioni di gas a effetto serra espresse generalmente in CO₂ equivalente, associate direttamente o indirettamente a un prodotto o a un'azione quotidiana.

Se nel gioco viene indicato che un cappuccino al bar produce 240g di CO₂ significa che la sua produzione, quindi l'utilizzo della macchina del caffè e il recupero degli ingredienti, produce indicativamente 240g di gas a effetto serra (non solo anidride carbonica).

Tutti i dati che trovate nel gioco sono realistici ma per forza di cose sempre indicativi.

Per maggiori informazioni e approfondimenti sui temi trattati dalle carte, vi invitiamo a visitare il sito www.effettoterra.info





Lasciare una
luna a ba
ac
r



Inv
ent
n
men
uale
c



1kg di pomodori
coltivati in serra
all'



Stampare un



8km in bicicletta dopo
aver fatto merenda
con un panino con
la pancetta

Versione competitiva



Da 2 a 5 partecipanti

Per giocare a questa versione vi occorrono solo le 143 carte CO₂, mischiatele in un unico mazzo e mettetelo al centro del tavolo.

Lo scopo del gioco è riuscire a giocare tutte le carte della vostra mano prima di chiunque altro.

Ogni partecipante riceve 5 carte CO₂ e le pone davanti a sé a faccia in giù, con il lato che riporta il valore di CO₂ coperto.

Al centro del tavolo viene posizionata una carta CO₂ casuale a faccia in su, con il valore di CO₂ in vista.



Inizia la partita la persona più giovane al tavolo.

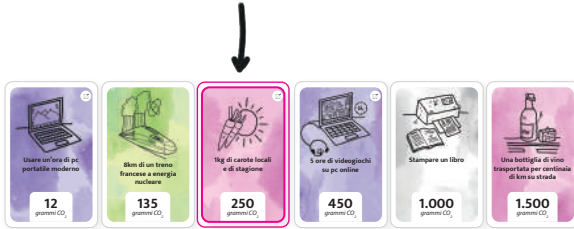
Al tuo turno, scegli una carta dalla tua mano e mettila al centro del tavolo in linea con quelle già presenti, in modo che abbia alla sua sinistra tutte le carte che producono meno CO₂ rispetto ad essa e alla sua destra tutte quelle che ne producono di più. Dopo aver deciso dove mettere la carta, voltala subito. Se l'hai posizionata correttamente, la carta resta in gioco e non devi pescare nulla, mentre se è sbagliata, va eliminata e devi pescarne una nuova dal mazzo. In entrambi i casi il tuo turno finisce e inizia quello della persona alla tua sinistra.

Nel caso di identici valori di CO₂ tra carte adiacenti, il posizionamento si ritiene sempre corretto.

Esempi

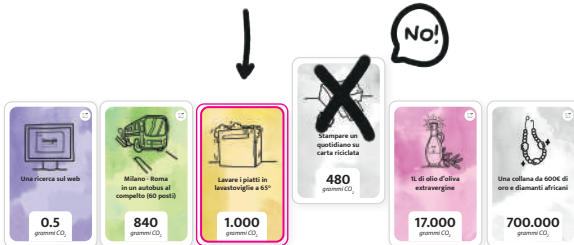
Esempio di una stesura di carte corretta:

La carta appena giocata ha un'impronta di CO₂ del valore di 250gr. Il posizionamento delle carte, sia a destra che a sinistra, risulta corretto.



Esempio di una stesura di carte scorretta:

La carta appena giocata ha un'impronta di CO₂ del valore di 480gr, quindi la sua collocazione è sbagliata perché la carta alla sua sinistra ha un valore sbagliato. Chi l'ha giocata la elimina e deve pescare una nuova carta dal mazzo.



Vince chi posiziona correttamente tutte le carte in suo possesso.

Se nello stesso turno più partecipanti rimangono senza carte, questi pescheranno un'ulteriore carta dal mazzo. Il gioco prosegue finché non rimane una sola persona ad aver posizionato correttamente l'ultima carta.

Versione cooperativa



Da 2 a 99 partecipanti

143 carte CO₂

9 carte Terra (missioni)

12 carte Alberi (vita)

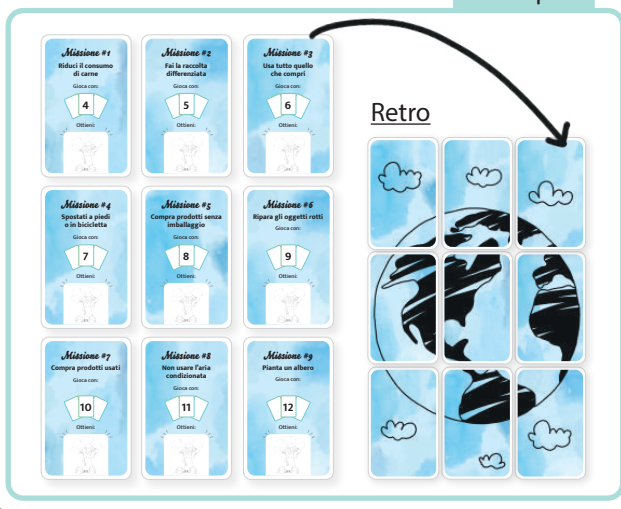
Tutte le persone al tavolo
formano un'unica squadra.

All'inizio della partita la squadra riceve
4 carte Albero (numero di vite).

Le carte Terra si dispongono in una griglia 3x3 con la
faccia delle missioni verso l'alto, dalla missione 1 alla
missione 9.

NOTA: la frase sotto al numero della missione è il titolo
della missione stessa e non ha effetto ai fini del gioco
(ma è comunque un ottimo esempio da seguire nella vita
di tutti i giorni).

Esempio



Si mischiano le 143 carte CO₂.

La squadra affronta la prima missione, come indicato dalla carta 1, pesca 4 carte CO₂ senza scoprire i valori indicati.

L'obiettivo della squadra è mettere in ordine le carte dal valore più basso al più alto di CO₂ prodotta.

Per ogni livello, la squadra dovrà posizionare il numero di carte indicate dalla carta missione relativa al centro del tavolo, sempre a faccia in giù – l'obiettivo è disporle in ordine crescente, da sinistra a destra.

La squadra può parlare per prendere le decisioni sulla disposizione delle carte.

Quando tutta la squadra è d'accordo sulla disposizione delle carte al centro del tavolo si può procedere col voltarle e verificare le condizioni di vittoria. Partendo dalla carta a sinistra si voltano la prima e la seconda carta. Se la seconda carta ha un valore crescente (o uguale) si prosegue con la terza carta e così via.

Se si volta una carta che non è in ordine crescente rispetto alla precedente, questa carta viene eliminata e la squadra perde una carta Albero (vita).

Si prosegue voltando la carta successiva.

Se una carta non è in ordine crescente e non si hanno più vite a disposizione, la squadra ha perso.

Se tutte le carte sono state disposte in ordine crescente, si rimettono tutte le carte nel mazzo, si mescolano e si passa alla missione successiva, la squadra guadagna una carta albero.

La carta missione appena compiuta viene girata sul lato Terra.

Quando anche la missione 9 sarà completata e la Terra interamente rivelata, la squadra avrà vinto!

Giocare con bambini!

Per far comprendere e apprezzare al meglio il gioco anche a bambini tra i 7 e i 10 anni consigliamo di utilizzare con loro solo le carte CO₂ con il simbolo della trottola in alto a destra.

Queste carte trattano argomenti pensati per i giocatori più piccoli.

Esempio



Banca Etica

Banca Etica è unica nel panorama bancario italiano perché – accanto alla trasparenza in tutti i processi – finanzia esclusivamente ambiti di interesse collettivo: dalla cooperazione sociale, alla cooperazione internazionale, dalla tutela dell'ambiente alla promozione della cultura, dalle energie rinnovabili all'agricoltura biologica.

Nata nel 1999 dall'iniziativa indipendente di persone e organizzazioni della società civile, oggi lavora in tutta Italia e in Spagna grazie a filiali, consulenti finanziari, servizi disponibili a distanza e l'impegno volontario di soci e socie.

Per saperne di più: www.bancaetica.it



Contenuto della scatola

Il gioco è composto da **165 carte** totali.



Mazzo Cibo

33 carte



Mazzo Trasporti

27 carte



Mazzo Lifestyle

29 carte



Mazzo Oggetti e cose

26 carte



Mazzo Tech

28 carte



Mazzo Albero - Vita

12 carte



Mazzo Terra

9 carte



Carta QR

1 carta

Credits e ringraziamenti

Un' idea di:
Cristian Confalonieri

Grafica e Illustrazione:
Serena Mazzi

Il gioco nasce grazie al supporto del team Studiolabo e in particolare di: Salvatore Rizzello, Andrea Venegoni, Federico Picamus, Angela Ponzini, Giulia Gasperini, Marta Zanutto.

Un ringraziamento al team di Banca Etica per aver creduto nel gioco come strumento di divulgazione della cultura per la sostenibilità ambientale, nello specifico ringraziamo Margherita Ider e Tommaso Rondinella.

Ringraziamo il team di Demoela per il consueto supporto, Luigi Cornaglia per l'entusiasmo e Simone Riggio per la pazienza.

Fonti

Per recuperare i dati presenti nelle carte di Effetto Terra sono state fatte molte ricerche. Ma c'è un libro che è stato fondamentale ed è "La tua impronta" di Mike Berners-Lee (Terre di mezzo editore) e la sua edizione aggiornata e approfondita del 2020 intitolata "How bad are bananas?" (Profile books Ltd).

Alcuni dati sono stati forniti da Banca Etica e altri sono frutto di numerose ricerche online.

Scopri gli altri giochi di Demoela.

Demoela si occupa di ideare, sviluppare, produrre e distribuire giochi in scatola, ma anche di promuovere messaggi positivi di varia natura attraverso il gioco.

www.demoela.it



**Siete pronti a salvare il Pianeta?
Gioca con la tua famiglia o con gli amici
e impara molto di più sulle piccole grandi
azioni che possiamo fare per preservare
la Terra dalla crisi climatica.**

Creato da


STUDIOLABO

In collaborazione con

 bancaetica

Edito da

 Demoela
GIOCHI

