

TERRA

Di Bruno Faidutti
© Days of Wonder 2003

Messaggio dal Forum Barcellona 2004

Non possiamo rimanere indifferenti a quello che sta succedendo nel mondo. Grazie al notevole avanzamento delle tecnologie di comunicazione, a una crescente mobilità delle popolazioni e alla globalizzazione del commercio, i confini non esistono più; il mondo in tutta la sua diversità sta diventando il nostro cortile di casa. Capire, rispettare e accettare un insieme di valori diverso dai nostri è un compito difficile. Abbiamo sovente preferito il conflitto rispetto al dialogo. Il Forum Barcellona 2004 (www.barcelona2004.org) sarà un luogo di condivisione e discussione, dove prevalga dialogo, cooperazione e generosità tra le nazioni. Terra è un gioco sviluppato specificatamente per il Forum e vi offre l'opportunità di trovare soluzioni alle crisi che affronta il nostro pianeta.

DENTRO LA SCATOLA TROVERETE

- Un mazzo di 108 carte, composto di 18 carte Crisi e 90 carte Soluzione.
- Un segnapunti
- 12 segnalini in legno (due per colore)
- Questo manuale

Le carte Crisi sono di tre colori differenti: Verde per i problemi ambientali, Blu per le crisi socio-economiche e Rosso per quelle diplomatico-militari. Ogni crisi è associata a una delle sei regioni del mondo: Nord America, Sud America, Europa, Africa, Asia & Medio Oriente, Oceania & Sudest Asiatico, e hanno un valore sulla scala del rischio da 10 a 16 (più alto il valore, più elevato il rischio).

Le carte Soluzione sono numerate da 1 a 6 in ognuno dei colori associati a una crisi. Per ogni colore ci sono sei 1, sei 2, cinque 3, cinque 4, quattro 5 e quattro 6.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è di collaborare per risolvere le crisi che regolarmente colpiscono il pianeta, mantenendo la pace e le condizioni necessarie per un ambiente sociale e ecologico stabile. I giocatori devono collaborare per risolvere queste crisi tenendo d'occhio i propri interessi personali: potrà pure esserci un solo vincitore alla fine, ma potrebbero perdere tutti! I giocatori fanno punti giocando carte per il bene comune per risolvere crisi, ma anche accumulando egoisticamente carte soluzione che, se tutti sopravvivono, daranno punti vittoriosa individuali per il punteggio finale.

PREPARAZIONE

- Mescolate le carte Soluzione e date a ogni giocatore una mano iniziale di:
4 carte per giocatore con 3 o 4 giocatori
3 carte per giocatore con 5 giocatori
2 carte per giocatore con 6 giocatori
- Ora mescolate le carte Crisi con le carte Soluzione rimaste, e mettetele nel centro del tavolo; questo è il mazzo.
- Ogni giocatore prende due segnalini in legno del colore di sua scelta, ne mette uno sul segnapunti e uno davanti a se per indicare il suo colore agli altri giocatori.
- Il giocatore più giovane inizia. Il gioco continua in senso orario, un giocatore per volta.

IL TURNO DI GIOCO

Ogni turno di gioco è diviso in 3 fasi distinte:

Fase 1 – Pescare una carta

Il giocatore di turno pesca la prima carta del mazzo. Se è una carta Soluzione, la aggiunge alla sua mano senza rivelarla e passa alla fase 3– giocare una carta. Se è una carta Crisi, mette la carta sul tavolo a faccia in su davanti a se e passa alla fase 2– Crisi Imminenti.

Fase 2 – Crisi Imminenti

Una carta crisi davanti a un giocatore si dice 'Imminente'. I giocatori hanno ora l'opportunità di risolverla prima che diventi una crisi vera e propria. Iniziando dal giocatore che ha pescato la carta Crisi, ogni giocatore può giocare a faccia in su, una carta (e una sola) Soluzione dello stesso colore della crisi imminente mettendola di fianco alla crisi. Dopo che tutti i giocatori hanno avuto la possibilità di giocare una carta, viene sommato il valore numerico di tutte le carte Soluzioni giocate nella crisi.

2a. Crisi Imminente risolta

Se il valore combinato delle carte Soluzione giocate nella crisi è uguale o maggiore del valore di rischio della crisi, la crisi viene risolta in tempo. La crisi e tutte le carte Soluzione giocate su di essa vengono scartate.

Il giocatore che ha giocato per primo una carta Soluzione sulla crisi ottiene 3 punti.

Il giocatore (o i giocatori) che hanno giocato la carta Soluzione di valore più alto su quella crisi ottengono 3 punti. Se la prima carta Soluzione giocata è anche la più alta, il giocatore ottiene 6 punti (3+3).

Se la crisi imminente è stata risolta, il turno del giocatore ha termine e la mano passa al giocatore successivo in senso orario.

2b. La crisi imminente diventa una crisi a tutti gli effetti

Se il valore combinato delle carte Soluzione giocate è più basso del valore di rischio della crisi, o se non viene giocata alcuna carta Soluzione, la crisi imminente diventa una crisi a tutti gli effetti. La carta Crisi viene messa al centro del tavolo, davanti a tutti i giocatori, mentre tutte le carte Soluzioni giocate su di essa vengono scartate. La crisi è ora in uno stadio critico, e a questo punto bisogna controllare se il gioco ha termine a causa di una comune perdita di controllo (vedi Fine del Gioco).

Se il numero di crisi a tutti gli effetti nel centro del tavolo rimane a un numero gestibile, il giocatore che ha pescato la carta crisi pesca un'altra carta dal mazzo per sostituirla. Se è un'altra crisi, ripetete la Fase 2. Altrimenti, il giocatore passa alla Fase 3.

Fase 3 – Giocare le carte

Il giocatore può ora giocare carte Soluzione dalla propria mano. Può anche decidere di non giocare alcuna. Se decide di giocare può, nell'ordine:

3a. Lavorare per il bene comune – aiutare a risolvere una crisi a tutti gli effetti

Il giocatore può giocare una singola carta Soluzione dalla sua mano su ogni crisi a tutti gli effetti che vuole aiutare a risolvere, ma mai più di una carta per crisi.

Può giocare più di una carta Soluzione fintantoché viene rispettato il limite di una carta per crisi a tutti gli effetti.

La carta Soluzione giocata viene messa in pila sotto la Crisi che sta cercando di risolvere in modo da lasciare visibile il valore delle carte sottostanti.

Se a questo punto il valore delle carte Soluzione giocate su una crisi è pari o superiore al valore di rischio della crisi, quella crisi viene risolta. La carta Crisi e tutte le carte Soluzione giocate su di essa vengono scartate, e il giocatore che ha giocato l'ultima carta Soluzione sulla crisi ottiene 5 punti.

3b. Immagazzinare combinazioni di 3 carte Soluzione per aumentare il proprio punteggio

Se il giocatore ha giocato almeno una carta Soluzione durante il proprio turno, può decidere di immagazzinare una combinazione di 3 carte Soluzione mettendole a faccia in giù davanti a se. La somma di queste carte verrà sommata al suo punteggio personale alla fine del gioco.

Le carte accumulate in questo modo rappresentano le azioni che il giocatore fa per il proprio interesse personale. Nota: Il giocatore può immagazzinare una combinazione di 3 carte solo se ha giocato almeno una carta Soluzione su almeno una crisi a tutti gli effetti (non su quelle imminenti) durante il turno. In nessun caso può giocare più di una combinazione, anche se ha contribuito a risolvere più di una crisi durante il turno.

Le combinazioni di 3 carte devono essere di uno dei seguenti 4 tipi:

- Stesso valore, stesso colore (5 blu, 5 blu, 5 blu)
- Stesso valore, una per colore (5 rosso, 5 verde, 5 blu)
- Scala dello stesso colore (2 rosso, 3 rosso, 4 rosso)
- Scala di tre colori (2 rosso, 3 blu, 4 verde)

Fine del Turno

Alla fine del proprio turno, un giocatore non può avere più di 8 carte in mano. Se ne ha di più deve scartarne fino ad averne 8 in mano. Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Fine del Gioco

Fine del gioco per una perdita di controllo comune

Se i giocatori non riescono a mantenere un livello sufficiente di pace e stabilità, il gioco finisce con una sconfitta collettiva, senza alcun vincitore! La perdita di controllo si ha quando, in qualsiasi momento del gioco, viene soddisfatta una delle seguenti condizioni:

- Tre crisi a tutti gli effetti nella stessa regione del mondo o;
- Quattro crisi a tutti gli effetti dello stesso tipo (colore) in tutto il mondo o;
- Un totale di 7 crisi a tutti gli effetti.

Fine del gioco per successo

Il gioco termina con successo quando i giocatori finiscono tutte le carte del mazzo. Il gioco finisce quando il giocatore che ha pescato l'ultima carta del mazzo finisce il proprio turno. Se l'ultima carta è una carta Crisi, viene giocata come normalmente.

I giocatori hanno risolto con successo le crisi del pianeta e vengono conteggiati i punti individuali.

Ogni giocatore somma il valore di tutte le carte Soluzione che è riuscito a immagazzinare al suo punteggio attuale (ad esempio se un giocatore ha immagazzinato la combinazione blu 1, rosso 2 e verde 3 davanti a se nel corso del gioco, ottiene 6 punti). Il giocatore con il totale più alto è il vincitore.

Variante

Nelle partite a 4 o 6 giocatori, i giocatori possono lavorare in squadre da due persone, sedendosi davanti al proprio compagno e facendo punti insieme.

Credits:

Game Design: Bruno Faidutti

Illustrazioni: Bernard Bitter

Design Grafico: Cyrille Daujean

Un ringraziamento speciale a Oriol Comas e Jordi Boixados (Forum Barcelona 2004), Marie Hautbergue (Holos), Alexander Schischlik e Miss Tanaka Michiko (UNESCO).

© 2003 Days of Wonder, Inc. 5052 Woodbrae CT., Saratoga, CA 95070 USA

www.daysofwonder.com

Traduzione di Federico Faenza – KDS Distribuzione: www.kdsstore.it