



 **3 - 12**

 **25'**

 **>14**

OBIETTIVO DEL GIOCO

Siete un team incaricato di costruire il futuro sostenibile della vostra comunità, collaborando per realizzare progetti legati agli Obiettivi dell'Agenda 2030. Dovrete pianificare e completare iniziative che migliorano la vita delle persone e proteggono il pianeta, ma attenzione: tra voi si nascondono degli scettici che, per interessi personali cercheranno di ostacolarvi.

RUOLI SEGRETI

Nel gioco sono presenti due ruoli: visionari/visionarie e scettici/scettiche. Ognuno di loro vince se raggiunge il proprio obiettivo personale descritto nella carta.



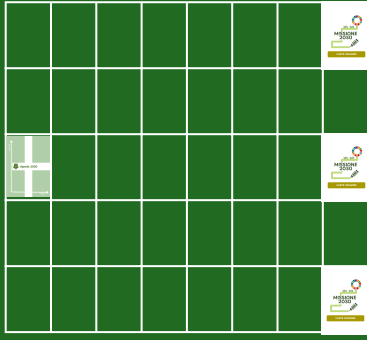
PREPARAZIONE

Selezionare i ruoli in base al numero di giocatori:

Numero giocatori	Imprenditori / Imprenditrici	Concorrenti
3	2	1
4	2	1
5	3	2
6	4	2
7	4	3
8	5	3
9	5	4
10	6	4
11	7	4
12	7	5

Distribuire 1 carta “Ruolo” a ogni giocatore (segreta), di seguito ogni giocatore pesca 3 carte ATTIVITÀ.

Le carte META sono posizionate come nell'immagine su una griglia vuota 8*5 con la carta “Agenda 2030” posizionata a faccia un su.



TURNO DI GIOCO

Il gioco parte dal giocatore più giovane e si svolge in senso orario. Ogni giocatore a turno deve eseguire una di queste azioni:

1. giocare una carta AZIONE o IMMEDIATA, oppure scarta fino a tre carte;
2. scartare carte e pescare fino a tornare a 3 carte in mano.

SVOLGERE AZIONI

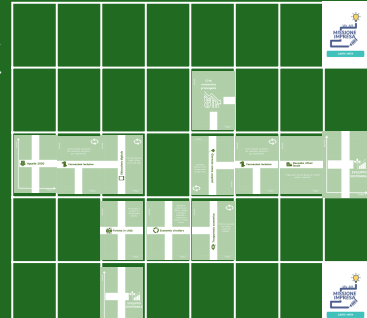
Le carte AZIONI servono per costruire il piano delle attività che porta dalla partenza “AGENDA 2030” fino a una delle carte META, che rappresentano l'esito finale (successo o fallimento).

Ogni turno, i giocatori possono posare una carta AZIONE, collegandola a quelle già giocate.

 Si possono posizionare le carte solo in verticale. Le carte con il simbolo  possono essere giocate anche nel senso opposto. Le carte devono sempre essere collegate dalla parte bianca.

L'obiettivo per visionari/visionarie è completare un percorso che porti alla carta “Sviluppo sostenibile”.

Scettici/scettiche devono invece deviare o rallentare le iniziative portando tutti verso il fallimento.



LE CARTE IMMEDIATE

Le carte IMMEDIATE sono carte speciali che i giocatori possono pescare e giocare durante il proprio turno. Ogni carta rappresenta una situazione che può agevolare o sfavorire i giocatori.



Evento imprevisto

Carta negativa che ha effetto immediato su chi la pesca. Blocca l'utilizzo di carte AZIONE, ma non la possibilità di giocare carte IMMEDIATE. Solo una carta “CONSULENTE ESG” può annullarne l'effetto.



Mancanza di informazioni

Può essere giocata su qualunque giocatore. Impedisce l'utilizzo di carte AZIONE, ma non la possibilità di giocare carte IMMEDIATE. Solo un “Corso di formazione” può rimuoverla.



Taglio al budget

Impedisce a un giocatore di giocare carte nel suo prossimo turno. La carta viene scartata finito il turno.



Consulente ESG

Elimina una carta qualsiasi carta AZIONE giocata, oppure un “Evento imprevisto”. Non può essere usata per eliminare la carta “Mancanza di informazioni”



Corso di formazione

Consente di rimuovere la carta “Mancanza di informazioni” da qualsiasi giocatore.



Fiuto di opportunità

Permette di riposizionare una carta spostandola a piacimento.

Le carte con il simbolo  possono essere giocate anche nel senso opposto.



Festival della sostenibilità

Pesca 2 carte invece di 1.

Alla fine del prossimo turno il giocatore potrà giocarne fino a 2 carte.



Eco-alleanza

Permette di guardare in segreto il ruolo di un altro giocatore.



Visione futura

Consente di guardare una meta finale. Utile per prevedere dove sta puntando un altro giocatore e pianificare di conseguenza.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando si raggiunge una META o quando il percorso è completamente bloccato. Se si raggiunge la carta “SVILUPPO SOSTENIBILE”, vincono i visionari e le visionarie. Se si arriva al “FALLIMENTO” o il percorso non può più proseguire, gli scettici e le scettiche vincono.