



GUARDIANI DELLA NATURA

ALLA SCOPERTA DEL FUTURO SOSTENIBILE!



REGOLE DI STAMPA CARTE DA GIOCO

Le carte da gioco hanno una dimensione pari alle carte napoletane (italiana) di gioco, ovvero 57x87. Per farle stampare a una tipografia, bisogna accoppiare il retro (uguale per tutte) alle singole carte di gioco numerate, compresa le carte prive di numero “jolly”.



In alternativa per una stampa “domestica” si può utilizzare il file impaginato A4 da mandare in stampa e poi ritagliare. In questo caso sarà presente solo il front delle carte numerate e non il retro che poi andrà personalizzato con un penna per differenziare le carte.

Si consiglia per la stampa domestica di acquistare una risma di fogli dalla grammatura spessa: 160gm



Se il gioco vi piace, ricordate che tutto nasce dal romanzo “Guardiani della Natura: l’ultimi Distintivo” di cui potete leggere i primi due capitoli online, andando su Amazon, il sito della casa editrice AliRibelli, i social DramelayTalk dell’autore!.

giochiamo insieme, rendiamo il mondo un posto migliore per tutti!





GUARDIANI DELLA NATURA

ALLA SCOPERTA DEL FUTURO SOSTENIBILE!



REGOLE DI STAMPA BORD DI GIOCO

Il Board di gioco è realizzato su foglio A3, doppio foglio A4 e può essere stampato in qualsiasi tipografia o casa se si dispone di una stampante per fogli A3. Da un lato sono contenuti gli intenti e le regole di gioco riassunte brevemente, dall'altro il vero e proprio tavolo di gioco.

La versione A4 realizzata su foglio sciolti è per uso domestico ed è pensata per stampare in economia le regole e il tabellone. Nello specifico, il tabellone andrà stampato su due fogli e poi unito al centro con scotch



GUARDIANI DELLA NATURA
ALLA SCOPERTA DEL FUTURO SOSTENIBILE!

L'obiettivo di questo gioco è quello di aiutare i più giovani a comprendere il proprio ruolo nel futuro del pianeta come individui, come squadra e soprattutto, come cittadini responsabili.

Al fine di costruire un mondo migliore per tutti, gli Stati Membri della Nazioni Unite hanno sviluppato 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile, racchiusi nell'Agenda 2030. I Governi delle singole Nazioni dovranno fare la loro parte per riuscire nel cambiamento epocale che ci viene richiesto ma è necessario che anche le generazioni più giovani, svolgano un ruolo chiave nella costruzione di un futuro più luminoso.

Con l'intento di coinvolgere, informare, divertendo e motivare i più giovani a essere parte di quel cambiamento necessario per il futuro del Pianeta, è stato creato questo gioco e il romanzo Guardiani della Natura, che parla di supereroi che proteggono l'ambiente.

Diffondere l'amore e l'attesa nei confronti delle tematiche ambientali è fondamentale per il futuro di tutti, comprese le specie animali e non, che abitano questo pianeta. Per questo, il ruolo di educatori, famiglia e società civile, è indispensabile! Ed è con l'intento di supportare i più giovani in questo viaggio, che il Laboratorio Didattico, questo gioco e gli altri elementi didattici presenti sul sito, sono stati creati e messi a disposizione di coloro che vogliono promuovere una cultura e coscienza ambientale nei luoghi e modi che più li rappresentano.

Solo grazie alla partecipazione di tutti, riusciremo a raggiungere gli obiettivi dell'Agenda 2030!

Ricordate: non si è mai troppo giovani e non è mai troppo presto, per cominciare a essere supereroi e anche i piccoli gesti possono fare una grande differenza, quando a farli si è milioni di persone!

Spero che vi divertiate a giocare e far giocare questo gioco, così come l'autore si è divertito a crearlo! Aprite il foglio e buon divertimento, ma prima, guardate le regole sull'altro lato. Grazie per rendere il mondo un posto migliore!

Fare un salto sul sito guardianidellanatura.com per scoprire il romanzo e altre domande con cui arricchire questo gioco!

GUARDIANI DELLA NATURA
ALLA SCOPERTA DEL FUTURO SOSTENIBILE!

REGOLE DI GIOCO

Il gioco consiste in un percorso numerato e carte colorate del medesimo colore di alcune caselle del tabellone. A seguito del lancio del dado, il giocatore muove la sua pedina finendo su una casella. Alcune di queste, hanno dei simboli che rimandano ai relativi pezzi di carte. Il giocatore è tenuto a rispondere alla domanda per ottenere il bonus indicato o non sollecitare la "penalizzazione". Le carte blu, verdi e marroni, se la risposta è giusta, permettono di avanzare di una casella. Le nere a risposta errata, fanno retrocedere di due o più caselle così come indicato dalla freccia corrispondente alla casella su cui si è finiti. Le gialle, se la risposta è errata, fanno fermare per un turno. Le carte rosse hanno o una logica di gioco differente e per questo sono chiamate "Rischio". Tutte le carte sono composte da un lato con dei numeri che corrispondono alle domande da porre che potete trovare nel manuale delle domande, scaricabile dal sito alla pagina dedicata al gioco.

Prima di poter arrivare all'arrivo, qualsiasi sia il numero uscito sul dado che faccia superare la postazione 50, si è costretti a fermarsi sull'ultima casella nera e rispondere a una domanda "catramosa". In caso di risposta corretta si ha vinto, altrimenti si torna alla postazione 48. Se si finisce sulla casella 7 e si sbaglia la risposta, si è costretti a tornare alla casella 1 ma si può subito rispondere alla domanda potendo così avanzare alla casella 2, se si dà la giusta risposta. Attenzione anche alla casella 11! Per giocare serve 1 dado a 6 facce e pedine "di fantasia" quanti giocatori ci sono. In caso di giocatori da 4 in su, si può scegliere di dividersi in 2 o più squadre.

Si possono creare carte extra inventando tutte le domande che si vogliono. Se ne possono trovare una buona lista aggiuntiva, andando sul sito guardianidellanatura.com nella relativa sezione dedicata al gioco da tavolo, dove potrete scaricare tutti i file necessari al gioco.

Buon divertimento e se il gioco vi piace, parlatene sui social! Non dimenticate di dare anche un occhio al libro da cui tutto prende vita e ricordanze... ogni giorno è un buon giorno per cominciare a essere un super eroe!

Carta Catramosa!
Carta Rischio!
Se non lo sai fermi un giro!
Se lo sai avanzi di una casella!
Se lo sai avanzi di una casella!
Se lo sai avanzi di una casella!
Se lo sai avanzi di una casella!