

Prova le
ATTIVITÀ



Attività tratta dal gioco:
FALCO MANGIA RANA
Il gioco per esplorare la catena alimentare

SCOPRI IL GIOCO →

Erickson

OBIETTIVO DEL GIOCO

Ogni giocatore deve cercare di finire le proprie giocandole in modo da ottenere più punti possibile, cioè cercando di riprodurre le catene alimentari in maniera corretta.

Ogni partita si sviluppa in tre manches: vince il giocatore che alla fine della terza manche ha ottenuto più punti

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Versione principianti

Porre al centro del tavolo una tessera pianta.

Mescolare le restanti tessere a faccia in giù. Distribuire a ciascun giocatore 12 tessere e uno schermo per nasconderle. Ciascun giocatore prende un foglio e una matita per segnare i punti.

Versione esperti

Porre al centro del tavolo una tessera pianta.

Distribuire a ciascun giocatore 1 tessera inquinamento, mescolare le altre tessere a faccia in giù e distribuirne 4 a ciascun giocatore. Posizionare le restanti tessere in una o più pile a faccia in giù. Rivelare e mettere a faccia in su un numero di tessere pari al numero di giocatori più uno (ad esempio per 3 giocatori, rivelare 4 tessere). Ciascun giocatore prende un foglio e una matita per segnare i punti.

Per rendere ancora più difficile questa versione, si può distribuire uno schermo dietro a cui nascondere le tessere a ciascun giocatore.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Versione principianti

Comincia il giocatore più giovane e si prosegue in senso orario. Ogni giocatore gioca una o più tessere secondo le regole indicate nella sezione *Come si giocano le tessere*.

Se riesce a giocare una combinazione che dà diritto a punti (indicati nella sezione *Punteggi* e sugli schermi), segna il punteggio ottenuto sul proprio foglio. La manche termina quando un giocatore finisce le proprie tessere. Inizia la manche successiva il giocatore con meno punti.

Versione esperti

Comincia il giocatore più giovane e si prosegue in senso orario. Durante il proprio turno il giocatore può eseguire *una sola* delle seguenti azioni:

- pescare una tessera
- giocare una o più tessere.

Pescare una tessera: il giocatore può scegliere se pescare una tessera tra quelle disponibili a faccia in su o una di quelle a faccia in giù. Se pesca una delle tessere a faccia in su *non* ne viene girata un'altra per sostituirla.

Giocare una o più tessere: il giocatore può giocare una o più tessere secondo le regole indicate nella sezione *Come si giocano le tessere*. Se riesce a giocare una combinazione che dà diritto a punti (indicati nella sezione *Punteggi* e sugli schermi), segna il punteggio ottenuto sul proprio foglio.

Non è possibile «chiudere», quindi terminare le proprie tessere, se sono ancora presenti tessere da pescare girate a faccia in su. Una volta che tutte le tessere girate a faccia in su sono state pescate, diventa possibile, ma non obbligatorio, «chiudere»: è possibile comunque continuare a giocare seguendo le normali regole, fino a che un giocatore decide di chiudere.

La manche termina quando un giocatore finisce le proprie tessere. Inizia la manche successiva il giocatore con meno punti.

COME SI GIOCANO LE TESSERE

Le modalità corrette per poter giocare le tessere sono le stesse per entrambe le versioni di gioco.

Le tessere vanno accostate rispettando la catena alimentare. Ogni colore rappresenta un diverso ruolo nella catena alimentare, cioè come direbbero gli scienziati un diverso «livello trofico».

- **Verde:** le piante, base della catena alimentare;
- **Viola:** gli erbivori, mangiano le piante;
- **Giallo:** predatori di I livello, mangiano gli erbivori;
- **Arancione:** predatori di II livello, mangiano quelli di I livello;
- **Rosso:** predatori apicali, mangiano quelli di II livello;
- **Azzurro:** acqua, è essenziale per la vita;
- **Nero:** inquinamento, può distruggere la catena alimentare.

Ogni tessera può essere giocata solo vicino a una tessera uguale o del livello inferiore.

Si possono giocare 2 o più tessere che costituiscono una catena, per esempio pianta-erbivoro, predatore giallo-predatore arancione-predatore rosso

Tessere dello stesso colore (anche se l'immagine è diversa) possono essere giocate in gruppi di 3. Non si possono giocare coppie o gruppi di più di 3 tessere.

L'acqua è un jolly, e può essere giocata vicino a tutto, tranne all'inquinamento.

L'acqua non può essere giocata come parte di una catena alimentare. Per esempio non si può giocare una serie di tessere composta da acqua-pianta-erbivoro, mentre si può giocare una serie pianta-erbivoro-predatore giallo.

L'inquinamento è un blocco, può essere giocato vicino a tutto ma niente può essere giocato vicino a esso.

L'inquinamento non può essere giocato come parte di una catena alimentare.

Lo schema spiega come possono essere affiancate le tessere.

| vicino a | Verde (Pianta) | Viola (Erbivoro) | Giallo (Predatore I) | Arancione (Predatore II) | Rosso (Predatore III) | Azzurro (Acqua) | Nero (Inquinamento) |
|--------------------------|----------------|------------------|----------------------|--------------------------|-----------------------|-----------------|---------------------|
| Verde (Pianta) | ✓ | ✓ | | | | | |
| Viola (Erbivoro) | | ✓ | ✓ | | | | |
| Giallo (Predatore I) | | | ✓ | ✓ | | | |
| Arancione (Predatore II) | | | | ✓ | ✓ | | |
| Rosso (Predatore III) | | | | | ✓ | ✓ | |
| Azzurro (Acqua) | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| Nero (Inquinamento) | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |

Attenzione: l'affiancamento vale solo dal livello sopra a quello sotto. Ad esempio si può giocare un giallo vicino a un viola ma **NON** un viola vicino a un giallo!

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina alla fine della terza manche: tutti i giocatori contano i punti ottenuti: vince la partita chi è riuscito a totalizzare più punti.

stampa e ritaglia le carte, ... buon divertimento!

