



FALCO *mangia* Rana

Il gioco per esplorare
la catena alimentare

ISTRUZIONI

 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 							
	✓	✓					
		✓	✓				
			✓	✓			
				✓	✓		
					✓	✓	
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

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.

PUNTEGGI

Le combinazioni di tessere giocate permettono di ottenere i seguenti punteggi.

Combinazione	Punti
Completare una sequenza di 3 tessere acqua, anche se non le gioca tutte e 3 insieme.	2
Completare una sequenza di 3 tessere inquinamento, anche se non le gioca tutte e 3 insieme.	1
Completare una ruota di 6 tessere che crea una catena alimentare completa (blu-verde-viola-giallo-arancione-rosso)	3
Giocare una sequenza di 3 tessere dello stesso colore (tranne tessere acqua e inquinamento, per cui valgono i punteggi nelle righe 1 e 2) nel proprio turno	3
Giocare una sequenza di 2 tessere della stessa catena alimentare nel proprio turno	2
Giocare una sequenza di 3 tessere della stessa catena alimentare nel proprio turno	3
Giocare una sequenza di 4 tessere della stessa catena alimentare nel proprio turno	5
Giocare una sequenza di 5 tessere della stessa catena alimentare nel proprio turno	8
Terminare le proprie tessere	10

Ogni giocatore che ha ancora tessere in mano alla fine della manche perde 1 punto per ogni tessera rimasta. Se tra queste ci sono 1 o più tessere inquinamento, perde altri tre punti.

Esempio: alla fine della manche Alex ha ancora in mano 4 tessere, di cui 2 tessere inquinamento quindi perde un totale di 7 punti (4 per le tessere, 3 perchè due sono di tipo inquinamento).

Non sono previsti punteggi negativi: se un giocatore perde più punti di quanti ne ha fatti, torna a 0 punti.

L'ECOSISTEMA DEL LAGO E DELLO STAGNO

Scopriamo insieme gli esseri viventi che fanno parte della catena alimentare del lago, l'ambiente in cui ci troviamo..



Ninfee: sono piante acquatiche con le radici ancorate al fondale, mentre le foglie e i fiori galleggiano. In Italia esistono due specie spontanee: *Nymphaea alba* e *Nymphaea candida*.



Alghe: sono piante acquatiche che vivono completamente immerse nell'acqua. Nello stesso lago possono essere presenti decine di specie diverse di alga.



Farfalle: sono insetti erbivori il cui ciclo vitale ha 4 fasi: uovo, bruco, pupa (o crisalide) e adulto. Ne esistono moltissime specie, di cui alcune notturne comunemente chiamate *falene*.



Gambero di fiume: è un piccolo crostaceo di acqua dolce che mangia per lo più alghe, ma anche larve e qualche verme. Il suo nome scientifico è *Austropotamobius pallipes*.



Rane: sono anfibi acquatici con lunghe zampe posteriori adatte a saltare e senza coda. Mangiano insetti e altri invertebrati acquatici. In Italia ci sono una decina di specie diverse di rane.



Tritoni: sono anfibi acquatici con una lunga coda, della stessa famiglia delle salamandre, che si nutrono principalmente di insetti. In Italia ne esistono 4 specie diverse, tutte protette



Luccio: è un pesce che può essere più lungo di un metro, molto diffuso in tutto il mondo. Mangia molti piccoli animali, tra cui altri pesci e rane. Il suo nome scientifico è *Esox lucius*.



Biscia: è un serpente non velenoso, lungo fino a 2 metri, che vive negli ambienti umidi di tutta Europa e di parte dell'Asia. Mangia soprattutto rane e tritoni. Il nome scientifico è *Natrix natrix*.



Lontra: è un mammifero della famiglia dei mustelidi che vive in fiumi e laghi cibandosi di pesci e altri animali. Il nome scientifico della specie europea più comune è *Lutra lutra*.



Falco di palude: è una specie di falco (nome scientifico *Circus aeruginosus*) che vive negli ambienti umidi, cibandosi di anfibi, pesci e altri animali. Ha un'apertura alare di oltre un metro.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

5 schermi con punteggi e regole per giocare le carte

64 tessere, di cui:



10 azzurre: acqua, è essenziale per la vita

12 verdi: le piante (ninfea e alga), base della catena alimentare



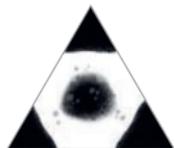
10 viola: gli erbivori (farfalla e gambero), mangiano le piante

10 gialle: predatori di primo livello (rana e tritone), mangiano gli erbivori



8 arancioni: predatori di secondo livello (lucio e biscia), mangiano quelli di primo livello

6 rosse: predatori apicali (lontra e falco), mangiano quelli di secondo livello



8 nere: inquinamento, danneggia l'ambiente e può distruggere la catena alimentare.

Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO
Tel. 0461 951500 - Fax 0461 950698
N. verde 800 844052
www.erickson.it - info@erickson.it

