

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

1



2



3



4



# FIND THE LEAK JUNIOR

Un gioco per quattro giocatori sul risparmio d'acqua, progettato durante un workshop curato da Dotventi e Associazione CRAFT.

## GAME DESIGN DI

Bruna Cirillo, Cassandra Morelli, Cristina Lano, Emma Denegri, Francesca Moro, Fulvio Dalmasso, Gabriele Cico, Giorgia Covello, Lorenzo Fracchia, Nicolas Falcone, Silvio Odone e Valentina Moro

## CON LA COLLABORAZIONE DI

Riccardo Fassone, Mauro Mola, Mauro Salvador

Il gioco è stato prodotto grazie ai sostenitori della campagna di crowdfunding sulla piattaforma Eppela

## MATERIALI DI GIOCO

65 carte (45 carte consumo, 10 carte buone abitudini, 10 carte stop)

4 carte personaggio

100 cubetti acqua (utilizza quello che hai in casa: ceci, lenticchie, noccioline...)

Una ciotola o bicchiere per la riserva di acqua centrale

Quattro ciotole o bicchieri, uno per ogni giocatore, per contenere i cubetti acqua consumati

Scheda con 10 caselle turno

1 segnalino turno

## IN POCHE PAROLE

Find the Leak Junior è un gioco sul risparmio d'acqua per bambini di tutte le età. A ogni turno i giocatori giocheranno delle carte "consumo" che hanno un valore in punti, ma che portano anche a un utilizzo di acqua comune.

L'obiettivo dei giocatori è fare quanti più punti possibile, cercando allo stesso tempo di risparmiare acqua.

Le carte "buone abitudini" permettono di risparmiare acqua e, allo stesso tempo, contengono piccoli consigli per applicare questo principio nella vita di tutti i giorni.

## PREPARAZIONE

I quattro giocatori si siedono intorno a un tavolo.

Al centro del tavolo viene posizionata la riserva di acqua comune, composta da 100 cubetti acqua (ceci o lenticchie o noccioline...).

Ogni giocatore ha di fianco a sé una ciotola o un bicchiere dove mettere i cubetti di acqua utilizzata.

Il mazzo di 65 carte viene mischiato e posto al centro del tavolo.

All'inizio della partita, ognuno dei quattro giocatori pesca una carta ruolo e non la rivela agli altri.

Il segnalino turno viene posto sulla casella 1 della scheda turno.

## SVOLGIMENTO

I giocatori pescano dal mazzo principale tre carte ciascuno.

A questo punto ogni giocatore sceglie dalla propria mano una carta da giocare.

Quando i quattro giocatori hanno scelto la carta, la rivelano contemporaneamente.

I giocatori che hanno giocato una carta “consumo” la posizionano davanti a sé e pescano dalla riserva il numero di cubetti acqua indicato sulla carta, mettendoli nella propria ciotola o bicchiere.

I giocatori che hanno giocato una carta “buone abitudini” la posizionano davanti a sé e prendono il numero di cubetti corrispondenti dalla propria ciotola o bicchiere, per rimetterli nella riserva comune.

I giocatori che hanno giocato una carta “stop” annullano la giocata di un altro giocatore (sia che si tratti di una carta “produzione” che di una carta “buone abitudini”).

Le due carte che ogni giocatore ha conservato in mano vengono scartate.

Tutti i giocatori ripescano tre nuove carte e ricominciano il turno, spostando il segnalino turno sulla casella successiva.

Se il mazzo di pesca dovesse esaurirsi, i giocatori dovranno rimescolare le proprie carte scartate per costituire un nuovo mazzo di pesca.

Il gioco dura 10 turni. I giocatori potranno tenere traccia dei turni con l'apposita scheda e il segnalino turno.

Obiettivo dei giocatori nei 10 turni sarà giocare quante più carte relative al proprio personaggio possibili, per poter ottenere più punti.

## CALCOLO DEL PUNTEGGIO

Al termine del decimo turno, i giocatori calcolano i punti.

Il calcolo avviene come segue:

Ogni giocatore somma i punti delle carte “consumo” che ha giocato.

I giocatori con personaggio Gatto, Volpe e Orso raddoppiano i punti ottenuti con le carte riportanti il simbolo del proprio personaggio (ad esempio, se il giocatore Volpe ha ottenuto 10 punti da carte con il simbolo volpe e 10 punti da carte con altri simboli, il totale sarà di 30 punti, 20 dalle carte volpe [10 x 2] e 10 dalle altre carte).

Ogni giocatore somma i punti delle carte buone abitudini che ha giocato.

Ogni giocatore sottrae dal punteggio il numero di cubetti acqua presenti nella propria ciotola o bicchiere. Il giocatore con personaggio “Drago” sottrae dal totale soltanto la metà dei cubetti acqua presenti nella propria ciotola o bicchiere.

Vince il giocatore che, alla fine di questo conteggio, ha fatto più punti.

Se, durante la partita, l'acqua collettiva dovesse esaurirsi, vince il giocatore con il personaggio “Drago”.