

FASI DI GIOCO

-Vengono pescate e disposte sul tavolo a faccia in sù cinque carte dal mazzo centrale.

-Ogni giocatore sceglie in segreto quanto puntare dalla propria riserva di denaro per poter vincere l'asta (i giocatori prendono segretamente in mano il numero di monete che decidono di puntare).

-I giocatori rivelano contemporaneamente le puntate e mettono il denaro puntato nella banca.

-Il giocatore che ha fatto la puntata più alta ha diritto di scegliere per primo una delle cinque carte.

-Si procede con la scelta delle carte in ordine di valore della puntata.

-In caso di pareggio, i giocatori che hanno fatto puntate uguali avviano una seconda asta fra loro [NB: le monete puntate durante la prima asta vengono comunque spese].

-In caso di ulteriore pareggio, risulterà vincitore il giocatore che si trova più vicino in senso orario al giocatore con il segnalino primo giocatore.

-La carta non acquistata da nessun giocatore all'asta viene scartata.

FIND THE LEAK

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 Dalmaso, 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

(40 carte produzione [di cui 10 carte industria, 10 carte agricoltura, 10 carte risorse pubbliche, 10 carte grande distribuzione], 13 carte bonus acqua, 12 carte boicottaggio)

4 carte obiettivo

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

80 monete

4 carte personaggio

100 cubetti acqua

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

1 segnalino primo giocatore

Scheda riassunto fasi

IN POCHE PAROLE

Find the Leak è un gioco per quattro giocatori che permette di riflettere sugli utilizzi dell'acqua, sulla sostenibilità, e sugli sprechi. I giocatori si troveranno a dover prendere decisioni rischiose o ambigue: aumentare la produzione o risparmiare acqua? Con una sola riserva di acqua a disposizione di tutti i giocatori, ogni scelta avrà un impatto sulla partita dei propri compagni di gioco.

PREPARAZIONE

I quattro giocatori si siedono intorno a un tavolo.

Al centro del tavolo viene posizionata la riserva di acqua comune, composta da 150 cubetti acqua (ceci, lenticchie, noccioline o quello che trovi per casa).

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 obiettivo e riceve dalla banca 10 monete.

Il giocatore che più recentemente ha bevuto dell'acqua riceve il segnalino primo giocatore.

SVOLGIMENTO

Find the Leak si svolge in 10 turni e una fase di conteggio dei punti finali.
Ogni turno è diviso in fasi, che si svolgono sempre nello stesso ordine:

Asta delle carte

Vengono pescate e disposte sul tavolo a faccia in sù cinque carte dal mazzo centrale. Ogni giocatore sceglie in segreto quanto puntare dalla propria riserva di denaro per poter vincere l'asta (i giocatori prendono segretamente in mano il numero di monete che decidono di puntare).

I giocatori rivelano contemporaneamente le puntate e mettono il denaro puntato nella banca.

Il giocatore che ha fatto la puntata più alta ha diritto di scegliere per primo una delle cinque carte.

Si procede con la scelta delle carte in ordine di valore della puntata.

In caso di pareggio, i giocatori che hanno fatto puntate uguali avviano una seconda asta fra loro [NB: le monete puntate durante la prima asta vengono comunque spese].

In caso di ulteriore pareggio, risulterà vincitore il giocatore che si trova più vicino in senso orario al giocatore con il segnalino primo giocatore.

La carta non acquistata da nessun giocatore all'asta viene scartata.

Produzione

I giocatori possono utilizzare le carte che hanno ottenuto in fase d'asta. Il giocatore con il segnalino primo giocatore gioca per primo la propria carta, e si procede in senso orario.

Se il giocatore ha acquistato una carta produzione, la può disporre davanti a sé, prendendo dalla riserva centrale il numero di cubetti acqua indicato sulla carta e mettendoli nella propria ciotola o bicchiere.

Se il giocatore ha acquistato una carta bonus acqua, rimette immediatamente nella riserva centrale il numero di cubetti acqua indicato sulla carta, prendendoli dalla propria ciotola o bicchiere. Il giocatore, può, inoltre, decidere di assegnare questa carta a una carta produzione presente sul tavolo (propria o di un altro giocatore), di cui migliora il rendimento (vedi fase "Consumo di acqua"); se non decide di assegnarla a una carta produzione, la dispone davanti a sé, poiché sarà utile nella fase di calcolo del punteggio.

Se il giocatore ha acquistato una carta boicottaggio, può eliminare dal tavolo una carta produzione propria o di un altro giocatore. Entrambe le carte - la carta boicottaggio e la carta produzione eliminata - finiscono tra gli scarti. [NB: Soltanto nel primo turno di gioco, i giocatori che acquistano carte bonus acqua o boicottaggio possono decidere di metterle da parte e usarle nel secondo turno. Queste carte potranno essere utilizzate solo nel secondo turno, e non in turni successivi].

Scambio e mercato

I giocatori possono scambiare o vendere liberamente le carte produzione che hanno giocato.

Le carte produzione a cui sono state applicate carte bonus acqua le mantengono anche in seguito a uno scambio.

I giocatori possono scambiare carte per carte o carte per denaro.

Consumo di acqua

I giocatori consumano l'acqua relativa alle carte produzione che hanno davanti a sé.

In questa fase, ogni carta produzione consuma una quantità di acqua pari a quella indicata sulla carta meno uno.

Ad esempio, una carta con valore acqua 3, consuma 2 cubetti di acqua. I giocatori prendono dalla riserva comune un numero di cubetti acqua corrispondente al consumo di tutte le proprie carte produzione e li mettono nella propria ciotola/bicchiere.

Le carte produzione a cui sono state applicate carte bonus acqua consumano un numero di cubetti acqua pari al valore in acqua meno uno (come le carte comuni), a cui viene ulteriormente sottratto il bonus acqua. Ad esempio, una carta con valore acqua di 4 e un bonus acqua di 1 consumerà 2 cubetti acqua (4 meno 1 meno 1).

Ricavi

Ogni giocatore riceve dalla banca una moneta per ogni carta produzione che ha davanti a sé.

Se un giocatore possiede due carte produzione dello stesso tipo riceve 3 monete.

Ad esempio, se un giocatore ha una carta agricoltura e una industria, riceve 2 monete. Se ha due carte agricoltura e una industria riceve 4 monete (3 più 1), se ha quattro carte agricoltura riceve 6 monete (3 più 3).

Conclusione

Il segnalino primo giocatore viene passato alla sinistra di chi lo possedeva.

Se il mazzo centrale è esaurito o contiene meno di cinque carte, si rimescolano gli scarti per ottenere un nuovo mazzo.

Se si è concluso il decimo turno, si passa al calcolo del punteggio.

CALCOLO DEL PUNTEGGIO

Al termine del decimo turno, i giocatori calcolano il punteggio. Il punteggio viene calcolato come segue:

Ogni giocatore somma i punteggi riportati sulle carte produzione che ha davanti a sé, il numero di monete in suo possesso, e i punti riportati sulle carte bonus acqua che ha giocato ma non ha applicato a una carta produzione.

Se un giocatore ha raggiunto il proprio obiettivo, raddoppia il valore del punteggio riportato sulle carte produzione. Ad esempio, se un giocatore ha 15 punti in carte produzione, 10 monete e 5 bonus acqua e ha raggiunto il proprio obiettivo, otterrà 45 punti (15 moltiplicato per due, più 10, più 5).

Ogni giocatore sottrae l'acqua che ha consumato secondo questi parametri: da 0 a 5 cubetti - 2 punti, da 6 a 10 cubetti - 4 punti, da 11 a 15 cubetti - 6 punti, ecc.

Il giocatore con il punteggio complessivo più alto vince la partita.

CONCLUSIONE ISTANTANEA

Se, in qualsiasi momento durante la partita, la riserva comune di acqua si esaurisce, la partita termina immediatamente e tutti i giocatori hanno perso.