

# ECOPLAYPARK

## REGOLAMENTO

### FASE DI AVVIO:

Ad ogni giocatore vengono assegnate carte corrispondenti ai seguenti valori, che utilizzerà durante la partita.

NUMERO GIOCATORI PER SQUADRA	DENARO INZIALE
2	1000
3	900
4	800
5	700

Si inizia con le pedine disposte sulla casella di partenza, a turno si tira il dado e ciascun giocatore avanza con la propria pedina di un numero di caselle pari al numero risultato dal tiro del dado.

### LE CASELLE DEL TABELLONE:

**A. Caselle PES:** rappresentano un servizio ecosistemico. Il giocatore può decidere se acquistarne una o più ma lo potrà fare solo quando vi ci si troverà. Possedere una o più caselle PES garantisce un introito di Punti Ambiente (che sarà maggiore a seconda del valore di acquisto).

Se un giocatore capita su un PES di proprietà di un avversario dovrà pagare una tassa.

NOME CASELLA PES	PREZZO ACQUISTO	NUMERO PUNTI AMBIENTE	TASSA DA PAGARE
Bosco ignofilo	100	3	0
Argine NATURALE	150	4	10
Canneto	150	4	10
Foresta	150	4	10
Fior di loto	200	5	10
Bacino idrico	200	5	10
Prato	200	5	20

Diga in collina	250	6	20
Fascia tampone	250	6	20
Corridoio ecologico	300	6	20
Diga in pianura	300	6	30
Fascia boschiva	350	7	30
Prato fiorito	350	7	40
Parco periurbano	400	8	40
Argine con ciclabile	400	8	50
Bacino idrico di riserva	450	9	50
Corridoio ecologico fra più habitat	450	9	60
Parco naturale	500	10	60

**B. Caselle Speciali:** si distinguono per grafica da tutte le altre. Ognuna produce un suo effetto specifico che il giocatore dovrà applicare ogni volta che vi atterra.

**Casella discarica:** il giocatore deve stare fermo il prossimo turno;

**Casella parco protetto:** il giocatore può lanciare una seconda volta il dado;

**Casella panorama:** il giocatore termina il proprio turno;

**Casella sanzione:** il giocatore deve pagare la sanzione indicata.

**C. Casella TRAGHETTO:** possono essere acquistate se ci si arriva. Ogni qual volta un giocatore passa su una casella traghetto acquistata, dovrà pagare una tassa al proprietario.

	PREZZO D'ACQUISTO	CONTRIBUTO AL PROPRIETARIO
Casella traghetto	250	40

**D. Caselle SERVIZI:** le caselle servizi (in elenco: isola ecologica, centrale solare, centrale idroelettrica e centrale eolica) permettono, una volta acquistate, di ottenere un punto ambiente ad ogni turno.

NOME	PREZZO D'ACQUISTO	RENDITA IN PUNTI AMBIENTE
Isola ecologica	300	1 Punto Ambiente ogni turno
Centrale solare	300	1 Punto Ambiente ogni turno
Centrale idroelettrica	300	1 Punto Ambiente ogni turno
Centrale eolica	300	1 Punto Ambiente ogni turno

- E. Caselle QUIZ:** si pesca dalla pila di carte. Nel caso il giocatore peschi una carta premio, ottiene un bonus immediato in PA (punti ambiente). Nel caso peschi una carta quiz, dovrà rispondere correttamente alla domanda relativa (risposta multipla o vero/falso) per ottenere la somma di denaro indicata sulla carta stessa.
- F. Caselle Opportunità:** si pesca dalla pila di carte in cui saranno mischiate le carte premio e le carte opportunità.  
Nel caso il giocatore peschi una carta premio, ottiene un bonus immediato in soldi o in PA. Nel caso peschi una Carta Opportunità, dovrà rispondere correttamente alla domanda relativa (risposta multipla o vero/falso) per ottenere la somma di denaro indicata sulla carta stessa.
- G. Caselle "OPS...":** il giocatore deve pescare dalla pila di carte in cui saranno mischiate le carte Ops e le carte penalità. Le prime comportano un malus immediato che consiste nella perdita di una somma, le carte penalità daranno la possibilità di evitare il malus ma solo se si risponde correttamente ad una domanda o, a seconda delle carte, riuscendo un lancio di dadi fortunato.
- H. Vittoria:** la ottiene il giocatore che riesce ad accumulare più punti ambiente.