STORIE IN AGENDA

- **NUMERO DI GIOCATORI**
  4 giocatori singoli o 4 squadre

- **MATERIALI DEL GIOCO**
  - 54 carte “immagine”
  - 16 segnalini voto in 4 diversi colori numerati da 1 a 4
  - 1 dado a 4 facce (tetraedro)
  - 1 scheda su agenda 2030

- **PREPARAZIONE**
  Mescolate le 54 carte immagine e distribuitene 6 a ogni giocatore/squadra.
  Ogni squadra/giocatore prende 4 segnalini voto.

  Non mostrate le vostre carte alle squadre/giocatori avversari

- **GIOCO**
  Un giocatore/squadra è il narratore di turno. Guarda le 6 carte immagine che ha in mano. Prendendo ispirazione da una di queste, formula una frase e la pronuncia ad alta voce (senza mostrare la carta agli altri giocatori). La frase può essere composta da una o più parole, può essere un suono, un proverbio, un titolo di un libro, di un film…qualsiasi cosa la vostra immaginazione vi suggerisca.

  Gli altri giocatori/squadre selezionano tra le proprie 6 carte immagine quella che meglio si adatta alla frase formulata dal narratore. Ogni giocatore/squadra passa quindi la carta che ha selezionato al narratore, senza mostrarla agli altri.

  Il narratore mescola la propria carta con quelle ricevute e le posiziona sul piano di gioco a faccia in su in ordine casuale. La prima carta a sinistra sarà la numero 1, quella accanto la numero 2 e così via.

  L'obiettivo degli altri giocatori è scoprire quale tra le carte mostrate è quella del narratore. Ogni giocatore vota quindi segretamente la carta che pensa possa appartenere al narratore (il quale non vota). Quando tutti i giocatori/squadre hanno scelto il proprio segnalino di voto, lo mostrano agli altri.

  Non è possibile votare la propria carta immagine

- **PUNTEGGIO**
  - se tutti i giocatori hanno indovinato la carta del narratore, o se nessuno di essi ci è riuscito, il narratore non ottiene alcun punto; tutti gli altri ne ottengono 2
  - in tutti gli altri casi il narratore e i giocatori che hanno indovinato la carta ottengono 3 punti
  - ogni giocatore, tranne il narratore, ottiene 1 punto per ogni voto ricevuto dalla propria carta immagine

- **PUNTEGGIO BONUS**
  Alla fine di ogni turno il narratore sceglie una delle carte giocate, si lancia il dado e la squadra estratta descrive la carta scelta sulla base delle tematiche ambientali evocate dall'immagine. Se il narratore reputa la descrizione valida la squadra ottiene 1 punto aggiuntivo. Questa fase del gioco potrà aiutare i partecipanti a saperne di più e riflettere sulle sfide ambientali legate agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile previsti da Agenda 2030.

- **FINE DEL TURNO**
  Ogni giocatore pesca una nuova carta, tornando ad averne 6 in mano. Il narratore del nuovo turno è il giocatore alla sinistra del narratore precedente.
- **FINE DEL GIOCO**
  La partita termina quando i giocatori/squadre restano con 3 carte in mano.

VARIANTE DI GIOCO IN MODALITÀ QUIZ

- **CONTENUTO**
  3 mazzi da 18 carte immagine ciascuno (“mare”, “erbette”, “cambiamo il futuro”)
  3 mazzi da 18 carte “argomento” ciascuno (“mare, “erbette”, “cambiamo il futuro”)

- **PREPARAZIONE**
  Si può giocare con un mazzo alla volta o mischiandoli tutti insieme.
  Da 2 giocatori in su

- **MODALITÀ DI GIOCO**
  Le carte “immagine” vengono posizionate tutte sul piano di gioco a faccia in su, in modo da essere visibili a tutti. Il conduttore pesca una carta “argomento” e legge la frase; vince chi per primo individua la carta immagine corrispondente.

REGIONE LIGURIA
SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS
CENTRO EDUCAZIONE AMBIENTALE Riviera del Beigua
PROGETTO CITTÀ cooperativa sociale