











































































































## ughente ensema?



A Fauflè!

#### Carte:

9 mappe aree protette, 2 jolly mappa aree protette, 13 azioni positive, 15 animali, 15 piante, 54 carte totali + 2 di istruzioni.

### Simboli:

Habitat:









rupe

ghiaione



Collegamenti:

🍑 Animale - area protetta

— Pianta - area protetta

Aree protette:

Zona Speciale di Conservazione

Riserva Naturale Provinciale

Riserva locale



#### Giocatori:

Gioco per 4 giocatori e un mazziere (in sua assenza, un giocatore a turno può fare anche da mazziere).

## Scopo del gioco:

Formare gruppi di 4 carte, cioè quaterne area-animale-azionepianta, presenti nella stessa area protetta o che condividono un habitat. Nel primo caso collegare alla mappa, attraverso le "stradine", da una parte la carta animale e dall'altra la carta pianta. Nel secondo caso le carte devono riportare in alto un simbolo comune. Ogni carta azione va bene in qualsiasi quaterna.

# **Regolamento base** per 4 giocatori da 6 anni in su

- Il mazziere distribuisce 4 carte ciascuno (una alla volta) che si tengono in mano nascoste e mette 4 carte scoperte in mezzo al tavolo da gioco.
- A turno, in senso orario, si può scambiare una delle proprie carte con una di quelle scoperte.
  - Se nessuna delle carte in tavola è utile ad un giocatore, passa la mano.
- 4. Se tutti passano, il mazziere mette sotto il mazzo quelle 4 carte, ne scopre 4 di nuove e si riprende il gioco.

- Chi ha in mano una quaterna la mette in tavola scoperta davanti a sé; se è corretta il mazziere gli dà altre 4 carte.
- Terminate le 11 quaterne, o se tutti passano e non ci sono più carte da mettere in gioco, la partita è finita.
- Vince chi riesce a descrivere il maggior numero delle sue quaterne.



Altre varianti per i più piccoli e per giocatori esperti, gallerie fotografiche sulla biodiversità in

Valle dei Laghi ed altri approfondimenti su zughenteensema.blogspot.it