

ARCIMVOLTO - Il Gioco dei Volti della Natura

Regolamento di Gioco

Contenuto del Kit

- **6 Plance Giocatore:** Ogni plancia riporta la riproduzione di un'opera originale di Arcimboldo e, nella parte inferiore, i 7 Spazi Elemento da completare. Ciascun spazio indica chiaramente i requisiti richiesti (Famiglia, Forma, Dimensione).
- **Mazzo Carte Natura:** Carte rettangolari raffiguranti elementi vegetali, ciascuna caratterizzata da Famiglia, Forma, Dimensione e Stagionalità.
- **Mazzo Carte Evento:** Carte contenenti minacce climatiche (eventi ambientali negativi) ed eventi di resilienza naturale (eventi ambientali positivi).
- **Regolamento & Guida al conteggio dei punti:** Istruzioni di gioco, scheda per il conteggio finale dei punti e spunti educativi.

Consiglio di Gioco: Il calcolo dei punti avviene a fine partita. Tuttavia, se volete giocare in modo più strategico e valutare meglio quando vi conviene sostituire una carta sul ritratto, potete tenere un foglio di carta a parte per annotare l'evoluzione del punteggio turno dopo turno!

Info Generali

- **Numero Giocatori:** 2 – 6 (Ottimale: 4 – 6)
- **Età consigliata:** 8+
- **Durata media:** 25 – 35 minuti
- **Scopo del Gioco:** Creare il ritratto vegetale più ricco e armonioso, posizionando le carte giuste sul proprio volto e proteggendo il proprio ecosistema dagli Eventi naturali.

Preparazione

1. Ogni giocatore sceglie o riceve 1 Plancia ArcimVolto.
2. Mescola il Mazzo Natura e distribuisci 5 carte coperte a ciascun giocatore. Posiziona il resto del mazzo al centro del tavolo come mazzo di pesca.
3. Mescola il Mazzo Eventi e posizionalo a fianco del Mazzo Natura.
4. Lascia uno spazio al centro per la pila degli scarti di entrambi i mazzi.
5. Scegliete chi sarà il primo giocatore (es. chi ha mangiato più di recente un frutto o un ortaggio!).

Come si Gioca

La partita si svolge a turni in senso orario. Durante il proprio turno, il giocatore esegue nell'ordine:

1. Pesca (Azione Obbligatoria): pesca 1 carta dal Mazzo Natura e aggiungila alla tua mano.

2. Azione Volto (Azione Opzionale): puoi piazzare 1 carta Natura dalla tua mano in uno dei 7 spazi del tuo ArcimVolto, purché rispetti i requisiti dello spazio (Famiglia, Forma, Dimensione).

Regola di Compatibilità: per piazzare una carta in uno spazio (es. Naso, Occhio, Guancia), la carta deve possedere la Famiglia, la Forma e le Dimensioni richieste da quello spazio.

Se non puoi o non vuoi posizionare carte, il tuo turno termina e conservi le carte in mano per i turni successivi.

Fase Fine Giro: Gli Eventi

Dopo che tutti i giocatori hanno completato il proprio turno (un giro completo):

1. Il primo giocatore del giro pesca la prima carta dal Mazzo Eventi e la legge ad alta voce.
2. L'effetto dell'Evento si applica immediatamente a tutti i giocatori (o secondo quanto specificato sulla carta).
3. La carta Evento viene poi messa tra gli scarti, tranne la carta Buon Raccolto: che si applica solo a fine partita. Chi le attiva/pesca non la scarta, ma la conserva visibile sul tavolo fino al momento del conteggio finale.

Sostituzione delle Carte

Quando un Evento positivo permette una sostituzione:

1. Pesca la carta prevista dall'Evento direttamente nella tua mano.
2. Scegli una carta compatibile dalla tua mano per uno spazio già occupato sul tuo volto.
3. Posiziona la nuova carta sul volto e riprendi in mano la carta precedentemente sostituita.

Fine Partita

La partita termina immediatamente non appena un giocatore completa tutti e 7 gli spazi del proprio ArcimVolto.

- Bonus Chiusura Rapida: Il primo giocatore che completa interamente il proprio volto ottiene un Bonus di +5 Punti alla fine della partita.

- Gli altri giocatori non eseguono ulteriori turni e si passa direttamente al conteggio dei punti.

Conteggio dei Punti

Il punteggio si calcola esclusivamente a fine partita sommando le seguenti voci:

1. Punteggio Base del Volto: 4 Punti Base per ogni carta inserita correttamente in uno dei 7 spazi del ritratto. *(Un volto completo garantisce 28 punti base).*

2. Bonus Coerenza (Stagionalità): +1 Punto Bonus Stagione per ogni carta la cui stagione corrisponde a quella dello spazio sul ritratto.

3. Bonus Biodiversità Finale:

- Diversità di Famiglia: Se il tuo volto contiene carte di almeno 4 famiglie diverse +3 Punti
- Diversità Stagionale: Se sul volto sono presenti almeno 3 stagioni diverse +3 Punti
- Elemento Raro: Se è presente almeno 1 carta Fungo sul ritratto +2 Punti
- Ecosistema Equilibrato: Se nessuna famiglia occupa più di 3 spazi (evitando la monocoltura) +2 Punti

4. Bonus Chiusura e Eventi Speciali

- Chiusura Rapida: +5 Punti al primo giocatore che ha completato il ritratto.
- Eventi Speciali: Somma o applica gli effetti di eventuali carte Evento conservate a vista (es. *Buon Raccolto*).

Una scheda apposita al termine del regolamento vi aiuta nel conteggio!

Vincitore

Vince chi ottiene il punteggio totale più alto.

In caso di parità, vince chi ha ottenuto il **maggior numero di famiglie naturali diverse** sul proprio ritratto. Se la parità persiste, la vittoria è condivisa!

Variante Giocatori Junior / Prima Partita

*Per le prime partite o con bambini più piccoli, potete scegliere di giocare senza calcolare il **Bonus Biodiversità Finale**, sommando unicamente i Punti Base delle carte (+4), i Bonus Stagione (+1) e il Bonus Chiusura (+5).*

GUIDA AL CONTEGGIO FINALE

(Prendete un foglio di carta, scrivete il vostro nome e seguite questa guida letta ad alta voce da uno di voi!)

1 Le Carte sul Volto (Punti Base)

CHI LEGGE
CHIEDE

"Quante carte sei riuscito a posizionare sui tuoi 7 spazi?"

Cosa fare: conta le carte sul tuo ritratto e moltiplica il numero X 4.

(Esempio: 5 carte X 4 = 20 punti).

Scrivi questo numero sul tuo foglio.

2 La Coerenza delle Stagioni (Bonus Stagionalità)

CHI LEGGE
CHIEDE

"Quale stagione indica la tua plancia? Quante delle tue carte mostrano la stessa stagione?"

Cosa fare: aggiungi +1 Punto per ogni carta che corrisponde alla stagione del tuo ritratto.

Somma questi punti sul tuo foglio.

3 La Salute dell'Ecosistema (Bonus Biodiversità)

CHI LEGGE
CHIEDE

Chi legge guida il controllo della Biodiversità punto per punto:

Famiglie Diverse: "Hai almeno 4 famiglie vegetali diverse sul ritratto?"

Se SÌ, aggiungi +3 Punti.

Ciclo Naturale: "Hai elementi di almeno 3 stagioni diverse sul ritratto?"

Se SÌ, aggiungi +3 Punti.

Elemento Raro: "C'è almeno un Fungo nel tuo ritratto?"

Se SÌ, aggiungi +2 Punti.

Equilibrio Naturale: "Sei riuscito a non mettere più di 3 carte della stessa famiglia?"

Se SÌ, aggiungi +2 Punti.

4 La Chiusura Rapida & Gli Eventi Speciali

CHI LEGGE
CHIEDE

"Chi è stato il primo a completare tutti e 7 gli spazi?"

Cosa fare: quel giocatore aggiunge +5 Punti.

CHI LEGGE
CHIEDE

"Qualcuno ha conservato carte Evento Speciali (come Buon Raccolto)?"

Cosa fare: applicate i bonus o i raddoppi previsti da quelle carte.

5 Risultato Finale : Sommate tutti i punti segnati sul vostro foglio!

Chi ha ottenuto il punteggio più alto ha creato l'ecosistema più ricco, equilibrato e armonioso!

(In caso di parità, vince chi possiede più famiglie diverse sul volto).