

# La mia fattoria

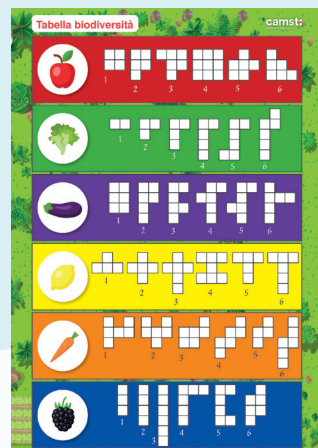


## Come preparare il gioco

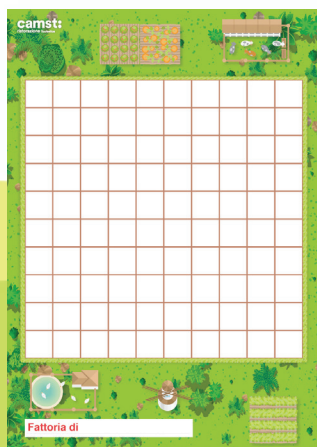
Prima di poter giocare dovrai fare un po' di "fai da te", magari con l'aiuto di un adulto. Stampa i file chiamati **Tabellone 1** e **Tabellone 2**, taglia via i bordi bianchi e incollali su un cartoncino di formato A3, avvicinandoli per il lato lungo come da illustrazione.



Tabellone 1



Tabellone 2



Fattoria



Pedine

Stampa poi una copia del file **Fattoria** per ogni giocatore.

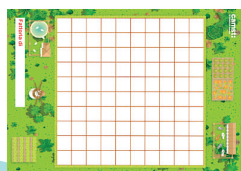
Infine, stampa il file **Pedine** e ritaglia ciascun segnalino giocatore, piegalo e incollalo come mostrato nell'illustrazione.



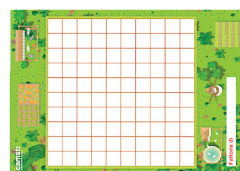
Fatto? Bene! Ora sei quasi pronto per giocare. Per completare la preparazione, ti dovrai procurare due normali dadi a sei facce e un po' di matite colorate.

## Cominciamo a giocare

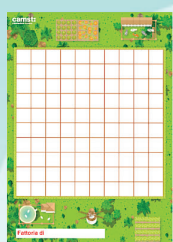
Per iniziare una sfida metti il **Tabellone** al centro del tavolo, posiziona le matite colorate e i dadi vicino al tabellone e consegna a ciascun giocatore una delle fattorie che hai stampato.



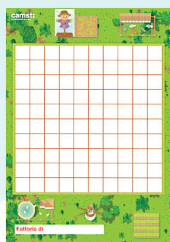
**Giocatore 1**



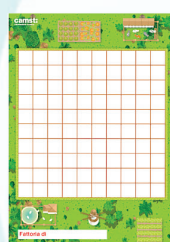
**Giocatore 5**



**Giocatore 2**



**Giocatore 3**



**Giocatore 4**

Ogni partecipante sceglierà poi una pedina e la posizionerà sul tracciato del tabellone nella casella che preferisce. Due pedine possono anche stare sulla stessa casella. Scegliete chi sarà il primo giocatore; lui riceverà la pedina dello **Spaventapasseri** che piazzerà sulla sua fattoria. Questa pedina rimarrà a lui per tutta la partita e serve solo a ricordare chi ha giocato il primo turno.



## Come si vince

La biodiversità è un valore molto importante in natura e per vincere una sfida dovrai ricordarlo sempre. Infatti, lo scopo del gioco è riuscire a riempire tutti i quadrati della tua fattoria, cercando di usare più colori possibile.



## Come si gioca

Il primo ad agire sarà il giocatore con lo spaventapasseri.

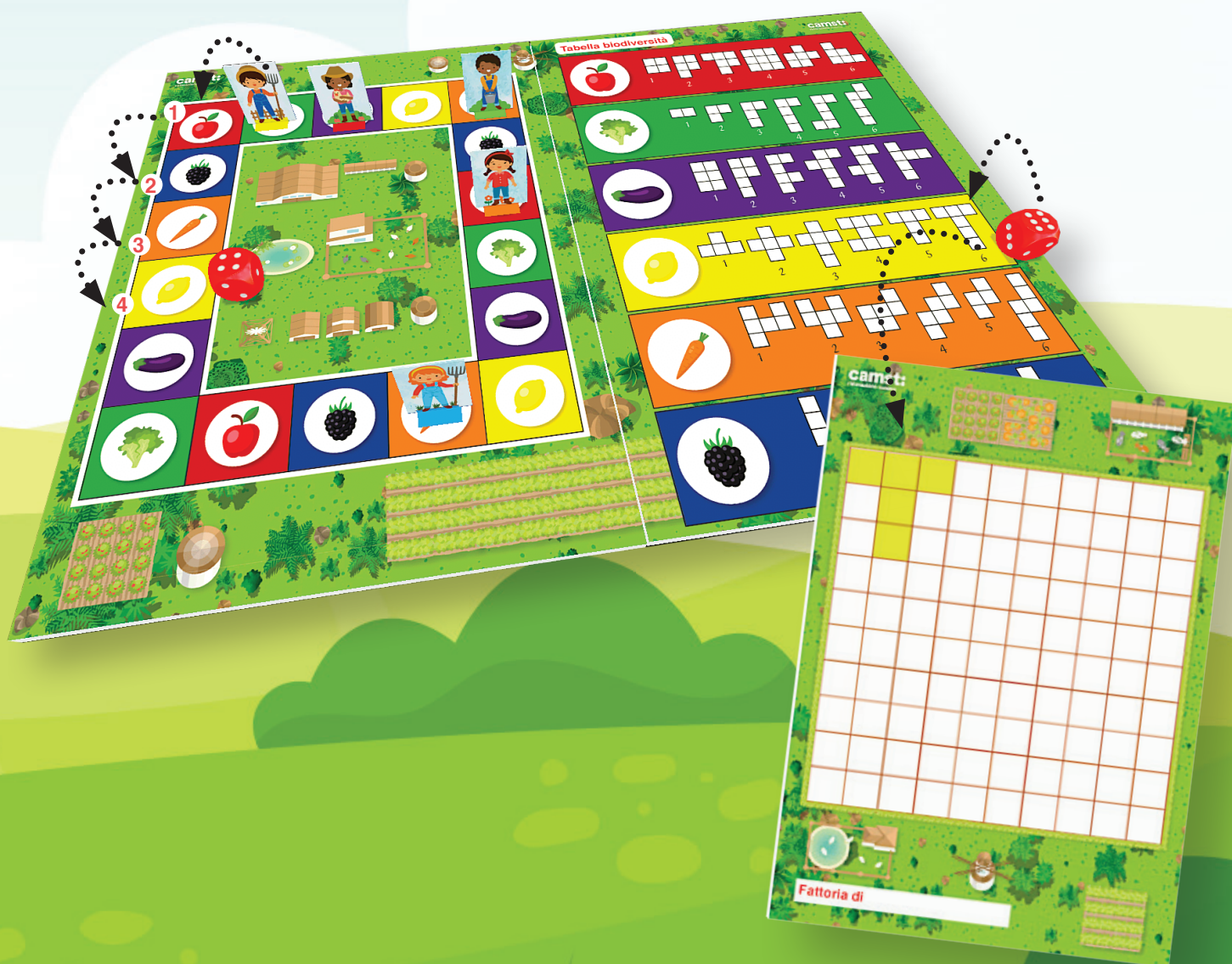
Durante il suo turno dovrà lanciare due dadi, scegliere uno dei due risultati ottenuti e usarlo per far spostare la propria pedina. Quando ci si muove, la prima cosa da fare è decidere se la pedina si muoverà in senso orario o anti-orario, poi si avanza nella direzione scelta del numero di caselle indicato dal dado.

Dopo essersi mosso il giocatore verifica il colore della casella in cui si trova e consulta la riga corrispondente nella tabella della biodiversità. La forma che dovrà disegnare sarà quella abbinata al valore indicato dal secondo dado (ovvero quello che NON ha utilizzato per muoversi).

A questo punto il giocatore prende la matita o il pennarello del colore corrispondente e colora i quadrati seguendo la forma e rispettando le regole spiegate nel prossimo paragrafo.

Fatto questo, il turno passa al giocatore alla sua sinistra.

**ESEMPIO:** Luca ha tirato due dadi ottenendo un 6 e 4. Decide di usare il 4 per spostarsi sulla casella gialla. Poi Luca usa il risultato dell'altro dado, ovvero 6, per verifica nella riga gialla (limone) della tabella della biodiversità quale forma deve disegnare e scopre che è la T lunga. Quindi prende la matita gialla e disegna la T sulla griglia della sua fattoria seguendo le regole. Ora è il turno di Fabio.

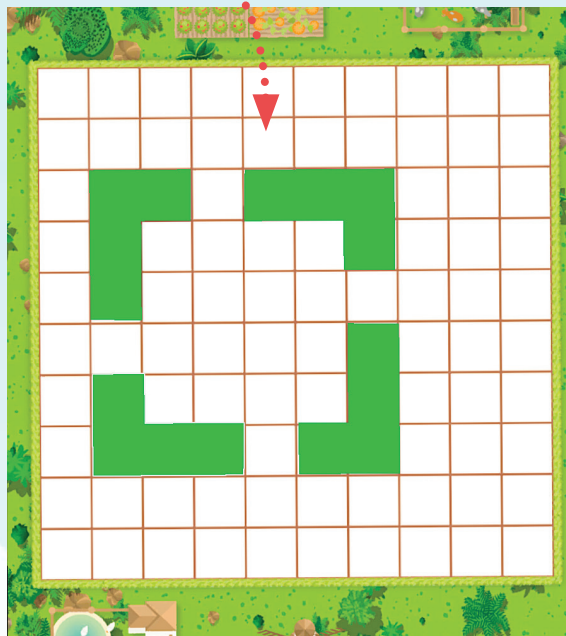


## Come si disegnano le forme

Quando dopo il lancio dei dadi scopri quale forma devi disegnare, dovrai seguire alcune regole.  
Immagina le forme come se fossero dei pezzi del videogioco Tetris che possono essere ruotate di 90 gradi a piacimento.  
Se quindi devi disegnare la forma illustrata qui di lato.



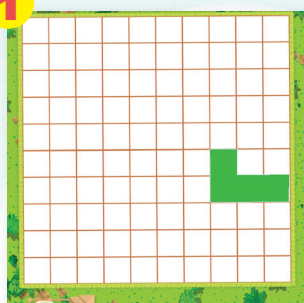
La puoi disegnare uno qualsiasi di questi modi



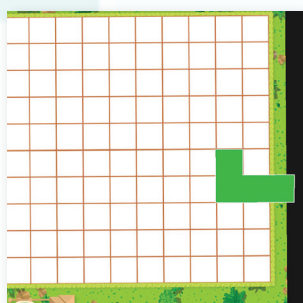
Una volta che avrai deciso l'orientamento, puoi disegnarla sulla griglia usando il colore corrispondente ma facendo attenzione a:

- 1** La forma deve essere disegnata tutta all'interno della griglia
- 2** Nessuna parte della nuova forma può sovrapporsi a una forma che hai già disegnato.

**1**

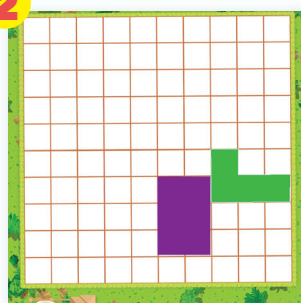


**Giusto!**

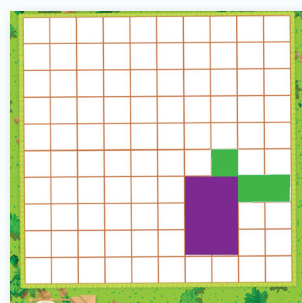


**Sbagliato!**

**2**



**Giusto!**



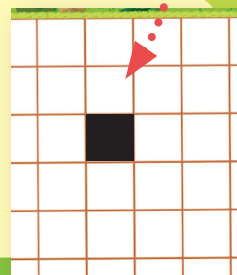
**Sbagliato!**

In altre parole dovrai fare in modo che le forme si incastrino come in un puzzle (o in Tetris) all'interno della griglia.

Se non puoi rispettare queste due regole con nessuno dei possibili orientamenti della forma, allora, invece di disegnare quella forma colorata, potrai disegnare un **Sasso**, ovvero potrai usare un pennarello o una matita nera per colorare un singolo quadrato della tua griglia.

I sassi sono un po' una scocciatura, ma a volte sono necessari per riuscire a completare la griglia, soprattutto se non sei stato molto fortunato con gli incastrati.

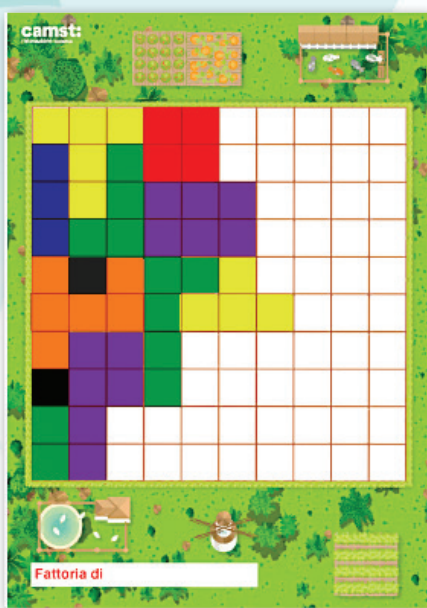
**ESEMPIO:** Questa volta Luca ha ottenuto 1 e 3 dal lancio dei dadi. Decide di usare l'1 per spostarsi su una casella della mora, quindi il 3 gli indica che deve disegnare quella riga dritta lunga sei quadrati. Purtroppo per Luca, quella forma non si incastra nella griglia in nessun modo, quindi Luca dovrà invece disegnare un sasso, ossia annerire un singolo quadrato.



## Chi ha vinto?

I giocatori si alternano uno dopo l'altro finché qualcuno non riempie **tutti** gli spazi della sua fattoria. Quando questo avviene potranno svolgere il loro turno i giocatori dopo chi ha completato la griglia finché non si torna a quello con lo spaventapasseri.

**ESEMPIO:** Marco, Luca, Fabio e Matteo sono alle ultime fasi di una partita. Il primo giocatore è Marco, il secondo è Luca, il terzo è Fabio e l'ultimo è Matteo. Luca completa la griglia della sua fattoria e quindi il gioco sta finendo, però prima di verificare chi ha vinto potranno giocare ancora Fabio e Matteo. Quando sarebbe il turno di Marco (che ha lo spaventapasseri) la partita finisce immediatamente (Marco non farà il suo turno) e si determina chi ha vinto.



Partita  
in corso!

### PER DETERMINARE CHI HA VINTO:

- Se chi ha completato la griglia ha usato almeno **4 colori diversi**, allora è lui il vincitore.
- Se chi ha completato la griglia ha usato 3 colori o meno, allora il vincitore è colui che ha usato più colori.
- Se due o più giocatori hanno completato la griglia alla fine del gioco, vince chi ha usato più colori. Se hanno usato lo stesso numero di colori, allora condividono la vittoria.

**REGOLA OPZIONALE:** Se volete rendere più emozionati le sfide, quando due o più giocatori completano la griglia alla fine del gioco e hanno usato lo stesso numero di colori, potete decretare il vincitore in base a chi ha usato meno sassi.