IN CASO DI PAREGGIO

(per i giochi 3 e 4)

Quando il valore è espresso con una coppia di numeri si deve guardare il valore massimo qualora si stia giocando a chi ha il valore più alto !, mentre si guarda il minimo se è il turno del valore più basso ?. Se 2 o più valori sono uguali si guarda il valor medio e, in caso di ulteriore pareggio, vince l'animale a maggior rischio, premiando lo Stato di Conservazione più critico. Considerando ad esempio il peso più grande: !

- Coyote (10-20) batte Babbuino della Guinea (17), perché 20 > 17
- Gorilla (160-200) batte Cinghiale (100-200), perché 200 = 200 e 180 (media tra 160 e 200) è maggiore di 150 (media tra 100 e 200)
- Pangolino (3-5) batte Lepre (3-5), perché CR è più critico di LC

** La foto è in realtà del Camelus dromedarius, specie che si differenzia per la gobba anteriore molto ridotta*

*** Errata corrige: la Volpe artica (Alopex lagopus) è a rischio minimo (LC)*

Un Gioco di: **Emanuele Pessi**

Consulenza scientifica di: **Luca Fortunati**

Grafica di: **Domenico Monforte**

Prodotto da: **CreativaMente srl**

Via A. Volta, 69 - 20863 Concorezzo (MB)

CreativaMente

LUDO ERGO SUM

PREFAZIONE

WILD vuole farvi scoprire in modo divertente e coinvolgente le caratteristiche e le curiosità dei mammiferi, spaziando dagli animali più noti e amati a quelli meno conosciuti e più misteriosi. Seguite le tracce di grandi esploratori come Humboldt, Darwin e Wallace, vestite i panni di uno zoologo per compiere un meraviglioso viaggio all'interno del regno animale, imparando a usare terminologie specifiche e ad apprezzare il valore della biodiversità. Diventerete consapevoli della bellezza e della fragilità del mondo naturale, riflettendo sui danni talvolta irrimediabili che l'uomo ha causato (come l'estinzione di una specie) e delle azioni che invece possiamo mettere in atto per mitigare e rendere sostenibile l'impatto dell'uomo. WILD vi darà l'opportunità di scoprire anche lo **Stato di Conservazione (SdC)** delle diverse specie, individuando quali di esse sono a basso rischio di estinzione e quali invece risultano fortemente minacciate:

- **LC** (Least Concern) **Rischio minimo**
- **NT** (Near Threatened) **Prossimo alla minaccia**
- **VU** (Vulnerable) **Vulnerabile**
- **EN** (Endangered) **In pericolo**
- **CR** (Critically endangered) **Critico**

CONTENUTO

- **48 carte**, del colore dello SdC, con:
  - sul fronte la foto e il nome scientifico dell'animale
  - sul retro lo SdC, il nome comune, 6 informazioni (da ordine a dieta) e 5 dati (da peso a gestazione)
- **1 dado giallo** INFORMAZIONI
- **1 dado arancione** DATI
- questo manuale istruzioni

TORNEO

Si giocano 4 partite, una per ogni Gioco. Alla fine di ogni partita si assegnano **11 punti al vincitore**, e poi 7 punti al secondo, 6 al terzo e così via. In nessun gioco esiste il pareggio: un solo giocatore guadagna 11 punti per la vittoria, mentre sono possibili i piazzamenti a pari merito, a partire dal secondo classificato. In caso di parità a fine torneo si lancia il dado giallo e, tra i giocatori con il maggior punteggio, vince chi ha fatto più punti nel gioco indicato dal dado.

LEGENDA INFORMAZIONI

ordine, è una delle categorie sistematiche per la classificazione scientifica degli organismi viventi, usata ad esempio per gli animali, per le piante e per i batteri

famiglia, è un'altra categoria sistematica subito al di sotto dell'ordine (quindi in un ordine ci sono una o più famiglie)

curiosità, è un'informazione specifica, poco conosciuta, di quell'animale

peculiarità, è una caratteristica particolare

areale, indica dove vive: continenti, aree geografiche, regioni, nazioni, mari, etc.

dieta, indica cosa mangia: quali altri animali, quali piante, etc.

LEGENDA DATI

peso, espresso in Kg (es. tra 150 e 250 kg)

lunghezza (al netto della coda), espressa in cm

lunghezza della coda, espressa in cm

vita media: espressa in anni

gestazione: espressa in mesi (es. 3,7 mesi corrispondono a 110 giorni)

Talvolta il valore di un dato è espresso non con un semplice numero, ma con una coppia di numeri che rappresentano i valori minimo e massimo per quella grandezza. Pur consapevoli che ciò può risultare meno facile per i più piccoli, è stata una scelta necessaria per rispettare più fedelmente la realtà, per quelle specie dove c'è una differenza significativa da individuo a individuo.

CR Critico

EN In pericolo

VU Vulnerabile

NT Prossimo alla minaccia

LC Rischio minimo

GIOCO N° 1
SCOPRILO!

Scopo del Gioco: scoprire in modo cooperativo l'animale scelto dal Giocatore di Turno (GdT)

Preparazione: il GdT sceglie una delle 48 carte (es. quella del Coyote) e, senza che gli Altri Giocatori (AG) possano vederla, "registra" tutte le informazioni che si trovano sul retro della carta (ad esempio scrivendole su un foglio o facendo una fotografia). Poi il GdT mette sul tavolo 25 carte, dal lato della foto, tra cui quella da lui scelta (1), ma sempre senza far capire agli AG quale sia la carta da indovinare.

1 Canis latrans

Turno di Gioco: gli AG lanciano una prima volta il dado arancione (es.) e il GdT dice il valore della corrispondente grandezza (es. il suo peso può variare (2) da un minimo di 10 a un massimo di 20 Kg). Se il valore indicato dal GdT è sufficiente per far capire agli AG quale sia l'animale da scoprire, gli AG possono dichiarare il nome dell'animale. Altrimenti proseguono con un nuovo lancio del dado arancione, eventualmente dopo aver scartato alcune carte. Attenzione: se viene scartata la carta da indovinare il turno finisce e il GdT guadagna 6 punti.

10-20 (2)

Canidi (3)

NOTE:

- qualora il dado arancione indichi una faccia che era già uscita, gli AG lanciano il dado giallo (es.), e il GdT legge loro la corrispondente informazione (es. è della famiglia dei Canidi (3)) ma nel conteggio viene considerato un solo lancio del dado
- se anche la faccia del dado giallo era già uscita, gli AG perdono il turno di gioco
- se il dado arancione indica , il GdT non deve indicare lo Stato di Conservazione, ma deve solo dire se l'animale da indovinare è critico (VU o EN o CR) oppure non critico (LC o NT): nel nostro esempio (1) non critico: LC

Fine del Turno di Gioco: il Turno di Gioco finisce quando gli AG dichiarano il nome dell'animale: se sbagliano il GdT guadagna 6 punti, mentre se indicano l'animale corretto il GdT guadagna tanti punti quante volte è stato lanciato il dado. Dopo al massimo 5 lanci del dado gli AG devono dichiarare necessariamente il nome dell'animale.

Fine della Partita: la partita finisce quando tutti i giocatori hanno svolto il ruolo del GdT una volta. Vince la partita il giocatore che ha fatto il punteggio più alto. In caso di pareggio i giocatori con il punteggio più alto (sfidanti) fanno lo spareggio: gli altri giocatori scelgono l'animale da indovinare e gli sfidanti, dopo ogni lancio di dado, possono prenotarsi per dire il nome dell'animale. Se uno sfidante indica il nome corretto vince, altrimenti deve aspettare che anche tutti gli altri sfidanti abbiano sbagliato per poter rientrare in gioco. Se invece uno sfidante scarta la carta da indovinare perde.

GIOCO N° 2
INDOVINA CHI SONO

Scopo del Gioco: vincere per primo 3 carte.

Preparazione: mischiate il mazzo e mettetelo al centro del tavolo, con la foto visibile. Inizia il giocatore più giovane e il gioco poi prosegue in senso orario. Ogni giocatore identifica il proprio "dirimpettaio": se si gioca in numero pari è il giocatore che ci è seduto di fronte, altrimenti è il giocatore alla propria destra (è anche possibile che il ruolo venga svolto da un adulto se giocano bambini che ancora non sanno leggere).

Turno di Gioco: il Giocatore di Turno (GdT) lancia il dado giallo, che definisce l'argomento del suo turno di gioco (es. areale 1). Poi prende le prime 4 carte in cima al mazzo e le dà al proprio dirimpettaio che, dopo aver guardato l'informazione su tutte le carte (es. dove vive) deve scegliere una carta e leggere a voce alta l'informazione (es. Alaska, Canada e Stati Uniti 2). Il dirimpettaio può usare il coperchio della scatola per non far vedere da quale delle 4 carte sta leggendo. Poi le carte vengono messe sul tavolo, dal lato della foto 3, e il GdT deve indovinare l'animale corrispondente all'informazione che è stata letta. Se il GdT indovina la carta corretta (es. Bisonte 4) supera la prova e vince la carta, mentre le altre 3 carte vengono scartate (tutte e 4 se la prova non viene superata).

NOTE:

- con i "piccoli" si può semplificare mettendo sul tavolo solo 3 delle 4 carte prese dal dirimpettaio
- se l'informazione corrisponde a più di una carta (es. il dado giallo indica la e il dirimpettaio dice "Bovidi") il GdT vince la carta sia se indica il Bisonte sia se indica lo Stambecco
- quando finisce il mazzo si mischiano tutte le carte che erano state scartate

Fine del Gioco: vince chi per primo conquista 3 carte, avendo fatto tutti i giocatori lo stesso numero di turni. In caso di pareggio, i giocatori con 3 carte effettuano un nuovo turno, e così via finché non vi sia un unico vincitore.

Alaska, Canada e Stati Uniti 2

GIOCO N° 3
BATTAGLIA

Scopo del Gioco: rimanere l'ultimo giocatore in gara.

Preparazione: mischiate il mazzo e distribuite 10 carte a ogni giocatore, lasciando le carte non usate nella scatola. Se si gioca in 5 o più, vengono distribuite tutte le carte in senso orario, iniziando dal giocatore più giovane. Il dado giallo viene messo sulla faccia !. Inizia il giocatore più giovane e il gioco poi prosegue in senso orario.

Turno di Gioco: i turni di gioco si alternano considerando una volta il valore più grande (max) e la volta successiva il valore più piccolo (min), e così via. Come promemoria viene usato il dado giallo, che con ! indica il valore massimo e con ? indica invece il valore minimo. Dopo che il Giocatore di Turno (GdT) ha cambiato la faccia del dado giallo (es. da min a max 1), ogni giocatore, in senso orario dopo il GdT, sceglie una tra le carte della propria dotazione e la pone davanti a sé, dal lato della foto 2. Il GdT sceglie per ultimo la propria carta e poi lancia il dado arancione, che indica la grandezza da considerare per quel turno di gioco (es. la lunghezza della coda 3). Vince il turno chi ha la carta 4 con il valore più alto (oppure più basso) per quella grandezza. Il giocatore che la possiede la rimette tra le proprie carte, mentre le carte che hanno perso vengono scartate.

Se il dado arancione indica vincono tutti gli animali che hanno lo Stato di Conservazione più critico (es. il Panda e l'Ippopotamo, entrambi VU, mentre la zebra perde perché NT). In questo caso non si cambia la faccia del dado giallo e il criterio (max o min) rimane lo stesso per il prossimo turno di gioco.

NOTA: in caso di pareggio tra 2 o più valori si veda l'ultima pagina.

Fine del Gioco: la partita finisce quando rimane un solo giocatore, il vincitore, con almeno una carta nella propria dotazione.

Variante del Gioco: invece di lanciare il dado arancione, il GdT lo mette sulla faccia che vuole, dopo che tutte le carte sono state giocate. È anche possibile mettere il dado sulla faccia del dinosauro, che però può essere giocato al massimo una volta per una data carta.

GIOCO N° 4
METTI IN ORDINE

Scopo del Gioco: mettere la propria carta nel corretto ordine rispetto a tutte le altre.

Preparazione: scegliete la grandezza con cui giocare (ad esempio il peso degli animali). Mischiate le carte e posizionate il mazzo al centro del tavolo, con il lato della foto visibile 1. Inizia la partita il giocatore più giovane, che prende la prima carta in cima al mazzo e la mette sul tavolo, girata sul dorso 2, e il gioco poi prosegue in senso orario.

Turno di Gioco: il Giocatore di Turno (GdT) prende la prima carta in cima al mazzo e, senza leggere le informazioni sul retro, la mette sul tavolo a fianco delle altre carte già presenti. Nel posizionarla deve decidere se metterla a sinistra (il peso più piccolo di tutti), oppure a destra (il peso più grande) oppure in mezzo alla fila di carte, in una precisa posizione. Dopo aver messo la carta, dal lato della foto, la carta viene girata per verificare se sia stata inserita nel posto giusto 3, mantenendo tutte le carte in ordine crescente (di peso). Se un giocatore mette la propria carta in un posto sbagliato 4 esce dalla gara, a meno che lanciando il dado arancione ottenga . In ogni caso poi la carta viene messa al posto giusto. Il gioco prosegue finché rimane in gara un solo giocatore, che vince il turno di gioco e conquista l'ultima carta.

NOTE:

- la seconda carta viene messa a destra o a sinistra della prima carta, mentre dalla terza carta in poi è possibile mettere la propria carta sia a uno dei due estremi, sia all'interno della fila di carte
- se una grandezza è espressa con una coppia di numeri, si considera il valore massimo e in caso di pareggio tra 2 o più valori si veda l'ultima pagina

Fine del Gioco: vince chi per primo conquista 3 carte.

Varianti del Gioco: è possibile giocare ordinando le 48 carte rispetto a una qualsiasi delle 5 grandezze (peso, lunghezza, lunghezza della coda, vita media e gestazione).