

CITTÀ IN EQUILIBRIO

FINALITÀ

Città in equilibrio simula in forma accessibile la pianificazione urbana e i compromessi tra ambiente, servizi e qualità della vita.

OBIETTIVI

- **Educazione civica e sostenibilità:** energia, mobilità, spazi verdi, gestione rifiuti, consumo di suolo.
- **Competenze sociali:** negoziazione, argomentazione, decisione condivisa e responsabilità collettiva.
- **Gestione dell'imprevisto (resilienza):** gli eventi allenano adattamento e problem solving.

MANUALE DI GIOCO

1. PANORAMICA

Città in equilibrio è un gioco di costruzione urbana: i giocatori riempiono un tabellone 5×5 con tessere che rappresentano luoghi e servizi della città. Ogni tessera modifica tre indicatori:

- 🌿 **Foglia** = sostenibilità/ambiente (più alto è meglio)
- 🌫️ **Smog** = inquinamento (più basso è meglio)
- 🤝 **Relazione** = benessere sociale/interazione (più alto è meglio)

Durante la partita, le **Carte Evento** introducono imprevisti o iniziative che cambiano i punteggi. Alla fine si valuta se la città è **in equilibrio, vivibile o in crisi**.

2. GIOCATORI

- **Da 3 a 10** giocatori
- Ideale per gruppi

3. COMPONENTI

- **Scotch di carta**
- **1 tabellone** 100×100 cm diviso in **25 caselle** (griglia 5×5, caselle da 20×20 cm)
- **40 tessere base** 20×20 cm
- **18 Carte Evento**
- **1 segnapunti** (foglio, lavagna o area del tabellone) con tre tracce:

Foglia 🌿 / Smog 🌫️ / Relazione 🤝

- **3 segnalini** (o pennarelli/post-it) per segnare i punteggi

4. PREPARAZIONE

1. Prepara il tabellone

Con lo scotch crea una griglia **5×5** (25 caselle). Puoi farlo su un tavolo o sul pavimento, oppure su un foglio grande.

2. Prepara le tessere base

Mescola le **40 tessere** e mettile coperte in un mazzo.

3. Prepara le Carte Evento

Mescola le **18 Carte Evento** e mettile in un mazzo coperto.

4. Imposta i punteggi a 0 sul segnapunti

Foglia = 0, Smog = 0, Relazione = 0.

5. Mano iniziale

Ogni giocatore pesca **3 tessere**.

5. OBIETTIVO

Riempire il tabellone con 25 tessere costruendo una città che mantenga un buon equilibrio tra:

- sostenibilità (Foglia alta),
- qualità dell'aria (Smog basso),
- benessere sociale (Relazione alta).

6. STRUTTURA DEL TURNO

Nel proprio turno, un giocatore:

1. **Sceglie 1 tessera** dalla mano (tra le 3).
2. **La posiziona** in una casella libera del tabellone.
3. **Aggiorna il segnapunti** sommando i valori della tessera:
 - d. Foglia 🌿
 - e. Smog 🌫️
 - f. Relazione 🤝
7. **Pesca 1 tessera** dal mazzo per tornare ad avere sempre **3 tessere in mano**.

Nota: Le tessere rappresentano edifici/servizi/luoghi reali. Ogni scelta ha effetti diversi su ambiente, inquinamento e socialità.

7. CARTE EVENTO

Le Carte Evento possono essere **positive o negative** e modificano un solo indicatore (Foglia/Smog/Relazione).

MODALITÀ A "FINE GIRO" (SEMPLICE)

Quando **tutti** i giocatori hanno fatto il proprio turno (fine del giro), pescate **1 Carta Evento**, leggetela e applicate l'effetto.

MODALITÀ B "OGNI 5 TESSERE" (CONSIGLIATA, PIÙ BILANCIATA)

Pescate **1 Carta Evento ogni 5 tessere posizionate** sul tabellone.

In una partita completa (25 tessere) avrete **sempre 5 Eventi**, indipendentemente dal numero di giocatori.

8. FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando tutte le **25 caselle** del tabellone sono occupate.

A quel punto si leggono i punteggi finali e si valuta il risultato.

9. VALUTAZIONE

🌿 **FOGLIA (AMBIENTE) → PIÙ ALTO = MEGLIO**

- **0-21 → Critico**
- **22-31 → Adeguato**

- 32–42 → Sostenibile

SMOG (INQUINAMENTO) → PIÙ BASSO = MEGLIO

- 10–26 → Buona qualità dell'aria
- 27–35 → Attenzione
- 36–48 → Critico




RELAZIONE (SOCIALITÀ) → PIÙ ALTO = MEGLIO

- 0–35 → Debole
- 36–45 → Discreta
- 46–57 → Forte

10. ESITO FINALE

CITTÀ IN EQUILIBRIO

La città è “in equilibrio” se:

-  Foglia ≥ 32
-  Relazione ≥ 46
-  Smog ≤ 35

CITTÀ VIVIBILE

- Foglia e Relazione sono **nella fascia media o alta**
- Smog è ≤ 35

CITTÀ SBILANCIATA

- **1 indicatore** è in fascia negativa (Foglia Critico / Smog Critico / Relazione Debole)

CITTÀ IN CRISI

- **2 o più indicatori** in fascia negativa
- 

CONCLUSIONE

SPUNTI DI RIFLESSIONE FINALE

Alla fine del gioco si può impostare un dialogo con i giocatori a partire dalle seguenti domande:

- Quali tessere hanno fatto crescere di più Relazione? Quali hanno aumentato Smog?
- Cosa cambiereste per migliorare Foglia senza perdere servizi?
- Quale Evento ha inciso di più? Come avete reagito?
- La città è in equilibrio, vivibile o in crisi? Perché?
- Una città reale ha queste stesse dinamiche?



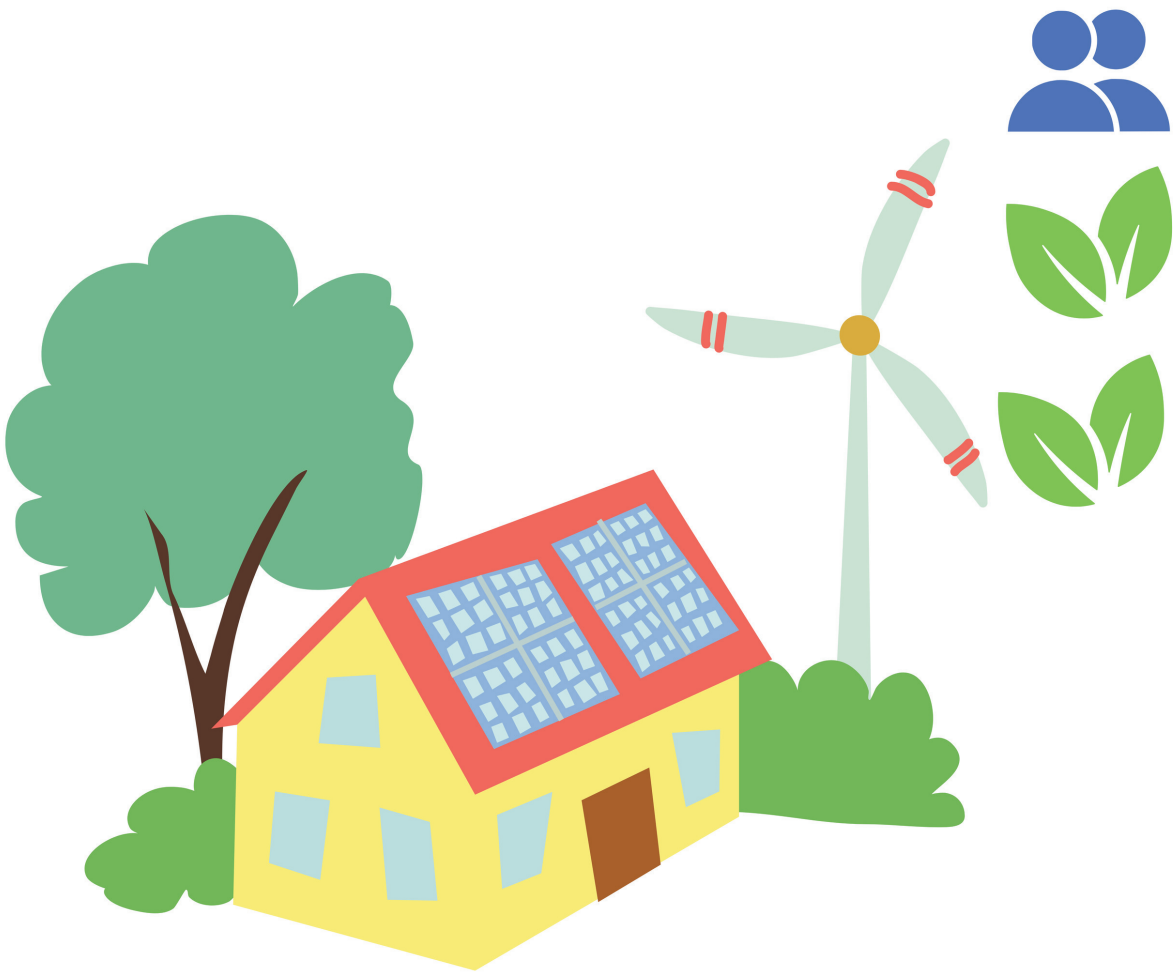
MATERIALI DI GIOCO

Qui di seguito ci sono i materiali da stampare per poter giocare.

I retro delle tessere e delle carte evento si trovano una volta sola dopo le rispettive carte da gioco.

Si consiglia di plastificare gli elementi di gioco o di stamparli su cartoncino.

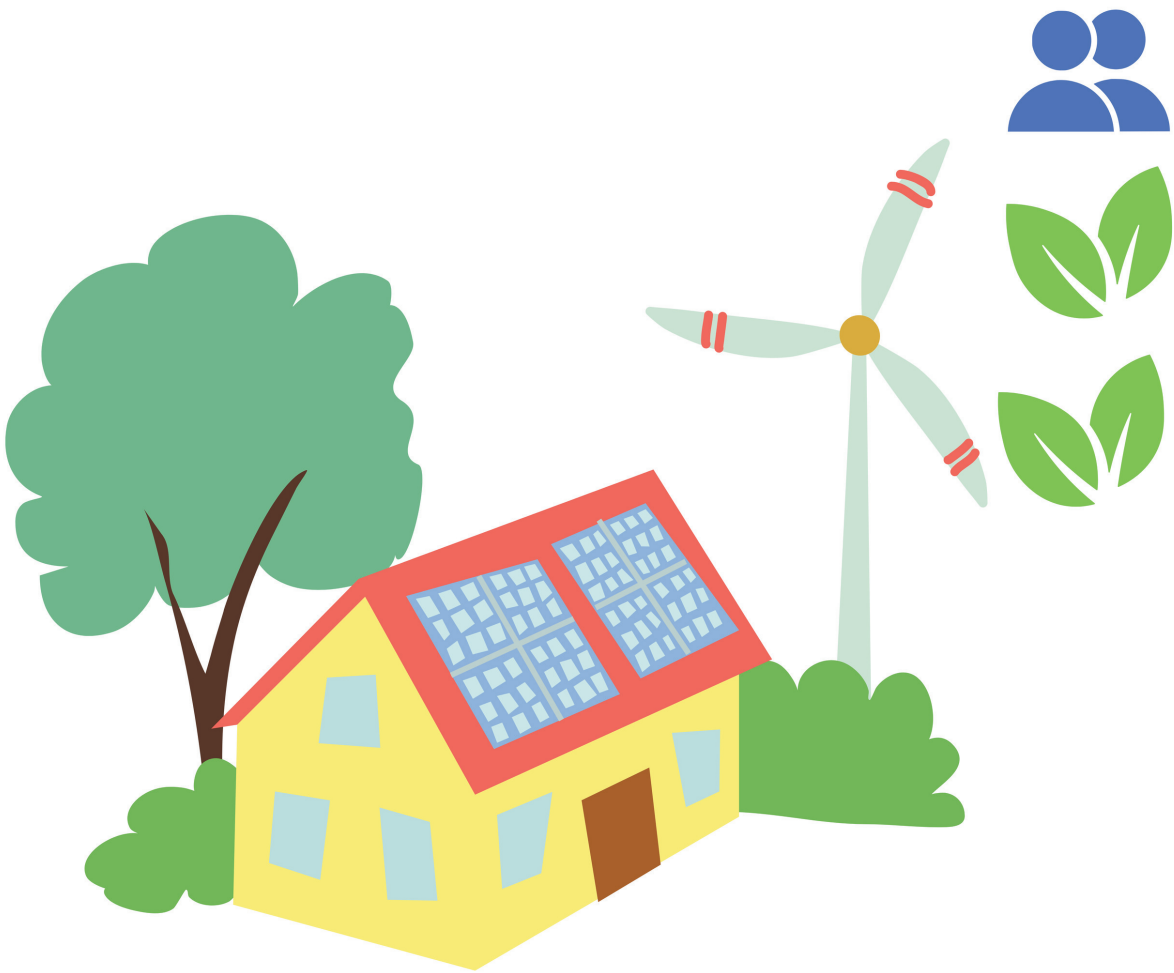
Buon divertimento!



CASE GREEN



CASE GREEN



CASE GREEN



EDIFICI ENERGIVORI



EDIFICI ENERGIVORI



EDIFICI ENERGIVORI



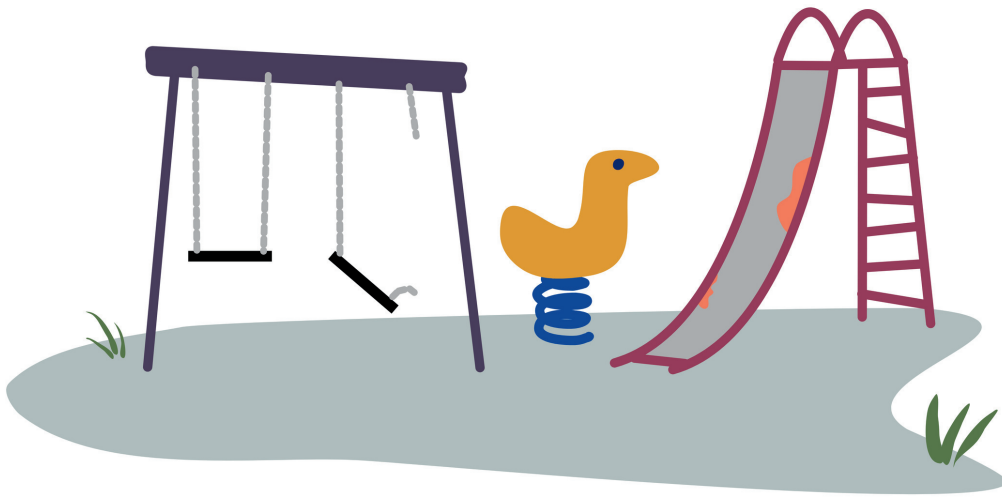
PARCO GIOCHI!





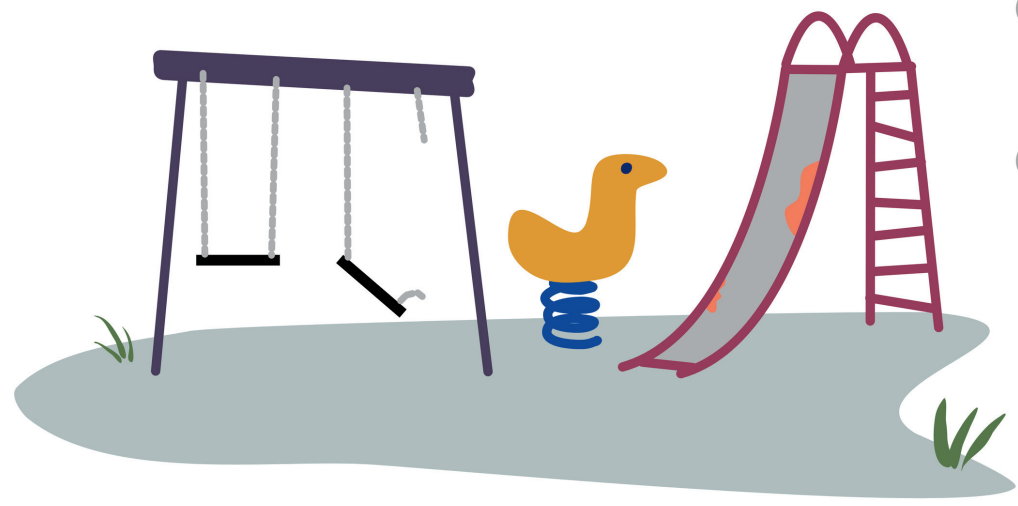
PARCO GIOCHI!





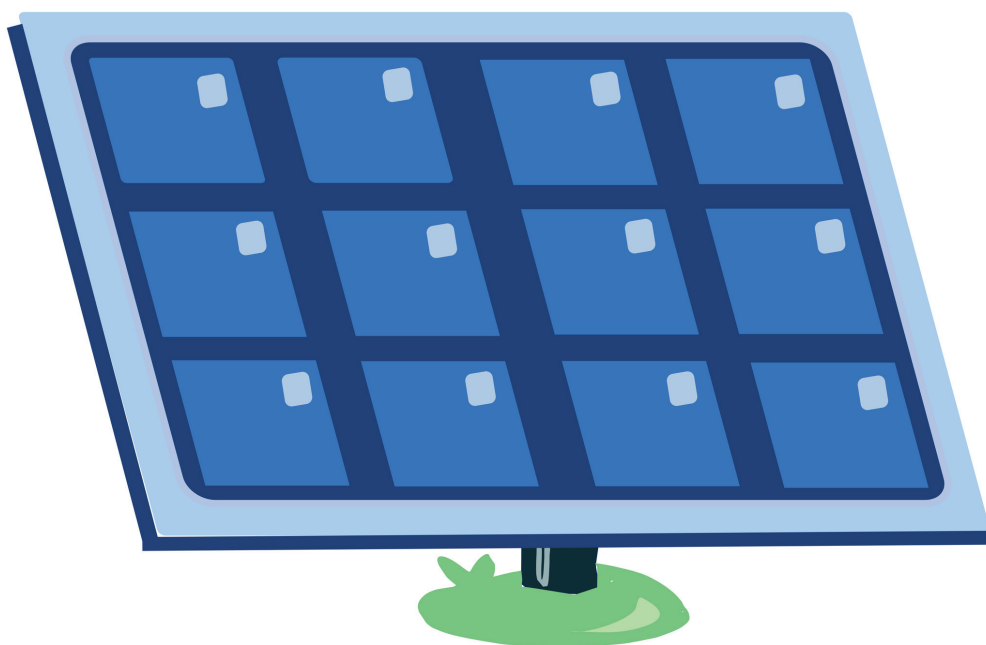
PARCO ... GIOCHI?



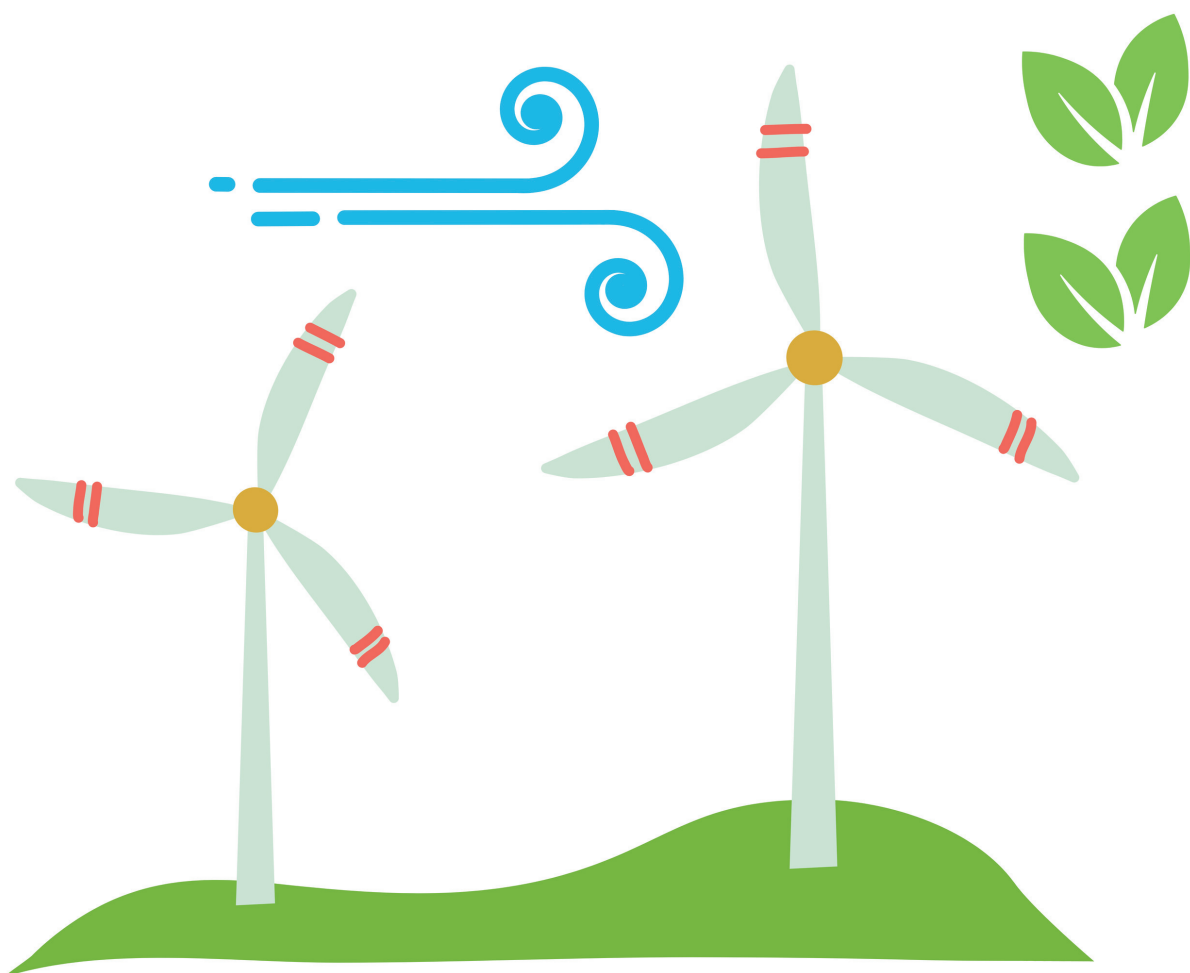


PARCO ... GIOCHI?

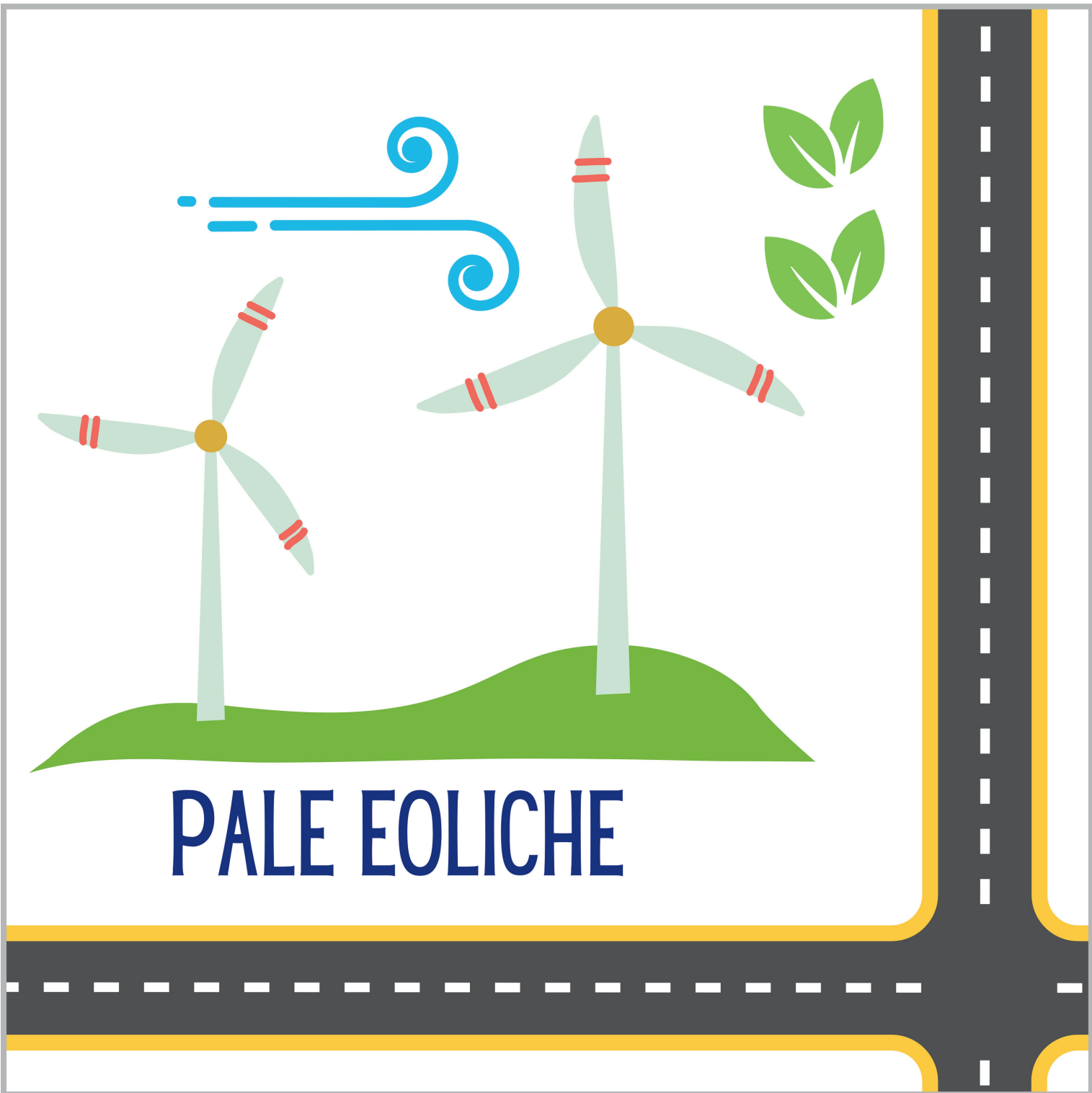


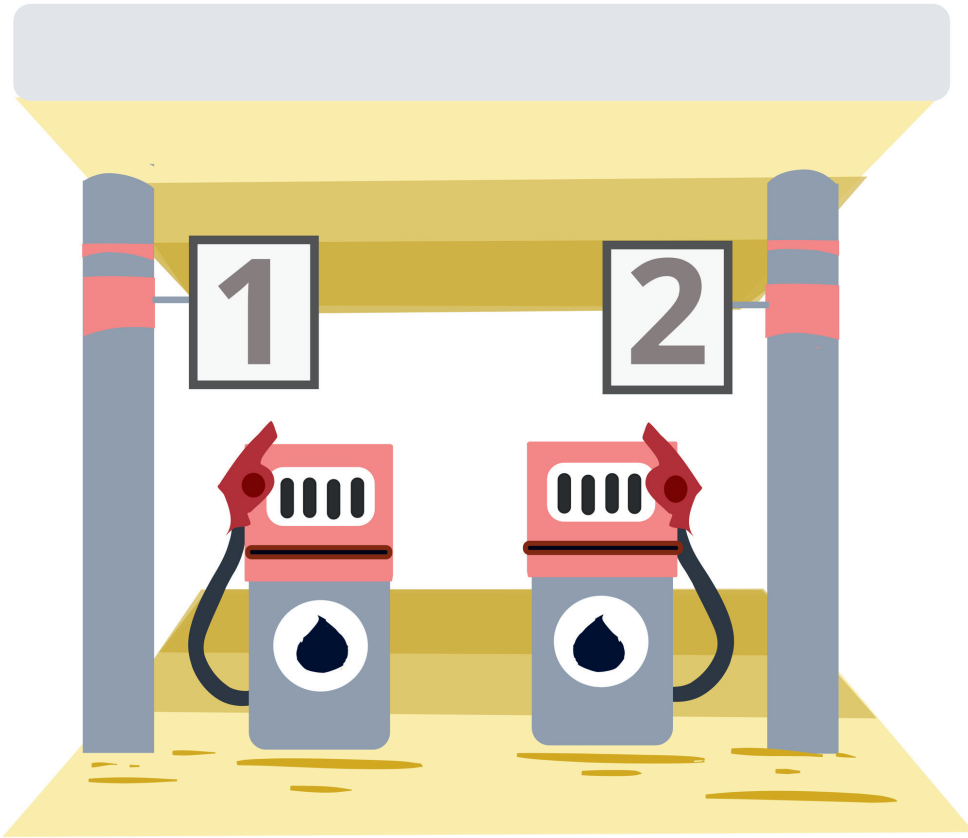


PANNELLI SOLARI

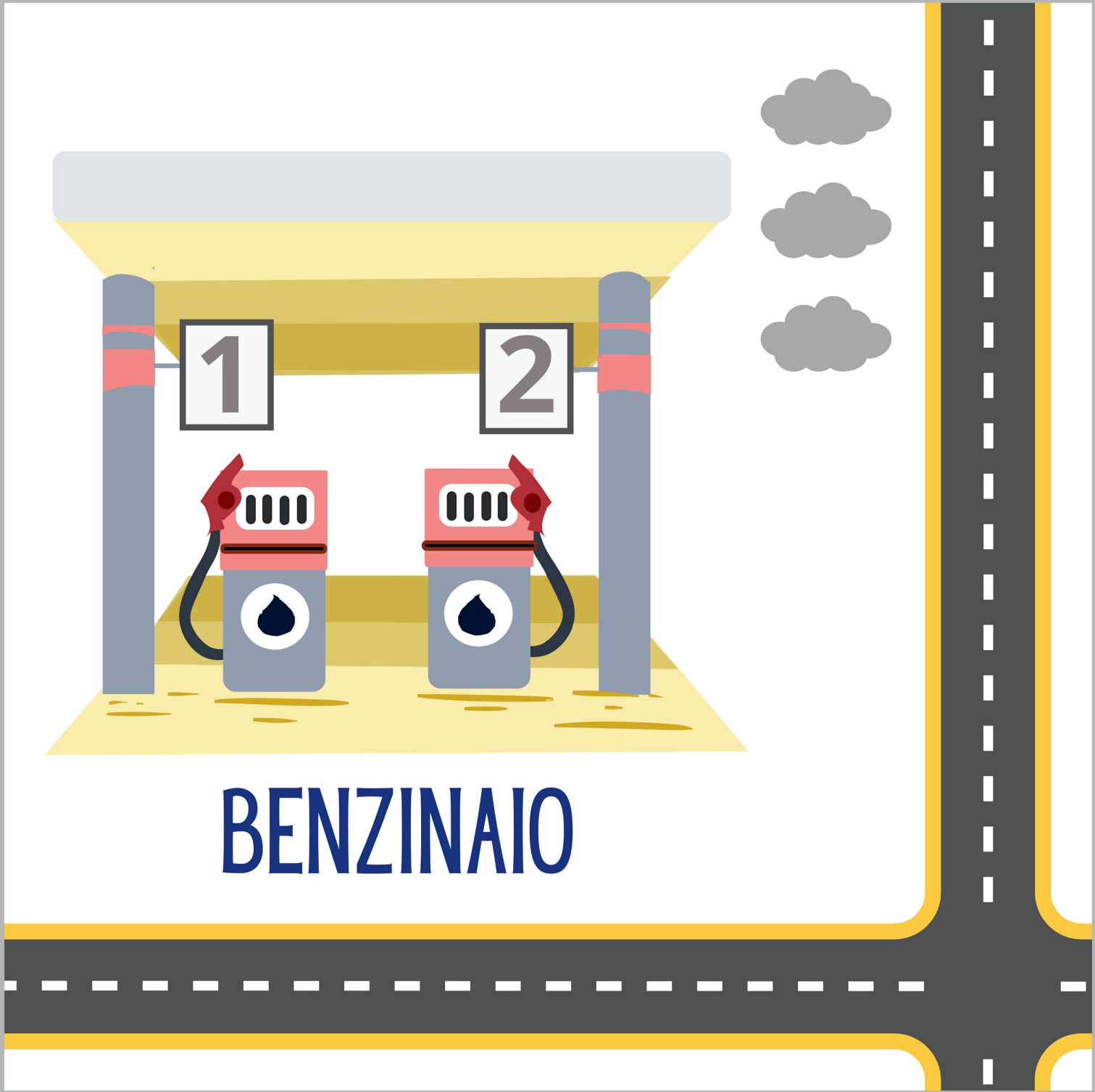


PALE EOLICHE



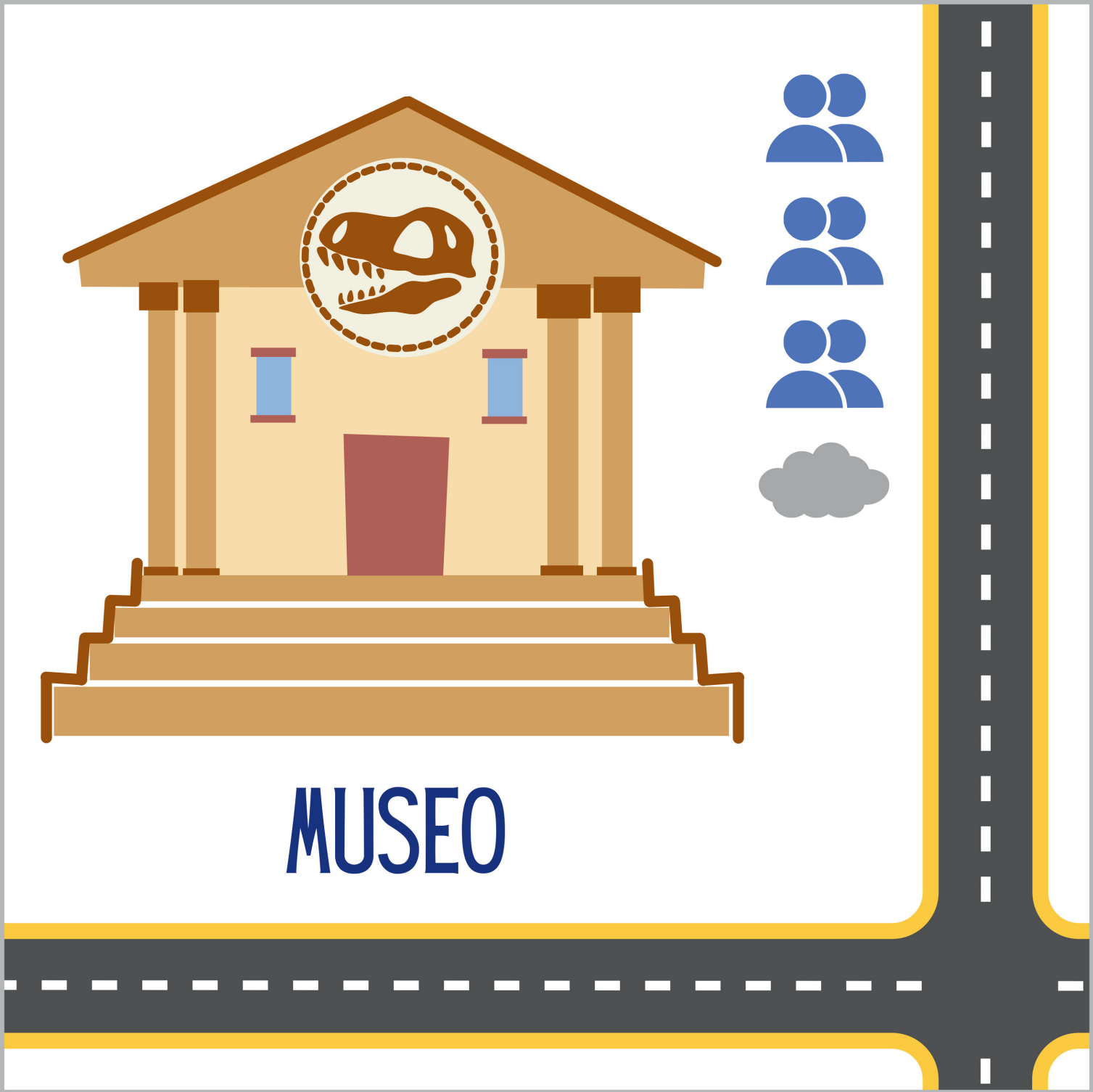


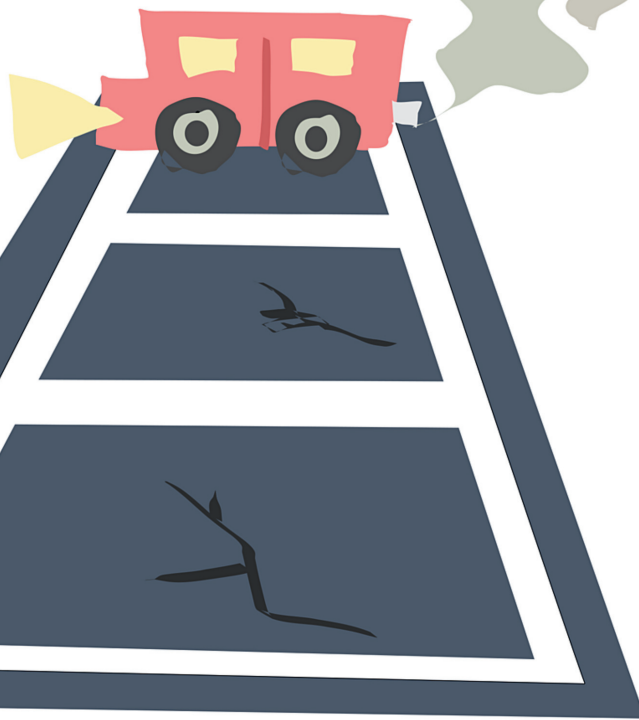
BENZINAIO





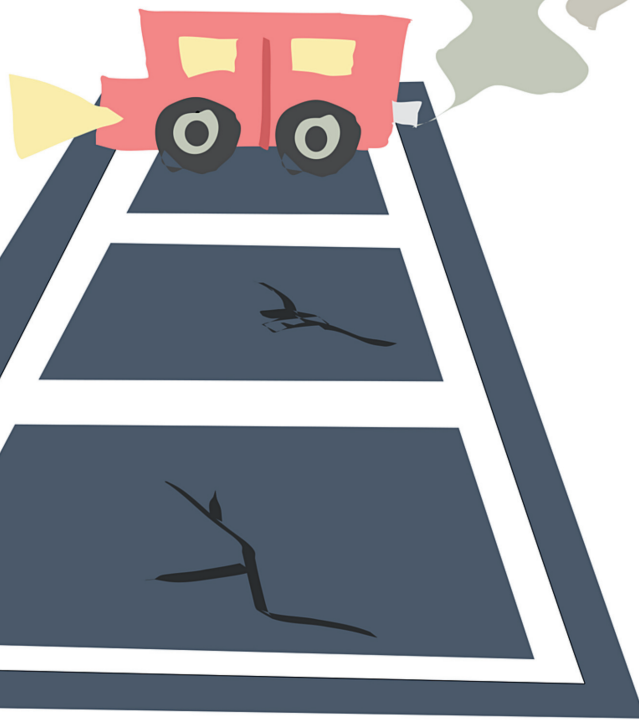
MUSEO





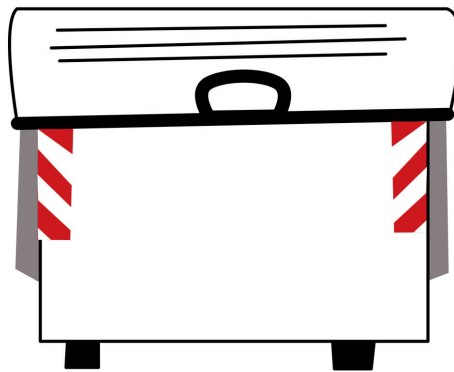
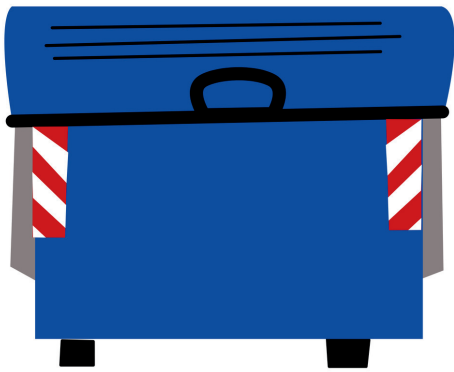
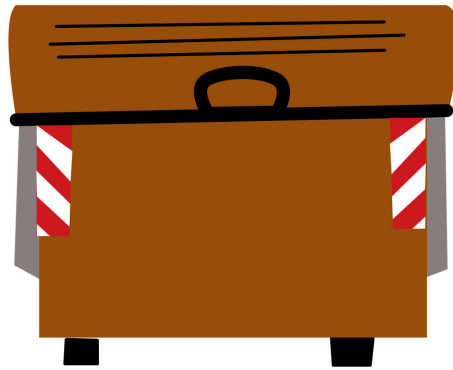
PARCHEGGIO





PARCHEGGIO





ISOLA ECOLOGICA

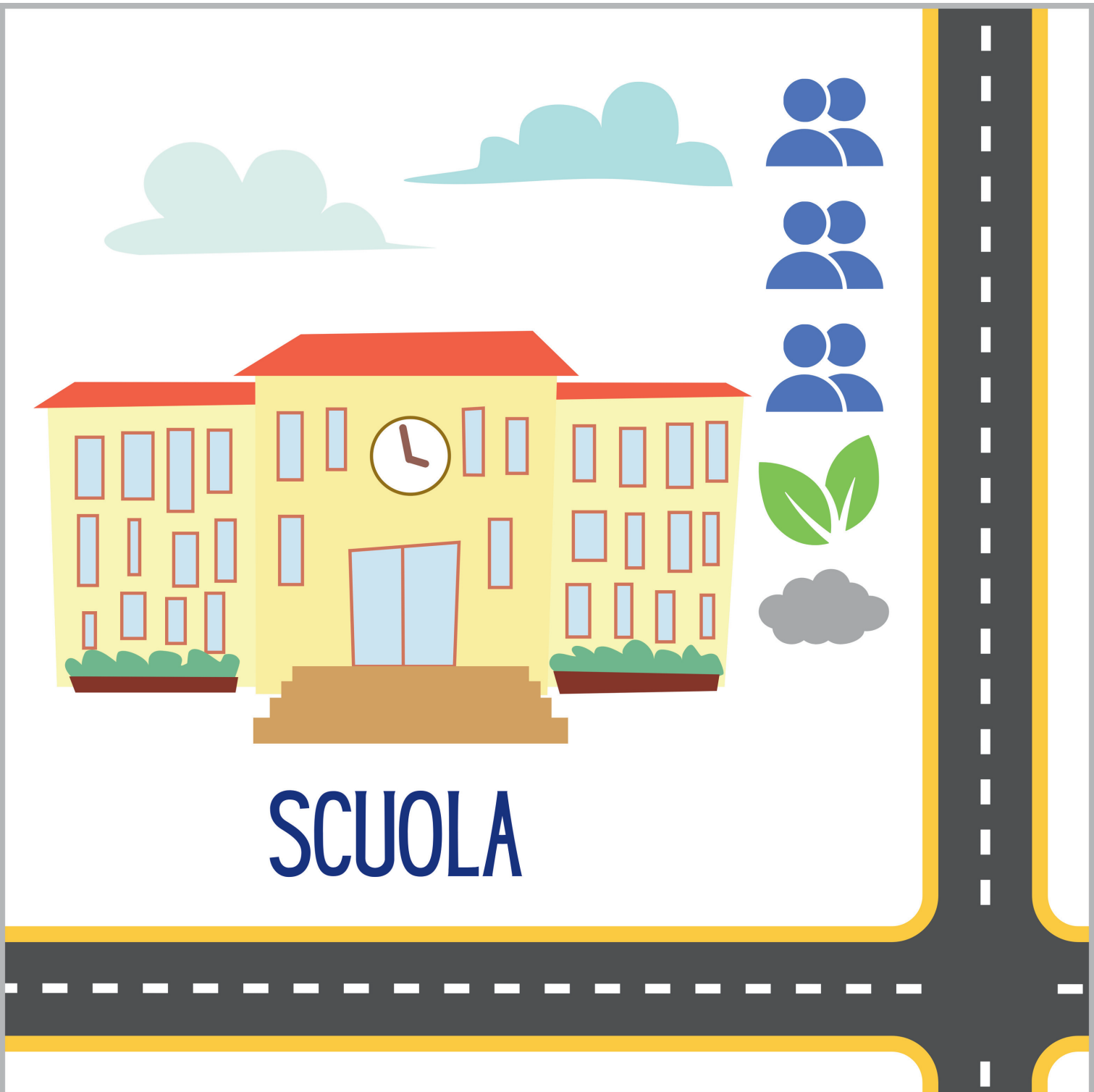


DISCARICA



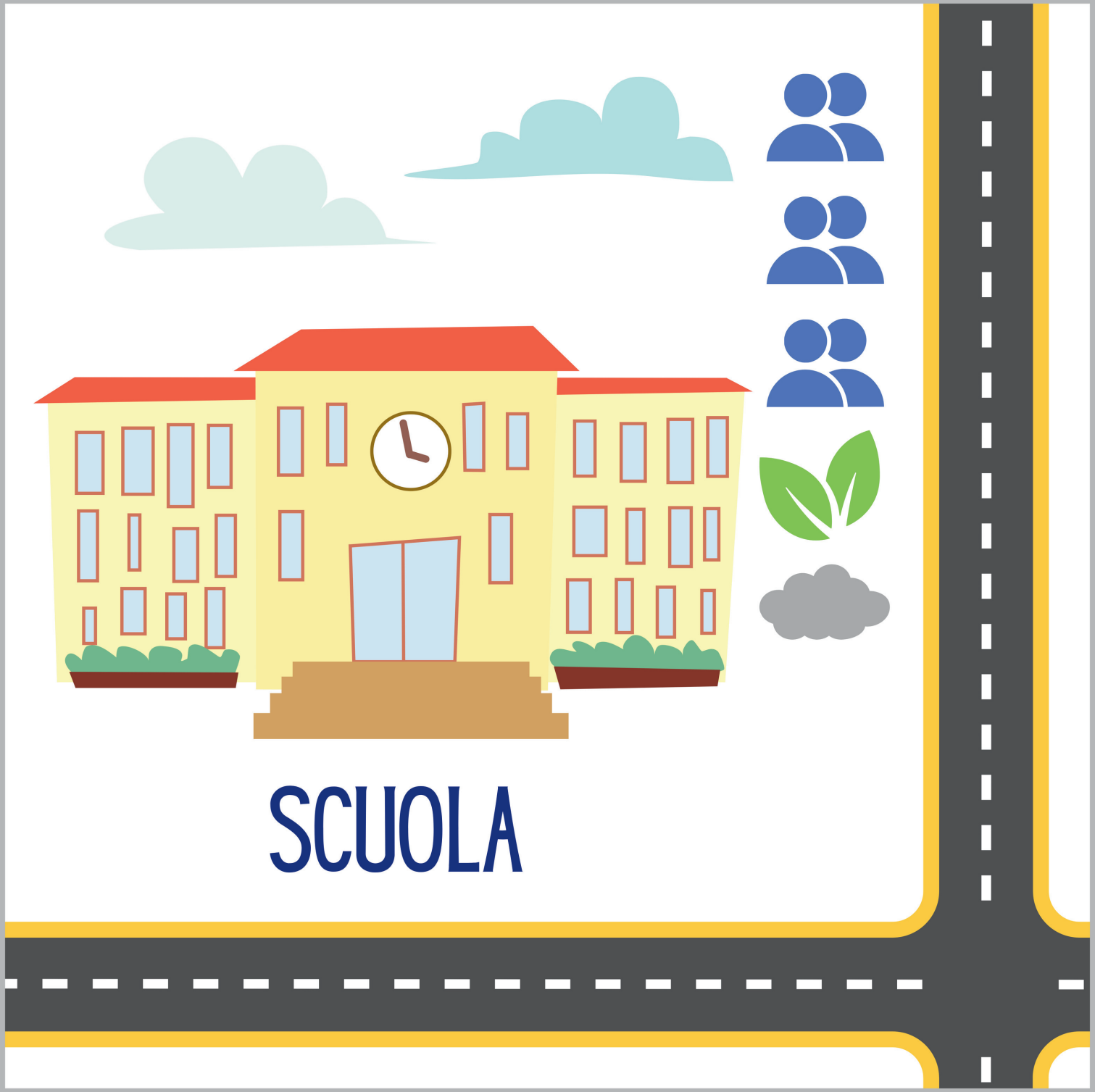


SCUOLA





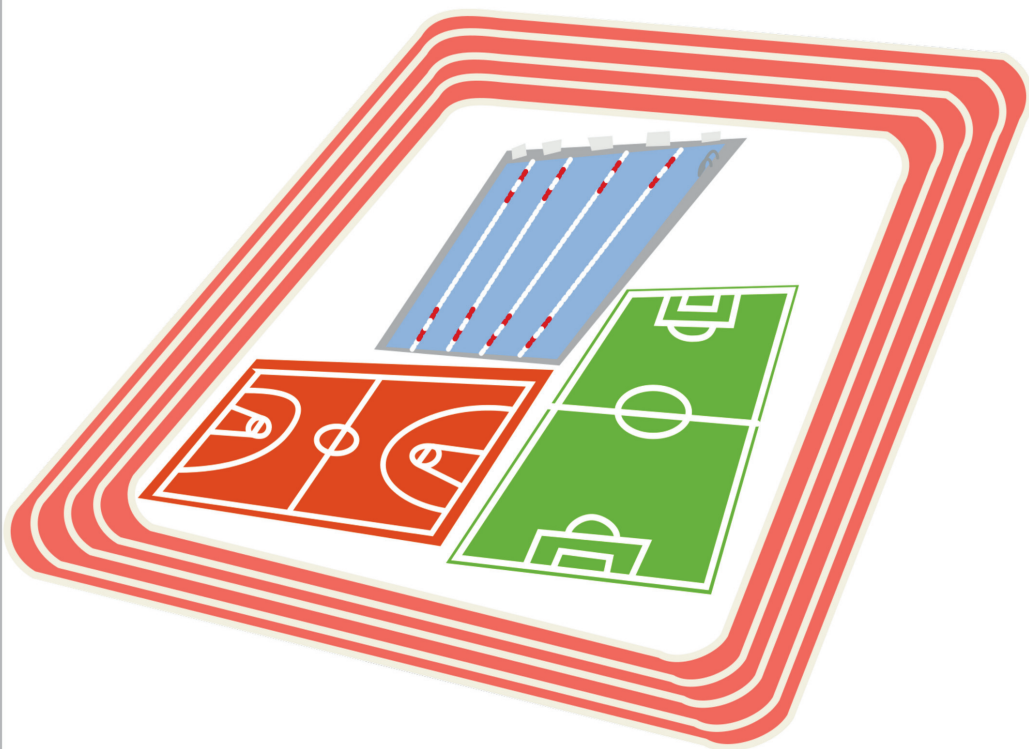
SCUOLA





OSPEDALE



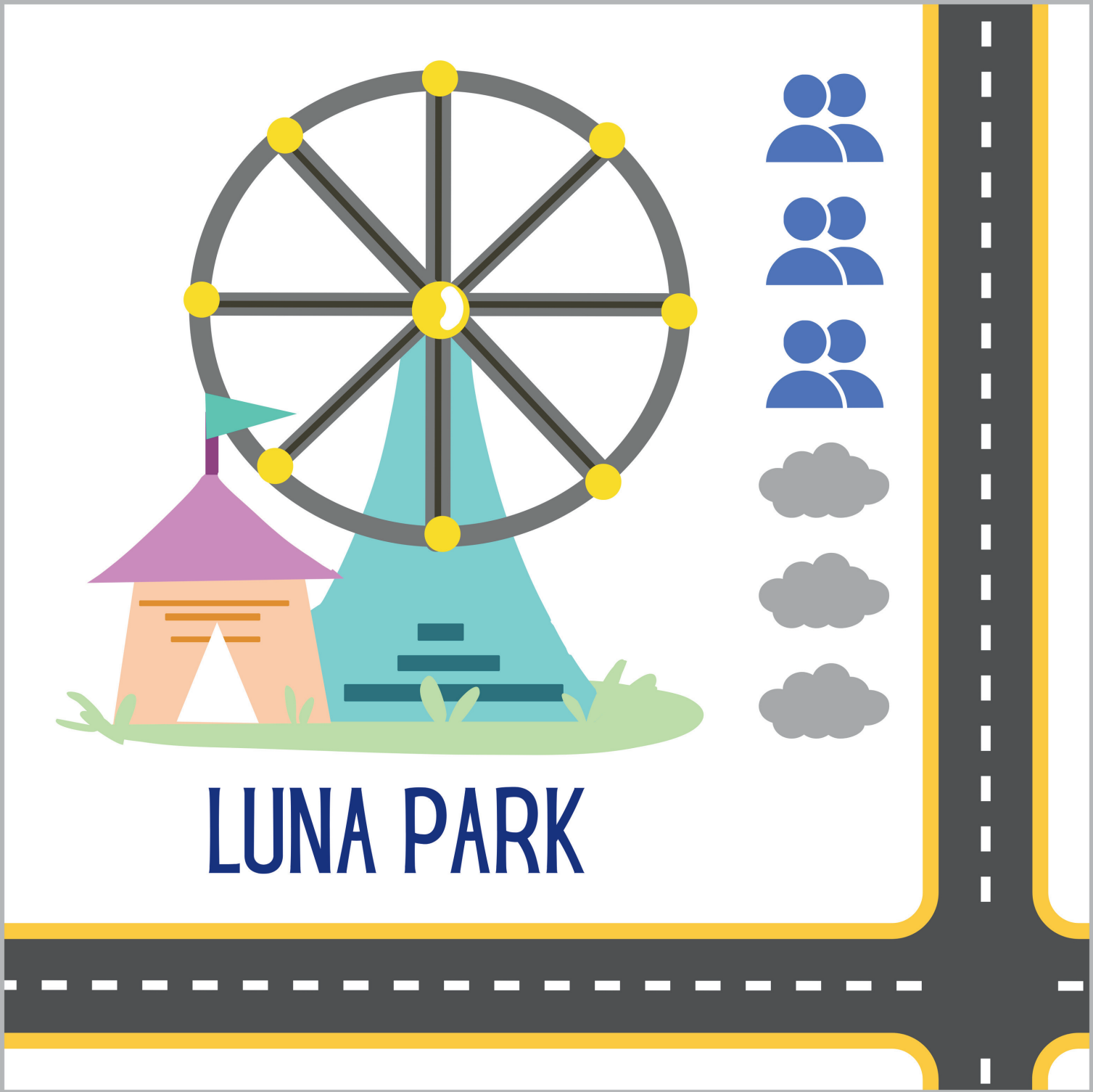


POLISPORTIVA





LUNA PARK





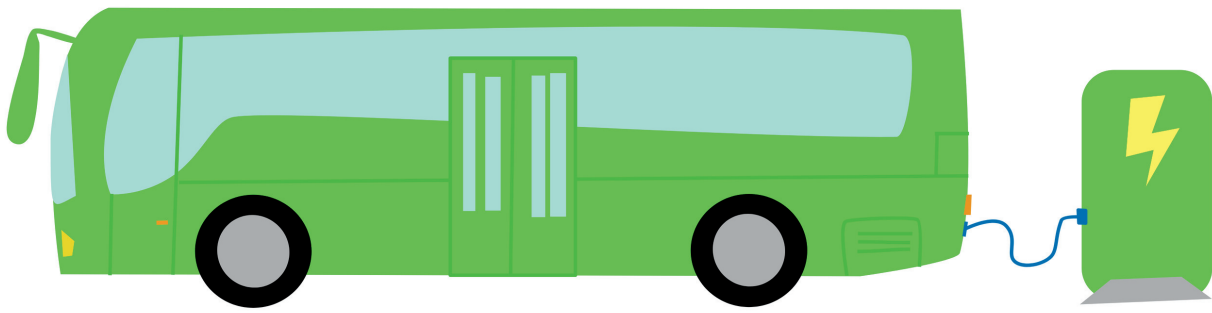
CENTRO COMMERCIALE



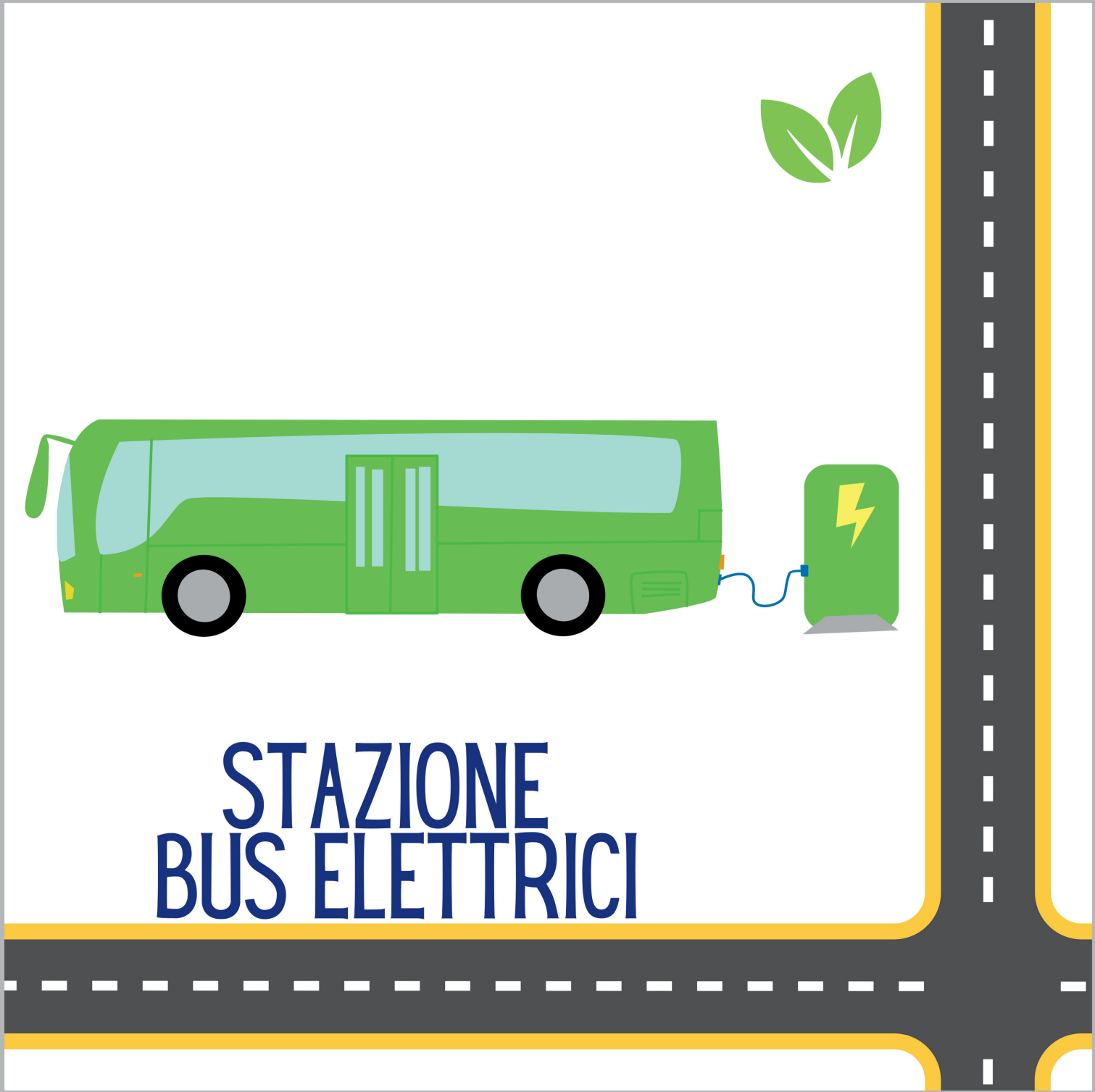


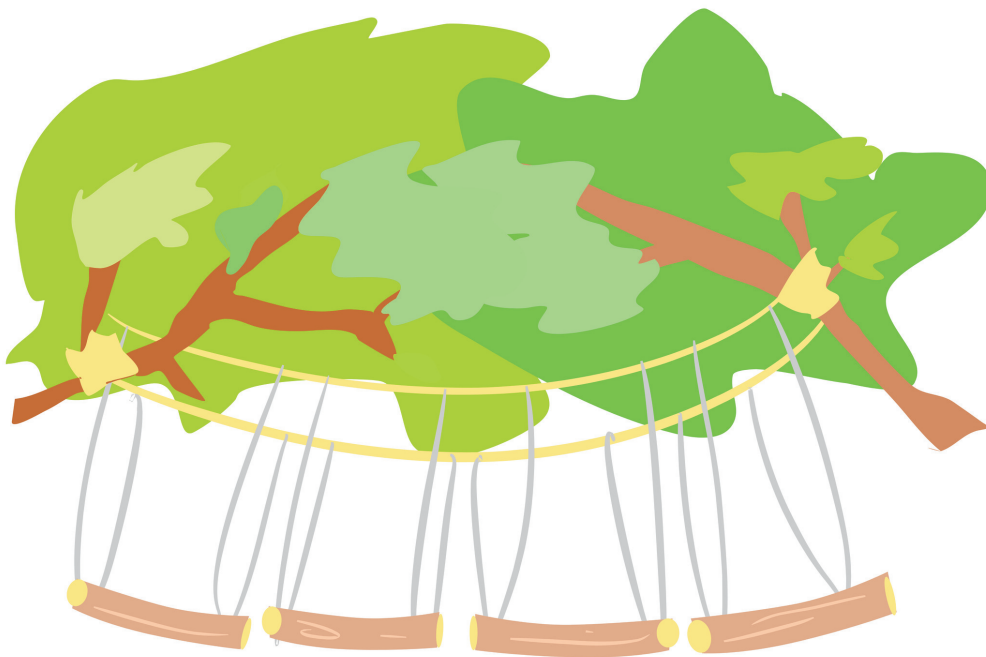
**STAZIONE
FERROVIARIA**





STAZIONE BUS ELETTRICI





PARCO AVVENTURA





PARCO





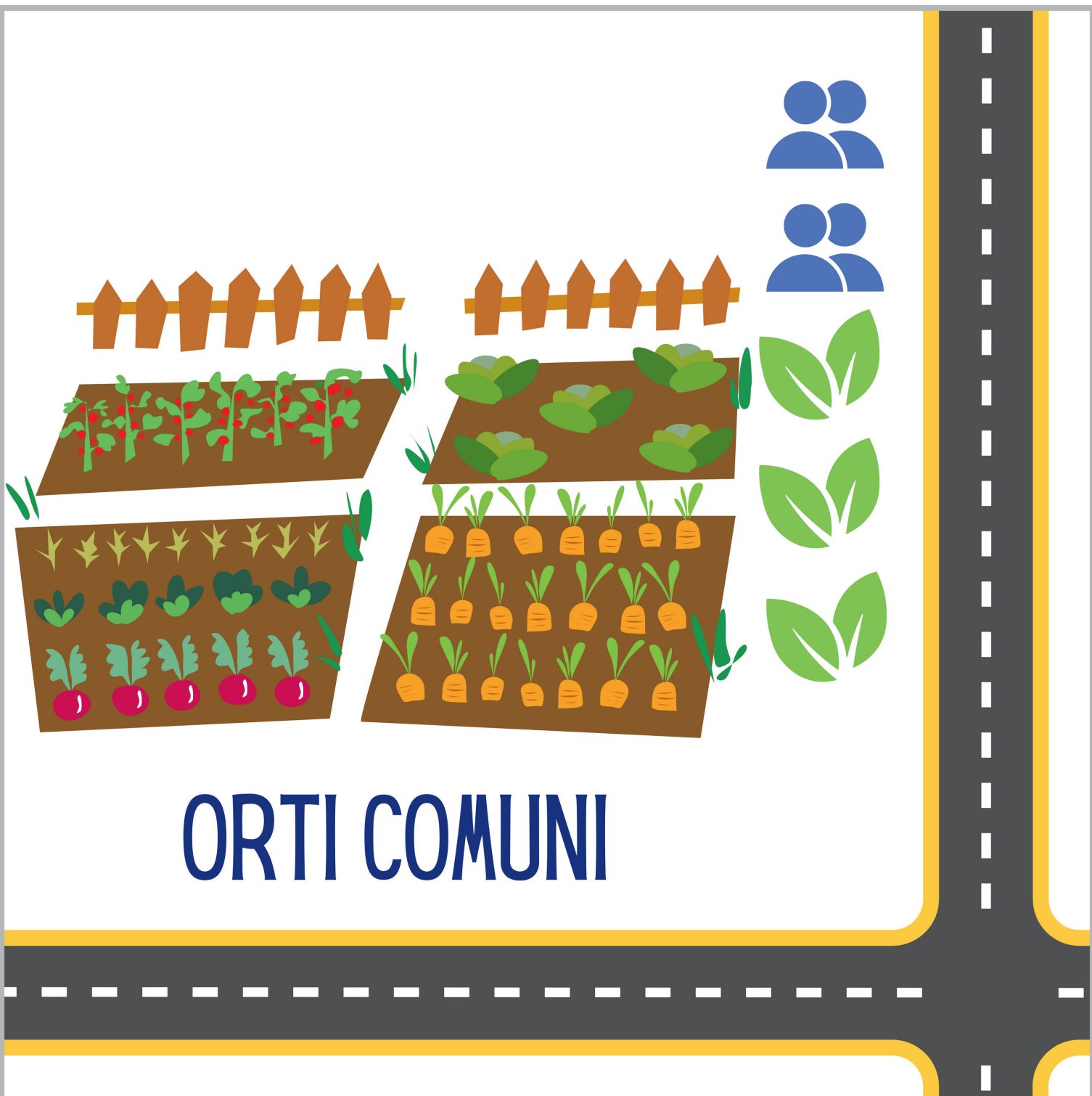
PARCO





OSSERVATORIO

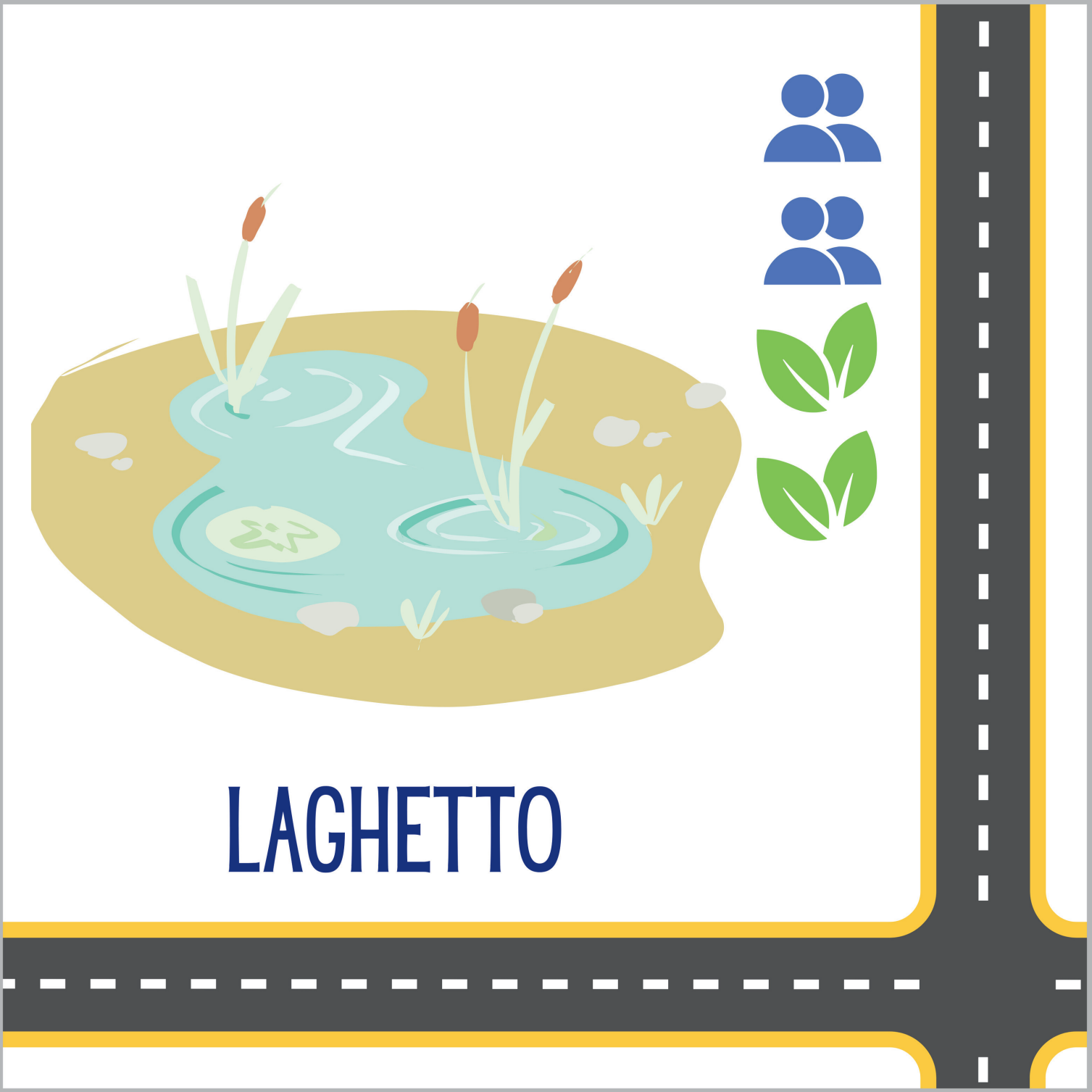




ORTI COMUNI



LAGHETTO





PARCO ARCHEOLOGICO





CENTRO CITTÀ



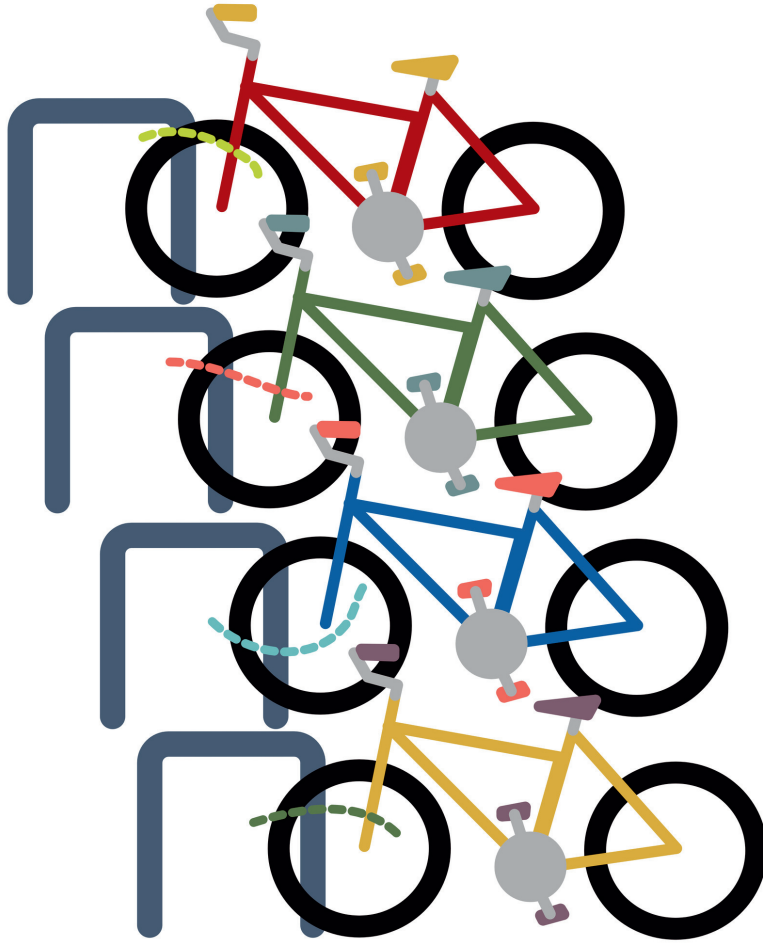


SPIAGGIA



PONTI VERDI





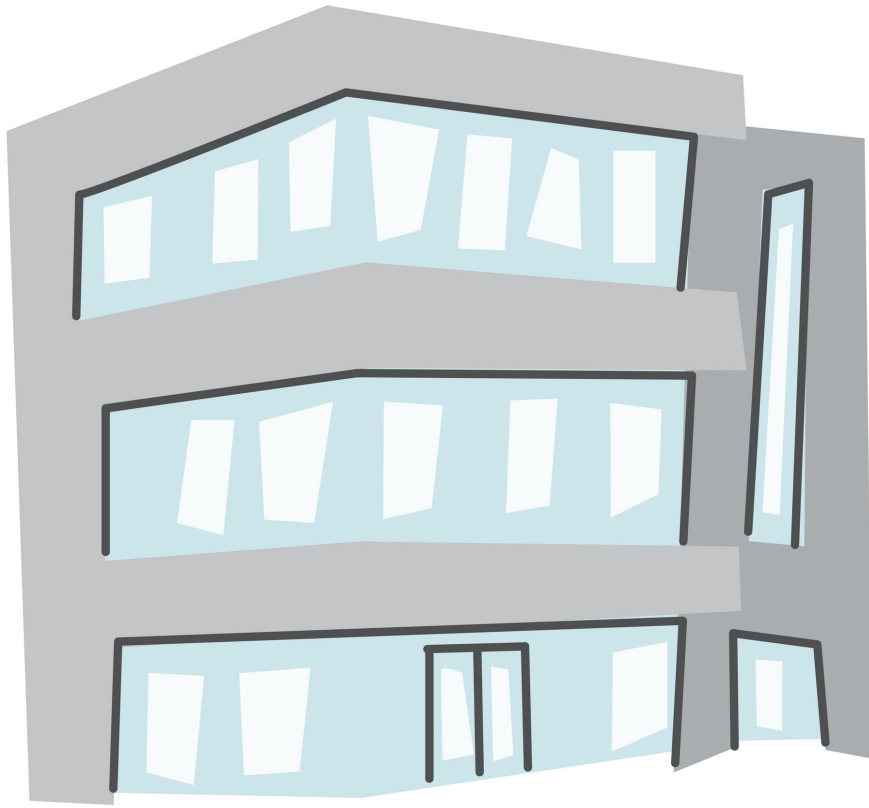
**PARCHEGGIO
BICICLETTE**



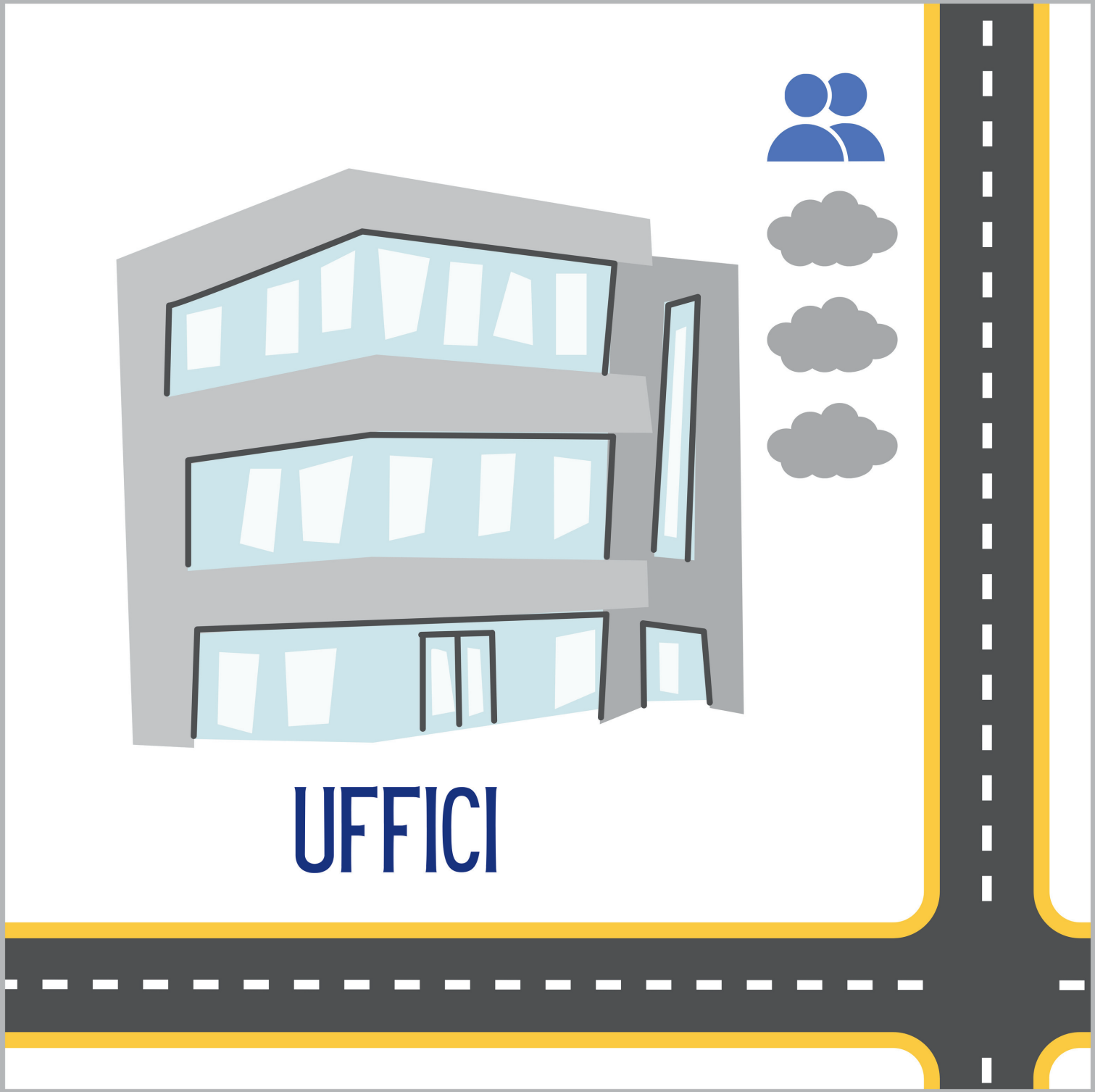


AEROPORTO



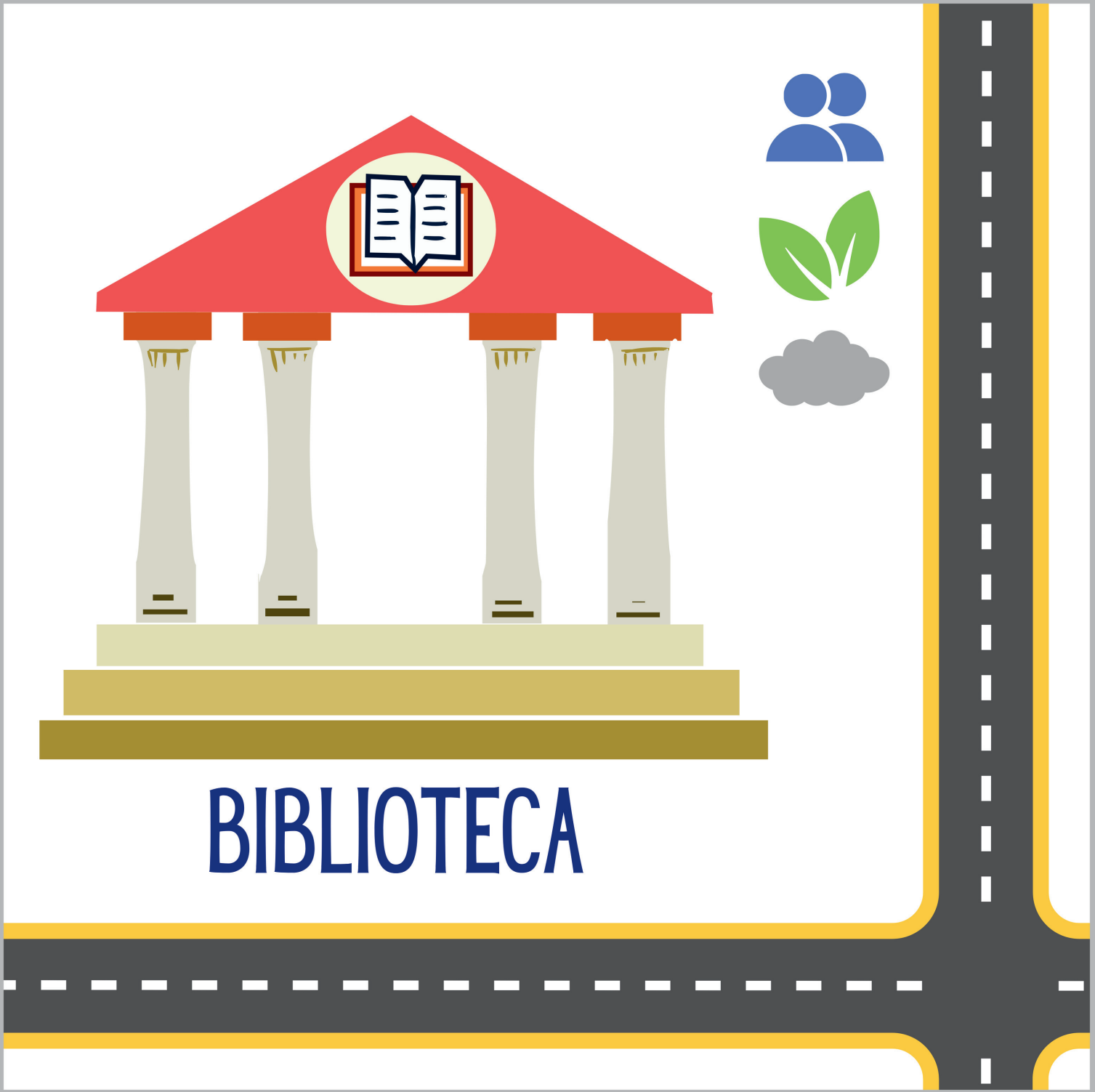


UFFICI





BIBLIOTECA



CITTÀ IN EQUILIBRIO



FONDAZIONE
BORGHI FELICI

CARTA EVENTO



TUTTI IN PIAZZA
PER LA FESTA DI
QUARTIERE!



+ 2 

CARTA EVENTO



SAGRA DELLA
POLENTA

GNAM!



+ 3 

CARTA EVENTO



FLEF - FESTIVAL
DEL LIBRO E DEL
FUMETTO



+ 1 

CARTA EVENTO



TROPPI COMPITI...
NON C'È TEMPO
PER USCIRE!



-2 

CARTA EVENTO



ZOT!
BLACK OUT!



-2 

CARTA EVENTO



EPIDEMIA



-3 

CARTA EVENTO



CREAZIONE DI UN
RIFUGIO PER
ANIMALI



+ 1 

CARTA EVENTO



GIORNATA DELLA
SEMINA AL PARCO



+ 2 

CARTA EVENTO



BZZZZ!
FIERA
DELL'APICOLTURA



+ 3 

CARTA EVENTO



SONO CADUTI DEI
RIFIUTI NEL FIUME!



- 2 

CARTA EVENTO



COSTRUZIONE DI
UN GIGANTESCO
PARCHEGGIO
TUTTO
ASFALTATO



- 3 

CARTA EVENTO



ALLUVIONE



- 3 

CARTA EVENTO



**AL FUOCO!
INCENDIO!**



+ 3 

CARTA EVENTO



**SUPER MEGA GRAN
PREMIO DEI
CONCERTI A
CARBONE**



+ 3 

CARTA EVENTO



**INAUGURAZIONE
DELLA PISTA
CICLABILE**



- 3 

CARTA EVENTO



**CAMPAGNA DI
RACCOLTA DEI
RIFIUTI**



-2 

CARTA EVENTO



**APERTURA DEL
DEPURATORE DI
ACQUE REFLUE**



-2 

CARTA EVENTO



**INGORGO
STRADALE**



+2 

**CARTA
EVENTO**



FONDAZIONE
BORGHI FELICI

**CARTA
EVENTO**



FONDAZIONE
BORGHI FELICI

**CARTA
EVENTO**



FONDAZIONE
BORGHI FELICI