


CITTÀ DA RICORDARE O DA DIMENTICARE?

FINALITÀ

Città da ricordare o da dimenticare è un gioco di memoria, strategia e pianificazione urbana per due giocatori.

OBIETTIVI

- **Obiettivo principale:** costruire il miglior modello di città possibile, bilanciando sette categorie urbanistiche fondamentali e privilegiando le scelte ecosostenibili e funzionali (carte azzurre) rispetto a quelle dannose o inefficienti (carte violette).
 - **Obiettivo di vittoria:** al termine della partita, il giocatore che avrà totalizzato il maggior numero di coppie virtuose nella propria città sarà dichiarato vincitore.
- 

MANUALE DI GIOCO

1. PANORAMICA

Il gioco è composto da un totale di **28 carte** (14 coppie), suddivise in **7 categorie distinte**. Ogni categoria è facilmente riconoscibile grazie a un simbolo specifico e contiene:

- **1 coppia "Virtuosa"** (sfondo azzurro): rappresenta elementi virtuosi (es. parchi curati, energie rinnovabili).
- **1 coppia "Inefficiente"** (sfondo violetto): rappresenta elementi degradati o inefficienti (es. discarica, strada dissestata).

Le 7 categorie sono:

1. **Case**
2. **Parchi**
3. **Strade**
4. **Socialità**
5. **Energia**
6. **Servizi**
7. **Rifiuti**

2. GIOCATORI

- **2 giocatori** o 2 squadre di giocatori.

Si possono anche stampare più copie del gioco e far sfidare più giocatori in contemporanea a rotazione (con avversari sempre diversi) o istituire un torneo.

3. COMPONENTI

- **28 carte memory**
- **1 foglio** per ogni giocatore su cui riporre le coppie e segnare le partite vinte e perse

4. PREPARAZIONE

1. **Mescolate** accuratamente tutte le 28 carte.
2. **Disponete le carte** sul tavolo a faccia in giù, formando una griglia (ad esempio, 4 righe x 7 colonne).
3. **Scegliete il giocatore** che inizierà la partita (es. il più giovane o chi ha visitato una nuova città di recente).

5. SVOLGIMENTO

I giocatori si alternano a turno. Nel proprio turno, un giocatore scopre **due carte** a sua scelta, mostrandole all'avversario.

- **Se le due carte NON formano una coppia (simboli e/o colori diversi):** il giocatore le mostra, ne memorizza la posizione e le ripone a faccia in giù nello stesso punto. Il turno passa all'avversario.
- **Se le due carte FORMANO una coppia (stesso simbolo e stesso colore di sfondo):** il giocatore ha trovato una coppia. La ripone sul proprio foglio. Può giocare un altro turno.

6. REGOLE SPECIALI

- Se un giocatore scopre una coppia **Inefficiente** (sfondo violetto) ma sa che la corrispondente coppia **Virtuosa** (sfondo azzurro) è ancora coperta sul tavolo, può scegliere di **lasciare la coppia inefficiente sul tavolo** (riposizionandola a faccia in giù) per continuare a cercare quella virtuosa nei turni successivi.

Nota: se il giocatore decide di tenere comunque la coppia inefficiente, quella categoria della tua città sarà considerata "da dimenticare"!

7. VINCOLO DI COSTRUZIONE

- Ogni città deve essere composta esattamente da **7 coppie** (una per ogni categoria).
- Non è possibile possedere due coppie della stessa categoria (es. non puoi avere sia le case green sia gli ecomostri).

8. FINE DELLA PARTITA

La partita termina non appena entrambi i giocatori hanno completato la propria città, ognuno con 7 coppie totali (una per ogni categoria del gioco).

I giocatori contano le coppie a sfondo azzurro presenti nella propria città: il giocatore con il maggior numero di coppie virtuose vince la partita e si aggiudica il titolo di miglior urbanista!

CONCLUSIONE

SPUNTI DI RIFLESSIONE FINALE

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

- Se guardi la città che hai costruito, ti piacerebbe viverci?
- Secondo te, nella nostra città reale, quali sono le cose 'azzurre' (belle e che funzionano) e quali quelle 'violetto' (che andrebbero cambiate)?

- Se tu fossi per un giorno il sindaco della città che hai costruito, quale carta violetta decideresti di cancellare per prima?
- Nel gioco vince chi ha più carte azzurre, ma nessuno riesce quasi mai ad averle tutte e sette. Secondo voi, nella realtà, esiste la città perfetta o bisogna sempre scendere a compromessi?
- Abbiamo visto categorie come **Socialità** e **Servizi** insieme a **Energia** e **Rifiuti**. Può una città essere davvero 'green' e tecnologica se poi le persone non hanno spazi per stare insieme o se mancano gli ospedali e le scuole?
- Se un giocatore lascia una carta violetta sul tavolo, quella carta rimane lì e prima o poi un altro giocatore potrebbe essere costretto a prenderla. Questo vi fa pensare a come trattiamo l'ambiente? Gli errori ecologici di oggi, su chi ricadranno domani?
- Guardate la carta **Socialità** virtuosa e quella inefficiente. Nella vostra vita quotidiana, quando sentite che la vostra città o il vostro quartiere è 'violetto' (isolato, freddo) e quando invece è 'azzurro' (accogliente)?
- Mettiamo le due città che avete costruito sul tavolo. Se doveste fare un trasloco adesso, in quale delle due scegliereste di andare a vivere e perché?

MATERIALI DI GIOCO

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

Di fianco a ogni tessera trovi il retro, così da poterlo incollare facilmente sulla carta piegandolo lungo il lato in comune. Si consiglia di plastificare gli elementi di gioco o di stamparli su cartoncino.

Il foglio del giocatore aiuta a tenere traccia delle categorie completate e di quelle mancanti. C'è anche lo spazio per segnare il numero di partite vinte e il numero di partite perse, in caso di torneo o di più giocate.

Buon divertimento!

GIOCATORE:

UNA CITTÀ DA RICORDARE O DA DIMENTICARE?

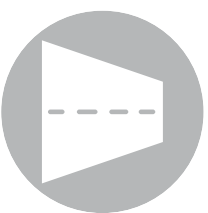
CASE



PARCHI



STRADE



NUMERO PARTITE VINTE

NUMERO PARTITE PERSE

PERSONE



ENERGIA



SERVIZI



RIFIUTI





CASA GREEN



PARCO GIOCHI!



STRADA PER TUTTI



OCCASIONI D'INCONTRO

UNA CITTÀ
DA RICORDARE
O DA
DIMENTICARE?



UNA CITTÀ
DA RICORDARE
O DA
DIMENTICARE?



UNA CITTÀ
DA RICORDARE
O DA
DIMENTICARE?



UNA CITTÀ
DA RICORDARE
O DA
DIMENTICARE?





ECOMOSTRO



PARCO GIOCHI?



STRADA DISSESTATA



NESSUN INVITO



UNA CITTÀ
DA RICORDARE
O DA
DIMENTICARE?



UNA CITTÀ
DA RICORDARE
O DA
DIMENTICARE?

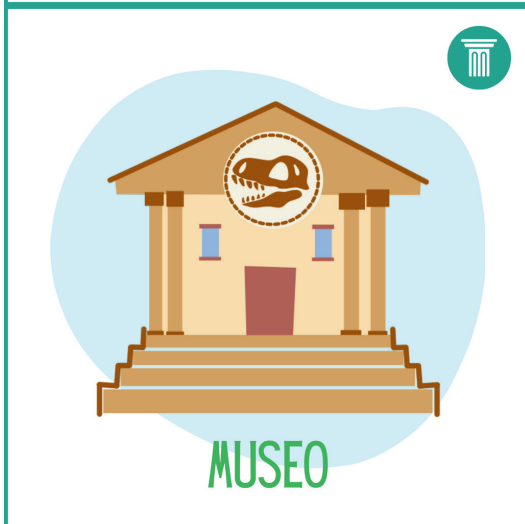
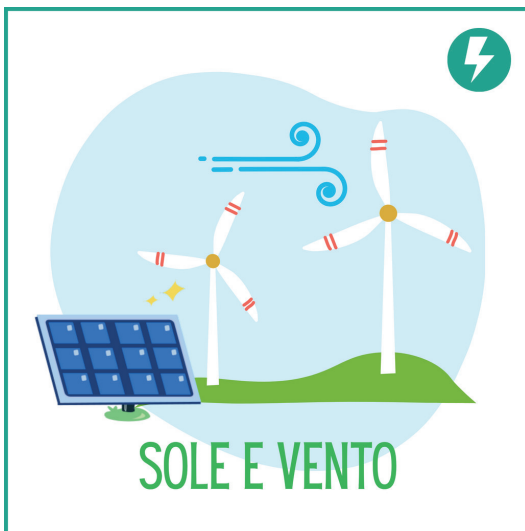


UNA CITTÀ
DA RICORDARE
O DA
DIMENTICARE?



UNA CITTÀ
DA RICORDARE
O DA
DIMENTICARE?





UNA CITTÀ
DA RICORDARE
O DA
DIMENTICARE?

FONDAZIONE
BORGHI FELICI

UNA CITTÀ
DA RICORDARE
O DA
DIMENTICARE?

FONDAZIONE
BORGHI FELICI

UNA CITTÀ
DA RICORDARE
O DA
DIMENTICARE?

FONDAZIONE
BORGHI FELICI



UNA CITTÀ
DA RICORDARE
O DA
DIMENTICARE?



UNA CITTÀ
DA RICORDARE
O DA
DIMENTICARE?



UNA CITTÀ
DA RICORDARE
O DA
DIMENTICARE?

