



WATERGAME

Giocatori: 2-4
Età: 8+
Tempo: 25 - 50 minuti

Autori
 Alberto Segale e Marco Montanari

Disegni
 Pietro Baioni

Nel ventunesimo secolo non è il petrolio a determinare la ricchezza e lo sviluppo di una civiltà. Come si ipotizzava da diverso tempo, è l'acqua ad assumere il titolo di oro blu. Investimenti, speculazioni edilizie, consumo di risorse idriche e sviluppo sostenibile. C'è chi sceglie di gestire in modo oculato le proprie risorse, mentre per altri il solo scopo è costruire. Chi riuscirà per primo a costruire la propria città e al contempo risparmiare più gocce d'acqua?

CONTENUTO

WaterGame è composto da un mazzo azzurro di 20 carte e uno blu di 96 carte, 60 segnalini goccia, 1 carta legenda e il regolamento di gioco.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è costruire la propria civiltà col minor spreco di acqua. La vittoria si determina in punti: ogni **costruzione** ha il valore riportato sulla carta, mentre le **gocce avanzate** valgono 1 punto ciascuna. Le gocce sulle costruzioni giocate come investimento (vedi seguito) non sono conteggiabili (valgono zero).

FINE DELLA PARTITA

Molto importante: il gioco termina quando **finisce** il mazzo delle carte (una stagione) o quando un giocatore **completa** la civiltà composta dalle 5 costruzioni (esclusa la Casa in Classe A+). In ogni caso i giocatori, a turno, completano le proprie mosse (se ne hanno). Se giocate in 3 o 4 la partita termina dopo due stagioni, ovvero rimescolando il mazzo degli scarti una volta. Terminato il secondo mazzo, la partita si conclude (vale sempre la regola che il gioco termina nel momento un giocatore completa la civiltà) e si contano i punti.



PREPARAZIONE

Dividete le carte col retro azzurro da quelle col retro blu e ponete entrambi i mazzi al centro del tavolo.

Le **risorse** iniziali sono contrassegnate dal retro e dal bordo **AZZURRO** e sono:

Pioggia, Bosco, Ghiacciaio, Falda acquifera, Fiume, Mare, Neve e Lago.

Ogni giocatore pesca 4 risorse, le pone di fronte a sé e mette su ciascuna carta i corrispondenti segnalini goccia.

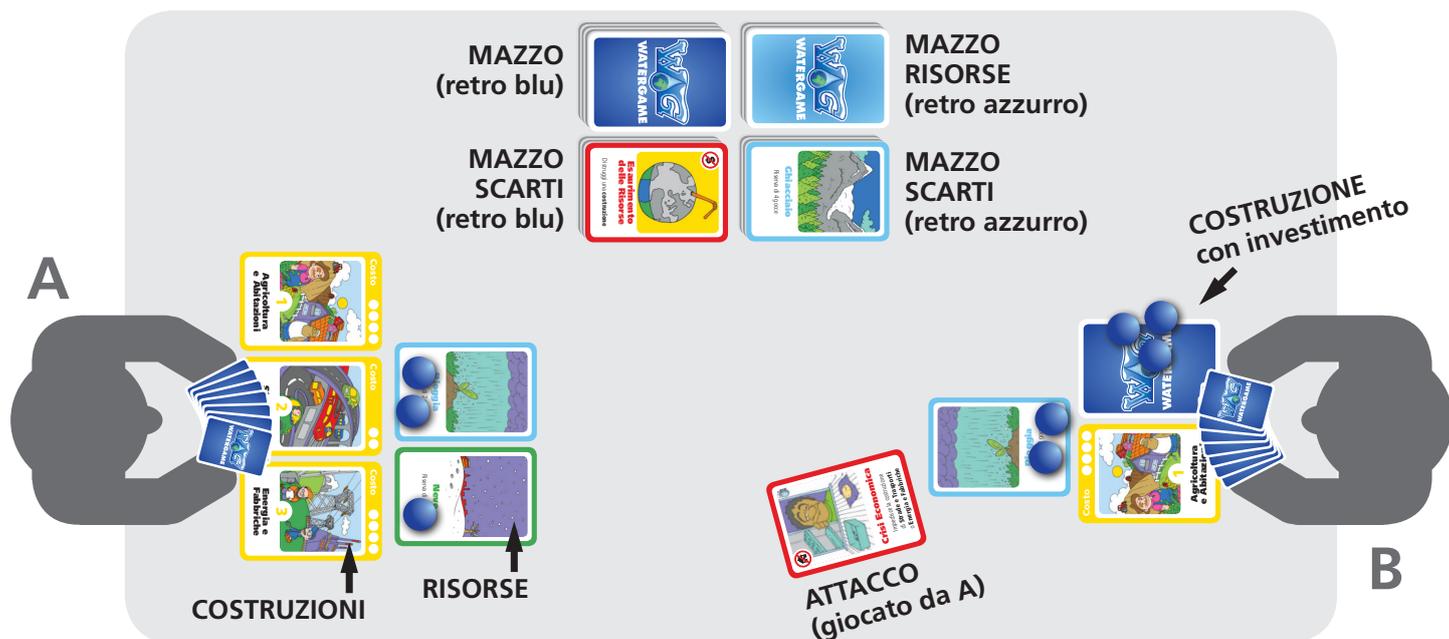
Le altre carte risorsa azzurre servono ancora! Pescatene tante quante sono i giocatori (Es. 2 carte per 2 giocatori, e così via) e fate un mazzo di fianco a quello blu. Le altre rimettetetele nella scatola. Per questa partita non servono.

Ogni volta che utilizzi una goccia, rimuovila dalla carta e mettila al centro del tavolo.

Se esaurisci le gocce di una risorsa **AZZURRA** prendi la carta e mettila nel mazzo degli scarti azzurri.

LE CARTE

Distribuite 7 carte del mazzo blu ad ogni giocatore. All'inizio del tuo turno pesca una carta. **SEMPRE**, anche se hai già 7 carte in mano. **PRIMA** di passare la mano al giocatore successivo puoi **SCARTARE** le carte che non ti occorrono e poi **PESCARRE** tante carte quante te ne servono per arrivare a 7 (fase di reintegro).



TURNO DI GIOCO

Si compone delle seguenti fasi:

1. **Pesca** una carta
2. Fai il tuo **gioco** (**costruire**, **attaccare** o **difendere**)
3. **Scarta** le carte che non ti servono (puoi anche saltare questa fase)
4. **Reintegra**, ovvero pesca tante carte quante te ne servono per averne in mano 7



COSA PUOI FARE NEL TUO TURNO



COSTRUIRE

Spendi le gocce d'acqua per mettere in gioco le **carte costruzione**. L'obiettivo è costruire la civiltà composta dalle cinque costruzioni base, ma puoi averne anche più d'una uguale (Es. Puoi avere in gioco due Agricolture e Abitazioni).
ATTENZIONE: le puoi mettere in gioco SOLO in **ordine numerico** come riportato sulle carte (es. Agricoltura e Abitazioni è la numero 1), quello che noi chiamiamo ordine evolutivo.

Può capitare che tu non abbia in mano le costruzioni nel giusto ordine evolutivo. Non ti preoccupare: le puoi giocare come **investimento**! Metti la costruzione COPERTA di fianco alle altre (se ne hai) e al costo della carta DEVI AGGIUNGERE una goccia. Quando avrai messo giù la costruzione col numero precedente, DOVRAI girare l'investimento e mettere le gocce al centro del tavolo come se fossero spese.
ATTENZIONE: Agricoltura e Abitazioni non può essere giocata come investimento.

La **Casa in classe A+** la puoi giocare quando vuoi dopo che hai messo in gioco scoperta una qualsiasi costruzione. Se una costruzione in gioco **viene distrutta**, devi **ricostruirla** per poter finire la tua civiltà. Facciamo un esempio: se hai in gioco Agricoltura e Abitazioni (n.1), Strade e Trasporti (n.2) e la prima viene distrutta, puoi continuare a costruire dalla 3 in poi, ma per vincere, dovrai rimettere in gioco anche la n. 1.

ATTENZIONE: il viceversa non vale: se nell'esempio ti distruggono Strade e Trasporto (n. 2), non puoi costruire la 3, poiché l'ordine evolutivo non sarebbe rispettato.

Regola speciale per i più piccini: potete costruire anche senza l'ordine evolutivo, a patto che alla fine le mettiate in ordine!

PUNTI VITTORIA: attenzione, ti ricordo che **le gocce sugli investimenti** a fine partita sono **PERSE** e non conteggiabili.



ATTACCARE

Le carte attacco hanno il bordo **ROSSO**.

Nel tuo turno puoi giocare tutti gli attacchi che vuoi.

RICORDA che è l'attaccante che **decide** su chi giocare la carta e che effetto deve avere.

Un paio di particolarità: le carte di solito vengono messe nel mazzo degli scarti (tipo quello di scala 40) subito dopo che le hai usate, mentre ce ne sono alcune che rimangono in gioco finché non vengono annullate da una carta difesa:

- Carte impedisce costruzione (col simbolo in alto a sinistra come in OGM)
- Abuso Edilizio
- Privatizzazione dell'Acqua

Gli attacchi che NON hanno un simbolo in alto a sinistra sono generali e per sapere cosa fanno devi leggere il testo della carta.



DIFENDERTI

Le carte difesa hanno il bordo **BLU**.

Nel tuo turno puoi giocare tutte le difese che vuoi.

Puoi giocare in risposta ad attacchi avversari oppure metterle SCOPERTE di fronte a te (solo quelle col simbolo). Le potrai così utilizzare quando sarà necessario. Attenzione però: ne puoi mettere solo una per SIMBOLO, se vuoi cambiarla con un'altra che hai in mano puoi farlo, ma quella in gioco la devi scartare.

ATTENZIONE, ci sono delle carte (es. Energia Verde) che ti permettono sia di difenderti dagli attacchi sia di guadagnare 2 gocce. DEVI scegliere! Non puoi ottenere tutte e due le cose. In ogni caso dopo che hai utilizzato la carta, devi metterla nel mazzo degli scarti.

COSA PUOI FARE NEL TURNO DEGLI AVVERSARI

Ecco la lista delle azioni che puoi fare:

- **ATTACCARE**
- **DIFENDERTI**
- **GIOCARE CARTE DIFESA SPECIALI** (Es. Riciclaggio Rifiuti, che ti permette di prendere in mano una delle ultime carte scartate)

Tutte le carte giocate nel turno degli avversari, dopo aver esaurito l'effetto, devono essere scartate immediatamente.

COSA NON PUOI FARE NEL TURNO DEGLI AVVERSARI

- Non puoi **COSTRUIRE**
- Non puoi giocare le carte **CATASTROFE**
- Non puoi pescare nessuna carta
- Non puoi mettere in gioco le risorse **VERDI**
- Non puoi mettere in gioco difese **BLU** (le puoi giocare solo in risposta ad attacchi avversari)



CATASTROFI

Le carte Catastrofi hanno il bordo **NERO**.

L'effetto vale su tutti i giocatori, te compreso!

Ti ricordo che sono giocabili solo nel TUO turno di gioco.



NUOVE RISORSE

Nel mazzo sono presenti delle Risorse d'acqua contrassegnate dal bordo **VERDE**.

Sono delle vere e proprie risorse, ma hanno carattere stagionale (tipo gli acquazzoni d'estate). Le puoi mettere in gioco SOLO nel tuo turno.

Quando le metti in gioco poni sopra di esse i segnalini goccia corrispondenti.

Se guadagni altre gocce nel corso della partita (per effetto di una carta blu) aggiungile alle gocce già presenti sulle tue carte risorse. Se non hai risorse lascia le gocce sul tavolo di fronte a te.

MOSSA SPECIALE: SACRIFICA UN INVESTIMENTO

Se hai delle costruzioni **INVESTITE** (coperte sul tavolo e con sopra le gocce) puoi decidere di **sacrificarla** (**mettila nel mazzo degli scarti e le gocce nella risorsa comune**) per fare una delle seguenti azioni:

- pescare una **nuova risorsa** dal mazzo azzurro: mettila in gioco con i corrispondenti segnalini goccia
- ripescare una **costruzione** dal mazzo degli scarti: tienila nella tua mano e giocala quando più ti occorre

ATTENZIONE: non puoi giocare la mossa speciale se il mazzo è finito prima del tuo turno. Dovrai pensarci prima!

**Il giocatore che ha totalizzato più punti VINCE
ma la vera domanda è: vince chi costruisce o chi risparmia?**