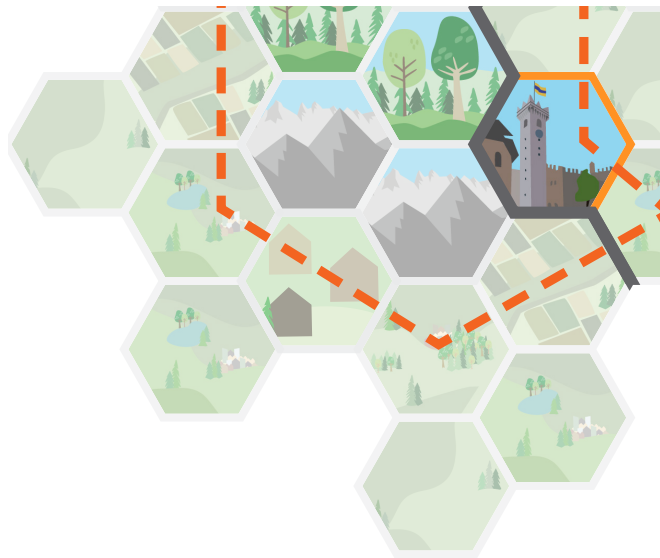
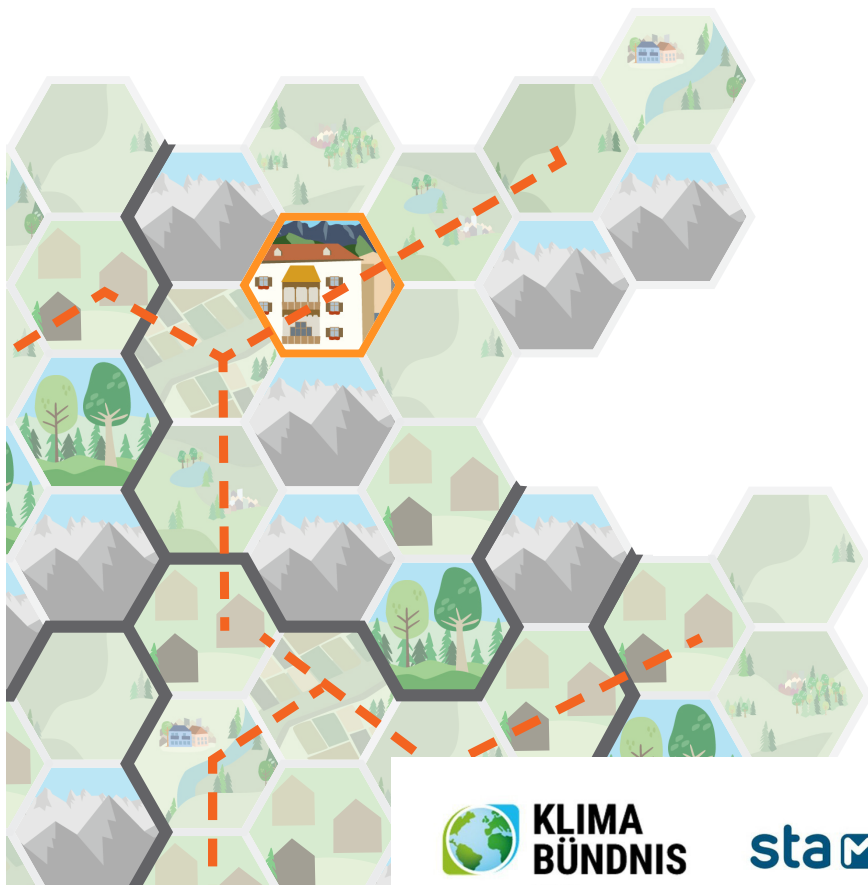


Mobility For Future



MOBILITY



**KLIMA
BÜNDNIS**
TIROL

sta 



 **RMP**
regional
management LAG pustertal

MOBILITY

Pronto per la sfida finale della mobilità? L'Euregio Tirolo-Alto Adige-Trentino è alla ricerca delle menti più brillanti e dei viaggiatori più abili dell'anno! Ogni stagione propone nuove ed entusiasmanti sfide. Riuscirai a diventare il Campione della Mobilità affrontando nel modo più astuto le sfide poste dal territorio e dalle condizioni meteorologiche? Attenzione però: il tuo percorso verso la vittoria ha conseguenze per tutti. Chi pensa soltanto al proprio vantaggio rischia di compromettere il clima per tutti, fino al collasso totale. Accetti la sfida? Muoviti con astuzia e raggiungi la vittoria!

Da 1 a 99 giocatori, dai 12 anni in su (soprattutto, ma non esclusivamente, per l'uso in classe)

OBIETTIVO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è **visitare** strategicamente il maggior numero possibile di **luoghi sulla mappa** durante le quattro stagioni per accumulare **punti vittoria** 🌟. Tra una stagione e l'altra, i punti possono essere investiti in upgrades. La scelta del mezzo di trasporto influenza il clima, che a sua volta modifica le condizioni di viaggio. Vince chi, dopo la quarta stagione, ha ottenuto il maggior numero di punti vittoria senza provocare il collasso climatico. Allo stesso tempo, tutto il gruppo (o classe) deve riuscire a mantenere sotto controllo le emissioni di CO₂ e quindi il clima. In caso contrario, l'intero gruppo perde la partita.

MATERIALI DI GIOCO

- **Per il facilitatore/insegnante:** 1 dado a sei facc; 1 Presentazione PowerPoint per proiettare effetti meteo e timer
- **Per ogni giocatore/giocatrice:** 1 mappa del gioco stampata; (se possibile) 4 penne di colori diversi

PREPARAZIONE

Il facilitatore e tutti i giocatori preparano il materiale davanti a sé. La presentazione PowerPoint viene proiettata per tutti.

Regole generali

- **Tutti i giocatori giocano contemporaneamente** sulla propria mappa personale. I vicini di banco possono **aiutarsi a vicenda** per rispettare le regole e garantire il fair play.
- Un luogo è considerato **visitato** quando viene **raggiunto o attraversato** durante uno spostamento.
- **Segnare** un luogo significa contrassegnare il luogo visitato con un simbolo a penna o pennarello. Si può usare una croce, un cerchio o qualsiasi altro segno riconoscibile. Le marcature dimenticate non possono **mai** essere aggiunte **a posteriori**, a meno che non siano a svantaggio del giocatore: in tal caso devono essere registrate.



SVOLGIMENTO

La partita si svolge nell'arco di **quattro stagioni**. Si inizia in **pri-mavera (in alto a sinistra sulla barra delle stagioni)** con una temperatura di **1,5 °C sulla scala climatica**. Scegli come **casella di partenza** una delle città **capoluogo evidenziate da una cornice: Innsbruck, Bolzano o Trento**, e contrassegnala. Nel corso della partita continuerai sempre i tuoi spostamenti a partire dall'ultima casella raggiunta.



1 FASE OBIETTIVO

Segna **uno** dei **5 obiettivi**. Ogni obiettivo può essere scelto **una sola volta**. Per ogni casella corrispondente all'obiettivo scelto che visiterai nel **corso della relativa stagione**, guadagnerai **punti vittoria**. Le caselle degli altri obiettivi non verranno considerati

 **Visita in città:** 1 punto per ogni casella con il **simbolo della città**.

 **x2 Visita ad amici:** 2 punti per ogni casella con il **simbolo dell'amico/a**.

 **x2 Punto panoramico:** 2 punti per ogni casella con il **simbolo del binocolo**.

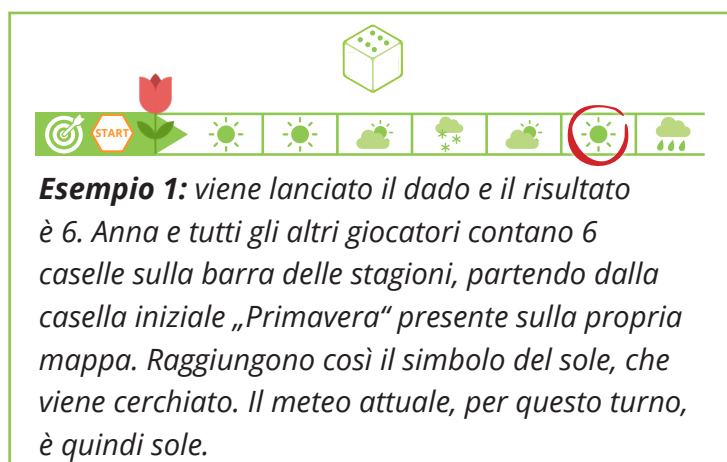
 **x2 Tour Euregio:** 2 punti per distretto visitato (max. 7 distretti, ognuno conteggiato massimo 1 volta. Sono divisi da spesse linee grigie).

 **Escursione:** 1 punto per ogni casella con il **simbolo della montagna o degli alberi**.

2 FASE MOBILITÀ

A DETERMINARE IL METEO

Il **facilitatore lancia il dado** e comunica a **tutti** il risultato. Dalla posizione attuale sulla **barra delle stagioni**, conta il numero di caselle e **segna il simbolo meteo** raggiunto (sole, nuvole, pioggia o neve) determinando il meteo del turno. Il dado serve solo a determinare il meteo (*Esempio 1*).



Esempio 1: viene lanciato il dado e il risultato è 6. Anna e tutti gli altri giocatori contano 6 caselle sulla barra delle stagioni, partendo dalla casella iniziale „Primavera“ presente sulla propria mappa. Raggiungono così il simbolo del sole, che viene cerchiato. Il meteo attuale, per questo turno, è quindi sole.



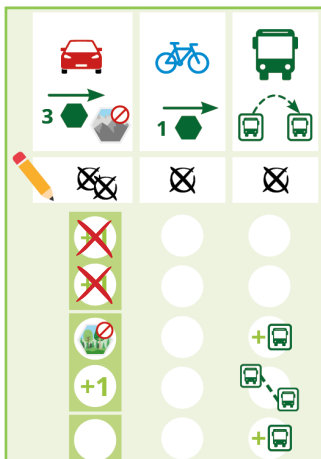
Esempio 2: il meteo attuale è sole e la temperatura si trova al livello 1 (1,5 °C). In queste condizioni, la bicicletta ottiene 1 casella aggiuntiva di autonomia.

Il meteo attuale e il clima influenzano le possibilità di spostamento disponibili in base al tipo di veicolo. Il clima viene rappresentato tramite una **scala di temperatura a 3 livelli** (da 1,5° a +3,5°). Più alto è il livello, più estremi diventano gli eventi meteorologici, che a loro volta influenzano, a seconda del tempo, la mobilità (spiegato nel dettaglio alla fine delle regole del gioco). **Il clima ed il meteo attuale sono sempre uguali per tutte le persone che giocano.** 3

B SCEGLIERE IL MEZZO

A questo punto bisogna scegliere un veicolo per muoversi da una casella all'altra: auto, bici o bus. Ognuno ha i suoi vantaggi e svantaggi. I veicoli si distinguono per **autonomia e bonus**. **Scegli il tuo veicolo per questo turno e segna il prossimo cerchio non ancora segnato (per l'auto, due) nella relativa colonna del veicolo (Esempio 3).** I cerchi così segnati ti danno **bonus** aggiuntivi che puoi usare **solo nel turno attuale**. **Se in un turno segni più bonus, questi si sommano.** Se arrivi alla **fine di una colonna**, ottieni l'ultimo **bonus finale per il resto della partita**.

Mezzo	Autonomia	Bonus
 Auto	3 caselle, ma nessuna casella di montagna (è comunque consentito partire da lì).	Se usi l'auto, segnalo due volte (un blocco) sulla colonna del veicolo : +1 +2 Traffico scorrevole = 1 o 2 caselle in più di autonomia .  Passo di montagna = caselle con montagne percorribili nel turno  Area naturale protetta = in questo turno non puoi attraversare caselle con alberi.
 Bici	1 casella a scelta	+1 +2 Effetto allenamento = 1 o 2 caselle in più di autonomia .
 Bus	Saltare da una fermata all'altra seguendo le linee tratteggiate degli autobus.	+1 +2 Linea Express = 1 o 2 ulteriori fermate percorribili.  Nuova rete = traccia con la tua matita una delle linee di autobus "pianificate" (quelle bianche, tratteggiate e leggermente trasparenti). Da questo momento quella connessione vale come una nuova linea bus e si usa come tutte le altre linee .
		Abitudinario: ottieni l'ultimo bonus raggiunto per quel veicolo e lo mantieni per il resto della partita.



Esempio 3: Anna sceglie l'auto. Segna i primi due simboli non ancora segnati (+1, +1) sulla colonna dell'auto. Anna ottiene quindi 2 bonus e in questa mossa può avanzare di 5 caselle, ma continua a non poter attraversare caselle di montagna.

C SPOSTARSI

AUTO/BICI:

Traccia una **linea continua** dalla casella attuale verso quella successiva, **seguendo le regole del veicolo**. Continua finché la tua **autonomia attuale** (inclusi bonus e upgrades) lo permette. L'autonomia non utilizzata viene persa.

LINEA BUS:

Puoi scegliere l'autobus solo se inizi il turno su una casella con una **fermata**. Con l'autobus  ti **muovi** lungo le linee dell'autobus **tratteggiate a colore pieno, da una fermata alla successiva**, finché l'**attuale autonomia dell'autobus** (+ bonus e upgrades) lo permette. **Segna** solo l'ultima fermata raggiunta e **non tracciare nessuna nuova linea**. Anche le caselle tra le fermate **contano come visitate**. L'autonomia non utilizzata va persa. (Esempio 4).

REGOLE:

TRAFFICO:

Se in **bici** o in **auto** raggiungi o attraversi caselle che hai **già visitato** durante la partita, il tuo turno termina immediatamente lì (a causa del traffico intenso). Questa regola **non vale per gli spostamenti con l'autobus** né per l'incrocio delle linee bus.



PUNTI OBIETTIVI:

Se durante il tuo spostamento raggiungi una delle **caselle con il simbolo della sfida** che hai scelto, segna subito la casella o il simbolo.

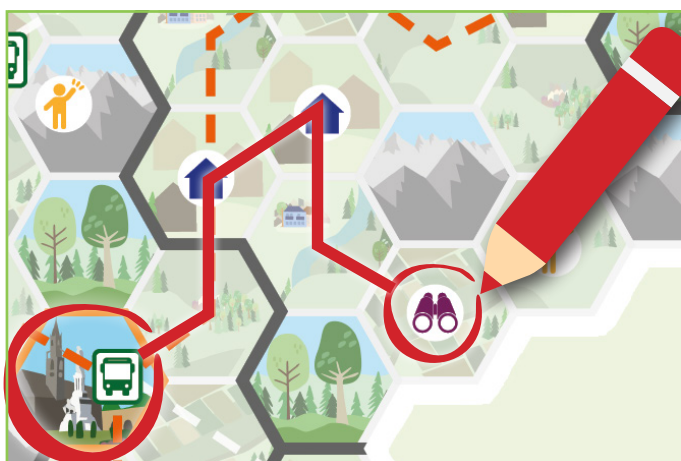
Suggerimento: Per ogni stagione viene usato un colore per avere una panoramica più chiara. Se non hai 4 colori diversi, puoi distinguere gli obiettivi raggiunti per stagione usando simboli diversi: cerchio, triangolo, quadrato, croce.

Se visiti una **casella bonus**, segnala. Queste caselle bonus valgono 2 punti vittoria ciascuna e vengono aggiunte ai tuoi punti alla fine della stagione.



PASSO:

Se non puoi o non vuoi muoverti, salti un turno.



Esempio 4: Anna ora guida l'auto dalla sua casella di partenza a Bolzano per 5 caselle. Durante il percorso attraversa 2 città e un punto panoramico. Quest'ultimo lo segna, perché sta seguendo la sfida "viaggio panoramico".

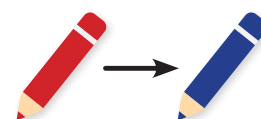
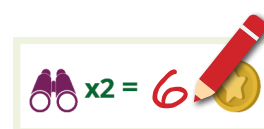
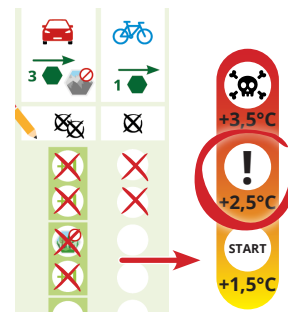
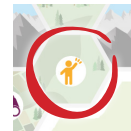
I passaggi da **A** a **C** della fase di mobilità si ripetono finché il risultato del dado supera la fine della stagione. L'ultimo lancio viene annullato e si fa una valutazione intermedia.



Esempio 5: il moderatore di gioco tira un 6. Poiché in questa stagione si potrebbero ancora raggiungere solo 3 caselle meteo, non viene segnato alcun evento meteo e si passa a una valutazione intermedia.

3 VALUTAZIONE INTERMEDIA

- A SOSTA INTERMEDIA:** segna la **casella attuale**, in cui hai terminato il movimento. Da qui continuerai il tuo viaggio nella prossima stagione.
- B CONTROLLO CLIMA:** se in totale (sommando tutte le stagioni già giocate) sulla colonna dell'**auto** hai segnato lo **stesso numero di campi o più rispetto alla bici, alza la mano**. Se la **maggioranza** del gruppo alza la mano, allora la temperatura aumenta **per tutti (!) di un livello**.
Se la temperatura arriva al livello 3 (+3,5°C), il gioco termina subito e tutte le persone perdono insieme.
- C VALUTAZIONE OBIETTIVI:** conta tutte le caselle segnate **in questa stagione** che corrispondono alla sfida scelta. Calcola il risultato e **inserisci i punti nello spazio della sfida**.
Esempio a destra: in questa stagione sono state raggiunte 3 caselle con il simbolo del binocolo. Questa challenge vale doppio (x2), quindi vengono assegnati 6 punti.
- D UPGRADES:** Alla fine di ogni stagione è possibile acquistare **un upgrade**, che entrerà in vigore a partire dalla stagione successiva (vedi spiegazione a pagina 7). Il **costo** degli upgrade (3 punti vittoria ciascuno) viene sottratto dal totale dei punti vittoria **solo al termine della partita**.
- E CAMBIO PENNA:** Se possibile, passa ad un **altro colore** per avere una migliore panoramica degli obiettivi raggiunti.



Poi inizia una nuova stagione con la scelta degli obiettivi.

FINE DEL GIOCO E VALUTAZIONE FINALE

Dopo la **quarta stagione (inverno)** arriva la **valutazione finale**:

Punti vittoria totali =

Somma dei punti vittoria delle sfide

+ Caselle bonus

- Costi di tutti gli upgrades segnati.



Le **caselle bonus** sono caselle isolate con il **simbolo dei punti vittoria**. Ogni casella visitata con questo simbolo dà, alla fine della partita, **2 punti vittoria** aggiuntivi.



Chi ha più punti vittoria vince la partita. In caso di pareggio vince la persona con il miglior bilancio climatico (chi ha usato la bicicletta più spesso rispetto all'auto).

 = 4	 x2 = 6	 x2 =
 x2 = 8	 = 7	= 21
 = 2	 = 6	

Esempio 6: Anna ha visitato, nelle quattro stagioni, 4 città, 3 punti panoramici (x2), 7 caselle bosco/montagna e ha attraversato 4 distretti (x2). Ha inoltre raggiunto 1 casella bonus (+2). Ha acquistato 2 potenziamenti (-6). Alla fine, Anne ha totalizzato 21 punti.

SPIEGAZIONE DELL'EFFETTO CLIMA

 con la bici hai **1 ulteriore** casella di autonomia.

 **non puoi usare** i mezzi barrati.

 se entri in **città**, **termini** lì immediatamente **il turno**.

 in questo turno puoi avanzare di una **fermata aggiuntiva**.

 hai una casella di **autonomia in meno** con la macchina

SPIEGAZIONE DEGLI UPGRADE

Un upgrade costa sempre **3 punti vittoria**, che vengono sottratti solo **al termine della partita** durante il conteggio finale. Una volta „acquistato“ un upgrade, puoi utilizzarlo in ogni turno successivo. Dopo ogni stagione è possibile acquistare un solo upgrade.

3 



E-Bike = con questa bici hai **sempre +1 casella di autonomia in più**.



Abbigliamento da pioggia = la pioggia non ha alcun effetto sulla bicicletta.



Rete di piste ciclabili = in bici puoi **ignorare la regola del traffico** e pedalare anche su caselle già visitate.



Autobus elettrici = quando scegli il bus, segni **sempre 2 spazi** sulla colonna del bus.



Macchine elettriche = quando scegli la macchina, segni **solo 1 spazio** sulla colonna della macchina.



Rotatoria = con l'auto puoi **ignorare la regola del traffico** e continuare anche su caselle già visitate.



Spazzaneve = la neve non ha alcun effetto su auto e autobus.



Euregio-Pass = con il bus puoi avanzare sempre di una **fermata aggiuntiva**.

GIOCARRE DA SOLI

Puoi giocare a MOBILITY anche da solo/a.

Se alla fine di una stagione hai utilizzato l'auto lo stesso numero di volte o più spesso della bicicletta, la temperatura aumenta.

Annota i punti vittoria ottenuti al termine della partita e prova a superare il tuo punteggio nella partita successiva!

The image displays a detailed board game layout. At the top, a horizontal bar contains various weather icons (sun, clouds, rain, snow) and a 'START' button. The main area is a large hexagonal grid map with a central path of orange dashed lines. The map is populated with icons representing different locations and resources: houses, trees, mountains, rivers, and various vehicles (buses, cars, bicycles). A central orange hexagon contains a building icon. To the right of the map, there are several tables and sections:

- Top Right Table:** A table with three columns. The first column has a 'STOP' sign icon. The second column has a car icon, a bicycle icon, and a bus icon. The third column has a car icon, a bicycle icon, and a bus icon. Below these are three rows of icons: a car, a bicycle, and a bus. The bottom row shows a car icon, a bicycle icon, and a bus icon.
- Score Table:** A table with three columns. The first column has a car icon, a bicycle icon, and a bus icon. The second column has a car icon, a bicycle icon, and a bus icon. The third column has a car icon, a bicycle icon, and a bus icon. The bottom row shows a car icon, a bicycle icon, and a bus icon.
- Bottom Right Table:** A table with three columns. The first column has a car icon, a bicycle icon, and a bus icon. The second column has a car icon, a bicycle icon, and a bus icon. The third column has a car icon, a bicycle icon, and a bus icon. The bottom row shows a car icon, a bicycle icon, and a bus icon.

At the bottom left, there is a vertical bar with a 'START' button and a 'STOP' button. The bar contains a car icon, a bicycle icon, and a bus icon. The bottom right corner features a 'START' button and a 'STOP' button. The entire layout is framed by a border of weather icons and a 'START' button.