

MISFATTO SOTTO IL SOLE

REGOLAMENTO DEL GIOCO DI SOCIETÀ

SCENARIO DI PARTENZA E SCOPO DEL GIOCO

È una giornata d'estate e i **6 personaggi** del gioco si trovano in una spiaggia dell'area di Capo Carbonara. Nell'ora più calda del pomeriggio, quando tutti sonnecchiano sotto l'ombrellone, **uno dei 6** ne approfitta per abbandonare di nascosto **un oggetto dannoso** in uno dei 9 scenari naturali del gioco. Lo scopo del gioco è **scoprire chi ha compiuto il misfatto, con quale oggetto e in quale luogo**.

GIOCATORI

Si gioca con un minimo di 3 e un massimo di 6 giocatori.

TABELLONE

Per giocare si utilizza il tabellone raffigurante i luoghi del misfatto.

COSA OCCORRE PROCURARSI, PRIMA DI COMINCIARE IL GIOCO

- 2 dadi a 6 facce
- 1 comune mazzo di carte
- 6 piccoli oggetti (pedine/personaggio)
- matite o penne
- 6 monete di taglio differente (pedine/oggetto)
- 1 busta da lettera (piccola)
- fogli di carta

PERSONAGGI

I personaggi del gioco sono 6. Ogni giocatore deve scegliere un personaggio.

• PEDINE/PERSONAGGIO

Ciascun personaggio dovrà essere rappresentato da una "pedina" costituita da un piccolo oggetto di uso comune che i giocatori potranno facilmente recuperare in casa (tappi di bottiglia, gomme da cancellare, chiavi ecc.). Le pedine hanno lo scopo di consentire ai giocatori di muovere i propri personaggi sul tabellone, quindi dovranno avere le dimensioni, grosso modo, di una casella.

• CARTE/PERSONAGGIO (pedine e carte/oggetto)

Per giocare occorre che ciascuno dei personaggi in gioco sia rappresentato anche da una carta da gioco. Ecco le corrispondenze tra personaggi e carte da gioco.

PERSONAGGI E CARTE DA GIOCO



OGGETTI DEL MISFATTO (pedine e carte/oggetto)

Il nemico dell'ambiente compirà sempre il suo misfatto gettando uno dei sei "oggetti dannosi" previsti dal gioco in uno dei 9 scenari naturali. Come per i personaggi, ciascuno di questi sei oggetti deve essere rappresentato da una pedina e da una comune carta da gioco. In questo caso, le pedine saranno costituite da 6 monete di taglio differente, che tutti possono facilmente recuperare in casa. Ecco le corrispondenze tra oggetti, monete-pedina e carte da gioco.

OGGETTI + MONETE + CARTE DA GIOCO



SCENARI NATURALI (carte/ambiente)

I 9 scenari ambientali in cui il nemico dell'ambiente può compiere il suo misfatto sono rappresentati dalle carte da gioco che vanno dall'Asso al 9 di cuori. Le corrispondenze tra i luoghi e le carte, sono chiaramente indicate dalle immagini sul tabellone.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Ciascun giocatore sceglie il proprio personaggio tra i 6 personaggi raffigurati nella parte centrale del tabellone. I giocatori posizionano la propria pedina-personaggio sulla casella contraddistinta dal nome del proprio personaggio, che rappresenta il punto di PARTENZA.
2. Se al gioco partecipa un numero di giocatori inferiore a 6, bisogna comunque mettere sulle rispettive caselle di PARTENZA le 6 pedine, ciascuna in rappresentanza di uno dei 6 personaggi. Infatti anche i "personaggi senza giocatore" possono essere coinvolti nel misfatto e, quindi, fanno parte dell'elenco dei sospettati.
3. Mettete le 6 monete-pedina che rappresentano i 6 oggetti del misfatto in 6 diversi scenari naturali, scegliendo a vostro piacimento tra i 9 disponibili.
4. Mettete la "busta del misfatto", vuota, al centro del tabellone.
5. Dividete le carte in 3 mazzi: quello dei sospettati, quello degli oggetti del misfatto e quello degli scenari naturali. Mescolate separatamente ciascun mazzo, e appoggiatele a faccia in giù accanto al tabellone. A questo punto, facendo attenzione che nessuno (inclusi voi) le possa vedere, prendete la prima carta di ciascun mazzo e infilatela nella "busta del misfatto". Ora la busta contiene le risposte alle 3 fondamentali domande del gioco: chi è il colpevole? Dove ha commesso il misfatto? Di quale oggetto si è servito?
6. Mescolate tra loro tutte le carte rimaste e distribuitele a faccia in giù ai giocatori, una per volta, in senso orario (non importa se qualche giocatore ne riceve più degli altri). Osservate le vostre carte, senza mostrarle agli altri giocatori: essendo nelle vostre mani, sicuramente non possono trovarsi anche nella "busta del misfatto", per cui è facile dedurre che quei personaggi, quegli oggetti e quei luoghi non hanno nulla a che vedere con il misfatto commesso sotto il sole!
7. Prendete ciascuno un foglietto di carta e cominciate ad annotare le vostre osservazioni, le vostre ipotesi e le vostre conclusioni, sempre senza far vedere nulla agli altri giocatori che, insieme a voi, partecipano all'indagine. Naturalmente, comincerete segnando i personaggi, gli oggetti e i luoghi che corrispondono alle carte che avete in mano.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La Signora Barbalunga parte sempre per prima, poi il gioco prosegue in senso orario. Al proprio turno, ciascuno dei giocatori muove la propria pedina-personaggio lanciando i dadi o, se si trova in uno degli scenari naturali ai 4 angoli del tabellone, sfruttando uno dei passaggi diretti. Ciascuno, a ogni turno, deve cercare di raggiungere un luogo diverso per poter formulare un'ipotesi.

IL LANCIO DEI DADI

Lanciate i dadi e muovete la vostra pedina-personaggio di un numero di caselle pari o inferiore al punteggio totale ottenuto.

- Potete muovervi in orizzontale o in verticale, ma MAI in diagonale.
- Nel corso di ciascun vostro turno di gioco, potete cambiare direzione tutte le volte che volete, ma non potete passare per due volte nella stessa casella.
- Non potete fermarvi o passare attraverso una casella che sia già occupata dalla pedina di un altro personaggio.

I PASSAGGI DIRETTI

Gli scenari naturali che si trovano agli angoli opposti del tabellone, sono collegati tra loro da passaggi diretti. Se vi trovate in uno di questi 4 luoghi all'inizio del vostro turno di gioco, avete la possibilità (se lo desiderate) di utilizzare uno di questi passaggi diretti, invece di tirare i dadi. Se decidete di muovervi attraverso un passaggio diretto, questa sarà la vostra mossa per quel turno di gioco.

COME ENTRARE E COME USCIRE DAI 9 SCENARI NATURALI

Per raggiungere uno dei 9 scenari naturali del gioco, oppure per andarsene, potete muovervi normalmente attraverso il "passaggio di ingresso", oppure utilizzare attraverso un passaggio diretto. Ricordate comunque che non è consentito passare attraverso un "passaggio di ingresso" che è bloccato dalla pedina-personaggio di un altro giocatore, sia che vi troviate all'interno sia che vi troviate all'esterno dello scenario naturale.

LA FORMULAZIONE DELLE IPOTESI

Quando avete finalmente raggiunto uno dei 9 scenari naturali, potete formulare un'ipotesi: dovrete cercare di scoprire quali sono le 3 carte contenute nella "busta del misfatto", procedendo via via per esclusione. Prima di formulare un'ipotesi, trasferite nell'ambiente naturale in cui siete appena entrati la pedina di uno dei sospettati e la moneta corrispondente a uno dei 6 oggetti del misfatto. A questo punto potrete lanciare la vostra ipotesi, dicendo che il misfatto potrebbe essere stato compiuto in quell'ambiente dove vi trovate, da quel personaggio e con quell'oggetto del misfatto che avete trasferito lì dentro con voi.

Esempio: la Signora Barbalunga giunge nella DUNA n.1. Come prima cosa, sposta nella DUNA n.1 la pedina-personaggio di un altro giocatore, il Signor Nottèri, e la moneta da 50 centesimi, che corrisponde alla crema solare avariata. Infine dice, ad alta voce:

"Il misfatto potrebbe essere stato compiuto dal Signor Nottèri, nella DUNA n.1, con l'abbandono nell'ambiente della crema solare avariata". Quando formulate un'ipotesi, dovrete obbligatoriamente trovarvi nell'ambiente naturale che citate. Ricordatevi sempre di prendere in considerazione tutti i personaggi, inclusi voi stessi, e tutte le pedine-personaggio presenti in gioco, anche se non appartengono a nessuno degli altri giocatori. Potete formulare una sola ipotesi per turno.

I personaggi e gli oggetti del misfatto che vengono spostati in uno scenario naturale NON devono ritornare nella posizione in cui si trovavano in precedenza. Non c'è limite massimo al numero di sospettati e di oggetti del misfatto che possono trovarsi contemporaneamente in uno stesso scenario naturale. Se il sospettato "convocato" in uno scenario naturale è il vostro personaggio, nel corso del vostro turno di gioco successivo potete lanciare i dadi per uscire da quello scenario oppure formulare a vostra volta una nuova ipotesi, relativamente allo stesso scenario, senza bisogno di lanciare i dadi.

COME PROVARE CHE UN'IPOTESI È FALSA (O VERA)

Subito dopo che avete formulato la vostra ipotesi, sta agli altri giocatori (a turno) dimostrare che essa è falsa. Il primo è il giocatore alla vostra sinistra: egli dovrà guardare le proprie carte per vedere se tra di esse vi è una delle 3 carte che avete appena nominato.

- Se questo giocatore possiede una delle 3 carte appena citate, è obbligato a mostrarla, ma solo a voi, senza far vedere nulla agli altri giocatori. In questo modo termina il vostro turno.
- Se questo giocatore possiede più di una delle carte menzionate nella vostra ipotesi, potrà scegliere quale mostrarvi (ma SEMPRE e SOLO UNA) con le stesse modalità e avvertenze del punto precedente.
- A questo punto il vostro turno è concluso.
- Se, infine, questo giocatore non ha neppure una delle carte che avete chiamato, spetta al giocatore successivo (procedendo verso sinistra) dimostrare che la vostra ipotesi è falsa.

Se un giocatore vi mostra una delle carte che avete nominato, questa è la prova evidente che quella carta NON si trova nella "busta del misfatto" e che la vostra ipotesi non era corretta. Segnate sul vostro foglietto quanto avete scoperto, e il turno passa al giocatore successivo.

Se nessuno degli altri giocatori può dimostrare che la vostra ipotesi è falsa, potete scegliere se terminare il vostro turno di gioco oppure se procedere a formalizzare immediatamente un'accusa.

LA FORMALIZZAZIONE DI UN'ACCUSA

Quando pensate di aver scoperto quali sono le 3 carte contenute nella "busta del misfatto", potete, al vostro turno successivo, formalizzare un'accusa citando i 3 elementi che rispondono alle 3 domande del misfatto. A differenza delle ipotesi, le accuse possono essere formulate ovunque: il vostro personaggio può trovarsi in un altro scenario o in una delle caselle del percorso. La formula rituale è la seguente: "Io accuso formalmente (NOME DEL SOSPETTATO) di aver commesso il misfatto ai danni dell'ambiente naturale dell'area di Capo Carbonara, nello scenario naturale denominato (NOME DELLO SCENARIO NATURALE), abbandonando nell'ambiente (NOME DELL'OGGETTO DEL MISFATTO)". Subito dopo, senza farvi vedere da nessuno, guardate con attenzione le carte che si trovano nella "busta del misfatto".

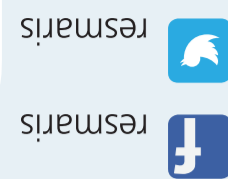
Nota importante: nel corso di una partita è possibile formalizzare UNA SOLA ACCUSA.

Se anche una sola carta di quelle che avete menzionato non si trovasse nella "busta del misfatto", l'accusa che avete formalizzato non è corretta.

Senza farle vedere agli altri giocatori, rimettete le 3 carte nella busta. A questo punto non potete più fare altre mosse, formulare delle ipotesi o formalizzare delle accuse nel corso della stessa partita. Se la vostra pedina-personaggio dovesse ostacolare il passaggio di ingresso di uno scenario naturale, spostatela all'interno. Anche se non avete più la possibilità di vincere la partita, continuate a giocare, dimostrando (se possibile) che le ipotesi formulate dagli altri sono false e mostrando loro le carte che avete in mano quando vengono citate, secondo le regole viste nei punti precedenti. Gli altri giocatori possono "convocare" la pedina del vostro personaggio per formulare le proprie ipotesi o formalizzare nuove accuse.

VITTORIA!

Se, al contrario, la vostra accusa è corretta, e tutte e 3 le carte citate si trovano nella "busta del misfatto", avete brillantemente risolto il caso e vinto la partita. Mettete sul tabellone le 3 carte a faccia in su, in modo che tutti gli altri giocatori-detective le possano vedere.



resmaris
resmaris
info@resmaris.eu
www.resmaris.eu



Università degli Studi di Cagliari
Centro Conservazione Biodiversità (CCB)
www.ccb-sardegna.it • ccb@unica.it

Associazione per la Cooperazione Transregionale,
Locale ed Europea
www.tecla.org • segreteria@tecla.org

TECLA

Area Marina Protetta Capo Carbonara
Comune di Villasimius (Ente Gestore)
www.ampcapocarbonara.it • resmaris@ampcapocarbonara.it

ASSOCIATI BENEFICIARI

BENEFICIARI ASSOCIATI

Provincia di Cagliari - Settore Tutela Ambiente
www.provincia.cagliari.it • resmaris@provincia.cagliari.it

COORDINATORE BENEFICIARI

BENEFICIARI ASSOCIATI

MISFATTO SOTTO IL SOLE

REGOLAMENTO DEL GIOCO DI SOCIETÀ



GINEPRO
COCCOLONE
Juniperus macrocarpa



CHE COS'È IL PROGETTO RES MARIS

RES MARIS è un progetto per la conservazione e il recupero degli ecosistemi marini e terrestri nella vasta area geografica chiamata "Isola dei Cavoli, Serpentara, Punta Molentis e Campulongu".

L'Unione Europea ha riconosciuto il grande valore naturalistico e ambientale di questo territorio e, per questo motivo, lo considera un **Sito di Importanza Comunitaria (SIC)**.

Il SIC dove si svolge il progetto coincide in massima parte con i confini dell'Area Marina Protetta Capo Carbonara. Al suo interno ci sono tre Zone di Protezione Speciale (ZPS): "Isola di Serpentara", "Isola dei Cavoli" e "Capo Carbonara e stagno di Notteri - Punta Molentis".

L'Unione Europea contribuisce alla riuscita del progetto RES MARIS con un programma chiamato LIFE+.

GLI HABITAT DA PROTEGGERE

Un habitat è un ambiente naturale con specifiche condizioni fisiche che consentono la vita di specie animali e vegetali. Nel SIC sono presenti numerosi habitat che l'Unione Europea ha deciso di proteggere. Tra questi, RES MARIS ne prende in considerazione tre definiti **prioritari** per la loro importanza e perchè rischiano di scomparire; pertanto, devono essere tutelati. Ecco quali sono:

1. Il primo si trova in mare e si chiama **Praterie di posidonia**. La posidonia è una pianta marina; tantissime persone l'hanno vista mille volte, anche se non conoscono ancora il suo vero nome: *Posidonia oceanica*, specie che vive solo nel Mar Mediterraneo.
2. Il secondo si trova a terra e il suo nome è **Dune costiere con ginepri**.
3. Anche il terzo si trova a terra e si chiama **Dune con foreste di pini**. Il secondo e il terzo habitat rappresentano una grande ricchezza per molte spiagge del SIC, perché ospitano specie animali e vegetali molto preziose per l'equilibrio naturale delle nostre coste.

I RISCHI PER L'AMBIENTE

Gli habitat prioritari del SIC sono in equilibrio molto fragile. Per mantenere questo equilibrio bisogna vigilare e attuare una serie di buoni comportamenti.

I rischi maggiori sono dovuti alle attività umane. Questi rischi diventano più alti nei mesi estivi, quando molte più persone frequentano le spiagge e il mare.

- **Praterie di posidonia.** I rischi per questo habitat derivano dal traffico delle barche, dagli scarichi, dalla pesca a strascico e dagli ancoraggi liberi. Tutte queste fonti di disturbo possono trasformarsi in danni veri e propri per l'habitat. In particolare, le ancore e le reti a strascico creano solchi nelle praterie di posidonia che favoriscono l'invasione da parte di **alghe aliene**, cioè di alghe che provengono da altri mari e che possono danneggiare le specie originarie del

Mar Mediterraneo, fino a causarne la scomparsa. Alcune di queste alghe aliene sono molto invasive ed appartengono al genere "Caulerpa".

- **Ginepri e pinete (habitat delle dune).** L'attraversamento continuo e senza regole delle dune per raggiungere le spiagge, tra le più belle e frequentate della costa sud orientale della Sardegna, provoca un degrado di questi habitat e delle stesse spiagge, impedendo alle piante di crescere ed espandersi. Questo può favorire lo sviluppo delle piante aliene invasive, cioè di quelle specie vegetali che non appartengono ai nostri territori e che possono danneggiarne gli habitat e comprometterne l'equilibrio. Tra le piante invasive più dannose per le nostre dune ci sono l'agave, l'acacia e il fico degli ottentotti.

SALVIAMO GLI HABITAT

Per proteggere questi habitat e mantenere o ricostruire i fragili equilibri tra le specie animali e vegetali che vi dimorano, occorre che tutti diano una mano: i Comuni, le scuole, gli abitanti del luogo, i visitatori di passaggio e i turisti.

Cosa si può e cosa si deve fare per evitare la scomparsa degli habitat prioritari?

- **NON ABBANDONARE** nessun tipo di rifiuto sia a terra che a mare.
- **NON ANCORARSI** sulla prateria di posidonia.
- **UTILIZZARE** i centri di raccolta presso i porti per eliminare le acque di scarico delle imbarcazioni (non devono essere scaricate in mare vicino alle coste).
- **NON ABBANDONARE** nell'ambiente i resti delle potature di piante invasive come l'agave, l'acacia e il fico degli ottentotti.
- **NON COLTIVARE** piante aliene invasive nei propri giardini, orti o terreni.



GLI INTERVENTI PREVISTI

Uno degli interventi fondamentali del progetto RES MARIS è **l'eliminazione e il controllo** delle specie aliene invasive, a mare e a terra. Per raggiungere l'obiettivo di mantenere in equilibrio gli habitat prioritari, il progetto prevede di:

- **ripopolare** gli habitat, ciascuno con le proprie specie vegetali caratteristiche che oggi sono in pericolo, in modo da ricostruire le condizioni naturali e favorirne lo sviluppo;
- **posizionare** strutture di ormeggio fisse per le imbarcazioni, in modo da ridurre i danni delle ancore nelle aree più fragili dove si sviluppa la posidonia.

IL CONTROLLO

Per rendere efficaci gli interventi previsti dal progetto RES MARIS, sarà fondamentale il controllo attento e costante degli habitat prioritari per assicurarsi che:

- il livello delle condizioni naturali di equilibrio si stia ristabilendo;
- le specie vegetali aliene si siano ridotte o siano state sostituite dalla vegetazione locale (autoctona).

TRE BUONI CONSIGLI PER GRANDI E BAMBINI

- **RISPETTA E AMA** l'ambiente naturale in cui ti trovi.
- **USA LA TESTA** prima di fare qualsiasi cosa che possa provocare un danno all'ambiente naturale.
- **PENSA AL TUO FUTURO** e a quello dei bambini che nasceranno dopo di te.

LA DURATA DEL PROGETTO

Il progetto RES MARIS è partito nel mese di giugno 2014 e si concluderà nell'estate del 2018.

IL SITO INTERNET

Visita il sito internet del progetto su www.resmaris.eu