



# IL GIOCO PER DIVENTARE AMICO DEL MONDO INTERO

ISPIRATO DA PAPA FRANCESCO

## COSA C'È NELLA SCATOLA?

- 1 Dado
- 5 Personaggi segnaposto raffiguranti un abitante per ogni continente
- 60 Carte Risorsa (10 per tipo)
- 6 Carte Cooperazione (praticamente un jolly)
- 1 Mazza di carte "Chi se lo aspettava...?!"
- 30 Gettoni dall'amicizia tra i popoli (5 per continente, più la scorta)

## IN QUANTI SI GIOCA?

Da due a cinque persone.

## I SEGNAPOSTO

Ogni giocatore è abitante di un continente. Ha un segnaposto da usare per collocarsi sul percorso del gioco. Attenzione al colore:

- **Africa** -> Verde
- **America** -> Rosso
- **Asia** -> Giallo
- **Europa** -> Blu
- **Oceania** -> Arancione

## COSA DEVO FARE?

Lo scopo del gioco è diventare amico di tutto il mondo. Vince chi conquista i Gettoni dell'Amicizia di tutti i continenti più una Carta Cooperazione.

## PREPARATI...

All'inizio a ogni giocatore vengono distribuite dalla banca etica mondiale, in modo casuale dal mazzo, delle "carte risorsa" (il numero viene calcolato in base a quanti sono i giocatori).

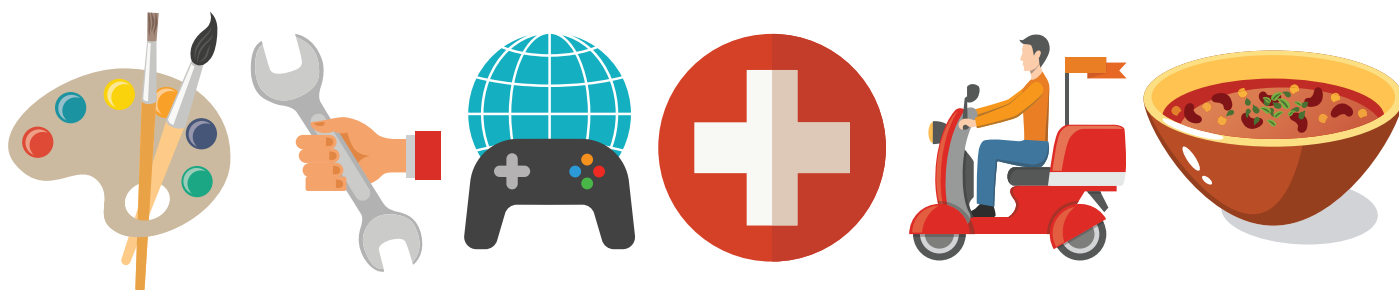
Le Carte Risorsa (sfondo rosso) sono di 6 tipologie: cibo, tecnologia, arte e cultura, forza lavoro, medicina, mezzi di trasporto.

2 giocatori 10 carte risorsa  
3 giocatori 8 carte risorsa  
4 giocatori 6 carte risorsa  
5 giocatori 4 carte risorsa

Le Carte Cooperazione (sfondo blu) sono depositate presso la Banca Etica Mondiale.



**San Filippo Neri**  
ORATORIO NEMBRO



### SI COMINCIA!

Ogni giocatore tira il dado, inizia chi ottiene il numero più alto.

Partendo dalla casella del via, "APRI IL CUORE", ogni giocatore a turno muove il proprio personaggio-segnaposto lungo il percorso in base al punteggio ottenuto con il dado.

Attraverso il colore della casella, il giocatore vede in quale continente è capitato e legge la situazione in cui viene coinvolto.

Se è in possesso della carta risorsa richiesta la cede per dare il proprio contributo.

Nel caso non l'avesse ha due possibilità:

- Restare fermo un giro, donando il proprio tempo
- Contrattare con il rappresentante dell'altro continente uno scambio utile ad entrambi adeguatamente motivato (es. anziché la carta cibo che non possiedo posso proporre la carta trasporti perché potrebbe essere utile a...). Il giocatore dell'altro continente è libero di accettare o rifiutare lo scambio.

Se non ci sono giocatori per ogni continente e si capita sulla casella di un continente senza rappresentante si legge la situazione e si consegna la carta risorsa alla Banca Etica.

### CASELLA AMICIZIA

Sali su questa casella e diventi amico del continente che rappresenta. Ti viene consegnato il gettone amicizia di quel territorio.

### SONO A CASA

Se tirando il dado ci si ferma sulla casella del proprio continente, si deve donare alla Banca Etica Mondiale una carta risorsa a propria scelta in segno di responsabilità.

### PASSAGGIO DAL VIA

Ad ogni passaggio dalla casella "Apri il cuore" la Banca Etica Mondiale ti dona una carta risorsa (pesca dal mazzo)

### GETTONE AMICIZIA

La prima volta che capiti sulla "casella amicizia" di un continente ritira dalla Banca Etica il rispettivo gettone dell'amicizia.

### AL POLO SUD

Se il giocatore capita su questa casella ha sbagliato strada...! Resta fermo un giro a far compagnia ai pinguini.

Se ha fretta e vuole uscire senza perdere tempo può:

- Lanciare il dado e uscire facendo un punteggio pari o superiore a 4
- Donare alla Banca Etica due carte risorsa a sua scelta.

### BANCA ETICA MONDIALE

Se il giocatore capita su questa casella e possiede 6 differenti Carte Risorsa, le può versare alla Banca Etica per ottenere in cambio una Carta Cooperazione (questo scambio può avvenire solo una volta ad ogni partita per ogni giocatore).

### CARTA COOPERAZIONE

Questa carta è determinante per la vittoria, ciascuno ne dovrà possedere una.

### CHI SE LO IMMAGINAVA...?!

Ci sono due caselle con il simbolo "?!". Se si capita qui, si estrae dall'apposito mazzo una carta che dice il da farsi. Ci sono situazioni impreviste che mettono alla prova oppure che portano delle belle sorprese. Se non si trova una soluzione ai problemi si resta fermi un turno per dare una mano a chi ne ha bisogno.

