



COME SI GIOCA

I giocatori si sforzano di ridurre la propria impronta di carbonio e il consumo di energia a livelli sostenibili, mantenendo nel contempo uno stile di vita confortevole.

All'inizio, a ciascun giocatore vengono assegnati 30 "Energy Credits". Quando avanzate tirando il dado, atterrate su uno "spazio" dove succede qualcosa. Se è uno spazio "**Sfida**", dovete affrontare una sfida che rappresenta crediti energetici. Se vincete la sfida, guadagnate crediti, se perdete dovete restituire i crediti che avete già. Se è uno spazio "**Evento**", qualcosa può accadere a voi: guadagnare crediti, perderne, rimanere bloccati per uno o due turni, ecc. Se atterrate su una casella "**Innovazione**" guadagnate 2 crediti e avete la possibilità di tirare il dado ancora una volta.

1

Il tabellone è composto da 40 caselle. I giocatori avanzano del numero di caselle indicato dal lancio di un singolo dado. Quando raggiungono la quarantesima casella, ricominciano dall'inizio. Il gioco dura un'ora. Alla fine del tempo stabilito, il giocatore con il maggior numero di crediti energetici vince.



2

Ogni giocatore posiziona il proprio segnalino sulla casella di partenza.



4

Se un giocatore atterra su una casella "**SFIDA**", deve affrontare e rispondere correttamente alla domanda. Se risponde correttamente, guadagna crediti; se risponde in modo errato,

3

I giocatori si alternano nel lanciare il dado e muovono il loro segnalino in avanti di un numero pari a quello mostrato sul dado.

5

Se un giocatore atterra su una casella "**EVENTO**", deve accettare il destino che gli è riservato.

6

Se un giocatore atterra su una casella "**INNOVAZIONE**", guadagna 2 crediti e ha la possibilità di tirare il dado ancora una volta...



SOLAR

Adult education and sustainable practices:
Sun's light and heat as renewable energy sources

COME SI GIOCA



Stampa il tabellone
Stampa 200 crediti
Stampa 30 carte sfida
Stampa 20 carte evento
Stampa 1 carta innovazione

CARTA EVENTO

Se un giocatore finisce su uno spazio "**Evento**", deve accettare il proprio destino.

CARTA INNOVAZIONE

Se un giocatore si ferma su uno spazio "**Innovazione**", guadagna 2 crediti e ha la possibilità di lanciare i dadi ancora una volta.

CARTA SFIDA

Se un giocatore atterra su un campo "**Sfida**", deve alzarsi e rispondere correttamente alla domanda. Se risponde correttamente guadagna 3 crediti; se risponde in modo errato perde 3 crediti.

DADI

Clicca qui per lanciare i dadi o usare il reale.
<https://rolladie.net/>



SOLAR

Adult education and sustainable practices:
Sun's light and heat as renewable energy sources