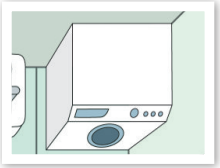
CARTA BONIFICA

La lavatrice ha finito il suo ciclo, ma è rimasta accesa chiama la mamma e dille di spegnerla.



bagno

CARTA BONIFICA

Il rubinetto del bagno perde acqua, assicurati che sia chiuso bene.

bagno

CARTA BONIFICA

Il rubinetto della vasca da bagno non è stato chiuso bene, pensaci tu!

bagno

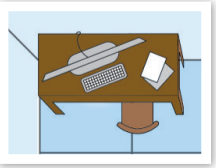
CARTA BONIFICA

Appena fatta la pipì usa il pulsante piccolo dello sciacquone anziché quello grande.

bagno

CARTA BONIFICA

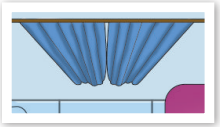
Lo schermo del computer è rimasto acceso, spegnilo se nessuno lo sta utilizzando.



camera bambini

CARTA BONIFICA

Fuori c'è il sole, ma nella tua camera sono rimaste le luci accese; affrettati a spegnerle per non sprecare energia e apri le tende per illuminare la stanza.



camera bambini

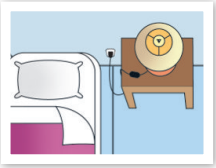
CARTA BONIFICA

Il cellulare è carico, staccalo dal caricabatterie e stacca il caricabatterie dalla presa a muro.

camera genitori

CARTA BONIFICA

Spegni la abat-jour che è rimasta accesa sul comodino della tua camera da letto.



camera bambini

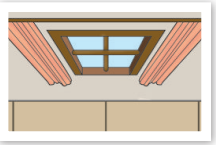
CARTA BONIFICA

Spegni la abat-jour che è rimasta accesa sul comodino della camera da letto.

camera genitori

CARTA BONIFICA

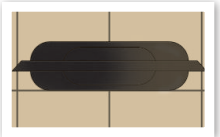
Chiudi le tende della camera da letto dei tuoi genitori, ti aiuteranno a mantenere più calda la stanza senza usare il termosifone.



camera genitori

CARTA BONIFICA

La TV della camera da letto dei tuoi genitori è rimasta accesa ma non la sta guardando nessuno, corri a spegnerla!



camera genitori

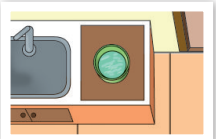
CARTA BONIFICA

La mamma sta cucinando e ha lasciato la pentola senza coperchio, dille di mettercelo per evitare di disperdere il calore.

cucina

CARTA BONIFICA

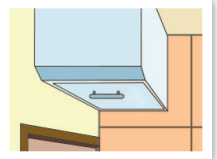
C'è dell'acqua avanzata che la mamma ha utilizzato per cucinare, non buttarla, ma aspetta che si raffreddi e usala per innaffiare le piante.



cucina

CARTA BONIFICA

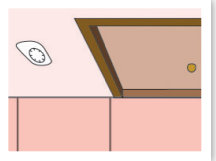
Lo sportello del frigo è rimasto aperto, corri a chiuderlo!



cucina

CARTA BONIFICA

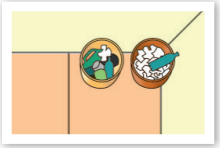
In casa è già caldo, di' a papà di spegnere i termosifoni per non sprecare energia.



salotto

CARTA BONIFICA

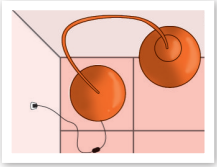
I rifiuti non sono al loro posto, metti la bottiglia di plastica nel contenitore per la plastica e la cartaccia nel contenitore per la carta.



cucina

CARTA BONIFICA

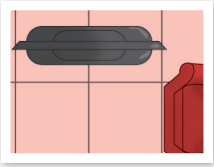
La luce del salotto è rimasta accesa, corri a spegnerla!



salotto

CARTA BONIFICA

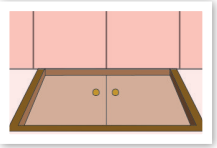
La TV del salotto è spenta, ma lo stand-by è rimasto acceso, corri a spegnerla!



salotto

CARTA BONIFICA

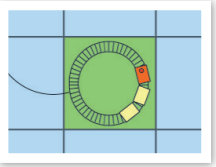
Dalla porta di ingresso, anche se chiusa, entra del freddo, corri a mettere il paraspifferi per non far freddare la stanza!



salotto

CARTA BONIFICA

Il trenino elettrico in camera tua è rimasto acceso, e nessuno ci sta giocando, corri a spegnerlo!



camera bambini

CARTA EVENTO

Non hai ancora finito i compiti. Salta il prossimo turno.

Tieni la carta finché non salti il turno. Una volta saltato mettila sulla pila degli scarti.

CARTA EVENTO

È l'ora della merenda. Salta il prossimo turno

Tieni la carta finché non salti il turno. Una volta saltato mettila sulla pila degli scarti.

CARTA EVENTO

Sei caduto e ti sei sbucciato un ginocchio. Salta il prossimo turno.

Tieni la carta finché non salti il turno. Una volta saltato mettila sulla pila degli scarti.

CARTA EVENTO

Lo zio Sapientone ti dice: "dimmi il nome di un libro che hai letto altrimenti non puoi proseguire il gioco" (non vale il nome un libro già detto durante la partita).

CARTA EVENTO

La zia ti sbaciucchia. Salta il prossimo turno.

Tieni la carta finché non salti il turno. Una volta saltato mettila sulla pila degli scarti.

CARTA EVENTO

Un maleducato ha buttato delle cartacce nel tuo giardino. Il pianeta perde 2 punti salute.

CARTA EVENTO

Un maleducato ha buttato delle cartacce nel tuo giardino. Il pianeta perde 2 punti salute.

CARTA EVENTO

Hai organizzato la raccolta differenziata nella casa il pianeta guadagna 5 punti salute.

CARTA EVENTO

La famiglia ha utilizzato l'acqua avanzata in cucina per annaffiare le piante. Il pianeta guadagna 5 punti salute.

CARTA EVENTO

Hai fatto mettere il coperchio sulle pentole mentre si cucina. Il pianeta guadagna 3 punti salute.

CARTA EVENTO

Hai fatto mettere il para spifferi alle porte. Il pianeta guadagna 3 punti salute.

CARTA EVENTO

Lo zio Sapientone ti dice: "dimmi quanto fa!". Lancia due dadi e fai la moltiplicazione, rispondi correttamente altrimenti non puoi proseguire il gioco

CARTA EVENTO

Hai spento una luce che la mamma aveva dimenticato accesa. Il pianeta guadagna 3 punti salute.

CARTA EVENTO

Lo zio Sapientone ti dice: "dimmi il nome di una città straniera!". Rispondi correttamente altrimenti non puoi proseguire il gioco.

CARTA EVENTO

Lo zio Sapientone ti dice: "dimmi una parola in inglese!". Rispondi correttamente altrimenti non puoi proseguire il gioco.

CARTA EVENTO

Lo zio Sapientone ti dice: "dimmi il nome di una pianta sempreverde". Rispondi correttamente altrimenti non puoi proseguire il gioco.

CARTA EVENTO

Oggi sei andato a scuola a piedi. Evitando di prendere la macchina non hai inquinato. Il pianeta guadagna 3 punti salute.

CARTA EVENTO

Hai tolto delle cartacce dal tuo giardino. Il pianeta guadagna 3 punti salute.

CARTA EVENTO

La mamma si è dimenticata il phön acceso. Il pianeta perde 2 punti salute.

CARTA EVENTO

Dopo averlo lavato, hai usato il barattolo della marmellata come porta penne senza buttarlo, il pianeta guadagna 3 punti salute.

TOMMY
il lesto

Tira due volte il dado per il movimento.

JENNY
la lesta

Tira due volte il dado per il movimento.

MICKY
l'agile

Si può muovere diagonalmente.

ALICE
l'agile

Si può muovere diagonalmente.

GILBERTO
il pulito

Invece di muoversi e pescare può decidere di curare il pianeta. Lancia il dado e il pianeta recupera tanti punti salute quanti quelli usciti nel dado.

LINDA
la pulita

Invece di muoversi e pescare può decidere di curare il pianeta. Lancia il dado e il pianeta recupera tanti punti salute quanti quelli usciti nel dado.

ORAZIO
il furbo

Non subisce gli effetti di Saltare il turno.

CAMILLA
la furba

Non subisce gli effetti di Saltare il turno.

SPEGNI LO SPRECO!

Associazione Culturale
Mentindipendenti
GUBBIO
Ideatore: *Stefano Bianconi*
Grafica: *Benedetta Riccardini*

SPRECOMETRO

1	10	11	20	21
2	9	12	19	22
3	8	13	18	23
4	7	14	17	24
5	6	15	16	25

SVOLGIMENTO DEL TURNO

1. Pescare una carta dal mazzo.
2. Tirare il dado.
3. Muovere la pedina.
4. Se possibile utilizzare una carta di quelle che si possiedono.
5. Il turno passa al giocatore che si trova alla propria sinistra.

* Inizia il giocatore più che ottiene il punteggio più alto tirando il dado.

SPEGNI LO SPRECO!

Associazione Culturale
Mentindipendenti
GUBBIO
Ideatore: *Stefano Bianconi*
Grafica: *Benedetta Riccardini*

Componentistica

- una plancia
- 4 pedine giocatore
- 1 segnalino spreco
- 1 segnalino salute del pianeta
- due dadi
- 20 carte evento
- 20 carte bonifica

Obiettivo

Cercare di bonificare tutte le stanze della casa eliminando gli sprechi al fine di abbassare il livello dello sprecometro. Attenzione a non raggiungere il livello 0 di salute del pianeta altrimenti la partita è persa!

Preparazione del gioco

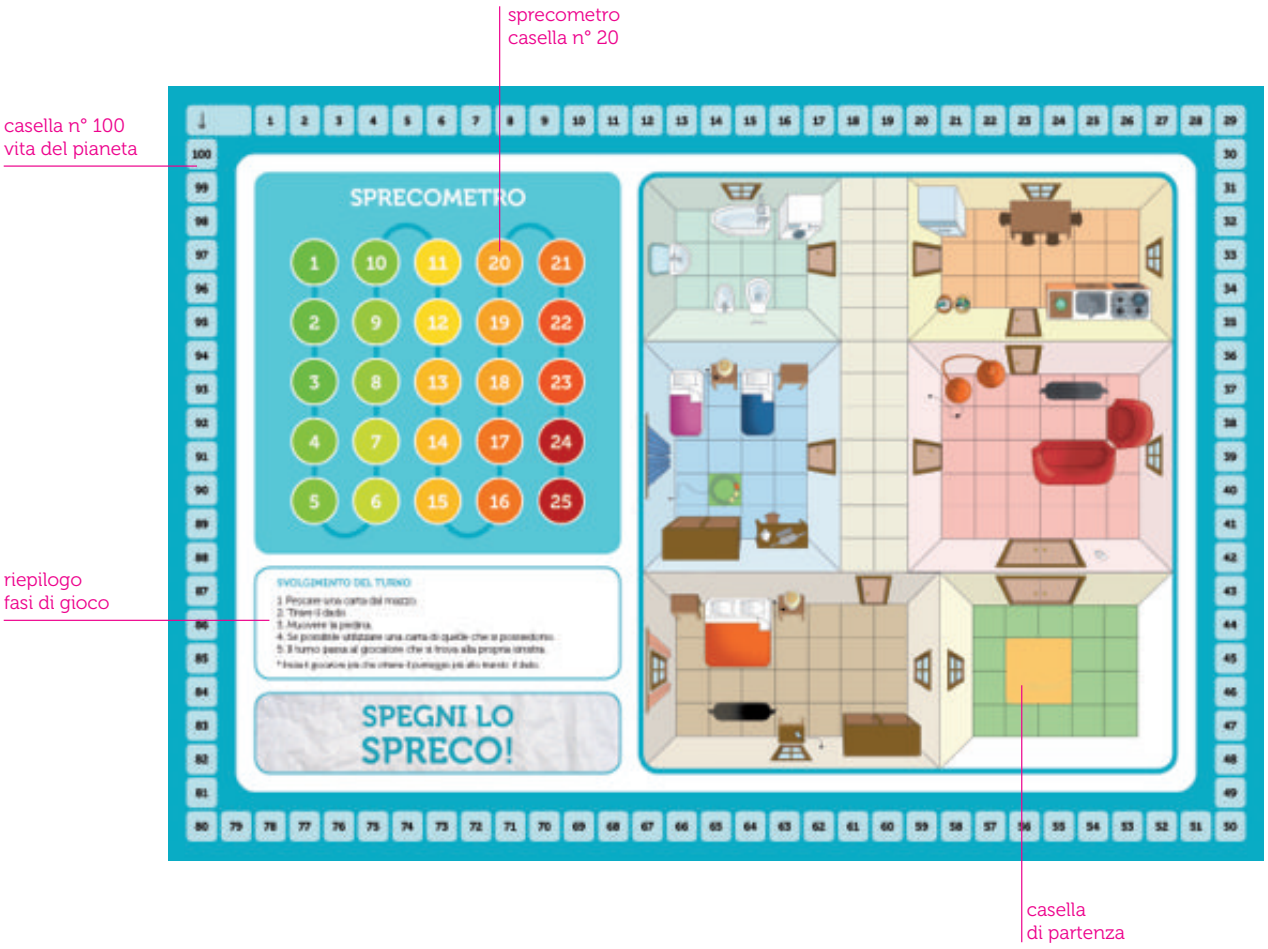
Ogni giocatore sceglie un personaggio e piazza la sua pedina nella casella di partenza in giardino. Si piazza la pedina dello sprecometro al livello 20. Si Piazza la pedina "salute del pianeta" sulla casella del 100.
Si prendono le carte bonifica e se ne distribuiscono 3 per ogni giocatore. Infine si mescolano con le restanti carte e si piazzano a faccia in giù vicino alla plancia di gioco.

Il gioco

All'inizio del proprio turno un giocatore pesca una carta dal mazzo e legge il suo effetto; successivamente lancia i dadi e può muoversi di tante caselle quanto indica la somma dei dadi, il movimento è consentito in orizzontale e in verticale. Una volta completato il movimento, il giocatore di turno può utilizzare una delle carte che tiene in mano per eseguire la bonifica (vedi azione bonifica).
Quando tutti i giocatori hanno effettuato il proprio turno la vita del pianeta scende di tanti punti quanti sono indicati sullo sprecometro.

Bonifica

È possibile bonificare i vari sprechi nella casa al fine di abbassare il livello dello sprecometro e impedire il degrado del pianeta. Per fare ciò vengono utilizzate le carte bonifica; Un giocatore, per poter utilizzare una carta bonifica, deve recarsi in una delle caselle confinanti a quella indicata dall'immagine, scartare la carta e abbassare il livello dello sprecometro di 1.

Mazzo di carte

Il mazzo di carte è composto dalle carte bonifica e carte evento. All'inizio della partita compongono un unico mazzo, ma al momento di scartare le suddette carte si andranno a creare due diversi tipi di mazzi (uno bonifica e uno eventi). Una volta che il mazzo principale è finito solo le carte evento vengono rimenscolate e ripiazzate a faccia in giù.