

Join THE OPEN SOCIETY BOARDGAME The World

Join The World (Version 1.0)

DOTAZIONE*

- Un Tabellone
- Dieci pedine Risorse Verdi (**Sostenibilità Ambientale**)
- Sei pedine Risorse Blu (**Economia**)
- Dieci pedine Risorse Rosse (**Aspetti Sociali**).
- Dodici pedine bianche (Speranza)
- Una Pedina Progresso (di dimensione superiore alle altre) Società Attuale
- Una Pedina Progresso (di dimensione superiore alle altre) Società Libera
- 40 Carte Società Libera (chiare)
- 40 Carte Società Attuale (scure)

* I colori possono variare in base a ciò che avete in casa da usare come pedine

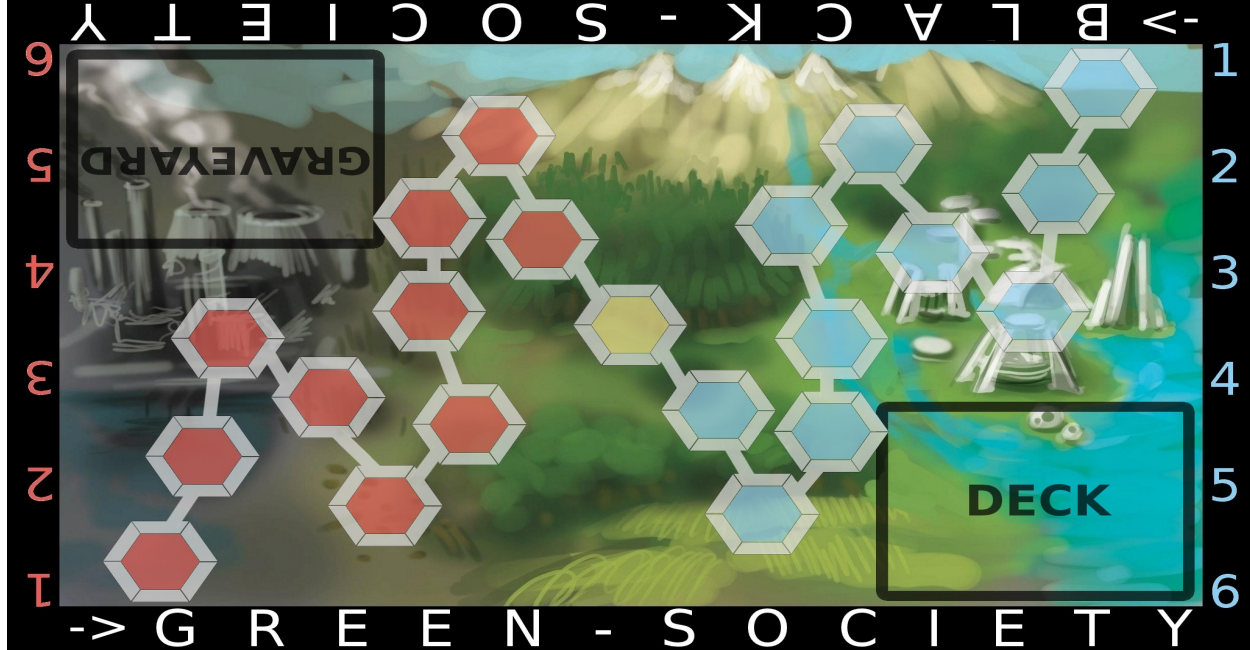
Le carte sono caratterizzate da una cifra chiamata **Fattore di Sviluppo** che può essere **positiva** o **negativa** (in basso a destra, nell'immagine a lato) e da un segnalino colorato indicante la **Categoria** ossia il colore delle pedine da posizionare sopra la carta prelevandole dal gioco.



COME DISPORRE IL TAVOLO E PREPARAZIONE ED OBIETTIVI DEL GIOCO

Posizionare il mazzo di 80 carte, dopo averle mescolate, nell'apposito spazio **DECK**.

Nello spazio **GRAVEYARD** andranno posizionate tutte le carte scartate durante il gioco.



Decidere chi deve svolgere la prima azione, instaurare un dialogo tra i giocatori e prepararsi a salvare il mondo dal decadimento!

Scaricare e stampare il tabellone e posizionare entrambe le pedine società al centro, nella casella di colore **GIALLO**.

Ogni giocatore comincerà il gioco con **SETTE** carte a disposizione



Ogni giocatore riserverà uno spazio, tra sè e il tabellone, per il proprio **Laboratorio delle Idee** dove dovrà disporre **SEMPRE** tre carte positive di colore diverso (ad ogni turno il giocatore potrà giocare **UNA** sola carta) e le rispettive risorse (le pedine colorate) di numero uguale al numero riportato nella carta (nell'esempio qui sotto dovremmo collocare sopra ad ogni carta, rispettivamente: 3 pedine verdi, 5 pedine rosse e 3 pedine blu).



Nel caso in cui ci siano risorse disponibili di numero inferiore al numero riportato nella carta il giocatore si dovrà "accontentare" di tali risorse. Qualora non ci siano presenti le risorse di un colore specifico, le carte corrispondenti a tale colore non potranno essere giocate fino alla "disponibilità" di nuove risorse. Quando un giocatore riuscirà ad accumulare 3 carte nel proprio **Laboratorio** una carta positiva presente nella propria mano potrà essere giocata nel tabellone al costo di **UNA** pedina **Sostenibilità Ambientale**, **UNA** pedina **Economia** e **UNA** pedina **Aspetti Sociali**. Quando una carta nel proprio **Laboratorio** termina le risorse, essa viene eliminata dal gioco.

Può capitare che un giocatore NON disponga subito di **Carte Risorse Positive**:

In quel caso sarà costretto a giocare una carta negativa (come quella qui a lato), facendo così aumentare i punti **Rassegnazione** nel tabellone.

Una volta giocata, la carta **Negativa** viene eliminata dal gioco (finendo nello spazio **GRAVEYARD** a faccia coperta).



Il gioco termina quando:

1. La pedina Società Libera o quella Società Attuale arriva alla fine del proprio percorso.
2. Nel caso in cui il mazzo si esaurisca, la società con punteggio (pedina progresso) maggiore vince.

SVOLGIMENTO

- Si mescolano le carte, si mettono nel riquadro **DECK**, nel tabellone, e a turno ogni giocatore prende **SETTE** carte.
- Giocare una **Carta Risorsa +** (positiva) per iniziare a sviluppare una **Tecnologia** o per analizzare una **Corrente di Pensiero** nel **Laboratorio delle Idee** se non ci sono altre carte dello stesso colore, questo perché si devono analizzare tutti gli **Aspetti della Società** e dare credibilità alla gente. In gioco la carta risorse prende tante pedine dello stesso colore pari al suo valore se disponibili o quelle che rimangono.

- Usare due risorse di una carta presente nel proprio **Laboratorio delle Idee** per pescare o fare pescare una carta:
Può capitare nel corso del gioco che un giocatore con spirito collaborativo esclami "**A chi occorre pescare?**" nella maggior parte dei casi il giocatore precedente aveva avvertito la squadra di non possedere carte positive in mano e di non disporre di risorse in laboratorio
- Usare tre risorse, una per colore, per giocare una carta positiva in mano sul tabellone e quindi informare la gente di una determinata tecnologia o filosofia di pensiero. A questo punto il giocatore ha ottenuto credibilità e ha dimostrato di aver analizzato bene gli **Aspetti Sociali, Economici e della Sostenibilità Ambientale**. La **Società Libera** aumenta la propria "speranza" (**pedine bianche**, da mettere nei numeri **AZZURRI**) di tanti punti quanto il valore della carta giocata. Se il **Valore Speranza** arriva a sei la pedina **Società Libera** avanza di una casella **AZZURRA** e le pedine bianche vengono tolte.
- Giocare una **Carta** - (meno) sul tabellone, i dogmi della società vengono rispettati e indiscussi, la **Società Attuale** aumenta la "rassegnazione" (**pedine bianche**, da mettere nei numeri **ROSSI**) di tanti punti quanto il valore della carta giocata. Se il **Valore Rassegnazione** arriva a sei la pedina **Società Attuale** avanza di una casella **ROSSA** e le pedine bianche vengono tolte.
- Se non si hanno carte in mano si salta il turno.