

## **FAQ sul gioco (non) si gioca con il cibo!**

**Per quanto riguarda la modalità cooperativa sulle regole c'è scritto che viene assegnato un punteggio per il completamento della sfida, ma non viene specificato a cosa serve o come venga utilizzato questo punteggio. Dal momento che si devono ottenere almeno 3 filiere complete (dalla produzione al consumo), tra righe e colonne, con un valore di almeno 15 punti...si possono usare questi punti per sommarli ad eventuali filiere che non abbiano raggiunto l'obiettivo per vincere il gioco?**

Le carte sfida le abbiamo ipotizzate da utilizzare sia in modalità cooperativa che competitiva. In quella competitiva l'idea è proprio quella di fare in modo che i ragazzi affrontino le sfide e quindi ci sia questa sana competizione per ottenere i punti, che vengono sommati al punteggio finale. Nella modalità cooperativa la componente sfida può essere fatta tutti insieme, come gruppo, oppure come l'educatore in quel momento pensa possa funzionare meglio: per esempio se cooperare tutto il gruppo classe "contro" il professore. Anche in questi casi si otterranno i punti come spiegato, che si sommano agli altri punti della filiera. Ma siccome non è specificato, si potrà anche decidere se rendere più difficile l'attività ed invece di sommare i punti delle sfide a quelli della filiera, dividerli e richiedere di raggiungere un minimo di 3 sfide compiute...o qualcosa di diverso. Essendo adattabile anche al livello di competenze del gruppo, o di entusiasmo della classe in quel momento.

**Le carte imprevisti vengono utilizzate unicamente in modalità competitiva? Non è specificato come per gli altri due tipi di carte, ma nelle regole della modalità cooperativa non sono previste.**

Le carte azione, avendo delle azioni che danneggiano o comunque riguardano azioni dirette sugli altri giocatori, non avrebbero molto senso da utilizzarsi nel gioco cooperativo, e quindi abbiamo specificato di giocarle solo in modalità competitiva. Le carte imprevisti invece non l'abbiamo specificato. Quindi sta a chi gioca deciderlo. Per come sono state scritte sono meglio pensate per la modalità competitiva, siccome alcune hanno degli imprevisti che riguardano magari solo direttamente "la filiera" del giocatore che la pesca, e siccome in modalità cooperativa non c'è la filiera di un singolo giocatore, ma solo quella comune, occorre adattarle. Per questo non abbiamo specificato nulla. Quindi se si decide di utilizzarle, si inseriscono nel mazzo, e si adatterà il gioco a seconda dell'imprevisto pescato. Ossia, come a Monopoli se peschi l'imprevisto che vale solo se hai Viale della Vittoria, va da sé che se non ce l'hai, non la applichi. Oppure se peschi l'imprevisto "a causa della guerra il trasporto via nave è bloccato. Scarta o perdi dalla tua linea il trasporto marittimo" il gruppo dovrà/potrà decidere a quale linea toglierlo.

**In modalità competitiva le carte speciali vengono mischiate in un unico mazzo?**

Le carte speciali in modalità competitiva sono mischiate insieme alle altre carte. Ma siccome le carte sfida ed imprevisti vanno giocate subito, se si ricevono già al primo turno occorre giocarle subito. Si può decidere di fare così, oppure di togliere dal mazzo le carte sfida e imprevisti quando si distribuiscono le 5 carte all'inizio della partita, e quindi di inserirle subito dopo insieme alle altre.

**Le carte azione quando posso essere giocate? nel proprio turno al posto di una carta filiera?**

Sì, le carte azione si giocano al proprio turno al posto di una carta filiera