

ACCADEMIA DELL'ENERGIA

Regolamento del gioco



Contenuto della confezione: un libretto contenente il regolamento e 108 domande, 126 crediti, 18 lauree, 2 dadi e il contenitore.

Il gioco è studiato per la partecipazione ottimale da 3 a 7 giocatori, ma si può arrivare fino a 10 e oltre. Uno farà il conduttore, gli altri saranno i concorrenti.

■ SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è conquistare il titolo di ACCADEMICO DELL'ENERGIA che si ottiene con il conseguimento della laurea in ognuna delle 3 facoltà dell'Accademia.

Il giocatore che per primo consegue le 3 lauree è dichiarato ACCADEMICO DELL'ENERGIA e vince il gioco.

Per conseguire una laurea è necessario rispondere esattamente a 7 domande della stessa facoltà.

■ COME SI GIOCA

Ogni giocatore tira i due dadi.

Chi fa il numero più alto farà il conduttore del gioco. Il conduttore del gioco è chiamato *professore* e può anche essere un ragazzo/a, che avrà il compito di dirigere il gioco e porre le domande.

Chi fa il numero più basso sarà il primo a rispondere, con gli altri a seguire secondo l'ordine stabilito dal *professore* (p. es.: in senso orario, oppure a seconda del punteggio ottenuto, etc.).

A ogni turno il concorrente dichiara prima in quale facoltà vuole misurarsi fra le 3 dell'Accademia:

▶ ***Facoltà della sostenibilità energetica e della riduzione dei gas a effetto serra***

▶ ***Facoltà del risparmio del consumo e del miglioramento della efficienza energetica***

▶ ***Facoltà della produzione di energia da fonti rinnovabili***

Il concorrente lancia, quindi, i dadi e il professore gli formula la domanda corrispondente al risultato ottenuto e le quattro possibili risposte, di cui quella esatta (attenzione, possono essere più di una!) è contrassegnata con un pallino verde.

<i>dado Bianco</i>	<i>dado Colorato</i>	<i>domanda n.</i>
1	1	1.1
1	2	1.2
1	3	1.3
1	4	1.4
1	5	1.5
1	6	1.6
2	1	2.1
2	2	2.2
2	3	2.3
2	4	2.4
2	5	2.5
2	6	2.6

<i>dado Bianco</i>	<i>dado Colorato</i>	<i>domanda n.</i>
3	1	3.1
3	2	3.2
3	3	3.3
3	4	3.4
3	5	3.5
3	6	3.6
4	1	4.1
4	2	4.2
4	3	4.3
4	4	4.4
4	5	4.5
4	6	4.6

<i>dado Bianco</i>	<i>dado Colorato</i>	<i>domanda n.</i>
5	1	5.1
5	2	5.2
5	3	5.3
5	4	5.4
5	5	5.5
5	6	5.6
6	1	6.1
6	2	6.2
6	3	6.3
6	4	6.4
6	5	6.5
6	6	6.6

Se il giocatore risponde esattamente guadagna 1 credito della facoltà corrispondente, che gli viene consegnato dal *professore*, quindi passa il turno al giocatore successivo. Si passa il turno al giocatore successivo anche in caso di risposta errata.

Quando un giocatore ha ottenuto 7 crediti della stessa facoltà ottiene la laurea, che gli viene consegnata dal professore, e rende i crediti.

Il giocatore che per primo consegue le 3 lauree è dichiarato ACCADEMICO DELL'ENERGIA e vince il gioco.

N.B.: Il gioco può essere sospeso e ripreso successivamente anche più volte, in tal caso alla fine della sezione vanno registrati i crediti e le lauree ottenuti da ogni concorrente.