

EFFETTO TERRA

Riduciamo la CO2 sulla Terra e staremo tutti meglio



Introduzione

Fortunatamente ogni tanto ci capita di recensire giochi un po' fuori dal comune e [Effetto Terra](#) (prodotto da [StudioLabo](#) ed edito da [Damoela](#), per 2+ giocatori da 8 anni in su) è uno di questi: non è che gli autori abbiano “inventato” qualcosa di estremamente innovativo, ma l'argomento trattato (inquinamento da CO2 con le cose di tutti i giorni) e la meccanica di gioco sono stati una piacevole sorpresa.

Si tratta comunque di una sorta di “party game” basato sull'uso delle carte e può essere praticato in famiglia (versione competitiva da 2-5 partecipanti) o in compagnia da 2-10+ persone (versione cooperativa, ma il numero massimo dei giocatori indicato sulla scatola, 99, ci sembra decisamente eccessivo). Infine esiste una versione semplificata per fare partecipare anche i bambini (da 8 anni in su).

L'obiettivo dichiarato del gioco è quello di aumentare la consapevolezza sulle emissioni dei gas a effetto serra, ed in particolare a quelle della CO2 (anidride carbonica o biossido di carbonio, se preferite). Si possono così avere utili suggerimenti sulle “piccole” azioni che possiamo fare ogni giorno per cercare di preservare il nostro Pianeta da una grave crisi climatica.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

La scatolina di **Effetto Terra** contiene 7 diversi mazzi di carte (58x88 mm), due dei quali si usano soltanto nella versione “cooperativa”, come vedremo, mentre gli altri cinque sono caratterizzati da un argomento e da un colore: 27 carte verdi (con la rappresentazione dei mezzi di trasporto), 33 rosa, (cibo), 28 viola (tecnologia), 26 bianche (cose) e 29 gialle (stile di vita) per un totale di 143 “Carte CO₂”.

A completamento della componentistica abbiamo 12 carte “Albero” (tricolori) e 9 carte Terra (o missione) di colore azzurro, da usare, come anticipato, solo nella versione cooperativa. Le carte sono robuste e anche se la grafica utilizzata per i disegni è molto “semplificata” esse svolgono perfettamente il loro compito: inoltre non devono essere tenute sempre in mano, quindi non riteniamo indispensabile proteggerle con delle bustine trasparenti perché non c’è vera usura.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per giocare in quattro alla versione competitiva.

La preparazione del tavolo di **Effetto Terra** differisce dalla versione cooperativa a quella competitiva, mentre quando giocano i bambini si usa solo una parte delle carte (sono contrassegnate da una piccola trottola). Durante l'intera recensione noi prenderemo come riferimento la versione "competitiva" (che ha ottenuto i maggiori consensi durante i nostri playtest) ma illustreremo le differenze con quella cooperativa. Differenze che iniziano subito con la distribuzione iniziale delle carte:

(a) – Nel gioco competitivo si utilizzano soltanto le 143 carte CO₂, mescolate in un unico mazzo. Ogni giocatore riceve 5 carte (da posare coperte davanti a sé) e ne viene girata una sul tavolo, a mostrare il suo valore di CO₂ emessa.

(b) – Nel gioco Cooperativo si gioca tutti insieme e quindi si ricevono solo 4 carte CO₂, mentre al centro del tavolo vengono posizionate le 9 carte "Terra" in ordine numerico: esse indicano le missioni che i giocatori devono compiere. Infine la squadra riceve anche quattro carte "Albero" (che corrispondono alle "vite" disponibili, terminate le quali avrete perso).

Il Gioco



Foto 3 – Esempio di carte Trasporto (verdi) e Cibo (rosa).

Tutte le carte CO₂ di **Effetto Terra** hanno la stessa “struttura”: sul dorso è rappresentato “qualcosa” (un mezzo di trasporto nelle carte verdi della nostra foto, oppure un cibo in quelle rosa) accompagnato da una frase indicativa.

La prima carta in alto a sinistra nella Foto 3, per esempio, chiede di calcolare le emissioni di CO₂ di un tram di Milano senza passeggeri che percorre 8 km: questa distanza ricorre molto spesso, probabilmente perché le fonti a cui si sono ispirati gli autori per creare il gioco la utilizzavano come base per i loro test.

In ogni caso i giocatori dovranno indovinare quanta CO₂ ha buttato in atmosfera il tram dopo 8 km e la risposta è sempre sull'altra faccia della carta: così, per fare un altro esempio, produrre 1 kg di riso fa emettere 4.000 grammi di CO₂, mentre si riducono a 15 se percorriamo 8 km con una bicicletta elettrica, a 1000 per le carote, ecc.

Nel gioco competitivo i partecipanti, a turno, devono piazzare sul tavolo una delle loro carte, mettendola a destra di una di quelle già esistenti se pensano che la loro carta emetta più CO₂ e a sinistra se pensano che consumi meno.



Foto 4 – Esempio di scelta da fare durante una partita.

Facciamo un esempio per chiarire meglio come si gioca: la Foto 4 mostra la situazione sul tavolo e uno dei giocatori ha davanti a sé tre carte: stile di vita (gialla), mezzo di trasporto (verde) e tecnologia (viola). Il nostro amico non ha un'idea esatta delle emissioni che può fare un treno vuoto per andare da Milano a Roma ed è molto indeciso su cosa ci voglia per spedire un messaggio col cellulare: sicuramente poco, ma meno o più dei 30 grammi esposti per mandare una mail col PC? Così decide di giocare la carta gialla (cosa mai potrà emettere l'acqua in un bicchiere?) e la posiziona fra la mela (0 grammi di CO₂) e il PC (30 grammi di CO₂).



Foto 5 – La carta è stata posizionata correttamente.

Il giocatore mette la carta fra le due individuate e la scopre: “versare acqua” emette 0,1 grammi di CO₂ (ma chi diavolo ha saputo calcolare un valore così piccolo? In ogni caso complimenti!) quindi PIU’ di 0 grammi (mela) e MENO di 30 (PC).

Lo scopo del gioco è essere i primi a sbarazzarsi delle cinque carte ricevute all’inizio: ogni carta “indovinata” (cioè collocata al posto giusto nella fila sul tavolo) riduce la propria mano di uno; ogni carta sbagliata viene invece scartata ed il giocatore deve rimpiazzarla pescandone una nuova dal mazzo.

La versione Cooperativa di **Effetto Terra** utilizza anch’essa le 143 carte CO₂, ma questa volta ci sono delle Missioni da compiere, indicate dalle 9 carte “Terra” piazzate al centro del tavolo. Inoltre la squadra ha a disposizione 4 vite (Alberi).



Foto 6 – Esempio di carte Missione.

Ogni missione indica il numero di carte da posizionare in tavola (coperte) utilizzando le solite regole sulle emissioni: i giocatori (che vedono il dorso delle loro carte ma non il lato con la quantità esatta di emissioni) parlano fra loro e decidono quali carte usare e in che “ordine” posizionarle.

Una volta presa la decisione e piazzate le carte, esse vengono girate una alla volta, partendo da quella di sinistra: se la nuova carta è effettivamente in ordine crescente si passa alla successiva e così di seguito.

Se TUTTE le carte sono state piazzate nell’ordine giusto la squadra guadagna una “vita” e prende una nuova carta albero.



Foto 7 – Le carte “Albero della Vita”.

Se invece non è in ordine crescente essa viene eliminata e la squadra perde un albero, poi si passa alla carta successiva.

Se la squadra non ha più alberi da scartare perde la partita.

Ogni missione felicemente compiuta permette di girare sul dorso la relativa carta, creando piano piano la figura della Terra: quando anche la nona ed ultima missione sarà conclusa il gruppo potrà rallegrarsi per aver salvato il nostro pianeta e vinto la partita.



Foto 8 – La terra è stata salvata.

Qualche considerazione e suggerimento

Effetto Terra è un gioco abbastanza semplice da imparare e da giocare, come abbiamo visto, e anche i bambini sono in grado di partecipare attivamente, magari con qualche piccolo aiutino del tipo: “se un’automobile emette XXX grammi di CO2 un camion ne farà di più o di meno?” o qualcosa di simile. Tuttavia non è così semplice, soprattutto nelle prime partite quando tutte le carte sono delle perfette sconosciute, sapere con sicurezza (o ricordarsi a distanza di giorni, se una carta era già stata usata in un’altra partita) le emissioni: bisogna quindi guardare bene le carte già in tavola e fare delle considerazioni “logiche” sul “di più” o “di meno” di una delle nostre rispetto ad esse.



Foto 9 – La scatola di Effetto Terra.

Se un gruppo di amici (o una famiglia) gioca parecchie partite consecutive è chiaro che ci saranno più possibilità di trovarsi in mano carte di cui si conosce già esattamente la quantità di emissioni: pazienza. Il gioco continua comunque ad essere divertente e molto conviviale: nonostante i... divieti (e l'effetto competitivo del gioco) quasi tutti i partecipanti sentiranno infatti il "dovere" di aiutare il giocatore di turno a utilizzare "una specifica" carta.

Voi comunque cercate di evitarlo almeno nella versione "competitiva". Nella versione cooperativa invece la base del gioco è proprio la discussione fra i giocatori: tutti vedono le carte degli altri (sempre girate sul dorso) e tutti si sentiranno in dovere di dire la loro: nei nostri primi test abbiamo lasciato libertà totale di parola, ma poi è saltato fuori il solito giocatore "alfa" che cercava di imporre la sua volontà a tutti, così abbiamo deciso, soprattutto con più di sei giocatori, di dare a tutti una sola possibilità di dare le sue indicazioni, ed abbiamo squalificato chi interveniva a sproposito per la seconda volta. Un po' severi? Lo scoprirete da soli giocando ad **Effetto Terra** al club o fra amici... e allora vi ricorderete il nostro suggerimento.

Ciò premesso il gioco è piaciuto a quasi tutti i nostri amici e così ogni volta abbiamo potuto fare diverse partite nella stessa serata. Consigliamo comunque di non... esagerare, per evitare di rivedere troppo presto in gioco carte già utilizzate e di cui si conoscono già le emissioni: nel gioco competitivo darebbero un indubbio vantaggio a chi le possiede, ma nel gioco cooperativo la cosa è molto meno grave. Non so a voi, ma a noi è capitato abbastanza spesso di cominciare un gioco giudicato "complesso" e di finirlo prima del previsto: quindi portarci dietro la scatola di **Effetto Terra** è sempre stata una buona idea per completare la serata in allegria.

*"Si ringrazia la ditta **STUDIOLABO** per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*