

THE VILLAGE

Il gioco che intendo proporre ha come scopo quello di sensibilizzare sulle problematiche dello **sviluppo sostenibile**. Il gioco dovrà somigliare ai giochi gestionali in cui si deve edificare ed amministrare villaggi o insediamenti molto in voga in questi anni.

Scopo principale del gioco per ogni partecipante è ottenere il massimo profitto costruendo, all'interno della mappa edifici produttivi.

La rendita degli edifici sarà però attivata solo nel momento in cui verrà completata la catena produttiva che va dalle materie prime al prodotto finito. Inoltre ciascun giocatore non possiede tutti gli edifici necessari per completare la catena produttiva e dovrà ottenere che gli altri giocatori posizionino gli edifici mancanti in loro possesso. Quando la catena è completa ogni giocatore ottiene il guadagno derivato dai suoi edifici impiegati.

Ai giocatori **non sarà permesso comunicare** direttamente ma ogni partita si svolgerà su **tre round** nel corso dei quali i partecipanti potranno familiarizzare con i reciproci stili di gioco. All'inizio di ogni round la mappa viene azzerata e ad ogni giocatore è assegnato un nuovo set di possibili edifici.

Ogni round avrà un **numero di turni limitato** in cui posizionare gli edifici per cui non sarà mai possibile utilizzare tutti quelli a disposizione del giocatore che dovrà decidere su quali catene puntare per realizzare il proprio profitto. Ogni giocatore dovrà quindi adoperarsi perché gli avversari, in possesso degli edifici mancanti, ritengano conveniente utilizzare uno dei propri turni per completare la catena di un altro giocatore. Il profitto generato dal singolo edificio sarà influenzato dal tipo di edificio stesso, dalla distanza che lo separa dall'edificio precedente lungo la stessa catena e dal tipo di terreno su cui viene edificato. La durata di un turno è limitata (~10 sec) dopo i quali il giocatore perde la possibilità di posizionare edifici e il turno passa al successivo; questo costringe a pianificare in tempi più stretti e limita la durata delle partite.

Al crescere dell'**esperienza del giocatore** (il suo profitto totale nel corso delle partite giocate) si sblocca per lui la possibilità di utilizzare edifici con rendite maggiori, catene più lunghe e con biforcazioni. Al contempo si attivano alcuni vincoli quali ad esempio una distanza minima tra i propri edifici.

L'intera partita è però soggetta ad alcuni **vincoli ed obiettivi** che possono o devono essere rispettati dai giocatori. Alcuni potranno essere collegati alla salvaguardia di alcune zone di mappa in cui non costruire, altri a necessità del villaggio in termini di prodotto finale. Il mancato rispetto dei vincoli (o conseguimento degli obiettivi) obbligatori porta prima ad una riduzione del guadagno di tutti i giocatori e poi all'annullamento dell'intero profitto per quel round. Il conseguimento di quelli opzionali comporta dei bonus. Inoltre un'ulteriore penalizzazione viene applicata se, i giocatori nel complesso, non totalizzano un profitto superiore ad una soglia stabilita in base alle potenzialità della mappa e all'esperienza dei giocatori.

Il gioco richiede dunque di bilanciare **competizione, collaborazione e rispetto** delle esigenze del territorio ed è al contempo pensato per **stimolare i partecipanti a continuare** a giocare per progredire nell'esperienza e nella classifica globale.