

LIFE!

il gioco di BergamoScienza



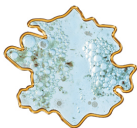
1 - 5



30' - 45'



10 +



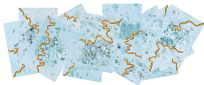
Cinque esperti scienziati, cooperando attivamente, sono alle prese con la creazione della vita... Amebe cangianti si formano nel brodo sperimentale e, se le tecniche saranno abilmente governate, porteranno il gruppo a ottenere LIFE!



CONTENUTO

60 carte da gioco suddivise in:

48 carte con retro verde, linee di 12 diverse tipologie, che costituiscono il mazzo delle Prove



12 carte con retro rosso:

1 tabella del setup



1 vetrino



1 tabella del punteggio



5 professioni:

Biologo



Chimico



Artista



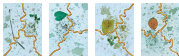
Fisico



Matematico



4 Lampi di Genio





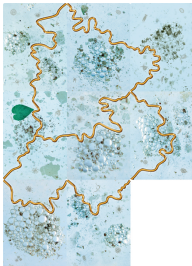
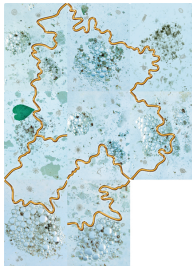
SCOPO DEL GIOCO

Cooperare per ottenere la maggiore proliferazione di amebe e biodiversità.

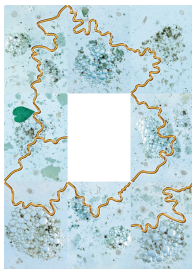
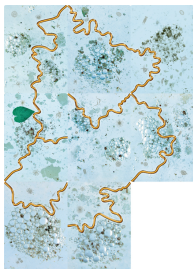


IL PRATICANTATO: LE AMEBE

Durante l'esperimento gli scienziati devono creare delle amebe formando linee chiuse con le carte. Un'ameba è tale se è chiusa e piena. Nelle figure successive: un'ameba e una colonia di due amebe affiancate.

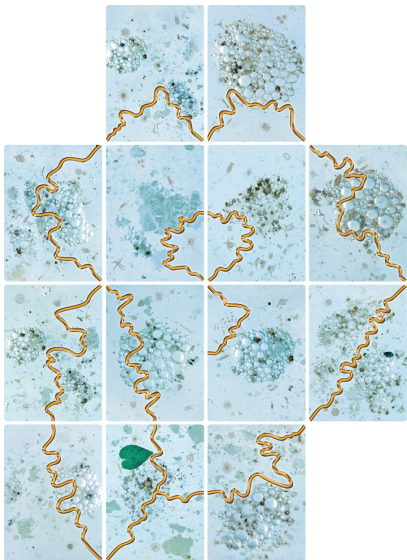


Nelle figure successive non ci sono amebe, poichè sono aperte o forate.



La specie di un'ameba corrisponde alla sua dimensione: si contano sia le carte che compongono la linea del perimetro, sia tutte quelle interne a essa.

Nella figura successiva c'è una colonia formata da 3 amebe: una piccola di specie 2 sovrapposta a una grande di specie 11, affiancata da un'ameba di specie 4.





IL LABORATORIO

Coprite il tavolo con un panno così che le carte aderiscano bene al piano di gioco. Prendete le 12 carte rosse e, a seconda del numero degli scienziati giocatori, distribuite le professioni come mostrato nella tabella del setup (qualche scienziato potrebbe avere più di una professione).

Ogni scienziato pone scoperte di fronte a sé le proprie professioni (1, 2 o, in solitario, 5); l'Artista, se presente nel laboratorio, scopre al suo fianco i 4 Lampi di Genio.

Mischiate le 48 carte verdi, che costituiscono il mazzo delle Prove, e mettetelo a lato a faccia in giù, scoprendone la prima carta al centro del piano di gioco. Questa è l'origine del brodo sperimentale, su cui, nel primo turno, inizia a operare il Biologo: egli prende in mano il vetrino.

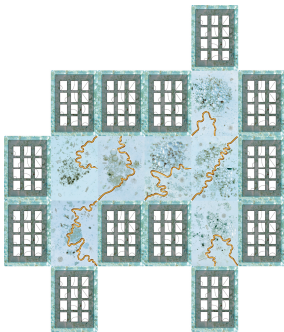


L'ESPERIMENTO

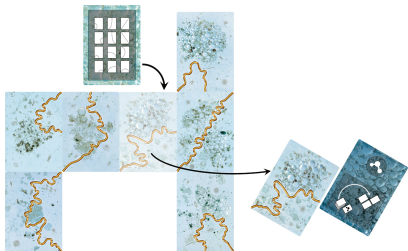
Lo scienziato che ha il vetrino compie tre operazioni: analisi, prova e sistemazione.

Analisi

Lo scienziato piazza il vetrino in uno spazio libero ortogonalmente adiacente al brodo; in alternativa, lo può piazzare sopra una carta del brodo stesso.

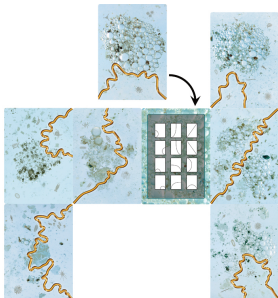


Se ha piazzato il vetrino sopra una carta del brodo, questa va consegnata al Chimico, che la mette scoperta a fianco della propria professione in fondo a un mazzo detto Residui.



Prova

Lo scienziato pesca la prima carta del mazzo delle Prove e la piazza sul vetrino (sostituendolo e riprendendolo in mano), orientandola a proprio piacimento in uno dei due modi possibili.



Sistemazione

Lo scienziato volta a faccia in giù la propria carta professione, indicando in tal modo che ha concluso il suo operato. Ora indica quale, tra le professioni che giacciono scoperte, opererà nel turno successivo e il relativo scienziato riceve il vetrino. Quando tutte le carte professione di ogni scienziato giacciono coperte, vanno subito riattivate voltandole a faccia in su.



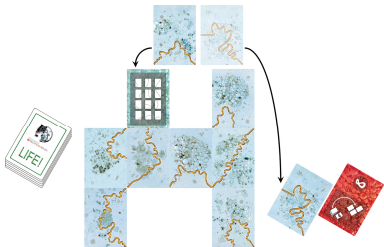
LE PROFESSIONI

Ogni professione ha una peculiare abilità che permette di evitare la Prova, cioè la normale pesca dal mazzo delle Prove: a ogni turno, l'utilizzo dell'abilità è facoltativo.



Biologo

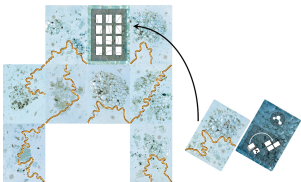
Può pescare simultaneamente due carte dal mazzo delle Prove: visionatele, ne piazza una sul vetrino e consegna l'altra al Matematico, che la mette scoperta a fianco della propria professione in fondo a un mazzo detto Dati di Laboratorio.





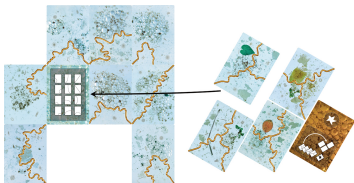
Chimico

Può prendere la carta in cima ai Residui e piazzarla sul vetrino.



Artista

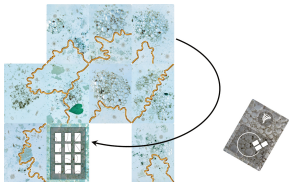
Può prendere una delle carte Lampo di Genio che stanno al suo fianco e piazzarla sul vetrino.





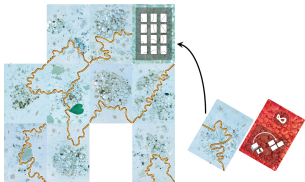
Fisico

Può prendere una carta del brodo e piazzarla sul vetrino, purchè il brodo stesso rimanga tutto ortogonalmente unito.



Matematico

Può prendere la carta in cima ai Dati di Laboratorio e piazzarla sul vetrino.



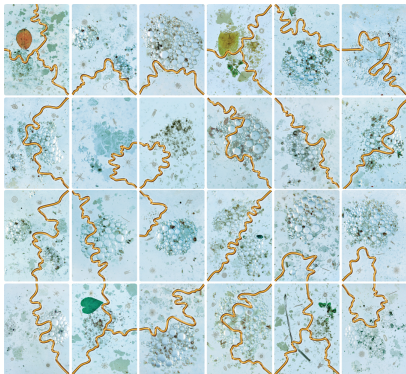


RISULTATI DELL'ESPERIMENTO

L'esperimento termina nel momento in cui lo scienziato di turno non abbia alcuna carta da piazzare sul vetrino.

Il punteggio si calcola a fine esperimento ed è pari alla quantità di amebe presenti nel brodo moltiplicato per la loro biodiversità totale; questa è data dal numero delle specie ottenute. Classificate l'esperimento utilizzando la tabella del punteggio. Di seguito, un esempio di conteggio relativo alla figura successiva.

specie	n° amebe
2	2
3	1
4	1
5	1
11	1
5 specie totali	6 amebe totali



In figura ci sono sei amebe di cinque differenti specie: $6 \times 5 = 30$ punti, ottenendo così un "Grande sviluppo di vita"!

Durante l'esperimento, l'utilizzo di una tabella continuamente aggiornata con il numero di amebe e le relative specie, vi aiuterà nell'ottenere prestazioni di alto livello.



Associazione
BERGAMOS**S**CIENZA

Nel 2005, in seguito al successo riscosso dalle prime Edizioni del Festival, i promotori, insieme alle Istituzioni - Confindustria Bergamo, Camera di Commercio, UBI Banca, Università degli Studi di Bergamo e Università Vita-Salute San Raffaele di Milano - fondarono l'Associazione non profit BergamoScienza.

BergamoScienza nasce in un momento di crisi della divulgazione scientifica: congiunture economiche sfavorevoli e la mancanza di politiche dello sviluppo idonee avevano infatti contribuito a un declino del settore scientifico. A questo si aggiungevano la difficoltà della scienza a divulgare attraverso mezzi di comunicazione di massa e la riduzione di laureati in materie scientifiche.

Da sempre l'Associazione si propone di raggiungere i seguenti obiettivi: creare una cultura aperta della divulgazione scientifica che sperimenti percorsi nuovi in contesti non canonici; realizzare una scienza per tutti senza barriere culturali, politiche e sociali; proteggere la scienza dalle strumentalizzazioni; proporre un intreccio inedito tra scienza, arte e cultura; sviluppare

contatti, a livello nazionale e internazionale, con realtà del mondo scientifico, storiche e innovative, per favorire scambi sinergici; fornire al territorio una sede permanente, il BergamoScienceCenter, dove proporre attività durante tutto il corso dell'anno.

Per BergamoScienza la scienza non è solo uno strumento di produzione della conoscenza, un fine in sé e una fonte di inesauribile stupore e meraviglia, è anche uno straordinario strumento per capire i problemi che ci circondano e per offrire possibili soluzioni, reali ed efficaci, di cui poi solo la politica - collettiva e individuale - può farsi carico di attuare.



Publicato da
Associazione BergamoScienza
www.bergamoscienza.it



Creto da Davide Bassanelli
www.toncc.it



Grafica di Aurora Scarpellini
www.auroraes.it