

Mida CG

In *MIDA CG (Card game)*, ogni carta è un rifiuto che ha preso vita! Due giocatori si sfidano con mazzi da 30 carte composti da creature riciclate e magie sorprendenti. L'obiettivo? Portare a zero i **Punti Ambiente** dell'avversario (ogni giocatore parte con 10).
Evoca creature fatte di vetro, carta, plastica o umido e usa astuzia e tattica per difendere il tuo ecosistema.

Ci sono tre tipologie di carta:

Bidone

Sono la risorsa principale per evocare le “*creature*”, ne si può giocare una per turno e si posizionano nella parte bassa del campo. Per evocare una creatura si “*tappano*”, cioè vengono girate di lato per segnalarne l'utilizzo, una volta finito il turno si “*stappano*” e quindi tornano verticali.

Esistono 4 tipi di bidone:

- Vetro
- Umido
- Plastica
- Carta



Creature

Sono la fonte principale di danno! Ogni creatura possiede ATK (attacco) e DEF (difesa), tipologia e quantità di bidoni necessari per l'evocazione, e alcune possono anche avere un effetto speciale! Per essere giocate c'è bisogno di un numero minimo di bidoni e che gli stessi corrispondano alla tipologia di bidone in campo

Ad esempio se si possiede una carta di tipo "Plastica" che necessita di due bidoni per essere giocata, può entrare in campo solo se abbiamo a disposizione almeno 2 "Bidoni plastica" stappati.



Riciclo

Sono carte strategiche che possono avere vari effetti, molto utili nelle situazioni più disparate, ne esistono di 3 tipi:

- **Operazioni di riciclo:** carte che si lanciano dalla mano nel proprio turno, permettono varie azioni, come pescare dal mazzo o infliggere danni ad una carta nemica.
- **Congegni segreti:** carte che vengono posizionate a faccia in giù sul campo, il loro effetto si attiva nel turno dell'avversario in base a varie situazioni, per esempio si possono attivare mentre una creatura nemica sta per attaccare una nostra creatura.
- **Rigeneratori:** carte che si possono attivare dalla mano nel turno dell'avversario in risposta a varie situazioni, ad esempio quando viene evocata una creatura.

Attenzione! Le carte "Riciclo" possono essere giocate solo **1 volta per turno** e, nel caso delle carte "Rigeneratori" **1 volta nel turno dell'avversario**.



Campo da gioco

Questo qui sotto è il campo di gioco, come si può notare le carte che possono essere posizionate sono limitate, nello specifico non possono esserci più di 5 carte “*Creature*”, più di 3 carte “*Riciclo*” e più di 8 carte “*Bidone*”.

Al lato destro del campo vengono posizionati il “*Deck*”, ovvero il proprio mazzo, e subito sopra, la “*Discarica*”, che non è altro che il luogo in cui tutte le carte usate/distrutte vengono mandate.



I Deck

Il bello di MIDA è la combinazione! I deck possono essere formati da 1 o 2 tipologie di bidoni, quindi possiamo creare deck puro Vetro, oppure creare delle combinazioni, Plastica/Carta oppure Umido/Vetro e così via!

Per costruire un deck basta seguire queste semplici regole:

- 30 carte per mazzo
- Massimo 2 copie per ogni carta

E infine *consigliamo di avere almeno 10 bidoni nel mazzo.*

Turno di gioco

Un turno si divide in 4 fasi:

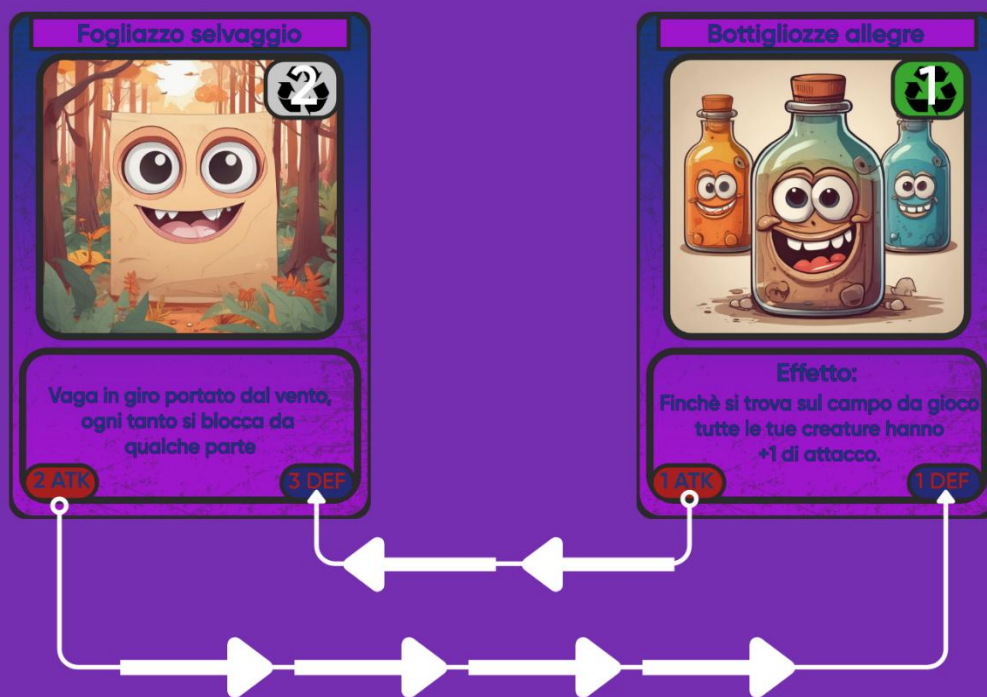
1. **Fase di pesca ed effetti:** All'inizio del turno il giocatore pesca una carta dal "Deck" e si verificano gli effetti delle carte "Riciclo".
2. **Fase di posizionamento:** Si posizionano le carte dalla propria mano. In primis i bidoni, successivamente le creature che è possibile evocare in base ai bidoni disponibili ed infine è possibile giocare **1 singola carta riciclo per turno.**
(**NOTA!** Le creature appena evocate possono attaccare **solo dal turno successivo** alla evocazione!),
3. **Fase di attacco:** Se ci sono creature in campo che possono attaccare allora il giocatore può decidere se procedere con gli attacchi. Si attaccano prima le creature nemiche e successivamente (solo se non ci sono più creature nel campo nemico) è possibile attaccare direttamente l'avversario.
4. **Fine del turno:** Il giocatore dichiara vocalmente la fine del proprio turno e passa la palla all'avversario!

Come funziona un attacco?

Molto semplice! Ogni creatura può attaccare **solo una volta per turno** e se **NON** è stata evocata nello stesso turno in cui attacca.

Si dichiara la carta avversaria che si vuole attaccare, si controllano i valori di attacco e difesa sia della carta attaccante che della carta che subisce l'attacco, e alla carta in difesa si sottrae al valore "DEF" quello di "ATK" dell'attaccante e viceversa.

Se una o entrambe le carte finiscono i punti "DEF" vengono mandate in discarica!



Spiegazione carta

Acquatico

2

Effetto:
Quando prende danno infligge 1 danno a tutte le creature nemiche

1 ATK **2 DEF**

→ **Nome della creatura**

→ **Tipo e quantità di bidoni necessari**

→ **Effetto della carta**

→ **Attacco**

→ **Difesa**

Creature disponibili

Bananigno 1



"Si si tranquillo poi ci faccio il banana bread!"

1 ATK 1 DEF

Peraccia sporcaccia 1



Effetto:
Quando finisce in discarica infligge 1 danno ad una creatura nemica

1 ATK 1 DEF

Melania 2



"Mia sorella fa da modella per una famosa marca di cellulari!"

2 ATK 3 DEF

Polpettonal 2



Le piace rotolare in giro...
Peccato che si sporchi sempre!

2 ATK 3 DEF

Pizza Vendetta 3



Effetto:
Questa carta può attaccare appena viene messa in campo

3 ATK 3 DEF

Verdutine divertenti 3



Effetto:
Alla fine del turno recupera 1 di DEF.
(Non va oltre 3 di DEF)

3 ATK 3 DEF

Pentola Stanca 1



Se si arrabbia potrebbe iniziare a piangere brodo!

1 ATK 2 DEF

Lattinozza 2



Una volta era fresca e rinfrescante, ora puzzo un po' devo dire...

1 ATK 2 DEF

Acquatico 2



Effetto:
Quando prende danno infligge 1 danno a tutte le creature nemiche

1 ATK 2 DEF

Tappini animalini 2



Effetto:
Quando sconfitto ritorna in campo (Max una volta)

1 ATK 2 DEF

Micro-Macro 3



Effetto:
Quando entra in campo infligge 1 danno a tutte le creature nemiche.

3 ATK 3 DEF

Scaringo 4



Effetto:
Quando entra in campo distrugge una creatura nemica

4 ATK 3 DEF

ScatoLino



È un tipo allegro, ma puzza molto!

1 ATK 2 DEF

Libro saggio



Effetto:
Quando entra in campo peschi 1 carta.

2 ATK 2 DEF

Fogliazzo selvaggio



Vaga in giro portato dal vento, ogni tanto si blocca da qualche parte

2 ATK 3 DEF

Quademone



Effetto:
Quando attacca ottiene +1 di ATK

2 ATK 3 DEF

Fogliazzo pazzo



Effetto:
Quando viene sconfitto puoi distruggere una creatura nemica a scelta.

3 ATK 3 DEF

Origami senziente



Effetto:
Può attaccare appena entra in campo.

3 ATK 3 DEF

Bottigliozze allegre



Effetto:
Finchè si trova sul campo da gioco tutte le tue creature hanno +1 di attacco.

1 ATK 1 DEF

Vetrizzo



Effetto:
Quando finisce in discarica infligge un danno ad una creatura nemica

1 ATK 1 DEF

Specchio vanitoso



Effetto:
Quando prende danno infligge 1 danno aggiuntivo al nemico

2 ATK 3 DEF

Vetrini



Effetto:
Quando finisce in discarica infligge 2 danni ad una creatura

2 ATK 3 DEF

Bicchiere rimbalzino



Effetto:
Quando sconfitto torna in mano. Può essere fatto 1 sola volta per partita

3 ATK 3 DEF

Bottiglione corazzato



Effetto:
Quando prende danno infligge 1 danno alle creature nemiche

3 ATK 4 DEF

Carte Riciclo

Bidone saggio



Operazione di riciclo:
(giocabile SOLO nel proprio turno)

Pesca due carte dal deck

Sporcone



Operazione di riciclo:
(giocabile SOLO nel proprio turno)

Alla fine del turno dell'avversario
TUTTI prendono un danno
(creature e giocatori)

Mondino inquinato



Operazione di riciclo:

Prendi una creatura di costo 1 o 2
dal mazzo, poi mischia il mazzo.

Polverone



Operazione di riciclo:

Fa tornare nella mano una
creatura avversaria.

Mare sporco



Congegno segreto
(Da posizionare coperto)

L'attacco viene deviato e colpisce
DIRETTAMENTE l'avversario.

Lignum



Congegno segreto
(Da posizionare coperto)

Quando una creatura attacca
subisce un danno.

Armadio senz'anima



Congegno segreto
(Da posizionare coperto)

Quando una creatura attacca
viene mandata alla "Discarica".

Cavalier Cestinotto



Rigeneratore
(giocabile dalla mano nel turno avversario)

Annulla un attacco nemico
in arrivo

Elettronica antiquata



Rigeneratore
(giocabile dalla mano nel turno avversario)

Una creatura attaccata ottiene
+1 di DEF.

Batteriozzi zozzi




Rigeneratore
(Giocabile dalla mano nel turno avversario)

Se una tua creatura sta subendo un attacco, pesca una carta.

Bidone vetro



Bidone carta



Bidone umido



Bidone plastica e metallo



Storyboard

Gli alunni della classe quarta sezione B della Scuola Primaria Pier Delle Vigne, hanno raccolto la sfida proposta da Scuola.net per il concorso "Riciclo di classe 2024-2025" e coadiuvati dall'insegnante Maria Teresa Sasso, hanno realizzato un gioco analogico.

Le attività hanno avuto diverse fasi di svolgimento:

- *L'informazione: prendere consapevolezza dell'importanza della raccolta differenziata e del riciclo, partendo dalla propria classe*
- *La discussione: proposte di miglioramento per l'ambiente*
- *I disegni: gli allievi divisi in gruppo hanno realizzato piccoli disegni come demo*
- *L'idea: si sono ispirati a giochi conosciuti sia analogici che on line.*

- *La realizzazione: in aula STEAM e in quella informatica, hanno imparato prima ad usare alcuni strumenti informatici e poi a realizzare semplici carte*
- *La fase finale: l'insegnante ha tracciato le linee per il regolamento di gioco e ha modificato le immagini per renderle uniche.*

Il progetto ha dato importanti spunti, ha avuto un percorso lungo ben innestandosi nelle linee guida dell'istituto in merito alla raccolta differenziata, ha contribuito a sviluppare le tematiche attraverso metodi educativi coinvolgenti con l'uso della tecnologia, ha reso gli allievi più consapevoli dell'importanza del riciclo e della connessione tra tutti gli uomini sulla terra.

Il motto è stato: Imparare divertendosi - imparare per migliorare - migliorare oggi per un domani migliore.

La referente del progetto

Maria Teresa Sasso