

Plastic fighters



Giocatori: 2-4

Età: 8+

Durata: 40 m

Unisciti alla lotta contro l'inquinamento marino! Guida un'associazione ambientalista e affronta la sfida dei rifiuti plastici che minacciano il mare. Pianifica strategie, potenzia le tue azioni e collabora per proteggere la flora e la fauna marine.

Ogni mossa è cruciale: riuscirai a preservare l'equilibrio dell'ecosistema prima che sia troppo tardi?

Divertimento, sfida ecologica e strategia si incontrano in un gioco cooperativo che ti metterà alla prova... per il bene del pianeta!

Impara a giocare dal video-tutorial inquadrando questo QR code!



CONTENUTO:

1 Regolamento

15 Carte Eventi facili (1)

25 Carte Eventi difficili (2)

56 Carte Azione (3)

4 Carte Consultazione (4)

60 Gettoni Rifiuto (12 per tipo: Bottiglia, Sacchetto, Rete, Sigaretta e Microplastica) (5)

12 Tessere Organismo (6)

1 Tabellone (7)



SCOPO DEL GIOCO

Plastic Fighters è un gioco cooperativo: insieme agli altri giocatori dovrai ripulire il mare dalla plastica, costruire strutture ecologiche e proteggere la fauna marina, per raggiungere, a fine partita, un equilibrio ambientale sostenibile.

IL TABELLONE



Il Tabellone rappresenta un paesaggio costiero suddiviso in diverse Aree interconnesse:

Città, **Industria**, **Fiume** (diviso in due settori: **F1** e **F2**), **Spiaggia** (divisa in due settori: **S1** e **S2**) e **Mare** (diviso in quattro settori: **M1**, **M2**, **M3**, **M4**).

Le sigle (**S1**, **S2**, **F1**, **F2**, **M1**, **M2**, **M3**, **M4**) identificano i **Settori del Tabellone** e vengono utilizzate per posizionare **Gettoni Rifiuto** e **Tessere Organismo**. Inoltre, durante la partita, **rifiuti** e **organismi** potranno spostarsi seguendo le frecce indicate sul tabellone, in senso orario o antiorario, a seconda delle indicazioni sulle carte.

Esempi: un cormorano in **M1** che deve spostarsi in senso **antiorario** andrà in **S2**; un rifiuto in **F2** che deve spostarsi in senso **orario** andrà in **M1**; un rifiuto in **M4** che deve spostarsi in senso **orario** andrà in **S1**.



Costruzione di Strutture

Durante il gioco, avrai la possibilità di **costruire Strutture** permanenti in alcune Aree tratteggiate del Tabellone. Le **Strutture** offrono **benefici strategici**, supportando la pulizia e la protezione dell'ecosistema.

Ogni Area ha una capacità massima:

Una **Struttura** può essere costruita in **Spiaggia**, **Fiume** e **Industria**.

Due **Strutture** possono essere costruite in **Città** e **Mare**.

L'azione delle **Strutture** non è limitata al Settore in cui vengono costruite, ma segue le indicazioni sulle Carte.

Esempio: se una **Struttura** consente di rimuovere 1 **Gettone Rete** per turno dal Mare, il giocatore potrà scegliere in quale Settore del Mare intervenire (**M1** o **M2** o **M3** o **M4**), indipendentemente dalla posizione della **Struttura**.



LE ASSOCIAZIONI PROTAGONISTE

In **Plastic Fighters**, ciascun giocatore impersona una di queste quattro Associazioni Ambientaliste, ognuna con una specializzazione unica per affrontare l'inquinamento marino.



BLUE GUARDIANS - Esperti nella rimozione dei rifiuti plastici, specializzati nelle operazioni di clean-up in mare e sulle coste.



ECO INNOVATORS - Specializzati in ricerca e soluzioni sostenibili, hanno una marcia in più nello sviluppare nuove competenze.



WILDLIFE DEFENDERS - Dedicati alla protezione della fauna marina, specializzati nella reintroduzione di animali salvati.



WAVE HERALDS - Maestri di educazione, divulgazione e sensibilizzazione, mobilitano la popolazione all'azione contro l'inquinamento marino.

Ogni Associazione avrà a disposizione a inizio partita le 6 Carte Azione contrassegnate dal proprio simbolo.

Per comodità, meglio tenere sempre queste 24 Carte Azione iniziali separate dalle altre Carte Azione. Puoi riconoscerle, oltre che dalla presenza del simbolo, dal colore di sfondo un po' più scuro.



GETTONI RIFIUTO E TESSERE ORGANISMO

Nel gioco ci sono 5 tipi di **Gettone Rifiuto**: Bottiglia, Sigaretta, Rete, Sacchetto e Microplastica.



Ogni **Organismo** è particolarmente sensibile a due tipologie di rifiuto, illustrate nella sua Tessera.

LA COLLABORAZIONE

Plastic Fighters è un **gioco cooperativo**: le associazioni ottengono i migliori risultati quando combattono l'inquinamento lavorando insieme in modo coordinato.

I giocatori possono **discutere e consigliarsi liberamente**, condividendo strategie e opinioni. Tuttavia, ogni giocatore ha il controllo totale sulle azioni della propria associazione e prende le decisioni in autonomia durante il proprio turno.

PREPARAZIONE



- Posiziona il Tabellone al centro del tavolo (1).
- Pesca casualmente 6 Tessere Organismo e collocale nel Settore del Tabellone indicato su ciascuna Tessera. Le altre 6 lasciale coperte a fianco del Tabellone (2).
- Raccogli tutti i Gettoni Rifiuto e posizionali vicino al Tabellone in modo che siano facilmente raggiungibili dai giocatori (3).
- Ogni giocatore sceglie un'Associazione Ambientalista e prende le 6 Carte Azione contrassegnate dal simbolo corrispondente. Queste carte costituiscono il Mazzo di Gioco iniziale del giocatore.
 - Mescola il tuo Mazzo di Gioco iniziale e posizionalo a faccia in giù accanto a te (4).
 - Scopri le prime 3 Carte del Mazzo di Gioco e posizionale davanti a te, in modo che siano visibili a tutti. Questa è la tua Mano iniziale (5).
 - Se il numero di giocatori è inferiore a 4, tutte le Carte Azione iniziali delle Associazioni non scelte vengono rimosse dal gioco.
- Mescola le rimanenti 32 Carte Azione e posizionale a faccia in giù a fianco del Tabellone per formare il Mazzo Mercato (6). Pesca le prime 5 carte dal Mazzo Mercato e disponile scoperte accanto al mazzo (7).
- Dai una Carta Consultazione a ciascun giocatore: gli servirà per ricordarsi le operazioni da eseguire al suo turno (8).

➤ Mescola separatamente il Mazzo Eventi facili e quello Eventi difficili. Poi, senza rivelare le Carte, prendi dai due Mazzi il numero di Carte indicato in base al numero di giocatori:

- 2 giocatori: 2 Carte Eventi Facili e 8 Carte Eventi Difficili.
- 3 giocatori: 3 Carte Eventi Facili e 12 Carte Eventi Difficili.
- 4 giocatori: 4 Carte Eventi Facili e 12 Carte Eventi Difficili.

Impila le Carte Eventi appena prese: le Facili sopra le Difficili, per formare il Mazzo degli Eventi di Gioco. Posizionalo a fianco del Tabellone, sempre con le Carte rivolte verso il basso (9).

Le Carte Eventi avanzate vanno rimosse dal gioco.



Esempio: composizione Mazzo degli Eventi di Gioco per 2 giocatori, composto da due Carte Eventi Facili e 8 Carte Eventi Difficili, rivolte verso il basso.

ORDINE DI TURNO

Il giocatore che per ultimo ha bevuto da una bottiglia è il primo a giocare. In caso di dubbio, scegliete il primo giocatore a sorte. Il turno procede in senso orario.

COME GIOCARE

Ad ogni turno, ciascun giocatore compie le seguenti operazioni, in questo ordine:

1. Pesca una carta dal Mazzo degli Eventi di Gioco ed esegue le sue istruzioni.
2. Attiva le eventuali Strutture presenti sul Tabellone ed esegue i loro effetti.
3. Gioca una o più Carte della sua Mano per compiere azioni o acquistare nuove Carte dal Mercato.
4. Controlla se ci sono organismi deceduti a causa dell'inquinamento.
5. Pesca nuove Carte dal proprio Mazzo fino ad averne 3 scoperte davanti a sé e riporta il Mercato a 5 Carte disponibili.

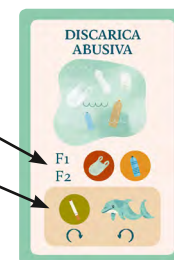
1. PESCA UNA CARTA DAL MAZZO DEGLI EVENTI DI GIOCO ED ESEGUI LE SUE ISTRUZIONI

Pesca la prima carta dal Mazzo degli Eventi di Gioco.

Ogni Carta Evento ha 2 Effetti immediati da risolvere nell'ordine indicato:

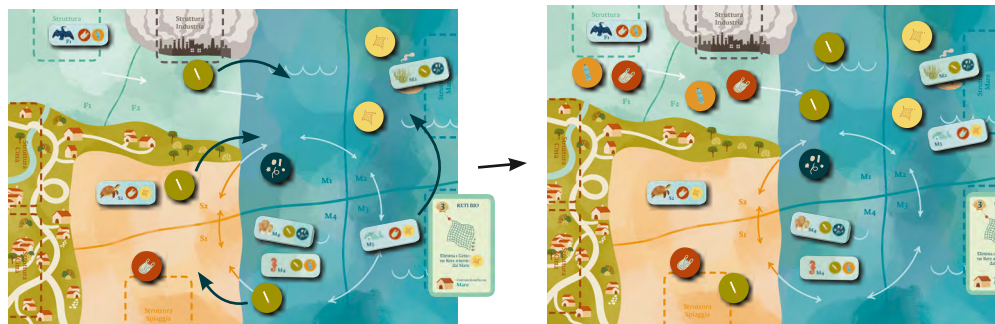
- Aggiungi i Gettoni Rifiuto in tutti i Settori specificati del Tabellone.
- Muovi i Gettoni Rifiuto e le Tessere Organismo (se presenti sul Tabellone) nel senso indicato.

Dopo aver applicato tutti gli effetti, scarta la Carta in un'area dedicata accanto al Tabellone e prosegui con la fase successiva del turno.



Esempio: la Carta Evento "Discarica abusiva", ha i seguenti Effetti:

- **Aggiunta di Rifiuti:** un Gettone Sacchetto e un Gettone Bottiglia finiscono sia in F1 che in F2.
- **Movimento di Rifiuti:** tutti i Gettoni Sigaretta presenti sul Tabellone vengono trascinati dalla corrente in senso orario, da F1 a M1, da S2 a M1 e da M4 a S1.
- **Movimento di un organismo:** la Tessera Delfino si sposta in senso antiorario, passando da M3 a M2.



LIMITE DI RIFIUTI NEI SETTORI: ogni Settore del Tabellone può contenere al massimo 4 Gettoni Rifiuto. Se, per effetto di una Carta Evento, devi aggiungere un ulteriore Gettone Rifiuto a un Settore già saturo, il Gettone va inserito nel Settore successivo in senso orario. Se anche questo è saturo, continua a cercare un Settore libero in senso orario.



ATTENZIONE! Se tutti i Settori sono pieni e non è possibile posizionare un nuovo Gettone Rifiuto, la partita termina immediatamente con la sconfitta.

Le Tessere Organismo non hanno invece limiti di presenza nei Settori.



2. ATTIVA LE EVENTUALI STRUTTURE PRESENTI SUL TABELLONE ED ESEGUI I LORO EFFETTI

Esegui gli Effetti di tutte le Strutture costruite finora sul Tabellone, nell'ordine che preferisci.

Esempio: nel Mare è presente la Carta Struttura "Reti Bio", il cui Effetto è: "Elimina 1 Gettone Rete a turno dal Mare". Nel Settore M2 ci sono 2 Gettoni Rete, che rappresentano una grave minaccia per il Delfino. Grazie all'effetto della Struttura, 1 Gettone Rete viene rimosso.



3. GIOCA LE CARTE DELLA TUA MANO PER COMPIERE AZIONI O ACQUISTARE NUOVE CARTE DAL MERCATO

Decidi come usare le 3 Carte della tua Mano: puoi giocarle tutte, alcune o nessuna.

Puoi usarle in questi modi:

A. Attivare il loro Effetto ed eseguirlo istantaneamente.

B. Usarle, singolarmente o anche più carte assieme, per acquistare altre Carte dal Mercato.

Una volta usate, le Carte vanno scartate creando un tuo personale **Mazzo degli Scarti** da tenere accanto al tuo **Mazzo di Gioco** (puoi tenere il Mazzo degli Scarti rivolto a faccia in su per distinguere meglio i due mazzi).

Puoi scartare le tue carte nel Mazzo degli Scarti anche se non le hai usate, a meno che tu non voglia tenerle per il turno successivo.

Quando il tuo Mazzo di Gioco si esaurisce, mescola il Mazzo degli Scarti e usalo come nuovo Mazzo di Gioco, posizionandolo a faccia in giù davanti a te.



A. Attivare l'Effetto delle carte.



Tua mano



Tuo Mazzo di Gioco



Tua mano



Tuo Mazzo di Gioco
Tuo Mazzo degli Scarti

Esempio: in F1 ci sono un Gettone Bottiglia e un Gettone Sacchetto, che rappresentano una minaccia per il Cormorano. Nella tua Mano c'è la Carta "PULIZIA: Fiume", il cui Effetto è "Elimina un Gettone Rifiuto dal Fiume". Decidi di usarla per rimuovere un Gettone Bottiglia da F1. Scarti quindi la Carta nel tuo Mazzo degli Scarti. Ora se vuoi puoi usare anche le altre Carte della tua Mano.

CARTE PARTICOLARI

La lotta alla plastica non prevede pause! Oltre a collaborare con gli altri giocatori con consigli e opinioni, alcune Carte permettono di agire fuori dal proprio turno, creando nuove opportunità di collaborazione.

Se durante il gioco ti viene data la possibilità di usare una Carta fuori dal tuo turno e scegli di farlo:

- Scartala nel tuo Mazza degli Scarti, come di consueto.
- Pesca immediatamente una nuova Carta dal tuo Mazza di Gioco per sostituirla.

Esempio: Luigi gioca la Carta Azione "PULIZIA: Clean up day!", che ha come effetto: "Elimina 2 Gettoni Rifiuto, scegli se da Spiaggia, Mare o Fiume. Un altro giocatore può unirsi se ha una Carta PULIZIA corrispondente".

Luigi decide di eliminare 2 Gettoni Rifiuto dal Mare. Hey! Anche tu hai una Carta PULIZIA che può agire sul Mare, eliminando ben 3 Gettoni Rifiuto! Decidi di usarla subito, unendoti a Luigi e rimuovendo ulteriori 3 Gettoni Rifiuto dai Settori del Mare (scegli tu quali, anche diversi da quelli puliti da Luigi).

Poi scarti la tua Carta nel tuo Mazza degli Scarti e ne peschi immediatamente un'altra dal tuo Mazza di Gioco, tornando così ad avere 3 Carte scoperte davanti a te.

Grazie alla collaborazione, avete rimosso ben 5 Gettoni Rifiuto dal Mare in un solo turno!

B. Acquistare carte dal Mercato


Oltre al loro Effetto, le Carte Azione hanno due informazioni importanti:

- **Costo:** indica quanto devi pagare per acquistare la Carta dal Mercato.
- **Valore:** indica quanto "vale" la Carta quando la usi per acquistare altre Carte.

Le Carte Azione iniziali non hanno un Costo, poiché vengono distribuite gratuitamente all'inizio della partita.

Come acquistare Carte dal Mercato:

Usa le Carte della tua Mano come moneta, sommando il loro Valore fino a coprire il Costo della Carta che vuoi acquistare. Puoi combinare più Carte per raggiungere il Costo richiesto. Puoi acquistare più di una Carta nello stesso turno, se la somma del Valore delle Carte usate lo permette.

Le Carte acquistate vanno messe, coperte, sopra il tuo Mazza di Gioco, ad eccezione delle Strutture (le riconosci dallo sfondo verde e da questo simbolo sulla Carta: ) , che vanno invece immediatamente costruite sul Tabellone, posizionandole su una delle Aree libere indicate. Strutture già costruite non possono essere né eliminate né sostituite.

Dopo aver usato le Carte per acquistare, scartale nel tuo Mazza degli Scarti.



4. CONTROLLA SE CI SONO ORGANISMI DECEDUTI A CAUSA DELL'INQUINAMENTO

Prima di concludere il turno, verifica se qualche Tessera Organismo deve essere eliminata dal Tabellone a causa dell'inquinamento.

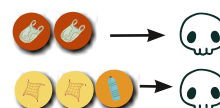
Una Tessera Organismo viene rimossa dal Tabellone se:

- Si trova in un Settore con almeno 2 Gettoni Rifiuto del tipo a cui è sensibile.
- Si trova in un Settore con 4 Gettoni Rifiuto di qualsiasi tipo.



Esempio: il Delfino è particolarmente sensibile a Reti e Sacchetti. Alla fine del turno di un giocatore, la sua Tessera viene eliminata se nello stesso Settore ci sono:

2 Gettoni Sacchetto oppure 2 Gettoni Rete oppure 1 Gettone Sacchetto e 1 Gettone Rete oppure 4 Gettoni Rifiuto qualsiasi.



I Gettoni Rifiuto che hanno causato l'eliminazione della Tessera non vanno rimossi dal Tabellone. Più Tessere Organismo possono essere eliminate contemporaneamente dagli stessi Gettoni Rifiuto.



ATTENZIONE! Se dopo questa fase rimangono solo 3 o meno Tessere Organismo sul Tabellone, la partita è immediatamente persa: il danno all'ecosistema è irreversibile!

Esempio: hai nella tua Mano le Carte "Sensibilizzazione" e "Ricerca", entrambe di valore 2. Decidi di usarle entrambe per acquistare Carte dal Mercato. Acquisti la struttura "Distribuzione borracce", che ha un Costo di 3, e la inserisci subito sul Tabellone nell'Area libera Città. Ti avanza 1 di Valore, che usi per acquistare la Carta "Mobilitazione", che metti coperta sopra il tuo Mazza di Gioco. Infine, le due Carte usate per acquistare (Sensibilizzazione e Ricerca) vanno nel tuo Mazza degli Scarti. Ora non hai più Carte da giocare nella tua Mano e devi procedere con la fase successiva del turno.



5. PESCA NUOVE CARTE DAL TUO MAZZO FINO AD AVERNE 3 SCOPERTE DAVANTI A TE E RIPORTA IL MERCATO A 5 CARTE DISPONIBILI.

Prepara il turno del giocatore successivo:

- **Pesca Carte dal tuo Mazzo di Gioco fino ad avere 3 Carte scoperte davanti a te.**

Le prime saranno proprio quelle appena acquistate al Mercato. Se il tuo Mazzo di Gioco è finito, mescola il tuo Mazzo degli Scarti e usalo come nuovo Mazzo di Gioco.

- **Riporta il Mercato a 5 Carte disponibili, pescando dal Mazzo del Mercato.**

Ora il turno passa al giocatore successivo, che eseguirà nuovamente tutte le operazioni illustrate, dalla 1 alla 5.

FINE DEL GIOCO

La partita dura fino all'esaurimento del Mazzo Eventi (2 giocatori: 10 turni; 3 giocatori: 15 turni; 4 giocatori: 16 turni). Il giocatore di turno **conclude le proprie operazioni**, dopodiché si calcola il punteggio finale:

+1 punto per ogni Tessera Organismo presente sul Tabellone.

+1 punto per ogni Struttura costruita sul Tabellone.

-1 punto per ogni Gettone Rifiuto presente sul Tabellone.

Se il punteggio finale è **pari o inferiore a zero**, la partita è **persa**: L'ecosistema è stato irrimediabilmente compromesso. Troppi rifiuti hanno soffocato la vita marina e molte specie sono scomparse. Le vostre associazioni dovranno ripensare le strategie per evitare che questo disastro si ripeta... Riproviamo?

Se il punteggio è **positivo**, la partita è **vinta**. A seconda del punteggio finale, le vostre associazioni vengono insignite di questi trofei:

1-5 Punti: Guardiani della Riva! Il vostro impegno ha evitato il peggio, ma c'è ancora molto lavoro da fare. Continuate a battervi per il mare: sarete pronti alla prossima sfida?

6-10 Punti: Difensori del Mare! Le vostre azioni hanno avuto un grande impatto: grazie ai vostri sforzi, l'ecosistema sta recuperando. Le persone iniziano a capire l'importanza della protezione marina... ma la lotta non è finita!

>10 Punti: Eroi del Mare! Grazie al vostro intervento, il mare è salvo! La vostra campagna di sensibilizzazione ha ispirato nuovi progetti di tutela, e le generazioni future cresceranno in un ambiente più sano. La vostra missione è un successo!



Esempio: a fine partita, la situazione sul Tabellone è la seguente:

6 Tessere Organismo ancora presenti: +6 punti.

4 Strutture costruite: +4 punti.

6 Gettoni Rifiuto ancora sul Tabellone: -6 punti.

Punteggio totale: $6+4-6=+4$.

La partita è stata vinta con un punteggio di +4!

Siete **Guardiani della Riva!**

RIASSUNTO FLUSSO DI GIOCO

Ecco un piccolo schema per ricordarti come giocare:

Il giocatore che per ultimo ha bevuto da una borraccia è il primo a giocare.

TURNO DEL GIOCATORE

1. Pesca una Carta dal Mazzo degli Eventi di Gioco ed esegui le istruzioni.

2. Esegui gli Effetti delle eventuali Strutture presenti sul Tabellone.

3. Gioca una o più carte della tua Mano.

4. Controlla se ci sono organismi deceduti a causa dell'inquinamento.

5. Pesca Carte dal tuo Mazzo di Gioco fino ad averne 3 nella tua Mano e riporta il Mercato a 5 Carte disponibili.

**I GIOCATORI GIOCANO I TURNI SUCCESSIVI IN SENSO ORARIO.
LA PARTITA FINISCE ALL'ESAURIMENTO DEL MAZZO EVENTI
(L'ULTIMO GIOCATORE GIOCA INTERAMENTE IL PROPRIO TURNO).**

I rifiuti plastici presenti nel gioco



Bottiglie di plastica - Finiscono in mare attraverso smaltimento improprio, scarichi urbani, rifiuti abbandonati sulle spiagge o trasportate da fiumi e venti.

Cosa possiamo fare: ridurre l'uso di plastica monouso, scegliere borracce riutilizzabili ricaricandole dal rubinetto o dalle fontanelle pubbliche.



Sacchetti di plastica - Leggeri e resistenti, i sacchetti di plastica vengono trasportati dal vento e dai fiumi, accumulandosi in mare e venendo scambiati per cibo da molte specie.

Cosa possiamo fare: usare borse riutilizzabili, evitare imballaggi superflui e smaltire correttamente i rifiuti per impedirne la dispersione.



Reti fantasma - Le reti perse o abbandonate in mare continuano a intrappolare pesci, tartarughe e mammiferi marini per anni.

Cosa possiamo fare: incentivare la raccolta e il recupero delle reti dismesse, promuovere materiali biodegradabili e sostenere pratiche di pesca responsabile.



Mozziconi di sigaretta - Gettati sulle spiagge o nelle strade, i mozziconi finiscono in mare attraverso piogge e fognature, rilasciando anche sostanze tossiche.

Cosa possiamo fare: usare posacenere portatili, sensibilizzare sui danni ambientali e vietare il fumo in aree sensibili.



Microplastiche - Provengono da cosmetici, lavaggi di tessuti sintetici e frammentazione di rifiuti plastici. Invisibili ma pericolose, entrano nella catena alimentare marina.

Cosa possiamo fare: evitare prodotti con microplastiche, installare filtri nei lavaggi e ridurre l'uso di plastica monouso.

Gli organismi protagonisti



Posidonia - Le sue praterie possono intrappolare rifiuti plastici, alterando l'equilibrio della vegetazione e danneggiando l'habitat di molte specie marine.



Gorgonia - Sono coralli molli dalla caratteristica forma a ventaglio, rischiano di essere danneggiati in particolare dall'ingestione involontaria di microplastiche.



Pinna nobile - Grande bivalve endemico del Mar Mediterraneo, i rifiuti plastici ostacolano il filtraggio dell'acqua.



Paguro - I paguri proteggono il loro addome molle occupando conchiglie vuote. Alcuni paguri sono stati osservati utilizzare rifiuti di plastica come rifugio.



Gabbiano - Onnivori, l'abitudine di frequentare discariche e aree urbane li espone a rischi legati all'ingestione di plastica.



Cormorano - Sono stati osservati utilizzare plastica e altri rifiuti per costruire i nidi, esponendosi al rischio di impigliarsi o ingerire materiali nocivi.



Cavalluccio marino - Può ingerire microplastiche esponendosi a sostanze tossiche. Il suo comportamento può alterarsi ancorandosi a rifiuti plastici.



Branzino - Pesce predatore che può ingerire microplastiche presenti nelle sue prede, accumulando tossine nel suo organismo.



Tartaruga marina - Può ingerire accidentalmente oggetti in plastica scambiandoli per prede. Pericolose anche le reti abbandonate, in cui rischia di impigliarsi.



Tonno - Può rimanere intrappolato in reti da pesca abbandonate o altri detriti plastici, limitando i suoi movimenti e la capacità di alimentarsi.



Squalo - Anche gli squali possono rimanere intrappolati in reti e altri detriti plastici, limitando i loro movimenti e portando a lesioni o morte.



Delfino - Particolarmente pericolosi i sacchetti di plastica, che può ingerire causando soffocamento, e reti abbandonate, in cui rischia di impigliarsi.

CREDITI

Comitato scientifico:

Karin Schlappa, Milena Tempesta, Francesco Zuppa

Vuoi approfondire il tema della plastica in mare e scoprire come agire? Scansiona il QR code e visita il sito di BeMed per saperne di più!



Eco-Friendly game:

Plastic Fighters è un gioco Eco-Friendly! Usiamo solo materiali certificati FSC per scatole, carte e componenti in cartone, eliminando completamente la plastica. Le confezioni sono in cellophane biodegradabile. Anche inchiostri, vernici e adesivi sono vegetali e biodegradabili. Giocare rispettando l'ambiente è ora più facile e divertente!

The initiative benefits from the support of Beyond Plastic Med.

www.beyondplasticmed.org

This document was produced with the financial assistance of Beyond Plastic Med.

The contents of this document are the sole responsibility of DelTa.

BEYOND
PLASTIC
MED

PLASTIC FIGHTERS

Game design

Diego Manna

Illustrazioni

Carlotta Zanettini



Copyright

DelTa - Delfini e Tartarughe nel Golfo di Trieste APS

delta.adriatico@gmail.com

www.deltaadriatico.wixsite.com/delta

www.facebook.com/DelTa.DelfiniTartarughe

www.tiktok.com/@ocean_influencers

