

# PLACEMAKER

## Come si gioca

È un gioco di ruolo che intende coinvolgere la comunità di giocatori in un processo collettivo di ri-significazione di uno spazio.

Il numero di giocatori può variare da un minimo di quattro (4) fino ad un massimo di sei (6).

Prima dell'avvio del gioco la comunità dovrà assegnare ad un giocatore il ruolo di PLACEMAKER al quale spetterà il compito di selezionare: luogo da rigenerare (manifesto di gioco) e budget di spesa disponibile (carta budget).

Nel corso del gioco al PLACEMAKER spetteranno i seguenti compiti: stabilire i turni di gioco, distribuire le carte spazi, regolare lo scambio carte fra giocatori e facilitare la fase finale di contrattazione degli spazi.

L'ordine di gioco avviene in senso orario a partire dal giocatore che avrà estratto la cannuccia colorata più corta.

Il gioco inizia con l'assegnazione, a ciascun giocatore, di quattro (4) carte spazi.

Durante la prima fase del gioco (tre turni) ciascun giocatore dovrà cercare di conservare nel proprio mazzo la carta spazio che più desidera.

Ciò gli garantirà di poter proporre all'interno del manifesto di gioco l'attività che intende insediare.

Durante il primo turno ogni giocatore dovrà scartare la carta spazio considerata meno interessante.

Durante il secondo turno, seguendo l'ordine di gioco stabilito, ognuno dovrà pescare una carta spazio dal mazzo del giocatore che lo segue.

Durante il terzo turno ciascun giocatore dovrà scartare una carta spazio pescandone una nuova dal mazzo.

Al termine del terzo turno ciascun giocatore posizionerà all'interno del manifesto di gioco la carta spazio che più lo rappresenta.

Qualora il giocatore intenda usufruire di una carta jolly (spazio libero) in suo possesso, prima di depositarla sul manifesto, dovrà "caratterizzarla" esplicitando una attività non compresa fra quelle

già indicate nelle carte spazi.

Il PLACEMAKER procederà con la somma dei costi derivata dalle carte spazi presenti sul manifesto di gioco comparandola con il budget di spesa a disposizione della comunità.

Così si darà avvio alla seconda parte del gioco, fase di contrattazione, durante la quale i giocatori, facilitati dal PLACEMAKER, dovranno immaginare almeno uno scenario che contempli un numero di carte spazi compatibile con il budget di spesa e che incontri l'interesse di tutti i giocatori.

In questa fase di gioco si potranno usare sia le carte spazi già depositate sul manifesto che quelle a disposizione dei giocatori.

Solo qualora necessario il PLACEMAKER potrà adoperare anche le carte spazi ancora presenti nel mazzo.

Il gioco si conclude con la selezione dello scenario che incontra l'interesse più ampio della comunità nel rispetto del budget disponibile.

Il gioco contiene: 2 manifesti di gioco, 3 carte budget, 36 carte spazi, 6 carte jolly (spazi liberi), 6 cannucce colorate.