



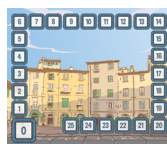
58 Tessere Rete Idrica  
(16 a croce, 25 a T, 17 a L)



20 Pedine (5 per colore)



28 Tessere Città



1 Segnapunti



8 Segnalini  
Perdita

## SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo di Blu Tube è ottenere un numero di Punti Efficienza più alto degli altri giocatori. I Punti Efficienza si ottengono ampliando la rete idrica e collegando le varie zone della città mediante le tessere Rete Idrica.

## PREPARAZIONE

- Scegliete un colore e prendete le 5 pedine corrispondenti. Posizionatene una sul numero zero del tabellone segnapunti.
- Dividete le tessere in due gruppi (Città o Rete Idrica).
- Prendete tutte le tessere Città. Rimuovete le seguenti tessere: 2 Fontane, tutte e 4 le Aree Verdi e 2 dei 4 servizi (a piacere), mettete queste tessere da parte nella scatola: non verranno utilizzate in questa partita (si useranno solo nelle regole avanzate, vedi “Regole Avanzate” in fondo a questo regolamento). Mescolate le tessere Città rimanenti e create una cornice 5 x 5 (vedi figura in basso). Alcune delle tessere Città presentano un'icona verde o rossa (tessere commerciali, residenziali o industriali), queste tessere devono essere posizionate dal lato dell'icona rossa (“Non Virtuosa”), le altre tessere non hanno differenza di lato.
- Prendete una tessera Rete Idrica a croce e mettetela, scoperta, al centro, come in figura. Mescolate tutte le altre tessere Rete Idrica e impilatele in un mazzo coperto, detto “Mazzo Acquedotto”. Scoprite le prime tre tessere e mettetele a fianco del Mazzo Acquedotto.
- Prendete i segnalini perdita e posizionatele a lato dell'area di gioco, a formare una riserva.

Siete pronti per iniziare!



## COME SI GIOCA

Il gioco si svolge a turni in senso orario, il giocatore più giovane inizia a giocare.

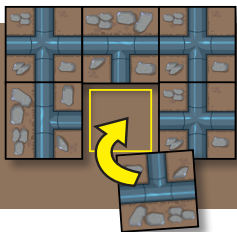
Ogni giocatore, durante il proprio turno, effettua un'azione a scelta tra :

1. Buone Pratiche
2. Estensione della Rete Idrica
3. Ricerca Perdite

Dopodiché il turno passa al giocatore alla sua sinistra. Vediamo le azioni nel dettaglio:

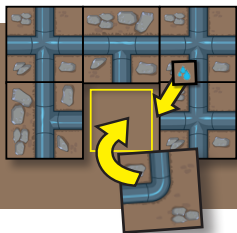
**1. BUONE PRATICHE** - Il giocatore sceglie una tessera città "Residenziale" o "Commerciale" sul lato "Non Virtuoso" e la gira dal lato "Virtuoso". Dopodiché, prende una delle sue pedine e la posiziona sulla tessera, ad indicare che è stato lui a migliorare quell'edificio. Aree Verdi, Monumenti, Fontane e Servizi non possono essere resi "Virtuosi". Se un giocatore non ha pedine a disposizione non può eseguire questa azione.

**2. ESTENSIONE DELLA RETE IDRICA** - Il giocatore sceglie una delle tre tessere Rete Idrica scoperte a fianco del mazzo Acquedotto e la piazza sul campo di gioco, all'interno della città, adiacente ad un'altra tessera Rete Idrica, in uno spazio libero. Dopodiché pesca una nuova tessera Rete Idrica e la mette, scoperta, al posto di quella che ha preso. Ogni tubo che viene collegato ad un altro tubo forma un collegamento. Il giocatore di turno ottiene 1 punto per ogni collegamento realizzato e avanza con la sua pedina sul tabellone segnapianti.



**ESEMPIO:** È il turno di Silvia che decide di eseguire un'azione Estensione della Rete Idrica. Tra le tessere disponibili è presente un allacciamento a T: Silvia lo gioca nello spazio indicato, ruotandolo in modo che la T sia rivolta verso il basso. Riesce così a fare 3 collegamenti e a guadagnare, subito, 3 Punti Efficienza!

Ogni lato della tessera piazzata che tocca una tessera già presente nel campo di gioco il cui disegno dei tubi risulta "interrotto" forma una perdita. Le perdite possono verificarsi nella tessera appena piazzata o in altre già presenti. Per ogni perdita formata, il giocatore deve prendere un segnalino perdita dalla riserva e posizionarlo sul tubo interrotto.



**ESEMPIO:** Nella stessa situazione precedente. È sempre il turno di Silvia, ma ci sono solo disponibili allacciamenti a L. Silvia decide comunque di fare l'azione e gioca la tessera nello spazio indicato. Ottiene subito 2 Punti Efficienza per i due collegamenti creati, ma deve prendere un segnalino perdita e metterlo sul tubo interrotto.

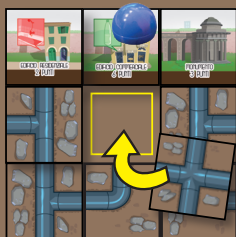
Eventuali disegni di tubi che escono dalla tessera ma senza toccare altre tessere non creano perdite: potranno essere usati in turni successivi per creare collegamenti o generare perdite. È valido far toccare due tessere dal lato terra: in questo caso, non si generano perdite né si guadagnano punti.

Una tessera Rete Idrica piazzata **deve sempre formare almeno un collegamento**.

Ogni tubo che viene collegato a una tessera Città forma un allacciamento.

Il giocatore ottiene tanti punti quanti il numero scritto sulla tessera Città.

In caso di allacciamento ad una tessera “Residenziale” o “Commerciale” girata sul lato Virtuoso, il giocatore che ha la propria pedina sulla tessera (può essere lo stesso giocatore che ha eseguito l'azione oppure un altro giocatore), la recupera e guadagna immediatamente 3 punti avanzando sul tabellone segnাপunti.



**ESEMPIO:** E' il turno di Antonio (giocatore Blu) che decide di effettuare un'azione Estensione della rete. Sceglie una tessera disponibile e la gioca nello spazio indicato. Guadagna subito 1 Punto Efficienza per il collegamento e genera due perdite. E' riuscito però ad allacciare l'Edificio Commerciale e guadagna subito 6 Punti Efficienza come riportato sulla tessera. Federico (giocatore Nero), recupera la sua pedina e ottiene subito 3 Punti Efficienza.

Le tessere fontana, quando allacciate, danno anche un beneficio in più al giocatore che le ha allacciate. Il giocatore che ha allacciato una fontana, pesca immediatamente una tessera Rete Idrica dalla pila (coperta) e la piazza (effettuando quindi un'azione Estendere la Rete bonus).

**3. RICERCA PERDITE** - Il giocatore elimina fino a due segnalini “perdita” presenti nel campo di gioco e ottiene subito 1 o 2 punti vittoria a seconda di quanti segnalini ha scartato. Se non ci sono perdite sulla rete non è possibile scegliere quest'azione.

## FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando non è più possibile eseguire l'azione “Estendere la Rete”, ovvero quando non sono più presenti spazi liberi nella città, oppure quando tutte le tessere Città sono state allacciate. Il giocatore con più punti è il vincitore. In caso di parità, i giocatori a parimerito condividono la vittoria.

## VERSIONE AVANZATA

Una volta presa confidenza con il gioco base, potete inserire queste modifiche al gioco per renderlo più profondo e strategico.

- **Modifiche alla Preparazione** - Durante la preparazione del gioco, utilizzate tutte le tessere città per comporre una cornice 7x7 al posto di una cornice 5x5. Inoltre, ogni giocatore inizia la partita con un segnalino perdita già in suo possesso.
- **Ricerca Perdite** - L'azione cambia completamente. La nuova azione è:  
Il giocatore elimina un segnalino “perdita” presente nel campo di gioco e lo mette di fronte a sé. Se non ci sono perdite sulla rete non è possibile scegliere quest'azione.  
**Attenzione:** nella versione avanzata l'azione Ricerca Perdite non dà più punti immediati e può essere applicata ad un solo segnalino perdita alla volta (e non due).

- **Turno di Gioco - Azione Aggiuntiva** - Nel proprio turno, dopo aver eseguito la propria azione, il giocatore può scartare un segnalino perdita che ha precedentemente collezionando con l'azione "Ricerca Perdite" per effettuare un'azione "Estensione della Rete Idrica" aggiuntiva.
- **Aree Verdi** - Le Aree Verdi, come le fontane, danno un beneficio aggiuntivo a chi li allaccia. Appena allacciata un'area verde, il giocatore che l'ha allacciata può effettuare subito un'azione Ricerca Perdite aggiuntiva.

Per giocare alla versione avanzata di BlueTube dovete aggiungere tutte le modifiche sopra riportate e non solo una parte di esse.

## LEGENDA COMPORTAMENTI VIRTUOSI / NON VIRTUOSI

### EDIFICI RESIDENZIALI



Utilizzare la Vasca /  
Utilizzare la Doccia



Non chiudere il rubinetto  
mente si lavano i denti /  
Chiudere il rubinetto mente  
si lavano i denti



Bere acqua in bottiglie  
monouso / Bere acqua dalla  
fontana



Non riparare una perdita /  
Riparare una perdita



Fare lavatrici a carico ridotto  
/ Fare lavatrici a pieno carico



Avere rubinetti senza  
frangigetto / Mettere i  
frangigetto ai rubinetti



Gettare olio negli scarichi /  
Smaltire l'olio da Sistema  
Ambiente



Usare detersivi non  
biodegradabili / Usare  
detersivi biodegradabili  
Sprecare l'acqua annaffiando  
il giardino o lavando l'auto  
/ Usare l'acqua per cucina e  
igiene



### EDIFICI COMMERCIALI / INDUSTRIALI



Sciacquone con getto unico/  
Sciacquone con doppio  
pulsante



Usare bottiglie di plastica  
monouso / Usare bottiglie  
di vetro



Rubinetti senza regolatori /  
Fotocellule o pulsanti ai  
rubinetti



Spreco di acqua /  
Riciclo acqua di processo



Gettare sostanze inquinanti  
negli scarichi / Non  
inquinare gli scarichi

*Si ringraziano Giovanni Battista Germanò, Mauro Granducci e Leonardo Piza per il supporto in fase di sviluppo del gioco.*

*Un progetto di GEAL realizzato in collaborazione con Comune di Lucca e Lucca Crea e con il supporto di LudoLega Lucchese*