



Cofinanziato
dall'Unione europea



EcoTrade

Manuale di gioco

Progetto EcoTrade



Co-Create EcoTrade:
Apprendimento collaborativo per lo sviluppo delle
competenze di sostenibilità della formazione
professionale



Cofinanziato
dall'Unione europea



EcoTrade

Manuale di gioco

Gioco da tavolo EcoTrade

Co-Create EcoTrade:

**Apprendimento collaborativo per lo sviluppo
delle competenze di sostenibilità della
formazione professionale**

Autori

Konstantinos Lekkas, Dracon Rules Design Studio, Grecia
Cristina Morar, Dracon Rules Design Studio, Grecia

Sara Caboni, Training 2000, Italia
Elmo De Angelis, Training 2000, Italia

Alejandro Quintela, Instituto Técnico Industrial de Miranda,
Spagna
Oscar Sáez, Instituto Técnico Industrial de Miranda, Spagna



Cofinanciado por la Unión Europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dello Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE). Ni la Unión Europea né l'autorità concedente possono essere ritenute responsabili per tali risultati.



Questo materiale è soggetto a licenze CC BY-SA. Per ulteriori informazioni, visitare il seguente link:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Cofinanziato
dall'Unione europea



EcoTrade

Erasmus+

il programma dell'UE per l'istruzione, la formazione, la gioventù e lo sport in Europa.

Titolo del progetto:

Co-Create EcoTrade:

Collaborative learning for sustainable VET education

Progetto numero:

2024-2-ES01-KA210-VET-000283809

Coordinatore:



Fundación Instituto Técnico Industrial (ITM Miranda)
Miranda de Ebro, Spagna

Partner:



Dracon Rules Design Studio,
Karditsa, Grecia



Training 2000 ,
Mondavio, Italia



Cofinanziato
dall'Unione europea



EcoTrade

CONTENUTI

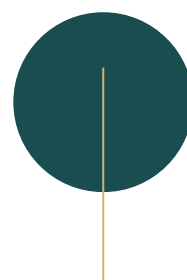
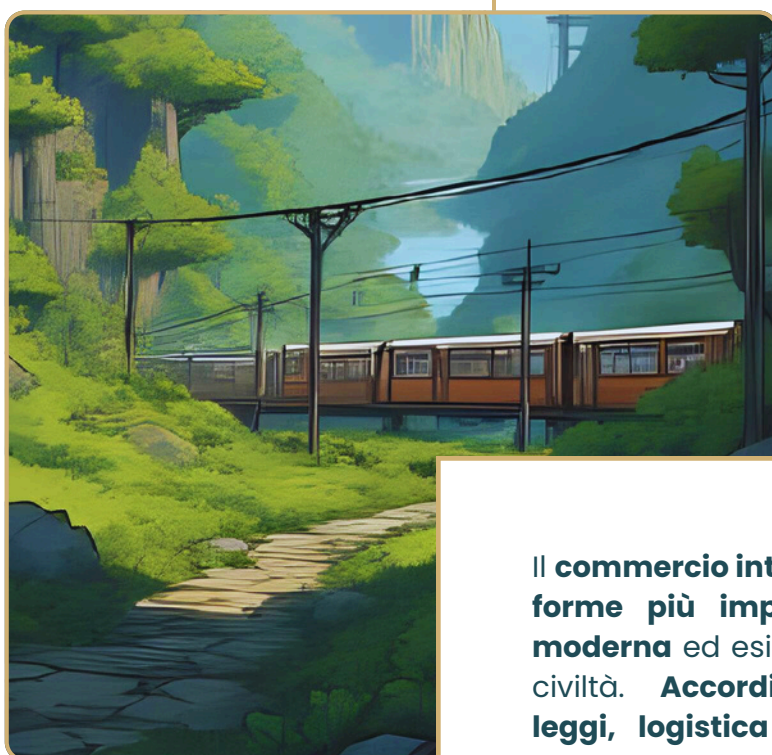
Introduzione	5
Contenuti	6
Ecotrade in breve	10
Regolamento	11
Glossario	11
Preparazione	12
Turni di gioco	13
Fase di mantenimento	13
Fase di azione	13
Fine turno	13
Fine partita	14
Calcolare il punteggio	14
In dettaglio	15
Iniziare una spedizione	15
Posizione un token Azienda	15
Iniziare una Spedizione Combinata	15
Scegliere un Mezzo di trasporto	17
Pescare una Carta Evento	18
Iniziare una spedizione	18
Calcolare il punteggio finale	18
Comprare Carte Investimento	19
Variante semplificata	19



Cofinanziato
dall'Unione europea



Introduzione



Il **commercio internazionale** è una delle **forme più importanti dell'economia moderna** ed esiste fin dagli albori della civiltà. **Accordi, regole ambientali, leggi, logistica e molti altri aspetti** ruotano attorno a questo tema, e **l'azienda che li padroneggia domina il mercato.**

EcoTrade è un gioco per **2-4 giocatori**, della durata di **40-80 minuti**, in cui i partecipanti prendono il comando della propria azienda di trasporti per guidarla alla vittoria gestendo gli **aspetti di una logistica efficiente e sostenibile**, guadagnando **punti** e monitorando il proprio **impatto ambientale** sull'ambiente.





Cofinanziato dall'Unione europea



Componenti del gioco

Tabellone di gioco e tracker dello sviluppo

Il tabellone di gioco Ecotrade raffigura le principali aree commerciali in Europa (7 in totale). Il tabello include un tracker dello sviluppo, piccoli spazi numerati da 1 a 35, in cui ogni giocatore posiziona il proprio token Azienda o pedina. Questo tracciato numerico permette a ciascun giocatore di confrontare il proprio vantaggio sull'altro dal punto di vista dello sviluppo e degli investimenti fatti in in ognuno dei tre ambiti principali dello sviluppo sostenibile: Sociale, Economico e Ambientale.

SOCIAL		ECONOMICAL		ENVIRONMENTAL													
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
		+0	+1	-2	+2												
		+0	+2	-1	+2												
		+0	-2	+2	-1												



Cofinanziato
dall'Unione europea



Componenti

Carte Spedizione

Le Carte Spedizione (CS) indicano le spedizioni che devono essere portate a termine dai giocatori per avere dei profitti. La carta contiene le informazioni sul contenuto della spedizione, il **profitto, espresso in Punti Sviluppo**, l'impatto ambientale e il tempo necessario per raggiungere il punto di arrivo. Alla base della carta si trova il punto di partenza e arrivo della spedizione.

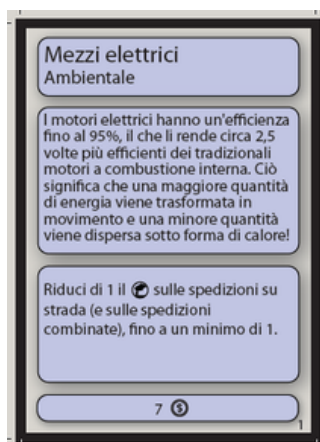


Carte Investimento

Le **Carte Investimento (CI)** indicano gli **investimenti** che l'azienda di trasporto può fare per **modernizzare la propria attività**, potenziare e aggiornare le proprie politiche (includere le politiche verdi e internazionali), la formazione del personale, le attrezzature e altro ancora.

Esse indicano il costo dell'investimento e l'effetto sull'aziende di trasporti una volta acquistate.

Per un'esperienza **più semplice**, i giocatori possono utilizzare le carte "**Carte Investimento 2**"; questa modalità semplificata mantiene invariati tutti gli effetti delle Carte Investimento, modificandone **solo i costi e i valori di riduzione dell'impatto**.





Cofinanziato dall'Unione europea



Componenti

Carte Evento

Le Carte Evento (CE) **rappresentano degli imprevisti** che potrebbero influenzare la spedizione, come capita tutti i giorni nel commercio internazionale.

Queste carte descrivono la **natura dell'imprevisto** e il mezzo di trasporto su cui hanno effetto.

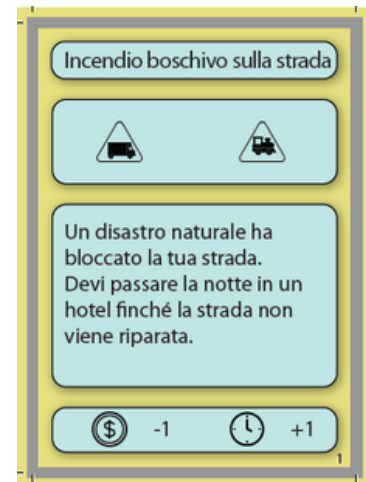


Tavola dei giocatori

La **tavola dei giocatori** riflette il color di ciascuna delle 4 Aziende di trasporti (blu, verde, giallo e rosa) ed è la loro base operativa. Ciascun giocatore dispone le proprie Carte spedizione, i **Token Sviluppo e Impatto** e le **Carte Investimento** acquistate nello spazio dedicato. In questo modo ognuno **tiene sotto controllo** il gioco.

SPEDIZIONI →						AZIENDA BLU
MEZZI DI TRASPORTO						INVESTIMENTI →
TEMPO 						
SVILUPPO 						
IMPATTO 						



Cofinanziato
dall'Unione europea



Componenti

Token Azienda

Ogni giocatore utilizzerà i **Token Azienda** per visualizzare i propri progressi sulla sua Tavola e sul Tabellone del gioco al centro del tavolo.



Token Mezzo di trasporto

Ogni giocatore utilizzerà i Token Mezzi di Trasporto per contrassegnare i mezzi scelti per le proprie spedizioni.



Token Sviluppo, Tempo e Impatto

Questi token numerici sono suddivisi in **tre categorie**: Sviluppo dell'azienda, Tempo necessario per completare la spedizione e Impatto ambientale.





Cofinanziato
dall'Unione europea



EcoTrade in breve

I giocatori sono manager di **Aziende di trasporti** che competono per portare a termine delle spedizioni internazionali. Nel corso del gioco, **compiranno azioni per potenziare** la propria azienda al fine di conformarsi a standard più **ecologici**, completeranno richieste di spedizione e affronteranno le sfide che possono verificarsi durante il **processo di trasporto**, monitorando allo stesso tempo il proprio **impatto** dal punto di **vista ambientale, sociale ed economico**.

Durante ogni turno di gioco, i giocatori allocheranno risorse alle **carte spedizione** per completarle e ottenere un **profitto**, che potranno conservare o utilizzare per ammodernare la **propria azienda** secondo gli standard internazionali acquistando **Carta Investimento**.

Per **ogni spedizione**, essi rivelano inoltre le **Carte Evento** possono rappresentare contrattempi su specifiche rotte di trasporto, influenzando lo **sviluppo dell'Azienda**.

Il gioco termina dopo una serie di turni, in cui i **giocatori calcolano il loro punteggio** finale cercando di bilanciare lo sviluppo aziendale (profitto) e **l'impatto negativo** che hanno sull'ambiente; il giocatore con il punteggio positivo più alto sarà il vincitore.



Cofinanziato
dall'Unione europea



Regolamento

Glossario

Tabellone segnapunti	con	Una mappa dell'Europa suddivisa in 7 aree.
Regioni		Gruppi di paesi che si trovano in stretta prossimità, ai fini del gioco.
Token Azienda		Pedina a forma di camion del colore della propria azienda; viene utilizzata per segnalare i progressi sul Tabellone di gioco al centro e deve essere posizionata sulle Carte Spedizione per poterle avviare.
Carte Investimento		Investimenti che le aziende possono fare in ambito sociale, economico o ambientale, compensando la loro impronta di carbonio.
Carte Evento		Imprevisti che possono sorgere durante una spedizione, influenzandola in modo negativo o positivo.
Carte Spedizione		Carte che rappresentano le merci che i giocatori cercheranno di spedire per ottenere profitto.
Token Sviluppo		L'unità utilizzata per indicare il profitto dell'azienda; servono prima, durante e dopo aver completato ciascuna spedizione.
Token Impatto ambientale		L'unità utilizzata per indicare gli effetti dannosi dell'attività di un'azienda.
Token Tempo		L'unità utilizzata per misurare il tempo necessario per completare una spedizione.
Limite dei punti sviluppo		Il limite di punti sviluppo stabilito per essere raggiunto e vincere il gioco.
Fase di mantenimento		Fase in cui i giocatori progrediscono con le loro spedizioni avviate.
Fase di azione		Fase in cui i giocatori decidono se iniziare una spedizione o fare investimenti in modo strategico.



Cofinanziato
dall'Unione europea



Regolamento

Preparazione

Segui i seguenti passaggi per preparare il gioco :

- ① **Posizionare** il Tabellone al centro del tavolo.
- ② **Posizione** al centro il mazzo Carte Spedizione e Carte Evento.
- ③ Posiziona i **Token al lato del Tabellone**, in modo che possano essere utilizzati da tutti i giocatori al bisogno.
- ④ **Ciascun** giocatore riceve una Tavola da gioco del colore dell'Azienda scelta, un set di **token Azienda** dello stesso colore e un mazzo di **Carte Investimento**.
- ⑤ Ogni giocatore **posizione il proprio Token Azienda** sullo spazio "4" del I Tabellone segnapunti. Inoltre, tutti ricevono 4 punti Sviluppo iniziali.
- ⑥ **Il giocatore** che ha viaggiato di più all'estero **inizia il proprio turno**. Oppure si può scegliere in maniera casuale.
- ⑦ Iniziando dal primo giocatore, **distribuisce a ciascuno 3 carte Spedizione**; ogni giocatore ne sceglie **2 e ripone** la rimanente in fondo al mazzo Spedizione.
- ⑧ Il primo giocatore pesca una **Carta Spedizione più una Carta Spedizione** per ogni giocatore, posizionandole scoperte vicino al Tabellone in modo che siano visibili a tutti. Questo è il **"mercato"** dal quale i giocatori possono selezionare le Carte Spedizione che vogliono attivare
Esempio: 4 giocatori presenti, **5 carte** scoperte al centro.



Cofinanziato
dall'Unione europea



Regolamento

Turno di gioco

I giocatori si alternano in senso orario, a partire dal primo giocatore. Ogni turno è composto da **due fasi**:

- **la fase di mantenimento**
- **la fase di azione**, come dettagliato di seguito.

I giocatori **continueranno a giocare** in questo modo fino alla **fine della partita**.

Fase di mantenimento

Durante questa fase, il giocatore attivo dovrà:

1. Guadagnare automaticamente **2 Punti Sviluppo**, che rappresentano contratti locali completati con un impatto ambientale trascurabile. Questo vale solo per il primo turno di gioco.
2. Rimuovere, uno alla volta, un **Token Tempo** da ciascuna delle proprie Carte Spedizione attive.
 - **Quando una Carta Spedizione** non ha più Token Tempo su di essa, la spedizione è considerata completata. Spostare tutti i **Token Sviluppo** e **Token Impatto** ambientale negli spazi appositi situati nella parte inferiore della propria Tavola dei giocatori.
 - **Conservare le Carte Spedizione** completate a faccia in giù vicino alla propria tavola.

Nota: la Fase di mantenimento va saltata durante il primo turno di ogni giocatore.

Fase di azione

Durante il proprio turno, il giocatore attivo deciderà di compiere una delle seguenti azioni:

- **Scegliere una nuova Carta Spedizione** dalla propria mano, dal mercato o dal mazzo.
- **Iniziare una o più Spedizioni.**

Oppure:

- Se non ha **Carte Spedizione in corso** (non completate) prive di Token Azienda e/o non rimangono più Carte Spedizione nel mazzo o nel mercato, **può passare il turno.**

Acquistare al massimo una Carta Investimento durante il proprio turno.

Nota: consultare la sezione "In dettaglio" per una spiegazione approfondita di ogni azione.

Fine turno

Dopo aver completare le due fasi, **il giocatore passa il turno** a quello dopo in senso orario.



Cofinanziato
dall'Unione europea



Regolamento

Fine partita

Il gioco termina in uno qualsiasi dei seguenti casi:

- **Un giocatore raggiunge il limite di Token Sviluppo** (Limite predefinito: 35).

Oppure,

- i giocatori hanno pescato l'**ultima Carta Spedizione** dal mazzo e dal mercato.

Oppure,

- **tutti i giocatori hanno passato il turno in sequenza.**

A meno che **tutti i giocatori non abbiano passato il turno** nel momento in cui scatta la fine della partita, ogni giocatore (incluso colui che ha attivato la fine del gioco) effettua un ultimo turno addizionale.

Calcolo del punteggio

Al termine della partita, ogni giocatore calcola il proprio punteggio finale nel seguente modo:

1. **Per ogni Carta Spedizione** (o spedizione combinata) non ancora completata, la si consideri come completata, ma si guadagni **1 Token Sviluppo** in meno per ogni Token Tempo rimanente su quella carta (fino a un minimo di 1), aggiungendola normalmente alle proprie spedizioni completate.
2. **Contare i Token Impatto totali** considerando che:
 - a. Per ogni tris di **Carte Investimento** appartenenti a categorie differenti, il giocatore rimuove 4 Token Impatto dal totale.
 - b. Per ogni **categoria di Carte Investimento** (Ambientale, Sociale, Economica), il giocatore con il maggior numero di carte in quella categoria rimuove 6 Token Impatto dal totale.
3. Si riceve infine una **penalità** in Token Sviluppo in base alla seguente **tabella dell'Impatto Totale**:

Impatto ambientale	Punti di penalità
0	-0 Punti sviluppo
1 a 6	-9 Punti sviluppo
7 a 14	-18 Punti sviluppo
15 o più	-36 Punti sviluppo

a. **Il giocatore che ha accumulato** il numero più basso di Token Impatto guadagna 3 Token Sviluppo.

Il giocatore con il maggior numero di Token Sviluppo vince la partita.



Cofinanziato
dall'Unione europea



In dettaglio

Iniziare una spedizione

Dopo aver selezionato una Carta Spedizione dalla propria mano, il giocatore deve:

1. **Posizionare** la Carta nel primo slot "Spedizioni" della Tavola, in alto a sinistra.
2. In alternativa, fare lo stesso con le carte di una Spedizione combinata.
3. **Decidere il Mezzo di trasporto** (su gomma, rotaia, nave o aereo), a seconda di quelle disponibili, calcolando l'impatto sulla spedizione attraverso i Token Tempo, Sviluppo e Impatto ambientale. Posizionare i Token negli slot dedicati, sotto al spedizione attivata.
4. **Pescare** dal mazzo una **Carta Evento** e scoprire quale effetto avrà sulla spedizione attivata. Questo vale solo per il primo turno in cui viene attivata la carta.

È necessario **seguire il processo sopra descritto per ogni Carta Spedizione o Spedizione combinata** che si vuole attivare.

Posizione de Token Azienda

Quando un **giocatore inizia una spedizione**, deve posizionare uno dei propri Token Azienda disponibili **sulla Carta Spedizione**. Se ha utilizzato tutti i Token Azienda disponibili, non è possibile iniziare una spedizione.

Un Token Azienda va posizionato **sul tracker di sviluppo, nel Tabellone di gioco**. Questo serve a riflettere la progressione dell'azienda e il totale dei Punti Sviluppo accumulati durante la partita.

Inoltre, a seconda della **Carta Investimento** acquistata (Sociale, Economica o Ambientale), un Token Azienda deve essere posizionato nell'apposito spazio dedicato nella parte superiore del **Tabellone di gioco**. Questi token rappresentano gli investimenti specializzati dell'azienda necessari per il calcolo del punteggio finale.

Spedizione Combinata

Il giocatore può decidere di combinare più **Carte Spedizione** per guadagnare più **Punti Sviluppo**, a patto che tutte le spedizioni inizino e terminino da **Regioni Europee adiacenti**. Inoltre la quantità totale delle regioni combinate (vedi numero tra parentesi) non deve superare il valore di "7". Tali regioni sono:

- ◆ Penisola Iberica (1)
- ◆ Europa occidentale (2)
- ◆ Europa centrale (3)
- ◆ Europa meridionale (4)
- ◆ Europa orientale (5)
- ◆ Europe Sud-orientale (6)
- ◆ Europa settentrionale (7)



Cofinanziato
dall'Unione europea



Regolamento



Se si decide di **iniziare una Spedizione Combinata**, il giocatore procede nel seguente modo:

1. **Selezionare la carta con il numero più alto di Token Tempo** e posizionarla in cima, mettendo tutte le altre carte sotto di essa, in uno slot vuoto sulla propria Tavola del giocatore
2. **Calcolare il totale dei Token Sviluppo e Impatto** di tutte le carte della Spedizione Combinata negli appositi slot sulla Tavola del giocatore.
3. **Calcolare il totale dei Token Tempo** pari a quello indicato sulla carta in cima, più un Token Tempo extra per ogni carta sottostante. Posizionarli nell'apposito slot della Tavola del giocatore.
4. **Posizionare un Token Azienda sul set di carte di Spedizione Combinata.**

Se decide di attivare una **Spezione singola**, il giocatore procede nel seguente modo:

1. **Posizionare la carta in uno slot** vuoto sulla propria Tavola del giocatore.
2. **Calcolare** i Token Tempo, Sviluppo e Impatto sul Tavolo, **e posizzionarli negli appositi slot**, al di sotto di quella carta.



Cofinanziato
dall'Unione europea



Regolamento





Scegli il Mezzo di trasporto

Il **Mezzo di trasporto predefinito** è solitamente il **trasporto su gomma** (tramite camion). Se il giocatore lo desidera, può cambiare il Mezzo di trasporto scegliendo una delle altre opzioni (**Treno/Aereo/Nave**), a patto che tale opzione sia disponibile sulla sua carta (o su tutte le carte in caso di Spedizioni combinate).

In tal caso, è necessario **modificare il numero totale di Token** Sviluppo e Impatto da posizionare sulla Tavola dei giocatori come indicato nella tabella sottostante, e visibile sul Tabellone di gioco.

Se una carta mostra un solo mezzo di trasporto ed è la carta in cima a una spedizione (sia singola che combinata), allora si applicano i Token Sviluppo e Impatto senza nessuna modifica.

NOTA BENE: Nessun valore può scendere sotto l'1. Se dovesse scendere ulteriormente, va impostato a 1.

				
Tempo	0	-1	+2	+2
Sviluppo	0	-2	+1	+2
Impatto	0	-2	-2	-1

NOTA: È possibile scegliere un Mezzo di trasporto solo se è indicato sulla Carta Spedizione. Per le **spedizioni combinate**, tutte le carte devono condividere almeno un'opzione di trasporto comune. **Se un tipo di trasporto non appare su tutte le carte**, non può essere utilizzato e tali carte non possono essere combinate.

Esempio: Elmo vuole combinare una **Carta Spedizione che indica "Treno, Stradale"** con un'altra carta che indica "Treno, Aereo". In questo caso:

- **"Nave"** non può essere scelta poiché non appare in nessuna carta.
- **"Stradale" e "Aereo"** non possono essere scelti poiché non sono comuni a tutte le carte.

Pertanto, l'unica opzione di Elmo è usare il treno, oppure non combinare affatto queste Carte Spedizione. Elmo **sceglie il Treno**, quindi aggiunge **+2** Token Tempo, **+1** Token Sviluppo e **-2** Token Impatto alla carta, come indicato nella tabella delle spedizioni.



Cofinanziato
dall'Unione europea



Regolamento

Pescare una Carta Evento

Il giocatore **pesca una Carta Evento** per la spedizione appena avviata (indipendentemente dal fatto che si tratti di una Spedizione combinata o di una spedizione singola).

Se la **Carta Evento pescata influenza il mezzo di trasporto** scelto per la nuova spedizione, si applicano le modifiche indicate sulla carta e si posizionano i relativi Token. Se non influenza il **mezzo scelto**, la carta viene scartata senza alcun effetto.

NOTA: Vengono influenzate solo le **spedizioni che utilizzano effettivamente** il mezzo scelto, non quelle che riportano semplicemente il mezzo tra le opzioni disponibili sulla carta.

Iniziare una nuova spedizione

Il giocatore può scegliere di attivare una delle Carte Spedizione scoperte al centro del tavolo per aggiungerla alla propria mano e pescarne una nuova al suo posto.

In alternativa, può scegliere di **pagare 1 Token Sviluppo per pescare una carta casuale dal mazzo** delle Carte Spedizione (se ne rimangono).

Un giocatore non può mai tenere in mano più di 4 Carte Spedizione contemporaneamente.

Calcolare il punteggio

Quando una Carta Spedizione viene completata, il giocatore sposta tutti i Token Sviluppo e Impatto dagli slot sotto la carta agli appositi spazi in fondo alla Tavola dei giocatori: **“Il mio sviluppo” e “ Il mio impatto”**. Successivamente, **il giocatore posiziona la Carta Spedizione** a faccia in giù, di fianco alla sua Tavola.

Ogni giocatore rende visibile la progressione della propria azienda **sul tracker dello sviluppo sul Tabellone**, calcolando i Punti Sviluppo in base alle regole definite nella sezione precedente.



Cofinanziato
dall'Unione europea



Regolamento

Comprare una Carta Investimento

Durante il proprio turno, il giocatore può scegliere di **acquistare una sola Carta Investimento**. Se decide di farlo, riduce propri Token Sviluppo del valore richiesto dalla Carta Investimento, posizionandola nello slot **"Investimenti"**, accanto alla propria Tavola dei giocatori a faccia in su. Inoltre, posiziona un **Token Azienda** nello spazio del Tabellone di gioco corrispondente alla categoria della carta appena acquistata.

Se il giocatore non possiede abbastanza **Token Sviluppo** per pagare l'investimento, non può selezionare quell'investimento. Queste carte forniscono benefici sotto forma di effetti descritti nel testo.

Qualora il tracker **dello sviluppo non disponga di punti sufficienti**, il giocatore deve scartare ulteriori Token Sviluppo dalla parte inferiore della propria Tavola dei giocatori per coprirne il costo.

Versione semplificata

Se i giocatori lo desiderano, **possono utilizzare una variante del gioco** che prevede delle Carte Investimento diverse. Queste carte hanno costi differenti che i giocatori possono scegliere di pagare, ottenendo in cambio una **riduzione dell'impatto ambientale**. Questa variante rappresenta la modalità di gioco semplificata e utilizza le carte **"Carte Investimento 2"**, in cui tutti gli effetti dei potenziamenti sono identici. Si applicano le **seguenti regole**:

1. **Sostituire la sezione "Calcolo del punteggio finale"** – punto 2 – con quanto segue:
 - **Al termine della partita**, riduci il tuo Impatto del valore totale indicato sulle tue Carte Investimento.
2. **Aggiungere alla sezione "Comprare una Carta Investimento"** quanto segue:
 - **Quando acquisti una Carta Investimento**, posiziona un Token Sviluppo sul livello selezionato che intendi acquistare.
 - Durante il **proprio turno**, il giocatore può anche far aumentare di livello uno dei propri investimenti già acquistati, pagandone la differenza di costo. Il giocatore sposta quindi il **Token Sviluppo** sulla carta in base al livello scelto.



Cofinanziato
dall'Unione europea



EcoTrade

Manuale del gioco

Gioco da tavolo EcoTrade

Co-Create EcoTrade:

**Apprendimento collaborativo per lo sviluppo delle
competenze di sostenibilità della formazione
professionale**

Erasmus+

Programma UE per l'istruzione, la formazione, la gioventù e lo sport

Titolo del progetto:

Co-Create EcoTrade:

Collaborative learning for sustainable VET education

Numero di progetto:

2024-2-ES01-KA210-VET-000283809

Scopri di più



<https://ecotraderproject.eu/>



[ecotrader_boardgame](#)



[ecotrader.boardgame](#)



<https://www.linkedin.com/showcase/ecotrader-boardgame/>

