



troppo lontano o troppo “in alto” per trovare soprusi e violazioni.

I diritti risikati

Il gioco che si propone è una versione rivisitata di Risiko. Le regole sono le stesse del gioco originale con alcune piccole variazioni. Pertanto si consiglia caldamente, per una maggiore giocabilità, di procurarsi un Risiko (versione classica) e leggere attentamente le regole contenute. Avere a disposizione un Risiko originale è indispensabile dal momento che per il gioco serviranno le carte territorio, i carri armati e i dadi. Il tabellone e le carte delle violazioni, nonché le carte obiettivo sono contenute in versione stampabile nell'allegato scaricabile.

Il gioco è ideato per 4 gruppi di giocatori. Ciascun gruppo comanda un gruppo di armate, identificate tramite il colore dei carri armati con le quali occupa i territori del tabellone, attacca i territori occupati dagli altri giocatori e si difende dagli attacchi. Una armata è rappresentata da un carro armato del colore del giocatore (esistono le armate blu, rosse, gialle e verdi); ciascun gruppo riceve un certo numero di armate all'inizio della partita e può aggiungere altre armate quando è il suo turno di gioco. Il numero di armate iniziali è di 30 per ogni gruppo di giocatori. Il colore delle armate sarà determinato come segue: ogni squadra lancia un dado e quella con il punteggio più alto inizia a scegliere il colore, continuando poi in senso orario. Contestualmente ogni squadra dovrà scegliere una delle due carte obiettivo del colore scelto. Alla fine di questa fase le carte obiettivo scelte dovranno essere una per colore, così come quelle avanzate.

IL TABELLONE

Il tabellone su cui si sviluppa una partita di RisiKo rappresenta il mondo suddiviso in 42 territori raggruppati in 6 continenti. In ogni momento della partita ogni territorio è occupato dalle armate di uno ed un solo giocatore. Ciascun territorio è rappresentato da una carta dei Territori: all'inizio della partita queste carte vengono distribuite tra i giocatori che prendono possesso dei territori assegnati loro casualmente dalle carte. Ogni territorio è caratterizzato da:

- indice di appetibilità
- risorsa primaria
- indice di rischio
- indice di forza
- diritto umano violato

OBIETTIVI

Il gioco si svolgerà in due momenti: il primo sarà il gioco vero e proprio dove le squadre si fronteggeranno per raggiungere degli obiettivi e alla fine si determinerà provvisoriamente un vincitore. Nella seconda fase si farà poi un altro conteggio, che terrà conto anche di altri parametri, che porterà probabilmente a ribaltare il risultato del gioco e a proclamare il vero vincitore.

Come già spiegato, all'inizio della partita i gruppi scelgono una delle due carte del proprio colore; su tale carta viene riportato lo scopo del gruppo. Per quanto riguarda la squadra con le armate blu (che rappresenta i “caschi blu”, l'esercito per le missioni di pace dell'ONU) l'unico obiettivo assegnabile è quello di conquistare il maggior numero di territori con elevato indice di rischio di violazioni, pertanto le due carte blu sono uguali.

Il gioco è a tempo, una volta scaduto il tempo di gioco (stimato in circa 50 minuti ma dipendente dal tempo a disposizione per il gruppo) si fotografa la situazione e vince la squadra che



Liberta' e diritti umani



maggiormente si è avvicinata al raggiungimento dell'obiettivo, a meno che qualche gruppo raggiunga l'obiettivo prima dello scadere del tempo di gioco.

L'obiettivo deve essere mantenuto segreto per evitare che gli altri giocatori, conoscendolo, facciano di tutto per evitare che sia raggiunto.

I possibili obiettivi sono:

- Conquistare i territori con la risorsa primaria petrolio
- Conquistare i territori con la risorsa primaria grano
- Conquistare i territori con la risorsa primaria pietre preziose
- Conquistare i territori con la risorsa primaria gas naturale
- Conquistare i territori con la risorsa primaria cereali e frutta
- Conquistare i territori con la risorsa primaria manodopera a basso costo
- Conquistare i territori con indice di rischio elevato (destinato esclusivamente all'armata blu)

Lo scopo finale del gioco è quindi quello di raggiungere l'obiettivo indicato sulla "carta obiettivo" ed ottenere la maggior quantità di punti. Per le armate rosse, gialle e verdi i punti sono dati dalla somma degli indici di appetibilità che caratterizzano ciascun stato conquistato e di cui si ha il possesso al termine del gioco. Invece per il gruppo caratterizzato dalle armate blu, che ha come unico obiettivo possibile quello di conquistare il maggior numero di paesi a rischio elevato, il conteggio dei punti avviene sommando gli indici di rischio dei singoli paesi posseduti.

LO SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge a turno, normalmente parte il giocatore che ha ottenuto il numero più alto in un lancio preliminare dei dadi. Ogni turno di gioco consta di tre fasi: i rinforzi, i combattimenti e lo spostamento strategico.

Quando un giocatore decide di terminare la propria fase di attacco si ferma e passa il turno al giocatore alla propria sinistra.

Prima fase: rinforzi

All'inizio di ogni turno di gioco il giocatore può rinforzarsi aggiungendo nuove armate per sostituire quelle che sono andate perse nei combattimenti o per potenziare il proprio esercito, e devono essere piazzate liberamente sui propri territori.

Esistono 3 modi per ottenere armate di rinforzo. Questi tre modi, che saranno descritti di seguito, possono essere utilizzati contemporaneamente nello stesso turno, uno non esclude l'altro.

a) Ad ogni turno di gioco è possibile aggiungere tante armate quanto è il risultato della divisione intera del numero di territori occupati diviso tre. Ad esempio se si occupano 9 territori si ha diritto a 3 armate di rinforzo, se si posseggono 8 territori si ha diritto a 2 armate di rinforzo.

b) Quando si possiede la totalità di un continente si ha diritto ad un numero di armate di rinforzo dipendente dal continente posseduto secondo il seguente schema:

- Asia = 7 armate di rinforzo;
- Europa = 5 armate di rinforzo;
- Nord America = 5 armate di rinforzo;
- Africa = 3 armate di rinforzo;
- Sud America = 2 armate di rinforzo;
- Oceania = 2 armate di rinforzo.



c) Usando le carte ottenute in seguito alle conquiste di territori; sulle carte territorio infatti è indicato anche un simbolo, che può essere un cavaliere, un fante o un carro armato.

Se il giocatore possiede uno dei "Tris" di carte indicato in seguito, può giocarlo e prendere ulteriori rinforzi. Le regole riguardanti l'acquisizione di queste carte sono spiegate nel paragrafo riguardante i combattimenti.

Tris validi e loro valore in armate:

- 3 cannoni: 4 armate
- 3 fanti: 6 armate
- 3 cavalieri: 8 armate
- un fante, un cannone e un cavaliere: 10 armate
- un "Jolly" più due carte uguali: 12 armate

Inoltre, se il giocatore possiede nella combinazione carte raffiguranti territori da lui occupati in quel momento, riceve 2 armate in più per ciascuna di queste carte.

Le carte giocate per ottenere rinforzi si scartano e, quando il mazzo si esaurisce, il mazziere dovrà mescolare tutte le carte precedentemente utilizzate per formare un nuovo mazzo da cui pescare.

Le armate supplementari ottenute in questa fase possono essere collocate sui territori occupati dal giocatore di turno senza alcuna limitazione di numero, purché siano tutte collocate prima di iniziare la fase dei combattimenti.

Seconda fase: i combattimenti

Terminata la fase di rinforzo il giocatore può sferrare un attacco da un suo territorio ad un territorio confinante nemico. Nell'attacco vengono coinvolte tutte le armate dei due territori in conflitto e può terminare per i seguenti motivi:

- il territorio attaccato viene conquistato dell'attaccante ossia tutte le armate che difendono il territorio vengono annientate. In questo caso l'attaccante sposterà nel territorio conquistato un numero di armate almeno pari a quelle che hanno partecipato alla battaglia durante l'ultimo lancio di dadi; inoltre ad ogni paese conquistato si scoprirà e si rivelerà a tutti i giocatori il diritto umano violato in questo paese;
- il territorio attaccante rimane con una sola armata, in questo caso l'attacco deve essere sospeso in quanto, nel caso di vittoria, l'attaccante non avrà armate con cui occupare entrambi i territori;
- l'attaccante decide deliberatamente di sospendere l'attacco.

Durante il proprio turno di gioco il giocatore può effettuare quanti attacchi vuole contro qualsiasi territorio confinante e contro qualsiasi giocatore avversario.

L'attacco è composto da una serie di singoli scontri che avvengono utilizzando due gruppi di tre dadi denominati dadi di attacco (rossi) e dadi di difesa (azzurri). L'attaccante dichiara l'attacco indicando i due stati coinvolti; poi attaccante e difensore dichiarano il numero di armate che intendono utilizzare. L'attaccante getta un numero di dadi pari al numero di armate presenti nel territorio da cui attacca meno uno, fino ad un massimo di tre. L'attaccato successivamente getta un numero di dadi pari alle armate presenti nel territorio attaccato fino ad un massimo di tre. A questo punto vengono confrontati i dadi, il valore più alto dell'attaccante verrà confrontato con il valore più alto dell'attaccato, il secondo con il secondo e il terzo con il terzo (ovviamente solo nel caso che entrambi i giocatori abbiano tirato 3 dadi, in caso contrario il confronto si fermerà prima). Se il valore dell'attaccante supera quello dell'attaccato, una armata in difesa è annientata e quindi viene tolta dal tabellone, se invece il valore dell'attaccante è inferiore o uguale, sarà un'armata in attacco ad essere eliminata. A questo punto



Liberta' e diritti umani



L'attacco può essere terminato oppure l'attaccante può decidere di effettuare un altro scontro. Quando un territorio viene conquistato, la squadra vincitrice otterrà la "carta violazione" su cui è indicata il diritto violato in quella Nazione. Un incaricato della squadra dovrà leggere ad alta voce il contenuto della carta affinché tutti i giocatori vengano a conoscenza della situazione di violazione.

Alla fine del proprio turno, se la squadra è riuscita a conquistare almeno un territorio, avrà la possibilità di pescare dal mazzo delle carte territori una carta che poi potrà essere usata per i "tris" nella fase di rinforzo.

Terza fase: spostamento strategico

Al proprio turno, ogni giocatore può, che abbia o meno sferrato un attacco, spostare una parte o tutte le sue armate da un territorio ad un altro contiguo, che gli appartiene. Può fare un solo spostamento strategico a sua scelta (ad ogni turno) e deve sempre lasciare almeno un'armata sul territorio da cui si è spostato. Nel momento in cui il giocatore decide di compiere lo spostamento strategico, non può più effettuare attacchi e il suo turno si considera concluso.

ANALISI PARALLELA DEL GIOCO

Al termine del gioco, dopo che è stato effettuato un primo conteggio che porta ad un vincitore provvisorio, si passa al secondo calcolo che determinerà il vero vincitore.

Nel corso della partita, ad ogni azione di attacco da parte di un'armata in cui si conquista un altro territorio, l'animatore deve registrare il paese attaccante ed il paese attaccato su di un foglio. Al termine del gioco infatti ogni azione di attacco e difesa determinano il punteggio reale del gioco e quindi il vero vincitore, ovvero colui che ha ottenuto il maggior numero di punti rispettando i diritti umani.

Per ogni stato conquistato nel corso dell'intero gioco il numero di punti ottenuto è dato dall'indice di appetibilità a cui si sottraggono l'indice di rischio, l'indice di forza del paese in attacco e l'indice di forza del paese in difesa. Ogni squadra sommerà i punti calcolati per ogni conquista e quello sarà il suo punteggio finale.

Attenzione: nella fase di spiegazione del gioco non bisognerà assolutamente fare riferimento a questa seconda fase di conteggio; bisognerà spiegare che vincerà chi farà più punti e basta. Il vero conteggio sarà fatto a sorpresa.

Il materiale che segue può essere utilizzato dagli animatori come traccia per la conduzione di una condivisione di gruppo; le riflessioni e le domande possono essere fornite ai giovani come aiuto alla discussione, oppure possono essere prese dagli animatori come spunto per crearne delle altre da offrire ai ragazzi.

Il gioco e la vita

Il gioco costituisce in un certo senso una metafora della vita e proprio il fatto che a priori non si conosca il metro di valutazione per la determinazione del gioco rende il tutto più veritiero. Per raggiungere il proprio obiettivo ogni gruppo cercherà di conquistare i territori con indice di appetibilità più alto per ottenere il maggior numero di punti; in realtà tale punteggio sarà scontato dell'indice di rischio umano del paese, che indica il livello di violazioni che sono



Liberta' e diritti umani



presenti in tale paese, nonché della somma degli indici di forza dei paesi che concorrono allo scontro. Questo perché più i paesi sono forti, più ci sono scontri e quindi anche più violazioni associate. L'obiettivo del gioco è quello di prendere coscienza del fatto che le violazioni sono ovunque e che molte azioni non fanno altro che incrementare quelle violazioni; al tempo stesso dovrebbe fare riflettere su quali sono i veri principi che governano il mondo d'oggi: il rispetto dei diritti o la conquista del maggior numero di territori?

Spunti per la riflessione

- Eri a conoscenza di tutte le violazioni che sono emerse nel corso del gioco? Ti stupisce il fatto che anche in Paesi cosiddetti “civili” avvengano dei soprusi contro le persone, nonostante queste Nazioni si autoproclamino protettrici dei diritti umani?
- Perché, secondo te, anche se quasi tutti i Paesi del mondo fanno parte delle Nazioni Unite, e quindi dovrebbero condividere e applicare la Dichiarazione dei diritti umani, continuano ad avvenire violenze e abusi nei confronti di individui o intere popolazioni in molti luoghi? Ritieni che ci siano degli interessi che inducono le persone a calpestare la dignità altrui? Se sì, sono giustificabili?
- Come ti senti di fronte a questa panoramica? Indifferente, confuso, colpito emotivamente, arrabbiato, impotente? Pensi che sia ingiusta questa situazione? Se sì, ritieni che sia anche un po' colpa tua? Cosa pensi di poter fare per combattere le violazioni dei diritti umani?