



## PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Procurarsi un Risiko versione Classica
- Leggere attentamente le istruzioni contenute nel gioco e le istruzioni scritte sulla traccia
- Stampare il tabellone di gioco in formato A2, dimensioni circa 42x60 cm (o contattare le persone indicate alla fine per richiedere il tabellone a disposizione in sede del CPG)
- Stampare 4 tabelloni di gioco in formato A4: verranno dati alle squadre (consigliato perché quando il tabellone grande sarà coperto di carri armati sarà difficile vedere i simboli delle risorse e gli indici di appetibilità)
- Stampare in fronte/retro e tagliare le carte obiettivo
- Stampare e tagliare le carte violazione
- Stampare dal file excel la scheda riepilogativa con i dati di tutti i territori (potrebbe servire all'animatore per la gestione del gioco)
- Stampare dal file excel la scheda con gli indici di rischio (dovrà essere consegnata alla squadra con le armate blu perché sul tabellone non sono indicati gli indici di rischio)
- Stampare dal file excel la scheda "registro conquiste" (servirà all'animatore per appuntarsi tutti i territori conquistati da ogni squadra per poi fare il conto conclusivo dei punteggi)

## INDICAZIONI SULLO SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- L'obiettivo delle armate blu, che rappresentano idealmente i "caschi blu", l'esercito per le missioni di pace dell'ONU, è diverso dagli altri. Le armate blu dovranno disinteressarsi delle risorse e focalizzare l'attenzione sugli indici di rischio (che possono consultare sull'elenco consegnatogli dopo aver assegnato gli obiettivi), cercando di conquistare i territori con indice più alto. Quando si spiegherà che vincerà chi farà il punteggio più alto sommando gli indici di appetibilità, bisognerà dire in privato alla squadra blu che per loro invece il punteggio sarà dato dalla somma degli indici di rischio. A quel punto è probabile che la squadra accenni ad una "protesta", perché gli indici di rischio sono ben più bassi di quelli di appetibilità (circa la metà). Questo fatto ha un senso: le organizzazioni con scopi umanitari, partono svantaggiate nei confronti degli eserciti delle grandi potenze mondiali, per cui non c'è da stupirsi se anche nel gioco, che vuole essere una metafora del mondo reale, i "buoni" sono svantaggiati rispetto i "cattivi". Questa spiegazione può essere data alla fine quando si tirano le somme del gioco e si indicano i vari significati del gioco.
- Ci sono due mazzi di carte che rappresentano i territori: uno è quello classico contenuto nella scatola di Risiko, l'altro è quello creato da noi contenente le violazioni e gli indici, che bisogna stampare. All'inizio del gioco si userà SOLO quello di Risiko e servirà ad assegnare casualmente i territori ai giocatori. Una volta distribuite le carte e sistemate le armate sui vari territori, le carte vengono raccolte ed il mazzo viene lasciato a disposizione per pescare



la carta alla fine di ogni turno (*vedi Seconda fase: i combattimenti*). Invece il mazzo delle violazioni serve nel corso del gioco: la prima volta che uno stato viene conquistato, si dà la relativa carta alla squadra che ha conquistato, la quale deve leggere ad alta voce la violazione. Se poi lo stato viene conquistato altre volte, la carta violazione passa al nuovo proprietario, ma non si leggerà più ad alta voce la violazione. Per cui per ogni stato la violazione sarà letta solo una volta nel corso del gioco, e cioè la prima volta che viene conquistato.

N.B.: le violazioni riportate sulle carte sono solo degli accenni, degli esempi; l'obiettivo è quello di far uscire che dappertutto ci sono violazioni. Per cui queste indicazioni vanno prese solo come suggerimenti e stimoli per approfondire il tema o cercare altre eventuali violazioni.

## INDICAZIONI SUL CONTEGGIO DEI PUNTEGGI

- Nel primo conteggio gli stati che danno punti sono solo quelli che hanno la risorsa del proprio obiettivo, non tutti gli stati posseduti. Nel secondo conteggio conteranno invece tutti i territori conquistati che l'animatore ha registrato sulla scheda, nel modo indicato nel paragrafo *Analisi parallela del gioco*.
- Esempio di conteggio. Al termine del tempo stabilito le armate rosse, che avevano come obiettivo la conquista di territori con risorsa petrolio, si trovano a possedere i seguenti territori: Ucraina, Afghanistan, Urali, Siberia, Egitto, Medio Oriente, India. Per il primo tipo di conteggio conteranno solo i territori che hanno la risorsa petrolio, per cui Ucraina, Urali, Siberia, Medio Oriente, i cui indici di appetibilità sono rispettivamente 7, 7, 9, 9, totale 32. Si confronterà con il punteggio delle altre squadre e si decreterà PROVVISORIAMENTE il vincitore. A questo punto bisognerà ribaltare il risultato per far capire che non vince chi conquista di più, bensì, in teoria, chi ha violato meno diritti, e quindi chi ha fatto meno guerre, cioè probabilmente chi ha conquistato meno territori. Infatti nel secondo conteggio non si baderà più ai territori posseduti, ma a tutti i territori conquistati nel corso della partita. Nel nostro esempio poniamo che l'animatore ha registrato per le armate rosse le seguenti conquiste: la Siberia attaccando dagli Urali, il Medio Oriente attaccando dall'Ucraina, l'India attaccando dall'Afghanistan. Bisognerà quindi guardare l'indice di appetibilità del territorio conquistato, sottrargli i relativi indici di forza e di rischio e l'indice di forza del territorio attaccante. Siberia dagli Urali:  $9 - 1 - 2 - 1 = 5$ ; Medio Oriente dall'Ucraina:  $9 - 3 - 4 - 3 = -1$ ; India dall'Afghanistan:  $8 - 1 - 4 - 4 = -1$ . Punteggio finale 3.

N.B.1: il fatto che vengano dei punteggi negativi è normale e previsto: più guerre fa una squadra, più territori conquista e più diritti viola, e quindi ha più probabilità di avere un punteggio finale basso, se non addirittura negativo.

N.B.2: 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.

**PER QUALSIASI DUBBIO NON ESITATE A CONTATTARE I MEMBRI DEL CENTRO DI PASTORALE GIOVANILE DELLA DIOCESI DI SALUZZO**  
**cpg.saluzzogiovani.it**