

1522

SCOPO DEL GIOCO

Un gioco per riflettere sul significato del numero 1522 (numero di telefono anti violenza e stalking) perché le donne non vanno toccate nemmeno con un fiore. Chi sarà il primo a valorizzare con il giusto livello di sicurezza le donne (qui rappresentate da pedine) e raggiungere il proprio obiettivo?

Ad ogni partita possono prendere parte da due a sei giocatori (dagli 8 ai 99 anni che siano in grado di comprendere e riflettere sul significato del numero 1522).

PREPARAZIONE



Il gioco prevede 6 pedine e 6 gettoni in differenti colorazioni (ogni pedina ha un gettone collegato che serve per evidenziare sull'apposito tabellone il livello di "sicurezza" da essa raggiunto), 8 carte "forza", 10 carte "obiettivo", 20 carte "evento", 20 gettoni "verde/rosso", un tabellone di conteggio livello sicurezza delle pedine, un tabellone di gioco e queste istruzioni.



Mischiare separatamente tutti i mazzi di carte, quindi consegnare casualmente ad ogni giocatore 1 carta "forza" e 1 carta "obiettivo" (rimuovendo le altre dal gioco senza guardarle) e 5 gettoni "verde/rosso" (inizialmente abilitati con il colore rosso) se a sfidarsi sono in 2 o in 3, oppure 4 gettoni se a sfidarsi sono in 4 o in 5, oppure 3 gettoni se a sfidarsi sono in 6 e rimuovendo dal gioco gli eventuali in eccesso, quindi impostare sul tabellone di conteggio della sicurezza delle pedine per tutte il livello 1 appoggiandoci sopra il relativo gettone (è il livello minimo sotto il quale non si può scendere) e infine posizionare su altrettante caselle rosa sul tabellone di gioco le 6 pedine (ogni giocatore non dispone di una propria pedina, ma utilizzerà a scelta in ogni turno quelle che riterrà più opportune).

COME SI GIOCA

Premesso che su una casella non possono mai sostare più di una pedina (mentre è consentita la sovrapposizione in fase di transito) e che il movimento delle stesse è consentito solo se effettuato sulle caselle di volta in volta adiacenti ma mai ripassando più volte nella stessa mossa su una stessa casella, a turno ogni giocatore deve muovere una pedina a sua scelta di una casella, una seconda (diversa dalla prima) di due caselle, una terza (diversa dalle precedenti due) di tre caselle e così via finché riesce a posizionare almeno una pedina su una casella con sfondo rosso (se riesce a farlo con la prima pedina non muove le altre, se riesce a farlo con la seconda muoverà solo due pedine, se riesce a farlo con la terza... se lo fa solo con la sesta ne avrà mosse in totale sei, ma se nessuna si ferma su una casella con sfondo rosso allora le avrà mosse tutte ma senza che avvenga altro nel suo turno di gioco).

A questo punto, ma solo se è riuscito a fare occupare una casella rossa da una pedina (non vale se era già occupata da un turno precedente), può chiamare/scegliere (solo se lo vuole) un giocatore in suo aiuto e assegnare a lui una pedina vicina che deve trovarsi tassativamente su una casella adiacente e non oltre a quella che è stata posizionata in una casella rossa e quindi deve girare la prima carta "evento" e comportarsi come di seguito specificato (rimuovendo poi la carta dal gioco):

- se la carta raffigura un evento positivo (consulenza senza giudizio, amicizia sincera, vero amore, coraggio o denuncia), per la pedina sulla casella rossa si aumenta di 1 il livello di sicurezza (entro un massimo di 5 non superabile); 
- se la carta raffigura l'evento "non sei sola", per la pedina sulla casella rossa e per quella assegnata all'eventuale giocatore chiamato in aiuto si aumenta di 1 a entrambe il livello di sicurezza (entro un massimo di 5 non superabile); 

- se la carta raffigura un evento negativo (vergogna, paura di non farcela o mobbing), per la pedina sulla casella rossa si diminuisce di 1 il livello di sicurezza (entro un minimo di 1 non oltrepassabile), ma ciò non si applica se è stato chiamato un giocatore in aiuto e si dispone di un gettone verde (che diventa rosso) o, solo come seconda possibilità, se a possedere un gettone verde (che diventa rosso) è il giocatore giunto in aiuto; 
- se la carta raffigura un post-it rosso (evento ingiurioso tendenzialmente negativo a cui si può provare a “opporsi”): 
 - DA SOLI CON COLORE E FORZA se non è stato chiamato in aiuto un secondo giocatore e sulla carta è previsto tra i tre colori raffigurati quello della pedina sulla casella rossa e si possiede come carta “forza” una di quelle previste sotto il post-it, si aumenta di 1 il livello di sicurezza della pedina (entro un massimo di 5 non superabile);
 - DA SOLI CON COLORE se non è stato chiamato in aiuto un secondo giocatore e sulla carta è previsto tra i tre colori raffigurati quello della pedina sulla casella rossa ma non si possiede come carta “forza” una di quelle previste sotto il post-it, non succede nulla;
 - DA SOLI SENZA COLORE se non è stato chiamato in aiuto un secondo giocatore e sulla carta non è previsto tra i tre colori raffigurati quello della pedina sulla casella rossa, si diminuisce di 1 il suo livello di sicurezza (entro un minimo di 1 non oltrepassabile);
 - IN DUE CON COLORE E FORZA se sulla carta è previsto tra i tre colori raffigurati quello della pedina sulla casella rossa (o quello della pedina del giocatore chiamato in aiuto) e si possiede come carta “forza” una di quelle previste sotto il post-it (o la possiedono entrambi i giocatori), allora si aumenta di 1 il livello di sicurezza della pedina sulla casella rossa (entro un massimo di 5 non superabile) e un eventuale gettone “verde/rosso” di chi è giunto in aiuto si trasforma da rosso a verde (se disponibile); oppure se a possedere come carta “forza” una di quelle previste sotto il post-it è il giocatore chiamato in aiuto, allora si aumenta di 1 il livello di sicurezza della pedina a lui assegnata (entro un massimo di 5 non superabile) e un eventuale gettone “verde/rosso” del giocatore di turno si trasforma da rosso a verde (se disponibile);
 - IN DUE CON COLORE se il colore è previsto per una delle due pedine ma nessuno dei due giocatori possiede come carta “forza” una di quelle previste sotto il post-it, non succede nulla;
 - IN DUE SENZA COLORE se il colore non è previsto per nessuna delle due pedine, per la pedina sulla casella rossa si diminuisce di 1 il suo livello di sicurezza (entro un minimo di 1 non oltrepassabile).

Se termina il mazzo delle carte “evento”, vanno rimischiate tutte quelle rimosse dal gioco in precedenza per formare un nuovo mazzo da ridisporre ancora coperto sul tavolo.

Il gioco termina quando un giocatore ha raggiunto (o superato) il proprio obiettivo (vanno considerati solo i colori dove sono indicati dei valori per i livelli di sicurezza) o a scelta (se magari il gioco si sta protrando da troppo tempo) dopo che per un certo numero di volte (da stabilire) è stato riformato il mazzo degli eventi, e il vincitore è colui che in quel momento ha totalizzato il maggior numero di punti che vengono assegnati conteggiando i livelli di sicurezza raggiunti (o superati) per i propri colori (esempio: un punto se un colore prevede un certo livello e il livello è effettivamente pari a quel livello, mezzo punto se un colore prevede un certo livello e il livello è superiore, zero punti se un colore prevede un certo livello e il livello è inferiore, zero punti se un colore non prevede un livello specifico da raggiungere), a cui sommare mezzo punto per ogni gettone verde posseduto e a cui sottrarre mezzo punto per ogni gettone rosso posseduto. Se il gioco termina perché un giocatore ha raggiunto il proprio obiettivo, solo lui riceve anche un bonus aggiuntivo pari a un punto.

Buon divertimento.