

REAZIONI STRATEGICHE

Presentazione

Reazioni strategiche è un gioco di carte da 2-6 giocatori (o 2-6 squadre di giocatori) che invita i partecipanti a ragionare sul tema dell'*hate speech*, o discorso d'odio. Nel gioco sono presenti tre personaggi che abitano nel Regno di Sottobosco: Berto il Troll, Moin lo Gnomo e Brandano l'Elfo. I personaggi ricevono commenti negativi e i giocatori sono chiamati ad aiutarli rispondendo in maniera adeguata, tentando di spegnere il livello d'odio contenuto nel commento. Ogni giocatore/squadra ha a disposizione un mazzo di carte *strategia* che può utilizzare per risolvere una situazione spiacevole generata da un commento negativo. Questi commenti sono rappresentati dal mazzo di carte *situazione*, che presenta il commento al quale i giocatori devono rispondere. La strategia ritenuta più indicata viene premiata da uno o più punti.

Preparazione

Ad ogni turno un giocatore/squadra ha il ruolo di moderatore: presenta la *situazione* agli altri giocatori e decide chi di loro ha proposto la migliore *strategia*. Gli altri giocatori/squadre devono aiutare il personaggio di turno a risolvere la *situazione*.

Ad ogni giocatore/squadra vengono consegnate le carte *strategia*. Al giocatore/squadra che interpreta il ruolo di moderatore vengono consegnate anche le carte *situazione*; ad ogni turno le carte *situazione* verranno passate a un nuovo giocatore/squadra fino a quando tutti hanno avuto modo di interpretare il ruolo di moderatore.

Contenuto

- Carte *strategia*
- Carte *situazione*
- Carte personaggio
- Token punti

SILENCE!
HATE



REAZIONI STRATEGICHE

Svolgimento del gioco

Il gioco è diviso in turni e ogni turno è diviso in tre fasi:

1. Presentazione della situazione.
2. Proposta delle strategie.
3. Risoluzione e assegnazione punti.

1. Presentazione della situazione

All'inizio di ogni turno il giocatore/squadra che interpreta il moderatore pesca una carta situazione dal mazzo e la presenta al gruppo leggendo a voce alta il testo, indicando chi sta parlando con chi (es. "Berto dice a Moin...").

2. Proposta delle strategie

I giocatori/squadre decidono quale delle strategie a loro disposizione è la migliore e la giocano coperta. Le strategie devono pervenire al giocatore/squadra moderatore senza che lui sappia chi le ha giocate; il giocatore/squadra moderatore esamina le strategie e seleziona quale - secondo lui - è la migliore da utilizzare in quella determinata situazione e la comunica ad alta voce. Il giocatore/squadra la cui carta è stata selezionata è ora chiamato a mettere in pratica quella particolare strategia (es. formulare un proverbio, comporre un haiku, fare una contro-domanda). Se il moderatore seleziona una strategia che è stata proposta da più giocatori/squadre, vengono ascoltate tutte (es. se due giocatori/squadre hanno giocato strategia del saggio confuso vengono ascoltati i proverbi di entrambi).

3. Risoluzione e assegnazione punti

Il giocatore/squadra con il ruolo di moderatore assegna il punto alla strategia vincente; nel caso di due strategie uguali, può scegliere di premiarne una o più, se lo ritiene opportuno (es. se entrambe le strategie del saggio confuso sono ritenute idonee, il moderatore può premiare i due giocatori/squadra con un punto a testa). Al giocatore/squadra vincitore viene assegnato un punto del colore corrispondente al personaggio che è stato aiutato: Berto-verde, Moin-arancione, Brandano-viola.

Il ruolo di moderatore viene passato a un nuovo giocatore/squadra e si procede con una nuova presentazione della situazione.

Termine della partita

Al termine della partita - ovvero quando tutti i giocatori/squadra hanno interpretato il ruolo di moderatore - si contano i punti guadagnati; vince il giocatore/squadra che ha accumulato più punti. Vengono inoltre assegnati dei punti bonus come segue:

- Almeno 3 punti diversi
(1 verde, 1 arancione, 1 viola): +3 punti
- Almeno 3 punti uguali
(es. 3 verdi): +2 punti

REAZIONI STRATEGICHE

Carte personaggio



REAZIONI STRATEGICHE

Carte situazione

Prima i TROLL
di voi ELFI!



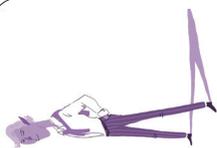
Che BASSO!
Con un pugno ti
abbasserei ancora
di più MOIN!



Gli GNOMI che
lavorano bene
sono i benvenuti,
quindi MOIN puoi
fornare a CASA
tua nel BOSCO!



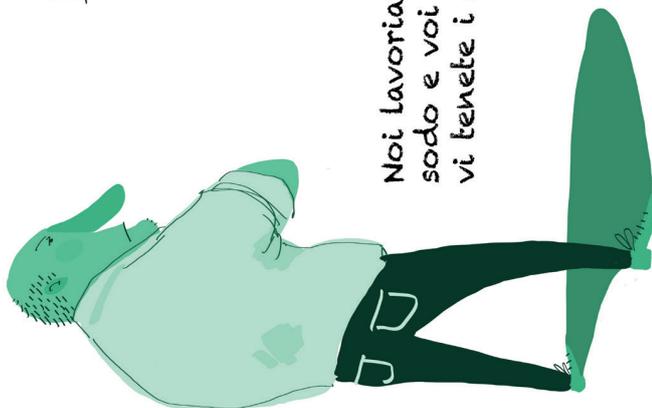
BRANDANO sei
un SECCHIONE!



Voi GNOMI ci
RUBATE il lavoro!



Noi lavoriamo
sodo e voi ELFI
vi tenete i soldi!



SILENCE!
HATE

REAZIONI STRATEGICHE

Carte situazione

Voi **ELFI** al governo di questo **REGNO**; in altri **PAESI** vi avrebbero già **CACCIATI**!



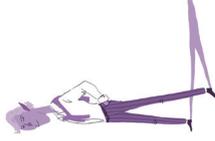
Stai scherzando, **BERTO**? Sei una testa **VUOTA**!



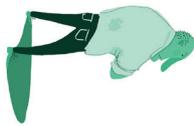
Voi **ELFI** togliete il cibo a noi **GNOMI**; è una **VERGOGNA**!



Ehi **BRANDANO**, me mica lassù? **SPILUNGONE**!



Senti che **ODORACCIO**, si sente che siete arrivati voi **TROLL**!



Certi lavori è inutile farli fare a voi **TROLL**, non avete **L'INTELLIGENZA** per farli.



SILENCE!
HATE

REAZIONI STRATEGICHE

Carte situazione

Ma come ti vesti,
MOINI? Sembra uno
STRACCIONE...



Io non sono
RAZZISTA, siete voi
GNOMI che non vi
volete INTEGRARE.



Stammi lontano
BERTO, sei UNTO!



FURTO di funghi
in città, arrestati
due **GNOMI** come
voi: la cosa non
mi stupisce!



Questo REGNO po-
trebbe essere ricco,
ma voi **TROLL** siete
una zavorra di
IGNORANZA.



Voi **TROLL** lavorate
duro, ma siete ARRE-
TRATI culturalmente;
é la vostra NATURA.

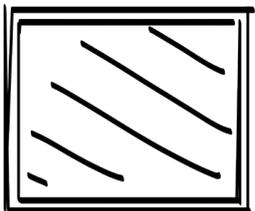


SILENCE!
HATE

REAZIONI STRATEGICHE

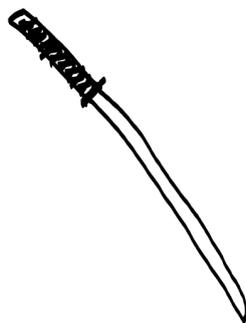
Carte strategia

Formula una
contro-d domanda.



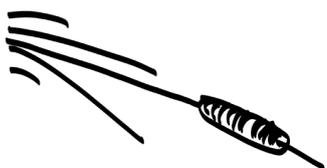
STRATEGIA
DELLO SPECCHIO

STRATEGIA
DEL SAMURAI



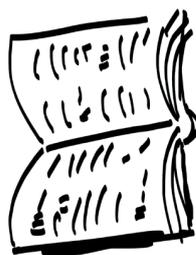
Rispondi componendo
un haiku.

Taci, non rispondere.



STRATEGIA
DEL GIUNCO

STRATEGIA
DEL DIZIONARIO



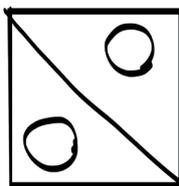
Cancella delle parole e
sostituiscile con delle altre
pescate a caso dal dizionario.

Rispondi con
un proverbio fuoriluogo
o strampalato.



STRATEGIA
DEL SAGGIO CONFUSO

STRATEGIA
DEL PA-TU



Rispondi con
un commento bisillabico.

REAZIONI STRATEGICHE

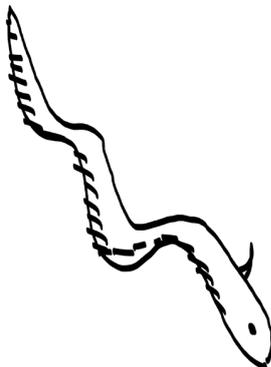
Carte strategia

Dai ragione all'altro
e concorda con lui.



STRATEGIA
DELL'AMICIZIA

STRATEGIA
DELL'ANGUILLA



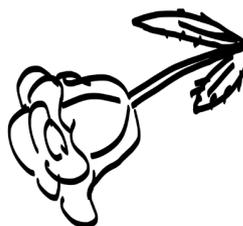
Cambia repentinamente
discorso.

Prendi l'ultima parola del
commento e riusala per una
frase gentile o poetica.



STRATEGIA
DELLECO

STRATEGIA
DELLA ROSA
SENZA SPINE



Rispondi con
un complimento inatteso.

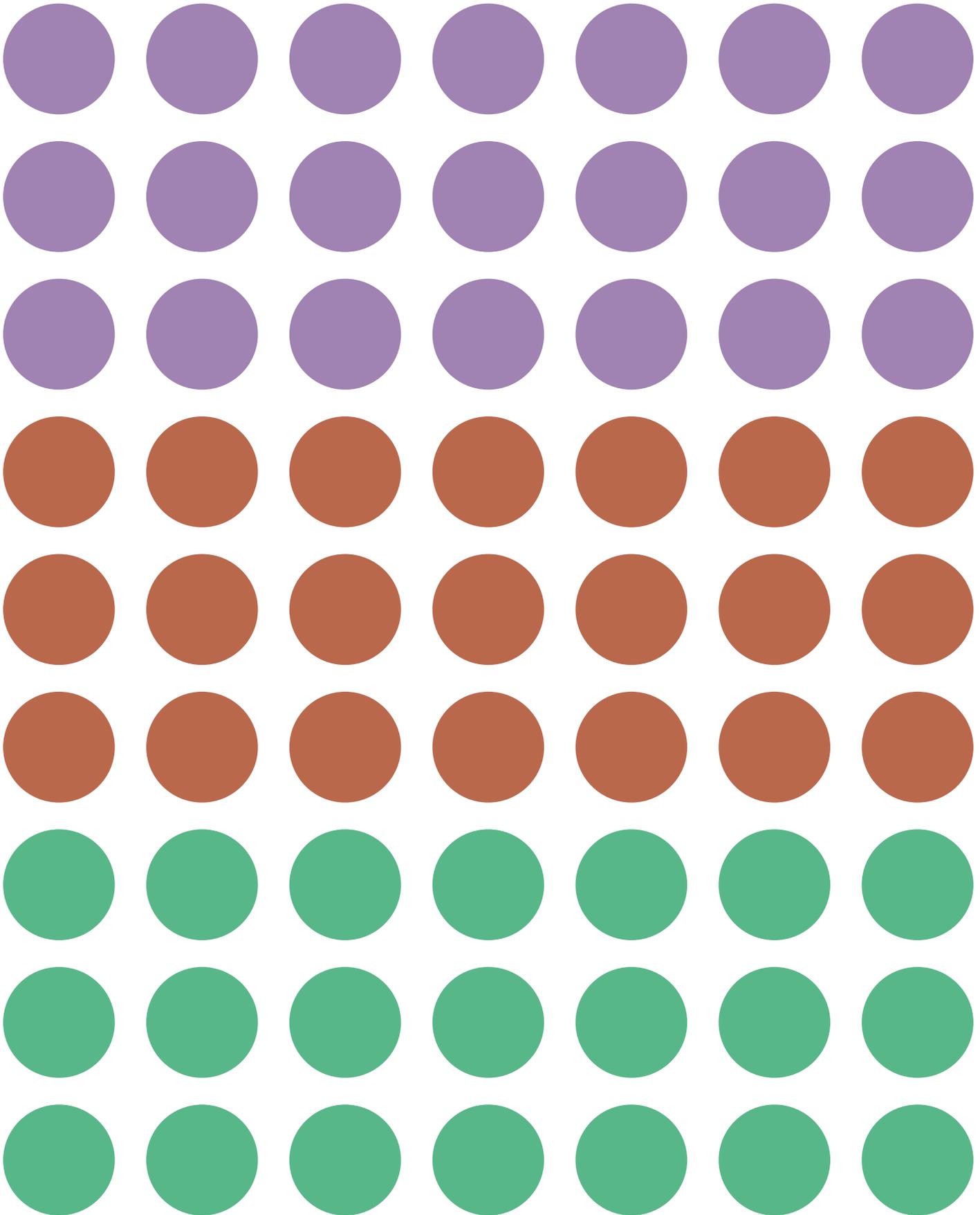
Formula una risposta
difficile da capire.



STRATEGIA
DELL'ENIGMISTA

REAZIONI STRATEGICHE

Token punti



SILENCE!
HATE
HATE

