A CASA NON A CASO

Come vorrei abitare in futuro?

PRO SENECTUTE

Autori del gioco
Gebrüder Frei

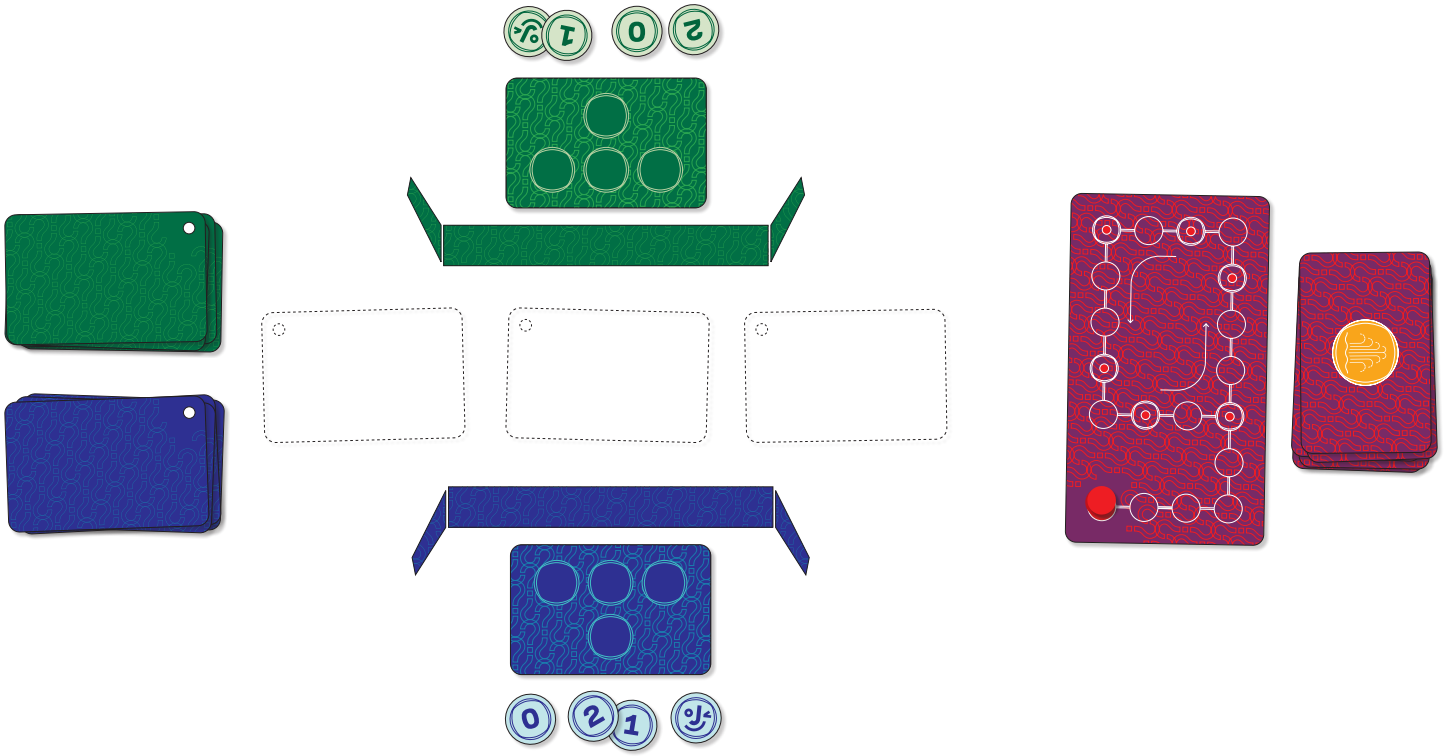
Contenuti
Scuola Universitaria Professionale di Lucerna

Versione lunga del gioco

Le istruzioni del gioco «A Casa non a Caso» sono spiegate in un breve video che potete vedere sul vostro computer inserendo il seguente link nel campo del browser: **www.prosenectute.ch/gioco**

Se invece preferite consultare le istruzioni in forma scritta, potete continuare a leggere qui di seguito.

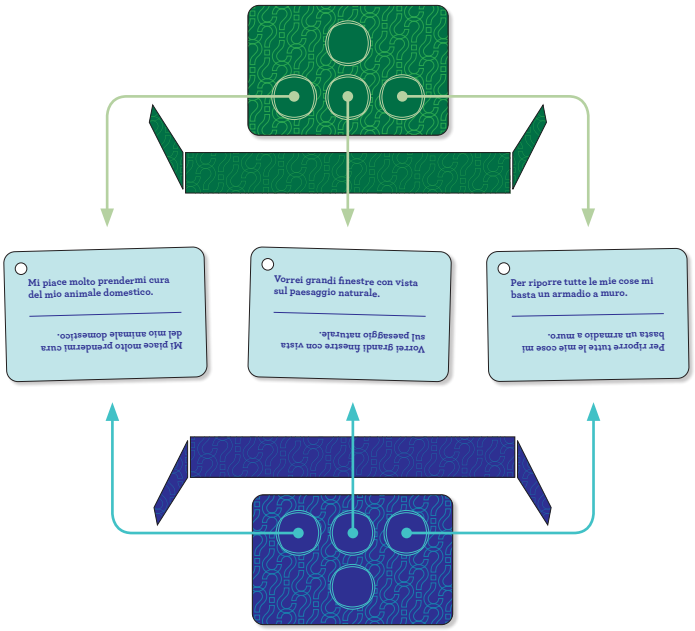
Preparazione del gioco:
I due giocatori siedono uno di fronte all'altro e posizionano un divisorio davanti a sé. Dietro ogni divisorio vengono sistemati una tabella per il punteggio, dello stesso colore, tre gettoni con i numeri 0, 1 e 2 e un gettone jolly. Dai due mazzi, blu e verde, bisogna togliere le prime 5 carte bianche con le affermazioni, che si devono riporre nella scatola. Il mazzo blu e quello verde vanno mescolati per bene e posizionati coperti vicino al divisorio.



Le carte viola con le domande hanno tre varianti di colore: rosso, arancione e giallo.
Per comporre il mazzo si mettono sotto le carte rosse, poi quelle arancioni e in cima quelle gialle.
Il mazzo viene posizionato di lato, a metà del tavolo.
La plancia segnapunti viene appoggiata accanto al mazzo viola. La pedina segnapunti rossa va posizionata sulla casella di partenza rossa.

Svolgimento del gioco:
Inizia la persona con il set di carte blu. Prende 3 carte con le affermazioni dal mazzo blu e le appoggia scoperte al centro del tavolo. Poi legge le tre affermazioni e ne sceglie in segreto una che esprime una sua esigenza personale importante riguardo al tema dell'abitazione nella seconda metà della vita.

Il giocatore valuta poi l'affermazione che ha scelto con uno dei gettoni a sua disposizione. Il gettone con il numero 1 indica che per lui l'affermazione è **importante.**
Il gettone con il numero 2 significa che l'affermazione è **molto importante.**

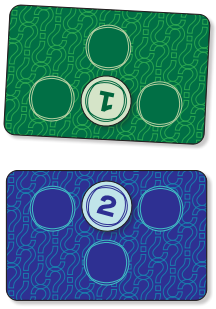


La posizione del gettone indica l'affermazione scelta:

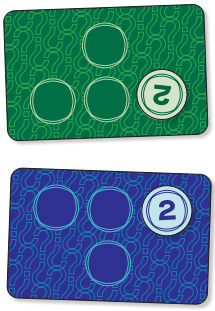
Il cerchio a sinistra rimanda all'affermazione di sinistra, quello al centro all'affermazione centrale e quello a destra all'affermazione di destra. Se nessuna delle tre affermazioni rappresenta una sua esigenza, il giocatore posiziona il gettone con lo 0 – che sta per «non importante» – sul quarto cerchio.

Contemporaneamente il compagno di gioco legge a sua volta le tre carte blu con le affermazioni, si mette nei panni del giocatore di fronte e cerca di indovinare la sua scelta. Entrambi i giocatori posizionano i gettoni sulle rispettive tabelle senza farsi vedere. Ora entrambi rimuovono i divisori e confrontano le posizioni e i valori numerici dei gettoni sulle tabelle.

Valutazione:
Se le posizioni coincidono, il giocatore verde guadagna un punto. Se anche il valore numerico coincide, guadagna un ulteriore punto, totalizzandone quindi due. Se entrambe le cose non coincidono, non si assegnano punti. Se entrambi i giocatori hanno posizionato il gettone con lo zero sul quarto cerchio perché nessuna delle affermazioni esprime un'esigenza, il giocatore verde guadagna un punto.

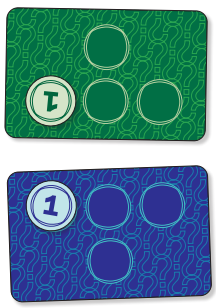


Le posizioni coincidono
1 punto



Le posizioni e i valori numerici coincidono
2 punti

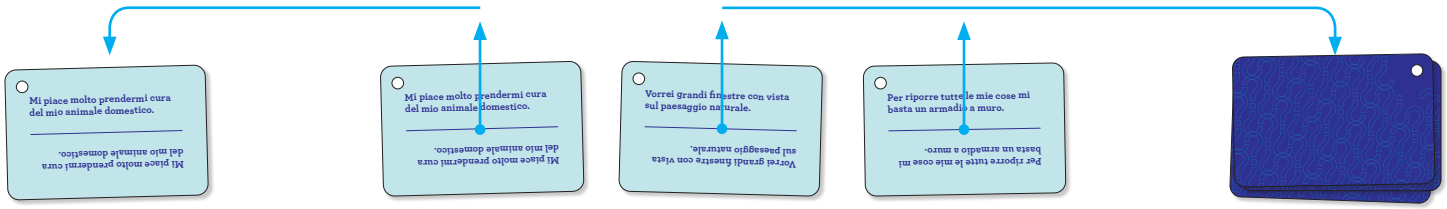
Jolly:
Se il giocatore verde è sicuro di aver azzeccato la carta e il valore numerico, può posizionare il gettone jolly al centro del tavolo prima che vengano rimossi i divisori. Se ha effettivamente indovinato, guadagna un ulteriore punto, totalizzandone quindi tre. Se però si è sbagliato, avendo giocato il jolly perde tutti i punti!



Le posizioni e i valori numerici coincidono ed è stato giocato il jolly
3 punti

Carte con le domande:
Il giocatore verde può avanzare sulla plancia di tante caselle quanti sono i punti ottenuti. Se con la pedina rossa passa o si ferma sopra un piccolo cerchio rosso, può prendere la carta in cima al mazzo viola e leggere a voce alta una delle due domande al giocatore blu. Il giocatore blu deve rispondere alla domanda. Dopodiché la carta viene appoggiata scoperta accanto alle restanti carte coperte con le domande e va a formare il mazzo degli scarti.

Al termine del suo turno, il giocatore blu prende la carta blu con l'affermazione che ha scelto e la posiziona scoperta, visibile per entrambi, nella sua metà del tavolo. Raccoglie poi le due carte rimanenti, le capovolge e le posiziona accanto alla plancia segnapunti: andranno a formare il mazzo blu degli scarti. Se nessuna delle tre carte è stata scelta, vanno messe tutte e tre nel mazzo degli scarti. Il turno di gioco termina qui e si riposizionano i divisori.



Nuovo turno:
Inizia un nuovo turno. Ora tocca al giocatore verde. Lo svolgimento del gioco è identico, solo con i ruoli invertiti: il giocatore verde prende tre carte con le affermazioni e le appoggia scoperte al centro del tavolo. Ora tocca al giocatore blu indovinare la scelta e guadagnare punti. Se azzecca, può avanzare sulla plancia di tante caselle quanti sono i punti ottenuti e, se passa sopra un piccolo cerchio rosso, può leggere una domanda al giocatore verde. A ogni turno ci si scambiano i ruoli.

Quando entrambi i mazzi con le affermazioni sono esauriti, ciascuno dei due mazzi degli scarti viene mescolato per bene e posizionato vicino al divisorio. Tutte le carte scoperte restano nelle due metà del tavolo. Si continua a giocare con questi mazzi finché le carte non si esauriscono nuovamente.

Fine del gioco:
Al termine, nelle due metà del tavolo si trovano tutte le carte scoperte con le affermazioni che sono state scelte. Ora entrambi i giocatori verificano se nella propria rassegna di carte mancano esigenze importanti. Queste esigenze possono essere annotate sulle carte bianche, messe da parte all'inizio, e aggiunte alla rassegna. Successivamente, entrambi i giocatori scelgono le 25 carte più importanti e le posizionano in ordine di rilevanza, a partire dalla più importante.

I set così composti vengono collocati negli appositi portacarte blu e verde con il titolo «Ecco come vorrei abitare in futuro» e fissati con il perno. In questo modo ogni giocatore ha individuato i 25 bisogni e desideri per lui più importanti e il gioco si conclude.

Glossario delle forme abitative:
Sul foglio informativo contenuto nella scatola del gioco è riportato un glossario con 12 forme abitative. Esse descrivono come può essere strutturata un'abitazione per la seconda metà della vita. Le affermazioni contenute nel portacarte rimandano all'una o all'altra forma abitativa e possono essere utilizzate come base per ulteriori discussioni con il partner, i famigliari o gli amici. Gli aspetti di cui avete preso coscienza attraverso il gioco dovrebbero aiutarvi a prendere le prossime decisioni riguardo alla soluzione abitativa.