



WORKSHOP 2

PANDEMIC Pensiero strategico

Introduzione

Adesso giocheremo a Pandemic. Ognuno di noi farà parte di una squadra che deve sconfiggere il virus che sta attaccando il mondo.

ATTIVITÀ

A1

Pandemic

Si giocherà in 4 per 45 minuti. E' importante collaborare e non dimenticare che in questo gioco si vince o si perde tutti insieme. Noi siamo qui per aiutarti, ma non per giocare al tuo posto.

La prima cosa da fare è preparare il gioco. Svolgeremo, quindi, i seguenti compiti:

- Preparare un tabellone e lasciare da parte i "cubi-malattia" e i centri di ricerca.
- Colloca la pedina del focolaio nel punto 0.
- Mescola il mazzo delle infezioni, mettilo nella sua area e infetta 9 città (3 cubi nelle prime 3, 2 nelle 3 successive e 1 nelle ultime 3)
- Ogni giocatore sceglie un personaggio e riceve 4, 3 o 2 carte a seconda che stia giocando 2, 3 o 4.
- Prepara il mazzo di gioco che include le carte epidemia.

RULES

Adesso si è pronti per iniziare il gioco. Si giocherà in più fasi.

Ogni turno ha 3 fasi:

Fai 4 mosse (ce ne sono 8 possibili e la stessa mossa può essere compiuta più volte)

- **Viaggia via terra o per mare.** Sposta la tua pedina in un'altra città che è collegata con la tua da una linea.
- **Volo diretto.** Scarta una carta-città e vola lì.
- **Volo Charter.** Scarta una carta-città in cui ti trovi e vola in qualsiasi altra città.
- **Ponte aereo.** Vola tra due centri di ricerca.
- **Costruisci un centro di ricerca.** Scarta una carta-città in cui ti trovi e costruisci lì un nuovo centro.
- **Cura una malattia.** Togli un cubo-malattia dalla città in cui ti trovi.
- **Condividi informazioni.** Dai ad un altro giocatore o ricevi una carta della città in cui vi trovate entrambi.
- **Scopri una cura.** Se sei in un centro di ricerca, scarta 5 carte dello stesso colore per trovare la cura di quel colore. Se la cura viene scoperta, tutti i cubi di quel colore vengono eliminati, la malattia è debellata e non si aggiungeranno altri cubi di quel colore quando appaiono le carte-infezione.

Prendi carte del gioco. Se una carta-epidemia viene pescata, segui i passaggi indicati: diffondi, infetta e intensifica.

Infetta città. Prendi tante carte-infezione quante ne indica il punteggio di diffusione. Aggiungi un cubo del colore indicato nella città, a meno che: (1) la malattia sia stata debellata o (2) ci siano già 3 cubi di quel colore, caso in cui si produce un'epidemia.

Focolaio: Avanza la pedina di una casella. Metti un cubo in ogni città collegata con quelle in cui il focolaio è iniziato.

**DON'T
PANIC**

In questo gioco tutti possono vincere o perdere insieme.

Le condizioni sono le seguenti:

Vincerete il gioco se si scoprono le 4 cure.

Perderete il gioco nel caso si presenti una delle seguenti circostanze:

- La pedina del focolaio raggiunge l'ultima casella.
- I cubi-malattia devono essere messi sul tabellone, ma sono finiti.
- Si devono pescare carte da gioco, ma sono finite.



Si possono porre le seguenti domande per la fase di debriefing e per trarre delle conclusioni:

A2

Conclusioni

REFLECT

CONCLUDE

CHOOSE

IMPLEMENT

- Qual è stato il ruolo che hai avuto durante il gioco e quali sono stati i punti in comune con la tua vita quotidiana?
- Quale responsabilità hai sentito su di te per raggiungere lo scopo del gioco?
- Come è stato per te guidare o seguire gli altri durante il gioco?
- Come ti sei sentito nel vincere o perdere e come questo si riflette nella tua vita quotidiana?