A CASA NON A CASO

Come vorrei abitare in futuro?

PRO SENECTUTE

Autori del gioco
Gebrüder Frei

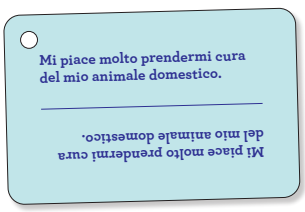
Contenuti
Scuola Universitaria Professionale di Lucerna

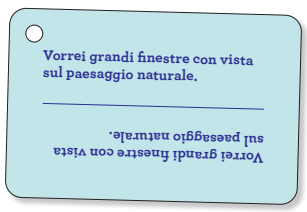
Versione breve del gioco

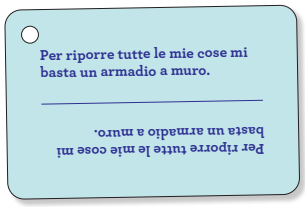
Spielmaterial:
- 85 carte blu con le affermazioni
- 85 carte verdi con le affermazioni

Preparazione del gioco:
I due giocatori siedono uno di fronte all'altro. Ognuno prende un mazzo di carte con le affermazioni. Dai due mazzi, blu e verde, bisogna togliere le prime 5 carte bianche. Ciascun giocatore mischia il proprio mazzo di carte e lo posiziona davanti a sé.

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. Contemporaneamente il compagno di gioco legge a sua volta le tre carte blu con le affermazioni e cerca di indovinare la scelta del **giocatore di turno.**

Quando ciascuno dei due giocatori avrà preso in segreto la propria decisione, chi è di turno fa partire il conto alla rovescia – 3, 2, 1 – dopodiché entrambi indicano nello stesso momento la carta scelta. Se si tratta della stessa carta, il giocatore verde ha indovinato le esigenze e i desideri del giocatore blu. Se invece si tratta di due carte diverse, si discute il motivo di questa scelta differente.

Nessuna esigenza corrispondente alle proprie
Se nessuna delle tre affermazioni rappresenta una sua esigenza, il giocatore di turno – al termine del conto alla rovescia – non indica alcuna carta. Se entrambi i giocatori si orientano su questa scelta, significa che il giocatore verde ha indovinato.

Fine del turno di gioco:
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 blu rimanenti, le capovolge e le posiziona accanto al mazzo blu: andranno a formare il mazzo 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.

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. A ogni turno ci si scambiano i ruoli.

Quando entrambi i mazzi con le affermazioni sono esauriti, ciascun giocatore mescola per bene il proprio mazzo degli scarti e lo posiziona di fronte a sé. 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. Buon divertimento con il gioco «A Casa non a Caso»!