

Risolympics



Una competizione per la pace

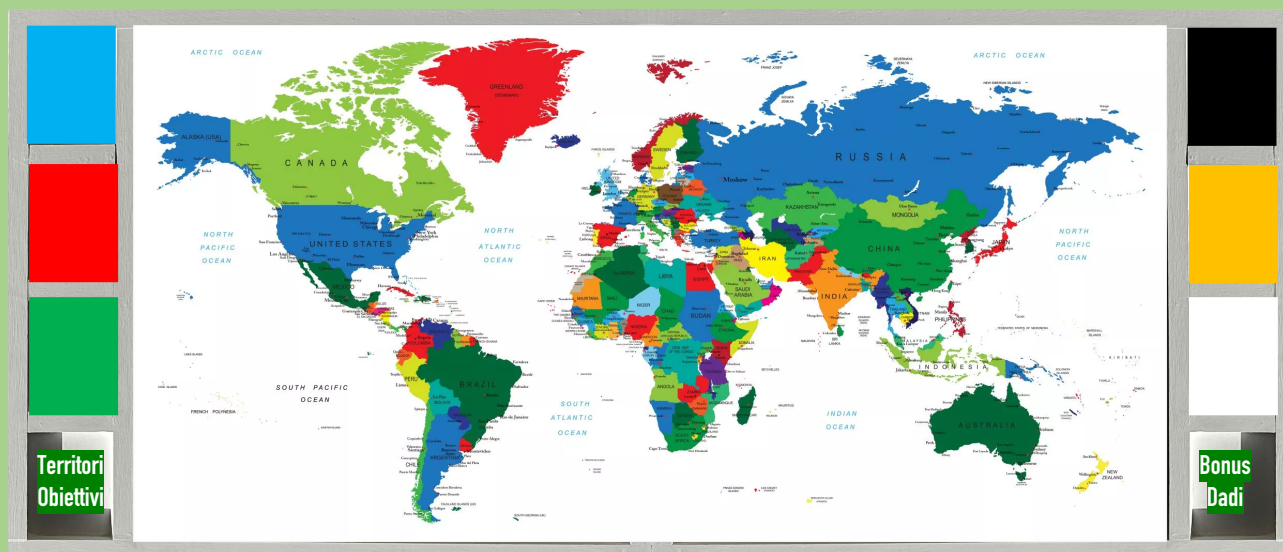
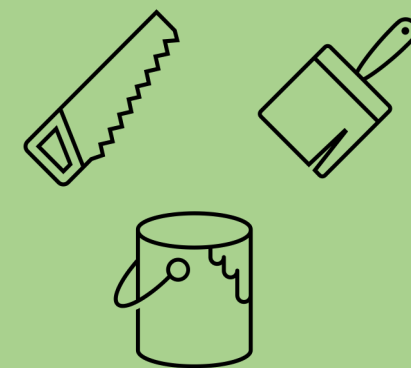
L'idea

Il progetto "Risolympics" ha il fine di proporre un'alternativa al celebre gioco "Risiko" che valorizzi l'azione pacificatrice delle Olimpiadi nel corso della Storia in quanto momento in cui si arrestano i conflitti armati per permettere agli atleti di diversa provenienza di fronteggiarsi in competizioni sportive.



Abbiamo realizzato il tabellone utilizzando due lastre di legno unite da una cerniera nel mezzo, in modo che, una volta chiuso, potesse assomigliare ad una valigia, emblema del viaggio necessario per l'incontro delle culture alle Olimpiadi. Ai lati sono stati applicati dei divisori coperti da rettangoli in legno per creare dei cassetti dove contenere le fiaccole. Dopo aver dipinto l'intero tabellone, all'interno in bianco, e all'esterno, per richiamare il gioco originale, in verde, sono state poste sulla porzione centrale due lastre in plexiglass sulle quali abbiamo riprodotto il contorno delle nazioni evidenziando le località interessate dalle varie edizioni. Con questo accorgimento rimane possibile sostituire le lastre in futuro.

Di seguito è riportata una riproduzione semplicistica del progetto che abbiamo realizzato nella fase di brainstorming.



||
tabellone

Le fiaccole



Abbiamo progettato le fiaccole con l'ausilio di Fusion 360, un software dell'Autodesk, e realizzate nei diversi colori degli anelli delle Olimpiadi con una stampante 3D.

Dopo avere tirato il dado per decidere chi partirà per primo, i giocatori ricevono in dotazione un determinato quantitativo di fiaccole (in sostituzione dei cararmati) dipendente dal numero di giocatori (da 3 a 6) coinvolti:

35 fiaccole se si gioca in 3
30 fiaccole se si gioca in 4
25 fiaccole se si gioca in 5
20 fiaccole se si gioca in 6



I territori

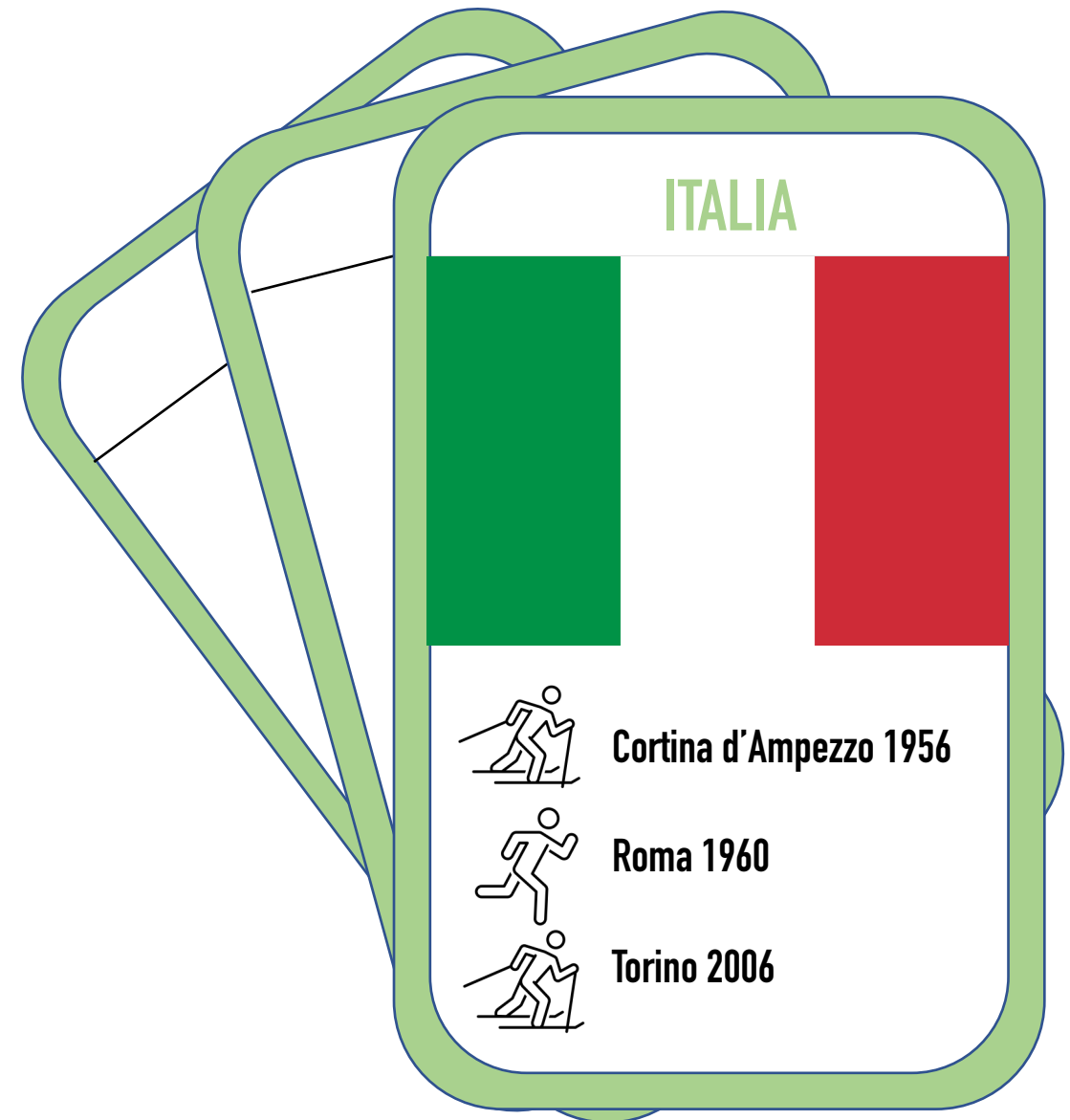
A questo punto sono distribuite dal primo le carte territorio (fino all'esaurimento) in senso orario a partire dalla persona alla sua sinistra.

Queste raffigurano la **bandiera** dello Stato e forniscono una sintesi delle **Olimpiadi** che ha ospitato (accompagnate dalle icone che simboleggiano i Giochi estivi, invernali e paralimpici).

I giocatori iniziano a collocare una fiaccola su ciascun proprio territorio ed, a turno, ad aggiungere le restanti come rinforzo.

Ad ogni turno successivo, ciascun giocatore conta i propri territori e li divide **per tre** approssimando **per difetto** per determinare, così, il numero delle fiaccole da **reintegrare** sul tabellone. Se il giocatore occupa tutti i territori di uno o più continenti, ha diritto ad un certo numero di **fiaccole supplementari** (vedere slide 7 per le fiaccole bonus).

Oceania	2 fiaccole
Sud America	3 fiaccole
Africa	3 fiaccole
Europa	5 fiaccole
Nord America	5 fiaccole
Asia	7 fiaccole



Gli obiettivi

Il giocatore, per vincere, deve perseguire l'obiettivo segreto scritto sulla carta consegnatagli all'inizio.

Il gioco prosegue attraverso dei confronti tra giocatori che prevedono la definizione dell'esito della competizione attraverso il lancio di un **massimo di 3 dadi** da parte sia dell'attaccante, sia del difensore, in dipendenza dal numero di fiaccole presenti sui rispettivi territori.

Una fiaccola è tenuta come **garante del territorio** da cui è proposta la competizione, di conseguenza, se il giocatore dovesse avere tre fiaccole, potrebbe usarne solo 2, mentre colui che accoglie la sfida può usare, se possiede anche solo 3 fiaccole, la totalità dei dadi.

Il confronto tra i dadi avviene comparando **in ordine decrescente** i dadi dei due sfidanti come se questi fossero i set di una partita (in aggiunta: in caso di parità, il difensore si aggiudica il set). In base al risultato dei set, l'attaccante e il difensore perdono un determinato numero di fiaccole che può risultare nella perdita del territorio per il difensore.



I bonus

Le **carte bonus** sostituiscono le carte territorio che sono ordinariamente usate per contrassegnare la conquista di almeno un territorio ad ogni turno. Possedere una delle seguenti combinazioni di carte permette al giocatore di ricevere fiaccole nei turni successivi.



4 fiaccole



6 fiaccole



8 fiaccole



10 fiaccole

Per ogni carta bonus che raffigura il manifesto di un'edizione che è stata ospitata da uno Stato in possesso del giocare, il giocatore ottiene, nel momento del riscatto delle combinazioni, una **fiaccola aggiuntiva**.





A cura di:

Moretti Chiara

Capoferri Nicole

Fezzardi Matteo

Grossi Katia

Lanfredi Cecilia

Mece Elisa

Orabi Afnan