

TRADE-OFF — SENIGALLIA 2022

Regolamento rapido

Scenario: alluvione del 15 settembre 2022 nella valle Misa–Nevola, con focus su Senigallia.

Scopo del gioco. Allenare decisori singoli o team a motivare trade-off difficili sotto pressione reputazionale, entro vincoli di tempo e budget, durante una crisi alluvionale.

Modalità. Gioco in solo oppure in squadra, contro il sistema di eventi. **Durata indicativa.** 40 minuti

1. Dotazione iniziale

Voce	Valore iniziale
Banca del Tempo	20:00
Fondo di Emergenza	€ 5,0 M
Timer evento	5:00 per evento
Condizione di sconfitta	La partita termina se Tempo o Budget arrivano a 0.

2. Componenti di gioco

- 10 Carte Evento, da risolvere in ordine fisso da 1 a 10.
- Mazza Press associato a ciascun evento, con due polarità alternative (A/B).
- Carte Intel, facoltative, acquistabili pagando in tempo e/o denaro.
- Scheda riepilogo costi Trade e scheda riepilogo costi Intel.
- Tabellone A3 di controllo con tracce Tempo e Budget e relativi segnalini.
- Timer da 5 minuti e, se utile, foglio per annotare motivazioni e decisioni.

3. Preparazione

1. Disponi le 10 Carte Evento in ordine numerico crescente.
2. Prepara il tabellone A3 e colloca i segnalini sui valori iniziali: Tempo 20:00, Budget € 5,0 M.
3. Tieni separati, ma pronti all'uso, i mazzi Press e Intel.
4. Nomina un controllore se giochi in squadra; in modalità solo il giocatore gestisce anche il controllo del turno.

4. Sequenza di un turno

5. Rivela la Carta Evento e leggi ad alta voce contesto, finestra oraria e domanda di trade-off.
6. Avvia il timer da 5:00. Entro lo scadere del tempo il giocatore o il team deve assumere una posizione e giustificarla.
7. Facoltativamente, acquista 1 Carta Intel pertinente all'evento. Il costo Intel è fisso per tipologia.
8. Scegli il trade-off e pesca la Carta Press corrispondente (A oppure B). Rispondi anche alla pressione mediatica.
9. Applica il costo decisionale previsto dal trade-off per la polarità selezionata e aggiorna i segnalini sul tabellone.

5. Regole decisionali

- Non esiste una scelta “perfetta”: ogni evento impone una rinuncia o un'esposizione a rischio.
- La decisione deve essere sempre motivata in termini operativi, istituzionali e reputazionali.
- La Carta Press stressa e verifica se il team sa sostenere pubblicamente il trade-off scelto.
- Le Intel sono facoltative, consumano risorse che potrebbero mancare negli eventi successivi.

6. Fine partita e valutazione

- La partita termina dopo il decimo evento, se il team dispone ancora di Tempo e Budget positivi.
- Il controllore valuta la qualità del percorso decisionale, non solo il saldo finale delle risorse.
- Criteri suggeriti: coerenza del trade-off; chiarezza del messaggio; uso appropriato delle Intel; gestione della pressione reputazionale; rispetto dei vincoli; qualità delle baseline actions dichiarate.

7. Variante rapida per aula

- Riduci il timer evento da 5:00 a 3:00.
- Consenti al massimo 1 Intel ogni 2 eventi.
- Gioca solo gli eventi 1–6 per una sessione da circa 30 minuti.