

Un Paese in gioco

Ovvero, la guerra elettorale, con un sistema misto: maggioritario su base regionale con supercazzola e ballottaggio finale.

Scopo del gioco: conquistare l'Italia

Cosa serve per giocare

La mappa dell'Italia che trovate allegata.

Due penne o due matite di diverso colore.

Come si gioca

Ogni giocatore prende una delle due penne (o matite).

Chi riesce a raccontare la balla elettorale più clamorosa gioca per primo (quella del milione di posti di lavoro non vale).

Ogni giocatore dispone di 10 “pacchetti” elettorali di diverso valore (da 1 a 10).

Il giocatore di turno deve scrivere uno dei 10 numeri all'interno di una regione, poi il turno passa al giocatore successivo che fa la stessa cosa.

Non si può scrivere all'interno di una regione già occupata con un numero. Non si può scrivere un numero già utilizzato da se stessi.

Si prosegue in questo modo fino a quando in tutte le regioni è presente un numero.

A questo punto si passa allo speciale “ballottaggio” che determinerà il vincitore delle nostre folli elezioni.

Ogni regione vale uno (lo abbiamo letto da qualche parte su un non-statuto), quindi lo scopo del gioco non è quello di aggiudicarsi quelle più importanti, ma semplicemente di aggiudicarsene più dell'avversario.

Chi ha giocato per ultimo inizia il “ballottaggio”, che prevede di “eliminare” una regione avversaria “attaccandola” da una o più regioni confinanti (attenzione, la Sardegna confina con la Toscana, con il Lazio e con la Sicilia e la Calabria confina con la Puglia e con la Sicilia). Per eliminare una regione avversaria, bisogna avere una forza elettorale complessiva superiore al valore della regione che si vuole eliminare. Per esempio, per eliminare una regione sulla quale è presente il valore 9, bisogna “attaccarla” da regioni confinanti il cui valore complessivo sia di almeno 10 punti. Il giocatore attaccante mette una croce sulla regione eliminata. Da quel momento, quella regione non esiste più e la sua forza elettorale viene azzerata. Quindi tocca all'avversario.

Il “ballottaggio” va avanti in questo modo fino a che non è più possibile eliminare regioni (può capitare che un giocatore non abbia più mosse a disposizione, mentre l'avversario può continuare).

Il giocatore che controlla il maggior numero di regioni vince. In caso di parità, si conta il valore elettorale delle regioni rimaste e vince chi ha il totale maggiore. In caso di ulteriore parità, bisogna arrendersi al fatto che non c'è modo di governare 'sto benedetto Paese, neppure per gioco!

Versione “Deluxe”

Il gioco vi è piaciuto al punto che volete organizzare un torneo nella vostra sezione di partito, durante un meet-up o in un club Forza-Silvio? Allora avete bisogno della versione “Deluxe”.

Ritagliate accuratamente i venti cerchietti numerati che trovate stampati, colorateli e incollateli su un supporto rigido (noi vi consigliamo di usare delle monete da 2 centesimi, così anche voi avrete il vostro bel rimborso elettorale), quindi distribuite questi 20 gettoni numerati ai due giocatori e usateli al posto delle matite o delle penne colorate.

di Spartaco Albertarelli