



Summit
2030

#INOURHANDS

The logo for Summit 2030 is a white speech bubble with a blue outline, containing the text "Summit 2030" in orange. Below it is the hashtag "#INOVRHANDS" in blue. The background features a sunburst pattern of colorful rays in shades of blue, green, yellow, orange, and red.

Summit
2030

#INOVRHANDS

Summit 2030 è un gioco da tavolo in cui i giocatori riflettono, discutono e votano per portare all'attenzione globale i temi dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.

I 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (OSS) dell'Agenda 2030, con i loro relativi 169 traguardi, affrontano il tema della sostenibilità da diversi punti di vista, prendendo in considerazione, ad esempio, l'educazione, la salute, la parità di genere, le opportunità di lavoro, il cambiamento climatico, la protezione dell'ambiente.

Adottata dall'Assemblea Generale dell'Organizzazione delle Nazioni Unite il 25 settembre 2015, l'Agenda 2030 è il risultato di oltre due anni di consultazioni pubbliche e di confronti con diversi attori della società civile, che hanno dato particolare attenzione alla voce dei più poveri e dei più vulnerabili.

Giocando a Summit 2030, i partecipanti potranno immedesimarsi in alcuni degli attori coinvolti nel processo di realizzazione dell'Agenda. La principale finalità del gioco è portare gli OSS collegati al proprio ruolo al livello più alto della discussione globale.

Durante la partita, i giocatori avranno modo di confrontarsi con diversi piani

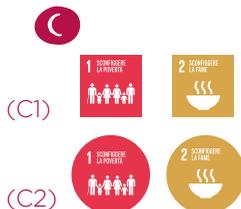
di azione (locale, regionale, nazionale, europeo e globale), riflettendo su quanto questi ultimi siano strettamente connessi tra loro, senza dimenticare che una delle principali sfide è proprio quella di realizzare gli obiettivi dell'Agenda a livello locale, traducendo impegni generali e condivisi in azioni pratiche e vicine ai cittadini.

Summit 2030 affronta la complessità del mondo contemporaneo, tenendo conto dei diversi ruoli degli attori coinvolti nella realizzazione dell'Agenda e delle sfide connesse al raggiungimento degli obiettivi. Il gioco promuove una riflessione sul contributo che ciascuno può dare per realizzare, in maniera equilibrata, interconnessa e nell'interesse dei popoli, un pieno sviluppo sostenibile nelle sue tre dimensioni: economica, sociale e ambientale.

Summit 2030 è adatto a tutte le fasce di età; per i giocatori più piccoli è prevista la figura di un animatore, che favorisce e guida una discussione trasversale sull'Agenda 2030. Il gioco prevede un numero massimo di 6 giocatori, da intendersi eventualmente anche come gruppi o squadre di giocatori.

Materiali di gioco

- A** 1 tabellone;
- B** 18 carte votazione: 6 carte "Sì" in 6 colori, 12 carte "No" di colore neutro;
- C** 2 set di tessere raffiguranti i 17 OSS (34 tessere totali): un set di tessere quadrate (C1) e un set di tessere rotonde (C2);
- D** 22 carte ruolo, con gli OSS associati;
- E** 1 dado "migrazioni";
- F** 1 mazzo con 90 carte azione, suddivise in: carte tematiche raffiguranti un simbolo arancione (croce, triangolo, cerchio e quadrato); carte "migrazione", raffiguranti un dado su sfondo arcobaleno;
- G** 1 regolamento.



PREPARAZIONE

- 1 Collocare il tabellone al centro del tavolo.
- 2 Disporre a fianco del tabellone i due set di tessere OSS.
Le tessere rotonde saranno disposte nelle **4 aree tematiche** presenti nella parte sinistra del tabellone nella fase di discussione preliminare.
- 3 Le tessere quadrate saranno utilizzate successivamente (vedi paragrafo “Inizio manche”).

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è portare gli OSS indicati nella propria carta ruolo verso il livello più alto nel dibattito, ovvero in cima alla **scala delle priorità** raffigurata nella parte destra del tabellone, per poi sottoporli alla discussione collettiva.

Il punteggio finale è determinato dalla posizione che gli OSS indicati sulla propria carta ruolo hanno raggiunto, al termine della manche, nella scala delle priorità. Ogni manche termina quando, raggiunto il livello più alto nella scala delle priorità, un OSS diviene oggetto di dibattito globale e ottiene il voto favorevole di tutti i giocatori. La partita termina alla fine della terza manche, quando si procede al conteggio dei punti.

Si può decidere di giocare una partita più breve giocando solo una o due manche.

FASE DI DISCUSSIONE PRELIMINARE

Questa fase si svolge una sola volta all'inizio della partita.

I giocatori, eventualmente con l'aiuto dell'animatore, devono suddividere i 17 OSS del set di tessere rotonde all'interno delle 4 aree tematiche rappresentate nella parte sinistra del tabellone, ciascuna delle quali è identificata da un simbolo: croce, cerchio, quadrato e triangolo. Ogni area tematica deve ospitare da un **minimo di tre** a un **massimo di cinque** OSS.

Il criterio per la suddivisione degli OSS è liberamente stabilito dai giocatori; ogni area può essere associata, ad esempio, a un argomento (“Energia”, “Persone”, “Attività economica” e “Diritti”), oppure a una categoria (“il mio quartiere”, “la mia città”, “la mia regione”, “la mia nazione”), oppure a un sentimento (“Preoccupanti”, “Importanti”, “Difficili”, “Irrinunciabili”).

Non esistono criteri di suddivisione giusti o sbagliati: lo scopo di questa fase del gioco è stimolare una discussione sugli OSS e una riflessione critica sulle problematiche globali che l'Agenda 2030 vuole affrontare. I 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile, e i relativi 169 traguardi, sono interconnessi, interdipendenti e indivisibili: è compito dell'animatore, se previsto, favorirne la comprensione.

Se non c'è tempo per la discussione preliminare, i 17 OSS raffigurati nelle tessere rotonde possono essere disposti come segue:

Quadrato: PIANETA → OSS 12, 13, 14, 15

Cerchio: PERSONE → OSS 1, 3, 4, 5, 7

Croce: PROSPERITÀ → OSS 2, 6, 8, 9

Triangolo: PACE → OSS 10, 11, 16, 17



INIZIO DELLA MANCHE

Prima di ogni manche, occorre:

Distribuire a ogni giocatore le proprie **carte voto**, secondo il seguente schema:

3 giocatori: 1 SÌ e 4 NO;

4 giocatori: 1 SÌ e 3 NO;

5 giocatori: 1 SÌ e 2 NO (ne avanzano 2);

6 giocatori: 1 SÌ e 2 NO.

Il numero e il contenuto delle carte voto di cui ogni giocatore dispone nel corso della manche dovrebbero essere segreti. Per una buona riuscita del gioco è importante conservare le carte in modo discreto e riporre nella scatola le carte non distribuite.

Mescolare le **carte ruolo** e distribuirne una per giocatore, avendo cura di tenerla coperta: ciascun giocatore prenderà visione del proprio ruolo e lo manterrà segreto per tutta la manche. Nella carta ruolo sono indicati gli OSS da considerare prioritari per la manche: l'ordine con cui sono riportati sulla carta ruolo non ha alcuna importanza ai fini del punteggio.

Mescolare il mazzo di **carte azione**.

Nella seconda e terza manche, recuperare prima tutte le carte azione scartate, giocate dai giocatori o rimaste inutilizzate. Distribuire a ogni giocatore le carte azione, secondo il seguente schema:

3 giocatori: 10 carte

4 giocatori: 9 carte

5 giocatori: 8 carte

6 giocatori: 7 carte

Le carte non distribuite devono rimanere a disposizione in un mazzo a parte, disposto a faccia in giù.

OSS Segreto (regola opzionale)

Utilizzando questa regola opzionale, ogni giocatore potrà individuare e annotare in segreto uno degli OSS presenti sulla propria carta ruolo. Alla fine della manche, al punteggio attribuito al giocatore (vedi paragrafo "Fine della manche e calcolo del punteggio") si aggiungerà un numero di punti corrispondente al livello raggiunto dal proprio OSS segreto sulla scala delle priorità.

SVOLGIMENTO DELLA MANCHE

Si gioca a turno in senso orario, iniziando dal giocatore con meno punti. In caso di parità, e nella prima manche, inizia il giocatore più giovane.

Ogni manche si compone di tre fasi:

- 1 Piazzamento degli OSS sulla scala delle priorità.
- 2 Ascesa degli OSS verso l'attenzione globale.
- 3 Calcolo del punteggio.

1. Piazzamento dei temi sulla scala delle priorità

Al proprio turno, ogni giocatore individua l'OSS che desidera posizionare sulla scala delle priorità. Sceglie la **carta azione** da giocare in base al simbolo identificativo dell'**area tematica** in cui l'OSS si trova e la posiziona davanti a sé, a faccia in su. A questo punto, prende la **tessera** quadrata corrispondente all'**OSS** scelto e la dispone sulla **scala delle priorità**, in un livello a sua scelta compreso tra 1 e 4.

Andrea gioca una carta azione "cerchio" e posiziona l'OSS #3 - Salute e benessere (associato all'area tematica cerchio) sul livello 4 della scala delle priorità.



Tutte le carte azione giocate si accumuleranno a faccia in su davanti al giocatore.
Ogni livello della scala delle priorità non può mai contenere, più di 5 tessere OSS quadrate, con la sola eccezione del livello "0", che può accogliere un qualsiasi numero di tessere OSS. Non è dunque possibile posizionare o muovere una tessera OSS su un livello che contenga già 5 tessere.

In questa fase è possibile giocare una carta "migrazione" per posizionare un qualsiasi OSS, indipendentemente dall'area tematica di riferimento, sul livello "0".

Questa fase termina quando ogni giocatore rimane con esattamente 5 carte azione in mano. A questo punto saranno stati posizionati:

- 15 OSS in una partita a 3 giocatori, 5 a testa;
- 16 OSS in una partita a 4 giocatori, 4 a testa;

- 15 OSS in una partita a 5 giocatori, 3 a testa;
- 12 OSS in una partita a 6 giocatori, 2 a testa.

Le tessere OSS quadrate rimaste inutilizzate devono essere posizionate al livello "0" della scala delle priorità.

2. Ascesa dei temi verso l'attenzione globale

All'inizio di questa fase, ogni giocatore deve avere a disposizione 5 carte azione. Al proprio turno, e proseguendo sempre in senso orario, ogni giocatore gioca una carta azione e cerca di far avanzare uno dei propri OSS sulla scala delle priorità. In questa fase è necessario avere sempre 5 carte azione in mano: dopo aver giocato, ogni giocatore pesca una carta azione dal mazzo coperto.

Ogni giocatore può giocare:

A Una carta azione tematica

raffigurante uno dei 4 simboli che identificano le aree presenti nella parte sinistra del tabellone.

In questo caso, il giocatore sceglie di far avanzare di un gradino sulla scala delle priorità uno tra gli OSS appartenenti all'area tematica identificata dal simbolo della carta giocata. Se, così facendo, un OSS raggiunge il livello più alto, si procede alla discussione e alla votazione. Altrimenti il turno passa al giocatore successivo.

B Una carta "migrazione"

Giocando la carta "migrazione" si deve lanciare il dado "migrazioni" (vedi paragrafo "DADO MIGRAZIONI").

Tutte le carte azione giocate si accumuleranno a faccia in su davanti al giocatore.

Gli OSS salgono sempre al livello superiore. Non è possibile muovere una tessera OSS verso il basso sulla scala delle priorità né farla avanzare qualora il livello successivo contenga già 5 OSS.



Rossella gioca una carta azione "croce" e l'OSS #13 - Agire per il Clima - appartiene all'area tematica identificata con il simbolo croce. Rossella prende la tessera OSS quadrata #13, posizionata sul secondo livello della scala delle priorità, e la porta a un livello superiore, il terzo. Pesca quindi una nuova carta dal mazzo e il turno passa a Matteo che è il giocatore alla sua sinistra.



Dado migrazioni

Il dado rappresenta l'effetto che le migrazioni esercitano sui diversi obiettivi dell'Agenda. Ogni volta che un giocatore si impegna a gestire in maniera corretta i flussi migratori, ovvero quando gioca una carta "migrazioni", quest'ultimo dovrà tirare il dado.



far avanzare di 2 livelli un OSS associato al simbolo "croce";



far avanzare di 2 livelli un OSS associato al simbolo "triangolo";



far avanzare di 2 livelli un OSS associato al simbolo "cerchio";



far avanzare di 2 livelli un OSS associato al simbolo "quadrato";



ogni giocatore dovrà passare 2 delle proprie carte azione al giocatore alla propria sinistra. Dopo il passaggio delle carte azione, tutti i giocatori dovranno ancora avere 5 carte in mano (il giocatore di turno ne avrà 4 e ne pescherà una normalmente alla fine del proprio turno).



scegliere un OSS tra quelli posizionati sul gradino più alto della scala delle priorità e portarlo subito nello spazio "Discutiamone!". L'OSS viene così proposto all'attenzione globale come tema prioritario e si indice subito una votazione (vedi paragrafo "Votazione").

Se, a seguito di uno spostamento verso l'alto di due livelli, un OSS raggiunge lo spazio "Discutiamone!", il tema è posto all'attenzione globale e si indice subito una votazione (vedi paragrafo "Votazione"). Altrimenti, il turno è finito: il giocatore pesca una nuova carta azione dal mazzo e il turno passa al giocatore successivo.

Votazione

Quando un OSS raggiunge lo spazio "Discutiamone!" viene proposto un dibattito su scala globale. Il giocatore che lo ha portato in discussione, deve brevemente spiegare perché l'OSS scelto debba essere considerato prioritario e perché meriti i voti positivi degli altri giocatori.

Nelle partite in cui è presente l'animatore, questa fase potrebbe essere lo stimolo per una breve discussione o approfondimento sull'obiettivo in oggetto.

Ogni giocatore decide segretamente il proprio voto e posiziona una carta voto ("SÌ" o "NO") coperta davanti a sé. Le carte vengono poi rivelate nello stesso momento:

- Se tutti hanno votato Sì, l'OSS in discussione è scelto come tema prioritario e la manche termina con il conteggio dei punti (vedi il paragrafo "Fase Punteggio").

• Se c'è anche un solo No, il tema viene derubricato e l'OSS viene posizionato sul livello più basso ("0") della scala delle priorità. A questo punto:



> **Chi ha votato Sì**, riprenderà la propria carta voto in mano. La carta "Sì" può essere giocata più volte nel corso di una manche.



> **Chi ha votato No**, scarta la carta. Ogni carta "No" può essere giocata solo una volta nel corso della manche.

Le carte voto scartate saranno messe da parte coperte: non possono più essere usate nella manche in corso, né possono essere contate: il numero di carte voto che ogni giocatore ha in mano dovrebbe restare segreto!

Il gioco riprende quindi normalmente con il giocatore seduto alla sinistra di chi ha indetto la votazione.

3. Fine della manche e calcolo del punteggio

Quando un OSS riceve all'unanimità il voto favorevole dei giocatori, diventando tema prioritario, la manche è terminata.

Giorgina gioca una carta migrazione e lancia il dado. Ottiene "cerchio" e quindi sposta avanti di due livelli un OSS che appartiene all'area tematica identificata dal cerchio. Giorgina sceglie di spostare l'OSS #5 - Uguaglianza di Genere - che si trovava al livello 4. Avanzando di due livelli "Uguaglianza di Genere" arriva sull'ultimo gradino della scala delle priorità e inizia così la fase "Votazione". Giorgina pescherà subito una nuova carta azione dal mazzo per averne di nuovo 5 in mano.



Tutti i giocatori rivelano la propria carta ruolo e si procede al calcolo dei punti in base alla posizione che gli OSS occupano sulla scala delle priorità:

- 10 punti per l'OSS che ha raggiunto l'attenzione globale e occupa lo spazio "Discutiamone!"
- 5 punti per ciascun OSS che si trova "all'attenzione mondiale"
- 4 punti per ciascun OSS che si trova "all'attenzione europea"
- 3 punti per ciascun OSS che si trova "all'attenzione nazionale"
- 2 punti per ciascun OSS che si trova "all'attenzione regionale"
- 1 punto per ciascun OSS di cui si "parla a scuola e in città"
- 0 punti per ciascun OSS di cui si "parla troppo poco"

DANIELA HA LA CARTA RUOLO "SINDACO", CHE RIPORTA I SEGUENTI OSS:

- 8 - LAVORO DIGNITOSO E CRESCITA ECONOMICA
- 9 - IMPRESE, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE
- 11 - CITTÀ E COMUNITÀ SOSTENIBILI
- 13 - LOTTA CONTRO IL CAMBIAMENTO CLIMATICO
- 16 - PACE, GIUSTIZIA E ISTITUZIONI SOLIDE
- 17 - PARTNERSHIP PER GLI OBIETTIVI



DANIELA OTTIENE:

- 10 punti perché gli OSS 13 e 17 sono "all'attenzione mondiale" (5x2);
- 4 punti per l'OSS 11, che si trova "all'attenzione europea";
- 2 punti perché l'OSS 8 è "all'attenzione regionale";
- gli OSS 9 e 16 non danno punti, essendo sullo spazio più basso della Scala.

IL TOTALE È COSÌ DI 16 PUNTI.

MATTEO, CHE HA GIOCATO IL RUOLO DEGLI "AMBIENTALISTI", AVEVA I SEGUENTI OSS:

- 6 - ACQUA PULITA E SERVIZI IGIENICO -SANITARI
- 7 - ENERGIA PULITA E ACCESSIBILE
- 11 - CITTÀ E COMUNITÀ SOSTENIBILI
- 13 - LOTTA CONTRO IL CAMBIAMENTO CLIMATICO
- 14 - VITA SOTT'ACQUA
- 15 - VITA SULLA TERRA



MATTEO OTTIENE:

- 10 punti per l'OSS 6, che è stato votato all'unanimità come obiettivo prioritario;
- 5 punti per l'OSS13, portato "all'attenzione mondiale";
- 2 punti per gli OSS 14 e 15, perché "se ne parla a scuola e in città";
- nessun punto per gli OSS 11 e 7, di cui si "parla troppo poco".

MATTEO OTTIENE 17 PUNTI E VINCE LA MANCHE.

Se si gioca con la regola opzionale degli OSS segreti, a questo punto ogni giocatore rivela il proprio OSS segreto. I punti ottenuti in base alla posizione dell'OSS segreto sulla scala delle priorità si aggiungono al punteggio già calcolato.

Il giocatore, o i giocatori, che hanno in mano il numero più alto di carte migrazione perdono 7 punti. Questa penalità rappresenta gli effetti del disinteresse o dell'incapacità di gestire le dinamiche delle migrazioni.

FINE PARTITA E CONDIZIONI DI VITTORIA

La partita termina dopo aver completato la terza manche, o al termine della manche se si sceglie di giocare una versione più breve. Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore. In caso di parità, i giocatori condividono la vittoria.



Questo gioco è stato realizzato dal Comune di Modena - Ufficio Progetti europei, relazioni internazionali e coordinamento progetti complessi nel quadro del progetto Shaping Fair Cities. Il progetto è finanziato dalla Commissione europea nell'ambito del Programma DEAR (*Development Education and Awareness Raising Programme*), che sostiene progetti che coinvolgono i cittadini dell'Unione europea in questioni sociali, economiche e ambientali di rilevanza mondiale.

Il progetto Shaping Fair Cities riconosce, valorizza e potenzia il ruolo che le città e i governi locali devono svolgere nel raggiungimento dei 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (OSS) dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite, ufficialmente adottati nel 2015.

Grazie a un partenariato paneuropeo e *multi-stakeholder*, il progetto intende aumentare la consapevolezza sul tema e coinvolgere attivamente gli amministratori e i decisori locali, i funzionari pubblici, le organizzazioni della società civile e i cittadini nella cd. "localizzazione" degli OSS, promuovendo il ruolo cruciale dei governi locali nell'attuazione dei 17 obiettivi e aprendo la strada a un'Agenda 2030 locale in 8 Paesi europei e 2 Paesi partner dell'UE.

Il gioco Summit 2030 è un prodotto del progetto e non può essere commercializzato. La sua riproduzione e il suo utilizzo sono disciplinati dal *Grant Contract CSO-LA/2017/388-138* e relativi allegati.

Il gioco è stato ideato dal Comune di Modena e sviluppato in collaborazione con

Andrea Ligabue, Giorgio Gandolfi, Matteo Bisanti
Associazione Play Res
Game Science Research Center

Illustrazioni

Cesare Buffagni

Progettazione grafica

Avenida

Summit 2030 è liberamente ispirato a "King Up"
di Stefano Luperto

Finito di stampare a luglio 2020

Per informazioni

Comune di Modena

Ufficio Progetti europei, relazioni internazionali e coordinamento progetti complessi

Via Scudari, 20 · 41121 Modena

Tel. +39 059 2032520

E-mail: progetto.europa@comune.modena.it

PEC: progettoeuropa@cert.comune.modena.it



Siti di riferimento

ONU - Agenda 2030

www.unric.org/it/agenda-2030

ASVIS - Alleanza italiana per lo sviluppo sostenibile

asvis.it

Shaping Fair Cities

www.shapingfaircities.eu