

Tradizioni d'Europa

Introduzione

“Tradizioni d'Europa” è un gioco di carte basato sul precedente “Tradizioni” ideato dal professor Antonio Brusa, il quale come sottotitolo riporta: “gioco di ruolo a squadre su memoria storica, identità e appartenenza e sul potere ambiguo delle invenzioni”. L'obiettivo è il medesimo, come anche il ragionamento alla base; ciò che differenzia questa versione sono le dinamiche di gioco, semplificate e snellite per ridurre i tempi di realizzazione in classe, oltre ovviamente al focus sulla storia europea. Riflettere sulla memoria e sulla tradizione europea è più che mai necessario, per giungere alla conclusione che forse quella monolitica idea a lungo sedimentata, frutto di singoli stereotipi concettuali, è da sottoporre al vaglio critico della “Revisione Storica”. Sull'alternarsi di narrazioni e contro-narrazioni, tradizioni e revisioni, si gioca quindi a raccontare l'Europa. Al centro l'idea di Europa unita ed egemone, geograficamente individuata, superiore agli altri continenti, patria delle democrazie e del progresso scientifico e culturale, che da sempre vanta attributi positivi. Un'idea che si è cercato di delineare attraverso carte “Tradizione” scritte sulla base di luoghi comuni e semplificazioni di concetti certamente più complessi. Ed è alla complessità che invece tendono le carte “Revisione Storica” – scritte seguendo le più moderne interpretazioni storiografiche – che tentano di allargare lo spettro di indagine, mostrando sempre gli stessi nuclei tematici della tradizione, ma argomentati secondo studi aggiornati e comparati, in un'ottica maggiormente critica e globale, non soltanto positiva ed eurocentrica. La volontà, resa poi evidente nella fase di debriefing, è quella di soffermarsi a ragionare sulla natura delle tradizioni, che possono essere inventate e tramandate in una contingenza storica per veicolare una data rappresentazione di un fenomeno. Non sempre da rinnegare, ma certamente da circostanziare. La modalità individuata per avviare questo tipo di riflessione è il gioco di carte che spinge il giocatore che ha tra le mani una tradizione ad utilizzarla con convinzione piegandola di volta in volta a contesti diversi; salvo scontrarsi poi con la revisione storica che, mostrando come la narrazione tradizionale, se contestualizzata e ampliata, perde di efficacia, ne distrugge i valori.

Come si gioca

Tradizioni d'Europa è pensato per scuole superiori di secondo grado ed è in classi afferenti a questo grado che è stato testato, ma sarebbe molto interessante provare a giocare con classi di scuole superiori di primo grado. Se questo è possibile è soprattutto in virtù di una importante caratteristica di questo gioco di carte, ossia l'essere guidato. Il punto di partenza sono le carte Tradizione che vengono consegnate, le quali riportano già una breve descrizione, pertanto anche le situazioni o i personaggi meno conosciuti o non ancora affrontati nei moduli scolastici, possono essere argomentati partendo da quanto scritto. La sfida sarà a questo punto ancora più interessante, poiché i ragazzi dovranno cimentarsi nel difendere con valide argomentazioni delle tradizioni che hanno solo in quel momento letto. L'obiettivo del gioco è infatti ricevere il punteggio più alto con la sola forza delle parole. Ciascuna classe viene quindi suddivisa in due gruppi, che chiameremo partiti, i quali per prima cosa devono eleggere un portavoce del partito. Il docente è il master che dirige il gioco e assegna i punti. Come prima fase il master introduce una “Situazione Storica” spiegandone le peculiarità e le criticità e propone due possibili soluzioni a detta situazione, ognuna delle quali deve essere scelta da un partito che da quel momento in avanti dovrà impegnarsi a sostenerla e difenderla. Ad esempio, si potrebbe introdurre la seguente situazione: siamo nell'Europa contemporanea, l'Europa della globalizzazione, del digitale, del progresso. Un'Europa che per molti è vista come speranza di crescita e miglioramento e pertanto punto di arrivo di flussi migratori. I giornali, i talkshow, i social parlano

continuamente di sbarchi nel Mediterraneo di migranti provenienti da diverse zone calde, soprattutto del sud-est del mondo, da cui fuggono alla ricerca di pace e aiuto. Il problema che si pone all'Europa è quello dell'accoglienza e quindi i due partiti devono adottare una soluzione dell'apertura e del soccorso, l'altro quello della chiusura e della negazione dello sbarco.

La versatilità di questo gioco e quindi la conseguente adattabilità a classi diverse, consiste anche nella libertà data al master di proporre situazioni di partenza diverse e calibrate a seconda degli argomenti affrontati. Si potrebbe dunque chiedere – se si stanno spiegando le tappe attraverso cui si è giunti all'Unione Europea – di accettare o meno l'ingresso di un nuovo Paese, come la Turchia seguendo le vicende più recenti e ragionando quindi sul futuro avendo come base un percorso storico passato; oppure ipotizzare di dover sostenere una nuova crociata – se si sta affrontando il tema delle lotte armate per la religione – e decidere se prendervi parte come Europa cattolica o astenersi come Europa laica. O ancora si potrebbe giocare a costruirla l'Europa, presentando diverse mozioni da approvare o rifiutare, come l'unione monetaria, l'unione religiosa, l'unione militare, l'unione politica e via dicendo, o la forma giuridica in cui la comunità europea deve concretizzarsi, se federazione o unione. Le possibilità di gioco sono molte, purché presentino due sole soluzioni contrapposte e ben definite, che i due partiti possano difendere.

Una volta presentata la situazione storica e le soluzioni, i portavoce dei due partiti tirano a sorte per decidere chi ha precedenza in tutte le fasi gioco. Come prima fase il partito che la sorte giudica vincente può decidere quale delle due soluzioni adottare, l'altro subirà necessariamente la scelta fatta dall'avversario. Da questo momento le squadre ricevono 6 carte Tradizione distribuite casualmente dal master e possono iniziare a costruire le proprie argomentazioni, in difesa della soluzione, sulla base delle carte ricevute. Ogni carta Tradizione riporta anche dei valori che rendono potente la carta e che possono essere ampliati dai giocatori. L'utilizzo corretto di ogni carta comporta l'attribuzione di un punteggio standard, mentre l'abilità di aggiungere valori alle carte o la convinzione nel proporre tesi nella fase di discussione, se giudicate pertinenti dal master, danno diritto a una premialità.

Trascorso il tempo necessario alla consultazione interna del partito e all'organizzazione della narrazione da sostenere, il portavoce del partito con diritto di precedenza presenta la soluzione scelta e le carte ricevute esplicitandone solo i titoli che il partito avversario dovrà strategicamente segnarsi (questo ruolo potrebbe essere svolto da un segretario di partito). A turno i componenti del partito spiegano perché è giusto sostenere la propria causa basandosi su quanto scritto nelle carte in loro possesso. A seguire anche il secondo partito avvia la propria dissertazione. A questo punto i partiti sanno quali sono le carte in possesso dell'avversario e viene data loro la possibilità di scegliere una carta dal mazzo avversario che ritengono essere più consona al sostegno della propria causa più che dell'avversario e appropriarsene. Questa operazione aggiudica alla squadra punti soltanto se la carta viene poi argomentata in maniera appropriata e convincente. Il valore di questa fase all'interno del gioco consiste proprio nel mostrare come una stessa tradizione possa essere piegata diversamente in base alle situazioni.

La fase successiva è quella del confronto tra partiti: per prima cosa il master avvia una consultazione privata con ogni partito, cui viene chiesto di sacrificare una propria Tradizione, la quale verrà riconsegnata al master, per acquistare una carta Revisione Storica. Per ogni Tradizione esiste una corrispondente Revisione Storica, quindi sulla base delle annotazioni prese circa le carte in possesso dall'avversario, il partito può consultarsi e decidere quale carta Revisione comprare. Le carte Revisione sono preziose poiché una volta azionate annullano, totalmente o in parte, i valori della Tradizione corrispondente, depotenziandole e sottraendo quindi punti facili al partito avversario. La strategia di acquisto della carta Revisione consiste nella consapevolezza da parte dei componenti del partito di non poter combattere con le sole proprie conoscenze su un dato argomento che scelgono quindi di destrutturare con l'ausilio della Storia. Al termine delle consultazioni private quindi, i partiti si affrontano: per prima cosa i portavoce azionano le carte Revisione. Se la Revisione acquistata ha

l'obiettivo di depotenziare proprio la carta che il partito avversario ha sacrificato in segreto per la propria Revisione, allora la sua azione perde di efficacia poiché non sussiste più la carta corrispondente da battere. Segue il confronto aperto in cui a turno i componenti del partito possono controbattere liberamente alle affermazioni addotte dal partito opposto. Questa fase, in maniera più scrupolosa delle altre, deve essere gestita dal master che oltre a richiamare all'ordine e a dare parola alternativamente ai due gruppi, può intervenire commentando e rilanciando affermazioni su cui riflettere insieme. Anche in questo caso viene premiata la capacità oratoria dei partiti.

Terminato il confronto diretto, il master valuta i due partiti sommando i punteggi attribuiti in ciascuna fase. Vince chi raggiunge il punteggio più alto.

La durata del momento ludico che precede la fase di debriefing può variare a seconda del tempo a disposizione. Concedendo il minimo necessario per leggere le carte e argomentarle in maniera concisa, nel complesso il round riesce ad essere portato a termine in circa 30 minuti. In questo modo, se si sceglie di giocare in un'ora intera di lezione, i restanti 30 minuti possono essere dedicati al confronto e al ragionamento collettivo sulle dinamiche e sugli esiti del gioco, sui temi affrontati e sul valore di quanto è stato fatto. Avendo più tempo a disposizione, si può lasciare maggiore spazio di riflessione ai gruppi per prendere le decisioni e argomentare, oppure si possono svolgere più round. Per ogni round le carte Tradizione vengono riconsegnate al master e ridistribuite casualmente.

Il debriefing

Il debriefing rappresenta la fase conclusiva del laboratorio didattico, in cui vengono raccolte tutte le idee emerse durante la fase di gioco e vengono sottolineate problematicità e criticità degli argomenti proposti. È un momento importante che deve essere svolto necessariamente con l'ausilio del master. La fase ludica, infatti, una volta acquisita autonomia di gestione e padronanza delle regole, potrebbe essere portata avanti anche dai ragazzi da soli che decidono di occupare con il gioco tempi morti a scuola, oppure una proposta alternativa potrebbe essere quella di assegnare la fase di elaborazione delle tesi a sostegno della propria soluzione come lavoro di gruppo da svolgere a casa, da presentare poi in classe in maniera classica o multimediale, cui far seguire la fase di confronto diretto dal vivo. Quello che dunque potrebbe essere solo un divertente gioco di carte a tema storico, diventa un momento di formazione e approfondimento didattico se irrobustito dalla riflessione finale guidata dal docente. Per Tradizioni d'Europa, un importante punto di partenza potrebbe essere la lettura, in classe o assegnata per casa, interamente o solo in estratti, dello scritto di Eric J. Hobsbawm, *Come si inventa una tradizione*, introduzione al volume *L'invenzione della tradizione* [Hobsbawm, Ranger 1983], prevista anche nella versione di gioco precedentemente ideata dal professor Antonio Brusa. A prescindere infatti dal caso applicativo concreto, è fondamentale riflettere primariamente sul concetto stesso di tradizione, sul modo in cui queste nascono e si diffondono, sulla malleabilità delle stesse e sul fine cui tendono. In questo modo i ragazzi potranno già ragionare su come loro hanno condotto la prima fase del gioco, associando le tesi sostenute alla particolare contingenza che li induceva a farlo. In un secondo momento si possono proporre letture critiche sulla storia e sull'idea d'Europa – a tal proposito si consigliano la premessa di Federico Chabod al volume *Storia dell'idea d'Europa* [Sestan, Saittan 1961] e le introduzioni, capitolo primo e conclusioni di Andrea Zannini al suo volume *Storia minima d'Europa* – e sulla situazione specifica scelta per il gioco, raccogliendo articoli di giornale o saggi scientifici sull'argomento, debitamente spiegati e contestualizzati dal docente. Si potrebbe anche assegnare come compito individuale per casa una ricerca di articoli da discutere in classe e che potrebbero confluire in un dossier di fonti da costruire sull'argomento dibattuto, così da inglobare l'esperienza di gioco in un'approfondita analisi di un fenomeno.

<p style="text-align: center;">Tradizione</p> <p style="text-align: center;">PATRIA/PATRIOTTISMO</p> <p>Fin dai tempi più antichi, gli uomini e le donne hanno considerato la terra che abitavano come un luogo sacro, da amare e difendere a ogni costo. Non esiste civiltà che non abbia considerato sacra la sua patria.</p> <p>Valori che si ricavano:</p> <ul style="list-style-type: none"> nessuno può calpestare impunemente il suolo patrio dobbiamo difendere il suolo patrio anche con il sangue <p>Per attribuire a questa carta Tradizione altri valori che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la Tabella Valori.</p>	<p style="text-align: center;">Tradizione</p> <p style="text-align: center;">NORD/SUD</p> <p>Una parte degli abitanti del nostro paese, quella che si trova a nord, ha un carattere operativo, a differenza degli abitanti del sud che spesso non amano eccessivamente il lavoro. Ciò è dimostrato dalla storia e dipende sicuramente dal clima più fresco del nord.</p> <p>Valori che si ricavano:</p> <ul style="list-style-type: none"> il modello del nord è da imitare <p>Per attribuire a questa carta Tradizione altri valori che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la Tabella Valori.</p>
<p style="text-align: center;">Tradizione</p> <p style="text-align: center;">EUROPEI</p> <p>Nel 732 a Poitiers, una piccola città francese, i Franchi, insieme ad altre popolazioni, sconfissero i guerrieri musulmani e impedirono loro di invadere l'Europa. Fu allora che per designare l'esercito vittorioso venne usata per la prima volta la parola "europei".</p> <p>Valori che si ricavano:</p> <ul style="list-style-type: none"> la nostra cultura è nata dalla lotta nei confronti degli altri popoli diversi uniti si vince gli altri vogliono o possono distruggere la nostra cultura <p>Per attribuire a questa carta Tradizione altri valori che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la Tabella Valori.</p>	<p style="text-align: center;">Tradizione</p> <p style="text-align: center;">EUROPA</p> <p>Il continente europeo è da sempre stato quello attuale che fa perno su quella che viene chiamata la Mitteleuropa, ossia il cuore pulsante costituito da Germania, Francia e Nord Italia.</p> <p>Valori che si ricavano:</p> <ul style="list-style-type: none"> la Mitteleuropa è storicamente più forte siamo uniti e i nostri confini sono ben definiti <p>Per attribuire a questa carta Tradizione altri valori che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la Tabella Valori.</p>

<p style="text-align: center;">Tradizione</p> <p style="text-align: center;">NOVECENTO</p> <p>È il secolo a noi più vicino, nel quale si sono verificati i più grandi progressi scientifici, la popolazione mondiale si è sestuplicata, tutti gli stati sono liberi e indipendenti e hanno i loro rappresentanti all'Onu.</p> <p>Valori che si ricavano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • le scienze sono un bene per l'umanità • nel mondo d'oggi bisogna essere tutti fratelli • oggi bisogna essere moderni <p>Per attribuire a questa carta Tradizione altri valori che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la Tabella Valori.</p>	<p style="text-align: center;">Tradizione</p> <p style="text-align: center;">OTTOCENTO</p> <p>È un secolo di grande fermento culturale e sociale in cui emerge un diffuso sentimento anti-europeo in relazione al progressivo affermarsi degli Stati nazionali a guida monarchica.</p> <p>Valori che si ricavano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • le libertà locali vanno difese dal potere centrale • quando uno Stato si rafforza ha il diritto di preservare la propria autonomia • il sentimento comunitario europeo si è formato gradualmente con alti e bassi <p>Per attribuire a questa carta Tradizione altri valori che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la Tabella Valori.</p>
<p style="text-align: center;">Tradizione</p> <p style="text-align: center;">CANTI</p> <p>A testimonianza della propria identità, ogni regione dei paesi europei ha canti, melodie e ritmi del tutto tradizionali. Ciò testimonia il fatto che, nel corso del tempo, ogni regione ha elaborato una propria cultura, diversa da quella degli altri ed è stata sempre fiera della propria diversità.</p> <p>Valori che si ricavano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ogni regione ha una propria identità culturale che va preservata • non ci si deve mescolare con gli altri • anche gli altri devono preservare la propria cultura, evitando di mescolarla con la nostra <p>Per attribuire a questa carta Tradizione altri valori che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la Tabella Valori.</p>	<p style="text-align: center;">Tradizione</p> <p style="text-align: center;">FESTE</p> <p>A testimonianza della propria identità, ogni regione dei paesi europei ha feste tradizionali che celebrano i propri santi o momenti di vita che sono caratteristici del luogo. Ciò testimonia il fatto che, nel corso del tempo, ogni regione ha elaborato una propria cultura, diversa da quella degli altri ed è stata sempre fiera della propria diversità.</p> <p>Valori che si ricavano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ogni regione ha una propria identità culturale che va preservata • non ci si deve mescolare con gli altri • anche gli altri devono preservare la propria cultura, evitando di mescolarla con la nostra <p>Per attribuire a questa carta Tradizione altri valori che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la Tabella Valori.</p>

<p style="text-align: center;">Tradizione</p> <p style="text-align: center;">MAZZINI</p> <p>Fu il principale ispiratore dei sentimenti rivoluzionari e democratici italiani del XIX secolo. Mazzini animò il Risorgimento italiano e fu tra i più attivi teorici e difensori dell'idea di nazione: unita e indipendente, la nazione doveva essere formata da cittadini liberi e uguali.</p> <p>Valori che si ricavano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • dobbiamo essere uniti per sconfiggere i nemici • quando uno Stato si rafforza ha il diritto di preservare la propria autonomia • il popolo orgoglioso non sopporta di essere sottomesso <p>Per attribuire a questa carta Tradizione altri valori che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la Tabella Valori.</p>	<p style="text-align: center;">Tradizione</p> <p style="text-align: center;">LUTERO</p> <p>Monaco agostiniano tedesco, fu il protagonista della Riforma protestante che, nel XVI secolo, a partire dalla Germania, si è diffusa in tutta Europa. Ha segnato profondamente gli sviluppi della storia culturale europea, dal punto di vista religioso e sociale.</p> <p>Valori che si ricavano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la Germania è leader dell'Europa • la religione anche nei momenti critici è un fattore di aggregazione per il sentimento europeo <p>Per attribuire a questa carta Tradizione altri valori che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la Tabella Valori.</p>
<p style="text-align: center;">Tradizione</p> <p style="text-align: center;">ILLUMINISMO</p> <p>Periodo di grande fermento intellettuale in cui vennero formulati per la prima volta ideali di fratellanza e uguaglianza dei popoli. Grazie al pensiero di grandi illuministi come Montesquieu e Voltaire si diffuse l'idea della necessità di una comunione dei popoli europei per ottenere maggiori libertà e diritti sociali.</p> <p>Valori che si ricavano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • soltanto uniti si vince • il nostro popolo è pacifico e fraterno <p>Per attribuire a questa carta Tradizione altri valori che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la Tabella Valori.</p>	<p style="text-align: center;">Tradizione</p> <p style="text-align: center;">NAPOLEONE</p> <p>Invocato come il liberatore dei popoli, Napoleone diffuse i principi fondamentali dell'Illuminismo in tutta Europa. Si autoincoronò imperatore dei francesi e signore dell'Europa; grazie a lui si ebbe una codificazione omogenea del diritto che vide nel Codice napoleonico (1804) la sua massima espressione.</p> <p>Valori che si ricavano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la Francia è leader dell'Europa • grazie a poteri autoritari l'Europa resta unita • dobbiamo essere fieri delle virtù dei nostri antenati <p>Per attribuire a questa carta Tradizione altri valori che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la Tabella Valori.</p>

<p style="text-align: center;">Tradizione</p> <p style="text-align: center;">CRISTIANESIMO</p> <p>È la religione che da sempre ha caratterizzato l'Europa distinguendola dai barbari e dagli infedeli. L'Europa cristiana si è sempre distinta per la sua integrità morale e per la sua buona condotta, in rispondenza ai principi di fratellanza e amore per il prossimo del messaggio evangelico.</p> <p>Valori che si ricavano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • siamo un popolo pacifico e tollerante • bisogna essere fedeli alle proprie origini • la religione anche nei momenti critici è un fattore di aggregazione del sentimento europeo <p>Per attribuire a questa carta Tradizione altri valori che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la Tabella Valori.</p>	<p style="text-align: center;">Tradizione</p> <p style="text-align: center;">ARABI</p> <p>Sono nostri confinanti che, però, hanno lingua, religione, usi e costumi opposti ai nostri. Essi guardano al mondo occidentale per distruggerlo e sostituire alla nostra cultura la cultura islamica. Un tempo però, nel Medioevo, erano celebri per la loro tolleranza, la loro scienza e la loro cultura, assai più sviluppata di quella europea.</p> <p>Valori che si ricavano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • dobbiamo difendere la nostra cultura anche dai nostri vicini: nemmeno in loro possiamo nutrire fiducia • tutti possono cambiare e diventare da buoni a cattivi e viceversa <p>Per attribuire a questa carta Tradizione altri valori che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la Tabella Valori.</p>
<p style="text-align: center;">Tradizione</p> <p style="text-align: center;">CARLO V</p> <p>Come Carlo Magno, anche Carlo V ha racchiuso l'Europa sotto la sua corona, creando una monarchia universale che aveva come fondamento la morale cattolica.</p> <p>Valori che si ricavano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • grazie a poteri autoritari l'Europa resta unita • la religione anche nei momenti critici è un fattore di aggregazione del sentimento europeo • la nostra superiorità ci ha permesso di dominare gli altri popoli <p>Per attribuire a questa carta Tradizione altri valori che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la Tabella Valori.</p>	<p style="text-align: center;">Tradizione</p> <p style="text-align: center;">SCOPERTE GEOGRAFICHE</p> <p>Durante l'età delle scoperte geografiche (XV-XVI secolo), gli europei affermarono la loro superiorità culturale, intellettuale e tecnologica, scoprendo e conquistando le terre del Nuovo Mondo.</p> <p>Valori che si ricavano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • il nostro popolo è unico, coraggioso e differente dagli altri • il nostro popolo produce idee che nessuno riesce a imitare • la nostra superiorità ci ha permesso di dominare gli altri popoli <p>Per attribuire a questa carta Tradizione altri valori che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la Tabella Valori.</p>

<p style="text-align: center;">Tradizione</p> <p style="text-align: center;">RIVOLUZIONE INDUSTRIALE</p> <p>È stato il secondo grande cambiamento nella storia dell'uomo, dopo la transizione neolitica, che ne ha mutato il rapporto con il pianeta. Fu un vero e proprio miracolo economico e tecnologico che ebbe luogo in Inghilterra nel Settecento e si diffuse poi in tutta Europa.</p> <p>Valori che si ricavano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la nostra è una terra di geni • il nostro popolo produce idee che nessuno riesce a imitare • l'Inghilterra è un'eccezionalità europea <p>Per attribuire a questa carta Tradizione altri valori che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la Tabella Valori.</p>	<p style="text-align: center;">Tradizione</p> <p style="text-align: center;">COMUNI MEDIEVALI</p> <p>Le città medievali erano indipendenti, perciò seppero sviluppare una grande ricchezza e un grandissimo amore per la libertà. Invece le città che accettarono il dominio centrale diventarono, nel corso della storia, le più povere.</p> <p>Valori che si ricavano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • dobbiamo difendere le libertà locali contro qualsiasi dominio centralizzatore <p>Per attribuire a questa carta Tradizione altri valori che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la Tabella Valori.</p>
<p style="text-align: center;">Tradizione</p> <p style="text-align: center;">COLONIALISMO</p> <p>A partire dal XV secolo (scoperte geografiche) fino alla seconda metà del XX secolo (decolonizzazione) gli europei hanno conquistato e occupato la maggior parte delle terre emerse del pianeta, esportando la civilizzazione occidentale in paesi ancora selvaggi. Grazie al colonialismo si sono creati floridi commerci internazionali che hanno arricchito la madrepatria e fatto progredire le colonie.</p> <p>Valori che si ricavano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la nostra superiorità ci ha permesso di dominare gli altri popoli • il nostro popolo è unico e differente dagli altri <p>Per attribuire a questa carta Tradizione altri valori che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la Tabella Valori.</p>	<p style="text-align: center;">Tradizione</p> <p style="text-align: center;">GUERRE MONDIALI</p> <p>Nella storia mondiale, le due guerre del Novecento (1914-1918 e 1940-1945) rappresentarono il momento in cui l'Europa, principale teatro di scontro delle due stesse, aumentò la sua importanza nello scenario mondiale affermando la sua potenza.</p> <p>Valori che si ricavano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • dobbiamo essere fieri delle virtù belliche dei nostri antenati • l'autorevolezza si ottiene con la forza <p>Per attribuire a questa carta Tradizione altri valori che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la Tabella Valori.</p>

<p style="text-align: center;">Tradizione</p> <p style="text-align: center;">MEDITERRANEO</p> <p>È il confine che delimita il sud dell'Europa; rappresenta la periferia e il luogo dei flussi migratori. Attraverso il Mediterraneo sono giunti in Europa popoli stranieri che hanno modificato i caratteri culturali ed economici del nostro territorio.</p> <p>Valori che si ricavano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • il mare è un confine naturale che protegge la zona continentale produttiva • non ci si deve mescolare con gli altri <p>Per attribuire a questa carta Tradizione altri valori che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la Tabella Valori.</p>	<p style="text-align: center;">Tradizione</p> <p style="text-align: center;">PROGRESSO/INNOVAZIONE</p> <p>L'Europa è da sempre leader nel progresso e nell'innovazione a livello mondiale. I popoli europei sono i depositari della conoscenza e del sapere e hanno il dovere di esportare le loro innovazioni nel resto del mondo per far progredire l'umanità.</p> <p>Valori che si ricavano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • le scienze sono un bene di tutta l'umanità • il nostro popolo produce idee che nessuno riesce a imitare • il nostro popolo è unico e differente dagli altri <p>Per attribuire a questa carta Tradizione altri valori che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la Tabella Valori.</p>
<p style="text-align: center;">Tradizione</p> <p style="text-align: center;">TOLLERANZA</p> <p>L'Europa è da sempre stata terra di tolleranza e libertà religiosa e politica. Anche nell'antichità venivano distinti gli europei liberi e pacifici dagli asiatici dispotici e inclini allo schiavismo.</p> <p>Valori che si ricavano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • siamo un popolo naturalmente buono e rispettoso dei diritti altrui • siamo tolleranti e non siamo razzisti <p>Per attribuire a questa carta Tradizione altri valori che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la Tabella Valori.</p>	<p style="text-align: center;">Tradizione</p> <p style="text-align: center;">DONNE</p> <p>Le donne europee sono più libere ed emancipate. Le istituzioni occidentali hanno sempre tenuto in considerazione il ruolo della donna nella società, a differenza dei paesi orientali in cui la donna vive in una condizione di inferiorità.</p> <p>Valori che si ricavano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • anche le donne nel nostro paese sono superiori • siamo un popolo naturalmente buono e rispettoso dei diritti altrui <p>Per attribuire a questa carta Tradizione altri valori che giudicate più adatti al vostro discorso politico, o per reinterpretare la Tradizione, se avete la carta Reinterpretazione, consultate la Tabella Valori.</p>

<p style="text-align: center;">Revisione Storica</p> <p style="text-align: center;">PATRIA/PATRIOTTISMO</p> <p>Si tratta di un valore inventato nel XVIII secolo quando nacquero gli stati nazionali. Dunque, non è vero che si tratta di un valore originario antichissimo, proprio di tutti gli insediamenti umani.</p> <p>Questa carta serve per distruggere i valori della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>	<p style="text-align: center;">Revisione Storica</p> <p style="text-align: center;">NORD/SUD</p> <p>Fino al 1500 le regioni ricche e attive dell'Europa erano quelle meridionali. Fu in queste regioni che si creò il mito del nord, abitato da popolazioni indolenti, che non volevano lavorare, a causa del clima freddo e umido. Successivamente quando la situazione economica si invertì e le regioni del nord divennero ricche, il mito venne adattato alle popolazioni del sud.</p> <p>Questa carta serve per distruggere i valori della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>
<p style="text-align: center;">Revisione Storica</p> <p style="text-align: center;">EUROPEI</p> <p>Il cronista medievale che descrisse la battaglia di Poitiers era un visigoto cristiano. Egli voleva esaltare la sconfitta degli arabi, ma non la vittoria dei franchi, che odiava con tutto il cuore e per non nominarli adoperò la parola "europei". Per molti secoli la parola "europeo" non fu più usata, divenne comune solo dal 1500, poco dopo la scoperta dell'America.</p> <p>Questa carta serve per distruggere i valori bellicosi ed etnici della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>	<p style="text-align: center;">Revisione Storica</p> <p style="text-align: center;">EUROPA</p> <p>Il concetto geografico di Europa venne usato primariamente per designare la Grecia libera in opposizione all'Asia dispotica. Successivamente passò ad indicare l'area austera dell'Impero Romano contro quella ellenica dissoluta. Fu soltanto dopo la caduta dell'Impero Romano d'Occidente e la formazione dei regni romano-barbarici che si iniziò a delineare una Europa cristiana occidentale comprendente Franchi e Germani.</p> <p>Questa carta serve per distruggere i valori della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>

<p style="text-align: center;">Revisione Storica</p> <p style="text-align: center;">NOVECENTO</p> <p>È vero che è il secolo a noi più vicino, ma è il periodo nel quale ci sono state le guerre più sanguinose, con oltre cento milioni di morti e nel quale milioni di uomini e di donne muoiono di fame. È il secolo di Hitler, Stalin, Pol Pot e tanti altri tiranni crudeli.</p> <p>Questa carta serve per distruggere qualsiasi valore della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>	<p style="text-align: center;">Revisione Storica</p> <p style="text-align: center;">OTTOCENTO</p> <p>Fu anche il secolo dei moti rivoluzionari del 1830-31 e del 1848 (Primavera dei popoli), in cui democratici e liberali di tutta Europa insorsero contro le restaurate monarchie, chiedendo Costituzioni, diritti politici e sociali e regimi democratici. Fu il secolo di pensatori come Mazzini e Cattaneo che elaborarono idee di “federazione europea” e di “Stati Uniti d’Europa”.</p> <p>Questa carta serve per distruggere i valori autonomistici della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>
<p style="text-align: center;">Revisione Storica</p> <p style="text-align: center;">CANTI</p> <p>Verso la fine del XIX secolo vennero definiti i cosiddetti costumi tradizionali fra i quali i canti, le feste e i vestiti.</p> <p>Questa carta serve per distruggere i valori etnici e di esaltazione nazionale della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>	<p style="text-align: center;">Revisione Storica</p> <p style="text-align: center;">FESTE</p> <p>Verso la fine del XIX secolo vennero definiti i cosiddetti costumi tradizionali fra i quali i canti, le feste e i vestiti.</p> <p>Questa carta serve per distruggere i valori etnici e di esaltazione nazionale della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>

<p style="text-align: center;">Revisione Storica</p> <p style="text-align: center;">MAZZINI</p> <p>L'idea di nazione promossa da Mazzini (Giovine Italia) era inserita in una visione europeista di collaborazione delle nazioni (Giovine Europa), nella convinzione che ogni nazione apportasse un contributo unico e insostituibile verso l'umanità e che non esistesse una gerarchia tra le nazioni, ma tutte avessero un uguale valore morale.</p> <p>Questa carta serve per distruggere i valori della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>	<p style="text-align: center;">Revisione Storica</p> <p style="text-align: center;">LUTERO</p> <p>Il movimento riformatore ha origini più antiche di Lutero. Oltre ai movimenti medievali che contestavano la dottrina della Chiesa Cattolica (Catari, Patari, Valdesi), attività importante fu svolta nel XIV secolo dal filosofo inglese John Wyclif, dal professore boemo Jan Hus e dall'umanista olandese Erasmo da Rotterdam. Furono la grande novità della stampa a caratteri mobili e l'appoggio politico ed economico di molti principi a permettere a Lutero di diffondere le sue idee, nonché l'attivismo di altri riformatori come Zwingli (a Zurigo) e Calvino (a Ginevra).</p> <p>Questa carta serve per distruggere il valore tedesco della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>
<p style="text-align: center;">Revisione Storica</p> <p style="text-align: center;">ILLUMINISMO</p> <p>I sentimenti dell'Europa illuminista non trovarono diffusione presso i sovrani degli Stati nazionali che nel corso del Seicento e del Settecento puntarono esclusivamente ad affermare la propria superiorità sugli altri. Ad eccezione dei sovrani illuminati, gli ideali di progresso e fratellanza circolarono soltanto tra i filosofi e i letterati.</p> <p>Questa carta serve per distruggere i valori della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>	<p style="text-align: center;">Revisione Storica</p> <p style="text-align: center;">NAPOLEONE</p> <p>Sul piano politico il percorso di Napoleone si configurò come un ritorno <i>all'ancien régime</i>, si rivelò uno spregiudicato conquistatore e instaurò un regime autocratico con una dinastia ereditaria a capo del resto d'Europa. Anche il suo tentativo di dominio fallì poiché il suo intento non fu di creare un'Europa unita, ma di ridurre la varietà europea a un unico comune denominatore: la Francia.</p> <p>Questa carta serve per distruggere i valori della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>

<p style="text-align: center;">Revisione Storica</p> <p style="text-align: center;">CRISTIANESIMO</p> <p>Nella mai ben definita “Europa” si sono avvicinate nei secoli religioni diverse che hanno variamente caratterizzato i territori che oggi riteniamo Europa. Anche quando si è affermato il cristianesimo nella maggior parte delle nazioni, questa confessione ha convissuto con altre e ha agito con la forza per eliminare i dissidenti e gli eretici, causando guerre e fratture.</p> <p>Questa carta serve per distruggere i valori della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>	<p style="text-align: center;">Revisione Storica</p> <p style="text-align: center;">ARABI</p> <p>Con la parola “arabi” si intende un insieme di popoli che sono molto differenti tra loro, oggi come nel Medioevo.</p> <p>Questa carta serve per distruggere qualsiasi valore della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>
<p style="text-align: center;">Revisione Storica</p> <p style="text-align: center;">CARLO V</p> <p>Nonostante la sua tenacia, Carlo V dovette riconoscere l'impossibilità di creare una grande <i>respublica christiana</i> e con la pace di Augusta del 1555 legittimò il protestantesimo stabilendo il principio del <i>cuius regio ei religio</i>. Riconobbe soprattutto l'impossibilità di governare i suoi grandi domini tenendoli uniti sotto la guida di un solo popolo; errore comune a Carlomagno, Carlo V e Napoleone.</p> <p>Questa carta distrugge i valori della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>	<p style="text-align: center;">Revisione Storica</p> <p style="text-align: center;">SCOPERTE GEOGRAFICHE</p> <p>La scoperta e la conquista del Nuovo Mondo non furono conseguenza delle superiorità tecniche europee ma dell'audacia e della bramosia di ricchezze. Le scienze della navigazione araba e cinese erano, infatti, nettamente superiori a quelle europee. La conquista di nuove terre e nuovi popoli “diversi”, inoltre, rappresentò un momento di debolezza e di crollo delle certezze su cui si basava la filosofia europea del XV secolo.</p> <p>Questa carta distrugge i valori della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>

<p style="text-align: center;">Revisione Storica</p> <p style="text-align: center;">RIVOLUZIONE INDUSTRIALE</p> <p>La rivoluzione industriale fu un processo di lungo periodo e non il frutto di un “miracolo” inglese; non ebbe luogo in prestigiose aule di scienziati ma in polverosi laboratori di artigiani e imprenditori, spesso privi di formazione scientifica specifica, il cui intento principale era quello di incrementare i guadagni e recuperare gli investimenti.</p> <p>All’inizio del Settecento, inoltre, anche i Paesi Bassi disponevano di molte delle precondizioni fondamentali all’avvio della rivoluzione industriale e furono, infatti, i primi ad accoglierne le innovazioni.</p> <p>Questa carta serve per distruggere i valori della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>	<p style="text-align: center;">Revisione Storica</p> <p style="text-align: center;">COMUNI MEDIEVALI</p> <p>Gli storici del XIX secolo sostenevano che l’Italia era divisa in due parti: una con città autonome, l’altra con regni centralizzati. Ma la loro idea era sbagliata. Oggi gli storici sostengono che le città autonome erano sparse per tutto il territorio italiano e anche a nord vi erano regni centralizzati. Alcune di queste città diventarono ricche e altre povere.</p> <p>Questa carta serve per distruggere i valori della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>
<p style="text-align: center;">Revisione Storica</p> <p style="text-align: center;">COLONIALISMO</p> <p>I simboli con cui gli europei si presentarono e si imposero fuori d’Europa furono il cannone e la croce. Sotto la propaganda dell’evangelizzazione e della civilizzazione si originarono imperi coloniali basati sullo sfruttamento e talvolta l’annullamento delle civiltà preesistenti. Era lo strumento per affermare la potenza e la superiorità di uno Stato europeo rispetto agli altri.</p> <p>Questa carta serve per distruggere i valori della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>	<p style="text-align: center;">Revisione Storica</p> <p style="text-align: center;">GUERRE MONDIALI</p> <p>Se è vero che le guerre mondiali resero l’Europa protagonista del Novecento, è anche vero che fu un protagonismo segnato da violenze e atrocità, intervallato da feroci totalitarismi. Fu per non ricadere nell’errore di una guerra totale che gli Stati europei si unirono in organizzazioni internazionali come la Società delle Nazioni prima (1920) e l’Organizzazione delle Nazioni Unite poi (1945); allo scopo di mantenere la pace e sviluppare la cooperazione in campo economico e sociale.</p> <p>Questa carta serve per distruggere i valori bellicosi della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>

<p style="text-align: center;">Revisione Storica</p> <p style="text-align: center;">MEDITERRANEO</p> <p>Anticamente il Mediterraneo era il centro dell'Europa, il luogo dei traffici commerciali internazionali. Da qui sono transitate le maggiori idee e innovazioni nel campo delle arti e delle scienze che hanno contribuito alla crescita dell'Europa.</p> <p>Questa carta serve per distruggere i valori della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>	<p style="text-align: center;">Revisione Storica</p> <p style="text-align: center;">PROGRESSO/INNOVAZIONE</p> <p>L'idea dell'Europa come guida del progresso è nata nel XIX-XX secolo a seguito della diffusione delle rivoluzioni industriali, per difendere il primato europeo dall'ascesa degli Stati Uniti sullo scenario mondiale.</p> <p>Nel corso della storia non vi è mai stato un unico popolo depositario del sapere, ma le conoscenze si sono diffuse grazie all'integrazione e allo scambio tra culture diverse: greca, romana, araba, cinese, egiziana, americana...</p> <p>Questa carta serve a distruggere i valori di unicità della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>
<p style="text-align: center;">Revisione Storica</p> <p style="text-align: center;">TOLLERANZA</p> <p>La storia dell'Europa è caratterizzata dal susseguirsi di guerre politiche e di religione lunghe e sanguinose, basti pensare alle crociate, alla guerra dei Trent'anni e ai conflitti che hanno sconvolto l'Europa tra il XV e il XVII secolo, per arrivare alle guerre mondiali.</p> <p>Questa carta serve per distruggere i valori della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>	<p style="text-align: center;">Revisione Storica</p> <p style="text-align: center;">DONNE</p> <p>Anche in Europa la lotta per l'emancipazione femminile è stata lunga e tortuosa, segnata da episodi di violenza come la decapitazione per ghigliottina della femminista francese Olympe de Gouges e i numerosi arresti delle suffragette inglesi. La Georgia (1918), l'Azerbaigian (1921), il Kazakistan (1924) hanno concesso il diritto di voto alle donne prima di Francia (1945) e Italia (1946); L'Iran (1963) prima della Svizzera (1971).</p> <p>Come dimenticare poi i processi per stregoneria? L'ultima condanna a morte in Europa fu proprio in Svizzera nel 1782.</p> <p>Questa carta serve per distruggere i valori della Tradizione corrispondente.</p> <p>Dopo essere stata giocata va restituita al master. La Tradizione corrispondente potrà essere riutilizzata nel round successivo.</p>

REGOLE, PUNTEGGI E SVOLGIMENTO IN SINTESI

1. **Scopo** del gioco è ottenere il punteggio maggiore di consenso popolare
2. Ogni round si compone delle seguenti **fasi**:
 - a) il master illustra la situazione storica e propone due soluzioni
 - b) la classe si divide in due partiti e ogni partito elegge un capigruppo. I due capigruppo lanciano i dadi e stabiliscono chi ha la priorità di scelta; tale diritto di precedenza sarà applicato per tutte le fasi del gioco. Il vincitore decide quale soluzione adottare, l'altro gruppo adotterà la soluzione rimasta.
 - c) ogni partito riceve 6 Carte Tradizione, scelte casualmente dal mazzo.
 - d) dopo un breve tempo di consultazione (stabilito dal master), il gruppo che ha la precedenza inizia a difendere la propria causa argomentando la soluzione scelta mediante l'ausilio delle Carte Tradizione ricevute, ognuna delle quali deve essere annunciata prima di essere spiegata. Nel frattempo, l'altro gruppo ascolta e prende nota delle carte utilizzate dall'avversario. Si ripete la stessa fase con l'altro gruppo.
 - e) i due gruppi si consultano e scelgono di quale Carta Tradizione avversaria appropriarsi. Tale carta dovrà poi essere usata e argomentata nuovamente dal gruppo che l'ha acquisita per sostenere la propria causa.
 - f) i due gruppi si consultano e scelgono quale delle proprie Carte Tradizione possono spendere (perché ritenuta superflua o poco vincente) per comprare una Carta Revisione che possa annullare il valore di una delle Carte Tradizione usate dall'avversario. In segreto viene data comunicazione al master che consegna ai gruppi le carte scelte.
 - g) i due gruppi azionano contro l'avversario la Carta Revisione comprata.
 - h) i due gruppi in maniera ordinata e gestita dal master avviano un dibattito il cui obiettivo sarà quello di smontare le tesi sostenute dal gruppo avversario.
 - i) il master assegna i punti a ciascun gruppo seguendo la tabella del consenso popolare
3. Il **numero dei round** è a discrezione del master. Per ogni round le carte vengono riconsegnate al master, mescolate e distribuite casualmente
4. Per ogni situazione storica si ammettono **solo due scelte politiche** opposte.
5. Ogni **Carta Tradizione** utilizzata dà diritto a un **punteggio** in base alla **tabella del consenso popolare**.
6. Le **Carte Tradizione** servono per essere inserite in un discorso a sostegno della propria decisione. Nel corso di un round una Tradizione può essere usata una volta sola. Le Carte Tradizione restano a disposizione del partito per tutto il gioco, a meno che non vengano sottratte dagli avversari. Ogni partito può utilizzare tutte le Tradizioni che detiene. Ogni Tradizione distrutta da una Revisione va restituita al master. Ogni Tradizione sottratta mediante appropriazione passa al gruppo avversario.
8. Le **Carte Revisione Storica** servono per distruggere una Tradizione avversaria (la distruzione vale solo per il round in corso)
9. Le **Carte Revisione** una volta utilizzate vanno **restituite** al master che le reinserisce nel mazzo.

10. Il punteggio viene conteggiato sommando:

- a)** i valori di tutte le Tradizioni (cinque per ognuna) che il partito ha adoperato per la propria propaganda
- b)** aggiungendo punti (da 1 a 3) per premiare le capacità oratorie di un partito
- c)** sottraendo punti per le carte distrutte dall'avversario
- d)** sottraendo un punto per ogni critica fatta dal gruppo avversario e giudicata appropriata dal master

TABELLA CONSENSO POPOLARE

PUNTEGGI:

- Ogni Carta Tradizione usata correttamente dà diritto a 5 punti
- Ogni argomentazione sostenuta dà diritto a un punteggio che va da 1 a 3
- Ogni Tradizione distrutta con la Carta Revisione Storica toglie 5 punti al partito che la perde e dà diritto a 2 punti al partito che la sottrae
- Ogni Tradizione sottratta all'avversario mediante l'appropriazione toglie 1 punto al partito che la perde e dà 2 punti al partito che la acquisisce
- Ogni critica fatta dal partito all'avversario comporta la perdita di 1 punto al partito che subisce la critica se giudicata appropriata dal master