



(libero adattamento da "Risiko!")

• **SCOPO DEL GIOCO:**

- Lo scopo del gioco è quello di introdurre, con una buona strategia e un po' di fortuna, le pratiche di misurazione all'interno di un'organizzazione ed essere il 'misuratore' più capace. Potrete 'sconfiggere' gradualmente tutti coloro che pensano che misurare sia una pratica inutile e costosa!

• **Giocatori:** da 3 a 6

• **Dotazione:**

- 1 piano di gioco rappresentante un'organizzazione, suddivisa in 6 macro aree, dettagliate in 42 aree organizzative. Ecco il dettaglio:

Macro-area	# Aree	Tecniche di misurazione		
		Manuale 	Semi-Aut 	Automatica 
Energy, Industry , Finance	9	3	3	3
Top Management	4	1	1	2
Public Administration	7	3	1	2
Staff	6	4	4	4
Telecom	12	1	2	1
Consulting	4	2	3	2

- 6 gruppi di 66 segnalini di colore diverso: ogni segnalino rappresenta una pratica di misurazione adottata.
- 6 gruppi di 5 bandierine di colore diverso: ogni bandierina rappresenta 10 pratiche di misurazione.
- 14 carte degli obiettivi.
- 42 carte delle aree organizzative: ogni carta rappresenta un'area ed una tecnica/strumento di misurazione da poter adottare.
- 2 jolly raffiguranti una combinazione delle tre tipologie di tecniche/strumenti.

Simbolo	Significato
	Combinazione di tecniche di misurazione

- 6 dadi, di cui 3 per colore (3 dadi rossi per l'introduzione delle pratiche di misurazione, 3 dadi blu per 'difendersi' dall'introduzione delle pratiche di misurazione proposte da un altro team, con un approccio diverso dal proprio).

• **Regole del Gioco:**

- Ciascun giocatore sceglie il colore che intende adottare per il suo team di misurazione e getta un dado. Chi ottiene il punteggio più alto giocherà per primo. Gli altri si dispongono alla sua destra secondo l'ordine decrescente dei punti ottenuti gettando il dado. In caso di pareggio tra due giocatori, si ripeterà il tiro. Prima di cominciare il gioco, uno dei giocatori dovrà assumersi il compito di distribuire le carte e le pratiche di misurazione.
- Le carte degli obiettivi debbono essere separate dalle carte delle aree organizzative, e saranno entrambe opportunamente mescolate dal mazziere. All'inizio, il mazziere consegna

a ciascun giocatore una carta coperta degli obiettivi, che deve essere tenuta segreta. Questo obiettivo deve essere raggiunto per vincere. Quindi, il mazziere distribuisce ad ogni giocatore i segnalini del colore prescelto, secondo la seguente tabella:

- In 3 giocatori distribuirà ad ogni giocatore 35 segnalini;
- In 4 giocatori distribuirà ad ogni giocatore 30 segnalini;
- In 5 giocatori distribuirà ad ogni giocatore 25 segnalini;
- In 6 giocatori distribuirà ad ogni giocatore 20 segnalini.

- Ogni segnalino indica una 'knowledge unit' (KU); maggiore il numero di KU sulla misurazione, più alta la probabilità che il misuratore riesca durante le riunioni (i confronti con i dadi tra due giocatori) a poter proficuamente instaurare l'adozione di tali pratiche di misurazione nell'area sulla quale ci si sta confrontando.
- Le bandierine sono tenute di scorta e sostituite a 10 segnalini, quando i segnalini cominceranno a scarseggiare.
- A questo punto il mazziere, dopo aver tolto dal mazzo delle carte dei territori i 2 jolly, distribuirà le carte coperte, una alla volta, a ciascuno dei giocatori, fino alla fine del mazzo. Poco importa se, alla fine, qualcuno avrà ricevuto una carta in più o in meno. In questa fase, i giocatori debbono considerare nelle carte ricevute solo le aree organizzative e non le tecniche di misurazione raffigurate. Ognuno di essi occupa immediatamente con un segnalino del proprio colore le aree organizzative ricevute.

• **Prima fase: disposizione dei segnalini**

- A) ogni giocatore ad ogni suo turno di gioco riceve dal mazziere tante armate (del suo colore) quanti sono le aree aziendali da lui occupate nell'organigramma aziendale, diviso 3, considerando solo la parte intera della divisione. Esempio: il giocatore ha presidiato 14 aree aziendali. $14:3 = 4$, il misuratore riceverà quindi 4 segnalini, non conteggiando quindi il resto di 2.
- B) se un giocatore presidia una o più settori aziendali, ad ogni suo turno di gioco avrà diritto ad un certo numero di segnalini supplementari (aumento dell'expertise e quindi del numero di KU) secondo la seguente tabella:

Macro-Area Aziendale	# Segnalini Supplementari
Consulting	2
Top Management	2
Staff	3
Public Administration	5
Energy, Industry & Finance	5
Telecom	7

- C) ogni volta che un giocatore, a conclusione del suo turno, riesce a misurare una o più aree aziendali, ha diritto a pescare una carta dalla cima del mazzo di carte delle aree organizzative, che conserverà senza mostrarla agli altri giocatori. Quando ne avrà almeno 3 in mano, cercherà di formare qualche combinazione (tris) che gli permetta di aumentare le proprie conoscenze:

Combinazione	Significato	# di KU ricevute
	Tecniche di misurazione manuali	4
	Tecniche di misurazione semi-automatiche	6
	Misurazione totalmente automatica	8
	Combinazione di tecniche di misurazione	10

 + 2 carte uguali	Combinazione di tecniche di misurazione	12
--	---	----

- Se inoltre il giocatore può presentare nella combinazione carte che corrispondono ad aree aziendali da lui effettivamente presidiate, riceve 2 segnalini (KU) in più per ogni carta.
- Gli scambi di carte con segnalini (KU) si effettuano sempre prima di effettuare le riunioni. Le carte utilizzate per gli scambi vengono scartate. Quando il mazzo si esaurisce, il mazziere rimescola le carte utilizzate e forma un nuovo mazzo. Le conoscenze supplementari (KU) che via via si acquisiscono vengono usate (disposte) sulle caselle delle aree aziendali presidiate nell'organigramma, a piacimento dei giocatori.

- **Seconda fase: il confronto nelle riunioni**

- Quando l'aggiornamento delle conoscenze è stato effettuato, ogni giocatore al suo turno di gioco può organizzare una riunione per proporre e far adottare le opportune pratiche di misurazione in una data area aziendale. Il giocatore considera la sua posizione, il potere delle conoscenze e contro-argomentazioni dei suoi confinanti e decide se gli conviene richiedere la riunione ed eventualmente a chi.
- Lo scopo dell'organizzazione delle riunioni è l'eliminazione delle contro-argomentazioni proposte dagli altri referenti interni per consentire l'adozione delle proprie proposte di misurazione nelle aree organizzative con cui si entra in contatto.
- Il giocatore non è obbligato ad organizzare riunioni ad ogni turno di gioco. Però egli deve lasciare sempre almeno un segnalino (KU) a presidio di ogni territorio occupato. In altre parole, non può organizzare riunioni se non partendo da un'area organizzativa su cui abbia già installato almeno 2 segnalini (KU).
- Ci sono due modi per organizzare una riunione con un'area organizzativa con cui c'è contatto da organigramma:
 - A) *direttamente*: se le due aree organizzative sono a diretto contatto nel disegno dell'organigramma;
 - B) *indirettamente*: se le due aree organizzative hanno delle relazioni gerarchiche indirette (linee tratteggiate sul piano di gioco). Ad esempio tra il Marketing (Staff) e i Sales (Telecom) e viceversa.
- Le riunioni si svolgono in questo modo:
 - l'organizzatore comunica ad alta voce il nome dell'area che si intende incontrare e quella di provenienza. Se l'organizzatore omette di fare questo annuncio, l'invitato è autorizzato a "soffiare" 3 KU all'area da cui è partita la proposta di riunione. L'organizzatore prende i 3 dadi rossi e tira tanti dadi quante sono le KU con cui ha deciso di attaccare (più KU indicano un maggiore impegno in conoscenze e competenze per convincere la controparte ad adottare proficuamente le pratiche di misurazione nella sua area), per un massimo di 3. Esempio: un organizzatore possiede 10 KU su un territorio. Usa 3 KU, lanciando 3 dadi, ma può anche usare, se vuole, con solo 1 o 2 KU, lanciando 1 o 2 dadi. L'invitato a sua volta non può lanciare al massimo che 3 dadi blu, anche se ha più di 3 KU su quella area. Lancia 1 dado se decide che è sufficiente opporre 1 KU con contro-argomentazioni per non adottare le pratiche proposte dall'organizzatore, 2 se decide di controbattere con 2 KU e 3 se decide di controbattere con 3 KU.
 - Quando i 2 giocatori hanno gettato i loro dadi, si confrontano i punteggi ottenuti secondo questo criterio: il dado con il punteggio più alto dell'organizzatore si confronta con il punteggio più alto ottenuto dall'invitato. Se è più alto quello dell'organizzatore, l'invitato dovrà togliere un segnalino (KU) dalla propria area e viceversa. In caso di parità, vince l'invitato.
 - Se ciascun giocatore ha gettato un solo dado, il confronto avviene immediatamente e la riunione si conclude con il ritiro di un segnalino dall'area del perdente. Se invece

l'organizzatore ha gettato più di un dado ed anche l'invitato ha risposto con 2 o 3 dadi, il confronto avviene per eliminazione progressiva del punteggio più basso.

- Alcuni esempi:

Punti organizzatore	5	3	2
Punti invitato	6	2	---
<i>Conclusione</i>	L'organizzatore perde una KU, perché il 5 è più debole del 6 dell'invitato. Ma anche il 2 è più debole del 3.		

- Secondo esempio:

Punti organizzatore	6	4	3
Punti invitato	5	---	---
<i>Conclusione</i>	In questo caso l'invitato è battuto. Perde la sua unica conoscenza e l'organizzatore può presidiare il territorio, iniziando ad applicare le misure proposte per quella data area.		

- Terzo esempio:

Punti organizzatore	6	---	---
Punti invitato	6	---	---
<i>Conclusione</i>	In caso di pareggio, vincono le contro-argomentazioni dell'invitato. L'organizzatore perde quindi la sua KU.		

- Quarto esempio:

Punti organizzatore	6	2	2
Punti invitato	5	4	2
<i>Conclusione</i>	In questo caso i due contendenti hanno impegnato il numero massimo di KU consentite. L'invitato perde una KU (il 5 è più debole del 6) e l'organizzatore ne perde 2 (il 2 è più debole del 4 e il suo secondo 2 pareggia con quello dell'invitato).		

- **I punti non si sommano mai, si confrontano in ordine di grandezza.**
- L'organizzatore può continuare la riunione e proporre nuove tecniche di misurazione tutte le volte che vuole, sino alla eliminazione di tutte le contro-argomentazioni (KU) dell'invitato (responsabile dell'area organizzativa a cui ci si rivolge), oppure decidere di sospendere la riunione ed assistere ad altre riunioni in qualità di osservatore, sino al suo prossimo turno di gioco.
- Il giocatore che al suo turno di gioco decide di organizzare una riunione, può proseguirla con più confronti da una sola area o anche da altre aree da lui presidiate, finché è in grado di conservare sulle aree da cui vuole organizzare la riunione almeno 2 KU.
- **Quando l'organizzatore elimina tutte le contro-argomentazioni dell'invitato all'adozione di pratiche di misurazione su tale area, egli presidia ed inizia ad implementare tali pratiche con le KU che ha effettivamente impiegato nel confronto.**
- Egli può anche trasportare sull'area "conquistata", partendo da quella di partenza, tante KU quante desidera. Ha inoltre il diritto di servirsi subito dell'area conquistata quale base di partenza per organizzare nuove riunioni, sfruttando la maggiore prossimità di conoscenze, linguaggi ed approcci organizzativi.
- Alla fine del proprio turno, se ha conquistato 1+ aree, pescherà una carta dal mazzo delle carte delle aree organizzative.
- Non c'è un ordine prestabilito per organizzare le riunioni: anche tutti i giocatori possono venire invitati 1+ volte da un organizzatore durante il suo turno di gioco.
- Il turno di gioco si esaurisce quando:

- 1) l'organizzatore decide di sospendere la riunione ed eventualmente trarre vantaggio dalle mosse degli altri giocatori che possono determinare condizioni favorevoli anche per lui;
 - 2) l'organizzatore rimane con una sola KU per presidiare ciascuna delle aree organizzative sulle quali ha acquisito la responsabilità di implementare le opportune pratiche di misurazione.
 - È sempre l'organizzatore che deve annunciare per primo quanti dadi intende lanciare, cioè con quante KU propone le proprie argomentazioni per adottare le pratiche di misurazione che ritiene maggiormente appropriate per quell'area. L'invitato (il responsabile dell'area interessata) può quindi di conseguenza decidere se gli conviene difendersi spendendo più o meno KU. Le conoscenze 'perdenti' (indipendentemente che siano dell'organizzatore o dell'invitato) – espresse dai segnalini – vengono ritirate dall'organigramma (piano di gioco).
- **Terza fase: gli spostamenti**
 - Al suo turno ogni giocatore ha diritto, sia che abbia o meno organizzato una riunione, di spostare una parte o tutte le sue conoscenze (KU) da un'area ad una contigua da lui presidiata.
 - Egli può fare un solo spostamento a sua scelta per ogni turno e deve sempre lasciare almeno una KU sull'area da cui si è spostato.
 - **Eliminazione di un giocatore**
 - Quando l'organizzatore elimina tutte le contro-argomentazioni dell'ultima area di responsabilità di un altro giocatore, si impadronisce anche delle sue carte. Il perdente è allora definitivamente eliminato dalla partita. Il vincitore potrà usare le carte conquistate per acquisire nuove KU che collocherà a suo piacimento sui suoi territori. Questo evento drammatico (per il perdente) non può avvenire prima del quarto turno di gioco.
 - **Vincitore**
 - Vincitore è il giocatore che riesce a raggiungere per primo l'obiettivo indicato dalla carta segreta degli obiettivi che ha ricevuto all'inizio della partita.
 - **Qualche consiglio**
 - È bene non disperdere le proprie conoscenze e concentrarle nelle aree/settori più favorevoli per far adottare il proprio approccio alla misurazione di altre aree organizzative.
 - Se c'è qualche area troppo lontana dal resto di quelle presidiate è meglio trascurarla, piuttosto che disperdere forze ed energie per difenderla ad oltranza.
 - Il giocatore che organizza saggiamente la propria strategia e la porta a termine in diverse mosse vince più facilmente di quello che tenta sempre di attaccare disordinatamente.
 - Ricordate che questo non è solo un gioco di attacco, ma anche di difesa. Ogni tecnica di misurazione o metrica ha punti di forza e punti di debolezza, letti nel contesto dell'organizzazione. Siate quindi pronti a difendere le aree che presidiate via via che vengono "attaccate" da proposte di diversi approcci di misurazione degli altri giocatori, non in linea con il vostro. Le vostre contro-argomentazioni partiranno dalla conoscenza dei punti di debolezza che il vostro avversario ignorerà, così come le vostre argomentazioni saranno la base per poter vincere e far passare la vostra proposta verso un responsabile di area inizialmente non convinto ad usare più a fondo pratiche di misurazione per meglio monitorare e controllare la propria area per ottenere migliori e maggiori livelli di performance nel tempo.

Per ogni dubbio, informazione o consiglio, proposta di nuove carte da aggiungere ai set attuali, contattatemi @ luigi.buglione@computer.org

Glossario/Metafore

Quello che in Risiko vuol dire...	in Met-Risk! significa che...
Attaccare	Proporre l'adozione di pratiche di misurazione tramite riunioni con i responsabili di un'area (invitati)
Attaccante	Misuratore (organizzatore di una riunione)
Difensore	Responsabile di Area (invitato ad una riunione)
Vincere	Adottare le pratiche di misurazione proposte
Tirare i dadi	Argomentare l'utilità di una pratica di misurazione
Segnalino (carro-armato)	Knowledge Unit (KU). Unità di conoscenza sulle pratiche di misurazione.
Rinforzare le proprie armate	Aggiornare le conoscenze e competenze
Territorio	Area Organizzativa nell'Organigramma aziendale
Vicinanza tra Territori	Affinità nei meccanismi operativi di due o più Aree
Continente	Macro-Area Organizzativa / Settore nell'Organigramma aziendale
Presidiare un territorio con armate	Mantenere attive le pratiche di misurazione in una data area
Vincere un segnalino in una riunione	Avere proposto conoscenze migliori nel confronto
Perdere un segnalino in una riunione	Doversi aggiornare con nuove e migliori conoscenze per i prossimi confronti con gli altri misuratori
Riunione	Confronto di idee sulle pratiche di misurazione, basato sulle proprie conoscenze (KU) per quella area
Organizzare una riunione	Proporre le proprie idee sulle pratiche di misurazione da implementare in una data area
Numero di KU	Esprime l'intensità di conoscenze di misurazione da usare in una riunione
Vincere la partita di Met-Risk	Riuscire ad imporre il proprio approccio alla misurazione nelle aree indicate dalla propria carta obiettivo.