FAKE RISK



Fake Risk

Regolamento

Concept

Fake Risk è un gioco da tavolo cooperativo da 1 a 6 giocatori, dove questi, interpreteranti la società, dovranno far fronte alla costante e martellante presenza di Fake News, facendo luce su esse. Tramite l'ausilio di mirate ricerche e benefici dovranno indagare le criticità delle contraddittorie notizie, affinchè possano sfatarle, prima che queste possano nuocere alla coscienza collettiva.

Contenuto Print to Play

- 21 carte Notizia (consigliato su foglio ritagliate ed infilate in bustine per carte);
- 20 tessere Bonus (su cartoncino o foglio);
- 10 gettoni Ricerca (su cartoncino o foglio).

Materiale da procurarsi

- 1 dado a sei facce da 1 a 6 (D6);
- 5 segnalini di qualsiasi tipo (di un 1 cm di diametro circa).

Preparazione

Separate le **3 carte Notizia di Partenza** (identificati da una icona **Stella**) da tutte le altre carte, quindi **mescolate i due gruppi separatamente**.

Al centro dell'area di gioco immaginate una colonna di scorrimento verticale delle carte da quattro posti che, nel corso dei turni, i giocatori andranno a riempire con carte Notizia pescate dal mazzo.

Occupate i **primi 2 posti** in alto della colonna con **2 carte Notizia di Partenza**, quindi posizionate accanto il **mazzo** con tutte le carte, avente sopra la restante carta di Partenza.

Raggruppate ad un lato le **risorse delle 5 Catergorie** di argomento di studio, suddivise per **tessere Bonus** (mescolate coperte ed impilate a faccia in su, 4 per ciascuna Catergoria) e **gettoni Ricerca** (2 per ciascuna Catergoria).

Dinamica di Gioco

Viene impiegata una dinamica di comitato dove tutti i giocatori collaborano, ma la scelta finale spetta al capitano di turno, indicato dal possesso del dado, che passa in senso orario.

In ogni turno i giocatori hanno a disposizione **3 azioni**, impiegabili in questi due modi:

- **Ricercare**: il giocatore **raccoglie un gettone Ricerca** a scelta tra quelli disponibili;
- **Indagare**: il giocatore **cerca di risolvere una delle Criticità** indicate su una carta Notizia tramite il **lancio del dado** e l'eventuale **ausilio di modificatori**.
  Se la somma del lancio del dado e degli eventuali modificatori è **pari o superiore al valore di una Criticità** della carta Notizia presa in esame, **questa viene risolta**.

Quando viene **risolta una Criticità** su una carta Notizia, **se non ci sono altre Criticità**, la carta viene rimossa dalla colonna e posta nella **Pila delle Verificate**, che conteranno **1**

punto ciascuna alla fine della partita.

Se invece sulla carta sono presenti **ulteriori icone Criticità da risolvere, allora porre uno dei segnalini generici su quella appena risolta**: nello stesso turno o in quelli seguenti potranno essere risolte le Criticità rimanenti su suddetta carta Notizia.

Vi sono 4 tipi di Criticità, dove ciascuno indica un mezzo mediatico e la sua difficoltà nel risolverlo (Giornale di valore 4, Radio di valore 5, Televisione di valore 6, Web di valore 7).

Modificatori

Per aiutarsi nella risoluzione di una Criticità i giocatori possono usufruire dei **gettoni Ricerca** accumulati appartenenti alle stesse Categorie della carta Notizia presa in esame (quindi per esempio per una carta Notizia avente la Categoria Natura è possibile indagare aiutandosi con un gettone Ricerca Natura).

Ogni gettone Ricerca aggiunge un +1 al valore complessivo di Indagine.

É possibile aiutarsi sfruttando i **5 segnalini** dati in partenza, i quali ognuno, scartandolo, vale **1 Jolly**, ovvero un **+1 per una qualsiasi Categoria**.

Nel caso in cui non si avessero più segnalini per coprire e tenere traccia delle Criticità risolte di una carta, questa non può più essere sfatata; per questo è sempre bene conservare almeno 2 segnalini, così da poter risolvere anche le carte aventi 3 Criticità, almeno fin quando queste non finiscono.

Anche le tessere Bonus possono venire in soccorso nelle Indagini in base al loro effetto, descritti in fondo.

Ricompense



Ogniqualvolta i giocatori risolvono una carta Notizia avente **2 Criticità**, oltre a porla nella Pila delle Verificate, ottengono come ricompensa una **tessera Bonus** appartenente ad una sua Categoria indicata.



Ogniqualvolta i giocatori risolvono una carta Notizia avente **3 Criticità**, oltre a porla nella Pila delle Verificate, ottengono come ricompensa una **tessera Bonus e un gettone Ricerca** di sue Categorie indicate, anche diverse fra loro.

Fine Turno

Al termine delle tre azioni a disposizione nel turno (o più), **tutte le carte Notizia scendono di un posto** e **dalla cima del mazzo ne viene aggiunta una nuova**, occupante il primo posto della colonna.

Nel caso in cui **l'ultima carta Notizia**, nello scorrere, dovesse uscire dal quarto posto, questa verrà messa nella **Pila degli Scarti**, dove verrà conteggiata in **punti negativi**.

Se uno o più posti tra una carta e l'altra rimangono vuoti, le carte dislocate sopra scorrono ulteriormente verso il basso, colmando tali vuoti, quindi si aggiunge una nuova carta dal mazzo sul primo posto lasciato vuoto.

Fine della Partita

La partita finisce quando **terminano tutte le carte Notizia** presenti sul tavolo, quindi si procede al calcolo del punteggio:

- **ogni carta** nella **Pila delle Verificate** vale **1 punto**;
- **ogni carta** nella **Pila degli Scarti** vale **-1 punto per ogni Criticità su essa presente** (da **-1** a **-3**).

In base al **punteggio** ottenuto i giocatori riceveranno un commento.

21 punti	Le persone sono molto sveglie e sono riuscite a smentire ogni singola Fake News.
13 – 20 punti	Ogni tanto qualcuno casca ancora in Fake News difficilmente riconoscibili.
7 – 12 punti	È così difficile riconoscere un video vero da uno realizzato con intelligenza artificiale, ah?
0 – 6 punti	La foto di un cane che guida un'automobile...
< 0 punti	La gente è in panico, non sa più cosa fare, tutte le notizie in circolo sono cattive e contraddittorie.

Livello

Dopo aver appreso come funziona il gioco, dalle partite seguenti i giocatori, in base al loro grado di esperienza, possono impostare una difficoltà sempre maggiore.

1 - Principiante	Si gioca con i Valori indicati sulle carte Notizia
2 - Facile	Ai Valori **4** delle carte Notizia viene aggiunto **+1**, quindi valgono **5**
3 - Medio	Ai Valori **4 e 5** viene aggiunto **+1**, quindi valgono **5 e 6**
4 - Difficile	Ai Valori **4, 5 e 6** viene aggiunto **+1**, quindi valgono **5, 6 e 7**
5 - Brutale	Ai Valori **4, 5 , 6 e 7** viene aggiunto **+1**, quindi valgono **5, 6 , 7 e 8**

Visione Probabilistica

Il gioco è essenzialmente un "push your luck", ovvero i giocatori devono "spingere la propria fortuna" ponderando le proprie risorse disponibili con l'alea determinata dal lancio del dado. Questo vuol dire che più gettoni Ricerca e tessere Bonus si accumulano, maggiore è la probabilità di risolvere le Criticità.
Spetta al gruppo capire fin dove possono spingersi con la fortuna e quindi rischiare con essa.
Per avere maggiore consapevolezza delle probabilità riscontrabili nel gioco potete prendere in esame questo esempio.
Poniamo una carta Notizia avente una **Criticità 6**:

- Col **solo lancio del dado** occorre fare esclusivamente un **6**, quindi si avrà il **16,67 %** di probabilità di poterla risolvere (100/6: i casi di successo sono un sesto);

- Con **1 Ricerca** di una sua Categoria occorre fare un **5** o un **6** col dado, quindi si avrà il **33,33 %** di probabilità di poterla risolvere (100/3: i casi di successo sono un terzo);
- Con **2 Ricerche** di sue Categorie occorre fare un **4**, un **5** o un **6** col dado, quindi si avrà il **50 %** di probabilità di poterla risolvere (100/2: i casi di successo sono la metà);
- Con **3 Ricerche** di sue Categorie occorre fare un **3**, **4**, **5** o un **6** col dado, quindi si avrà il **66,67 %** di probabilità di poterla risolvere;
- Con **4 Ricerche** di sue Categorie occorre fare un **2**, **3**, **4**, **5** o un **6** col dado, quindi si avrà l' **83,33 %** di probabilità di poterla risolvere;
- Con **5 Ricerche** si riesce in ogni caso a risolverla, quindi si avrà il **100 %**.

Tessere Bonus

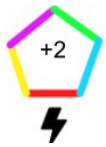
Nel gioco verranno ottenute diverse tessere Bonus, il cui colore del bordo indica la Categoria d'appartenenza utile per l'ottenimento, mentre il contenuto indica l'effetto.



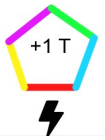
+1 Permanente: fornisce un bonus di **+1 della Categoria indicata** per ogni qualsiasi Indagine che può supportare, usufruibile per tutta la partita (non viene scartata dopo l'uso).



+3 Monouso: fornisce un bonus istantaneo di **+3 della Categoria indicata** per una singola Indagine (viene scartata dopo l'uso).



+2 Jolly: fornisce un bonus istantaneo di **+2 per una singola Indagine** (viene scartata dopo l'uso).



+1 Jolly per il Turno: fornisce un bonus istantaneo di **+1 per ogni Indagine che si effettua all'interno del Turno** (viene scartata alla fine del turno).



Salva per dopo: permette di prendere una delle carte Notizia disposte sulla colonna e metterla in fondo al mazzo a faccia in su; se vi sono segnalini posizionati sopra questi ritornano in riserva (alla fine del turno le carte sulla colonna seguono le normali regole di spostamento. Viene scartata dopo l'uso).



+2 Indagini o +1 Jolly: istantaneamente fornisce a scelta **+2 Indagini** da impiegare nel turno in corso oppure **+1 Jolly per una singola Indagine** (viene scartata dopo l'uso).

Autori: Antonello Inforzato (IG: @antonello.inforzato), Daniele Cuzzocrea (IG: @il.cuzzo), Mattia Zambon (IG: @berniniroberto)
Traduttrice: Valentina "Mastress of Evil" Favaron (https://linktr.ee/mastressofevil)
Consegna all'evento: 11/1/2026 - Ultimo aggiornamento: 24/4/2026

Digiwise is a project funded by the European Union and implemented with the support of JUGEND fur Europa within the Erasmus+ Youth Programme, Views and opinions expressedare however those of the authors only and do not necessarily reflect those of the European Union or the granting authorities.

Trovate forme di vita sulla Luna!

6



Gatto eletto sindaco, ecco come governa dormendo 18 ore al giorno

5



La nuova dieta delle star: “Ho perso 20kg mangiando solo patatine”

4



Scoperta fra i ghiacciai: ritrovato uomo preistorico ancora vivo

4



La proteina di un famoso frutto è la cura per molte malattie?

5



Scoperto un paese dove il lunedì non esiste: la settimana inizia direttamente

6



I 10 modi più rapidi per fare soldi (l'ultimo è sconosciuto a molti)

7



Scoperta la dimensione spazio-temporale dove spariscono i calzini!

5
4



Botanici confermano: le piante spettegolano fra loro

5
5



Realizzato un telecomando universale che funziona davvero



Studio conferma che il frigo è il complice dello spuntino di mezzanotte



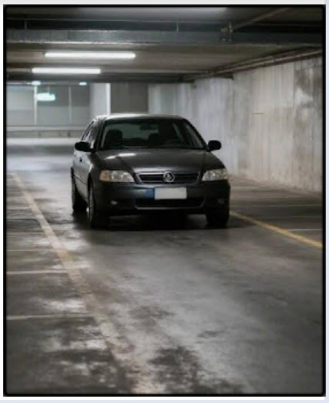
Gli ingredienti segreti per purificare il tuo corpo



Uomo capisce una barzelletta dopo 25 anni e ride da solo



Uomo parla con il GPS, il GPS gli risponde male



La luce del sole ringiovanisce? La parola degli esperti



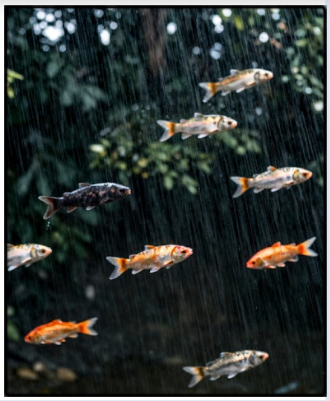
Con una moneta da 2 euro potresti comprarci una casa



Inventato un orologio che corre quando sei in ritardo



Pioggia di pesci in paese, ecco il video



Donna vince un telefono controllando lo Spam

7
5
5



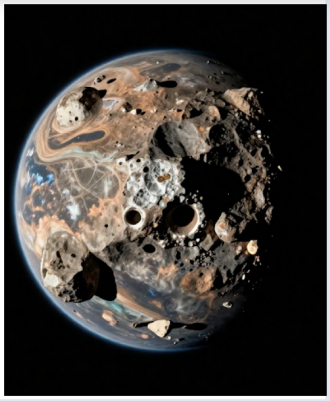
Come creare password inviolabili, anche per il proprietario

7
6
5



Asteroide diretto verso la Terra: gli ultimi giorni

7
6
5



+1	+3	+2 indagini o +1	+2
+1	+3	Salva per dopo	+2
Salva per dopo	+1	+3	+2
+1	+3	+1 T	Salva per dopo
+1	+3	+1 T	+2 indagini o +1

