

# GIOCO DEI VALORI

## Introduzione e regole di gioco



## Sommario

	pag.
Introduzione	3
Preparazione del gioco	15
Regole di gioco	17

## Introduzione

### La Tavola dei Valori

Ciascuno dei sette Valori archetipici di base è la manifestazione di una qualità e funzione creatrice e quindi, il capostipite, per così dire, di una sequenza creativa risultante dal rapporto e fusione di quel valore con ciascuno dei 6 restanti. Questa unione “coniugale” intrinseca alla dualità — il cui schema è utilizzato dalla creazione in ogni aspetto e scala d’esistenza — dà vita ad altri “figli” o note della stessa ottava madre. In altre parole, ciascun Archetipo/Valore, in rapporto agli altri, origina valori susseguenti in ordine di vibrazione e precipitazione graduale nella densità della materia, andando così a comporre un’ottava che prende il suo nome. Si formeranno, dunque, l’ottava di valori della Volontà, l’ottava di valori dell’Amore, quella della Intelligenza, dell’Armonia, della Conoscenza, dell’Ideale, e infine, quella dell’Ordine, per un totale di 7 ottave e 49 Valori fondamentali. Ciò avrà l’effetto di arricchire la persona infondendo le qualità creative nel suo strumento personale per impressione diretta dai piani spirituali — quei piani in cui le note valoriali vibrano alla più alta frequenza — fino a quelli personali, che ne saranno così qualificati. Ciascun valore, come abbiamo scritto, è il risultato della combinazione di due degli Archetipi di base e, dunque, è facile compren-

## *gioco dei Valori*

derne il significato attraverso la sovrapposizione dei due segni grafici che lo compongono. I capostipiti di ogni ottava rappresentano i simboli primari a partire dalla Volontà che in verità è una Volontà d'Amore, poiché l'Amore è la funzione qualitativa che regge il nostro sistema solare. La Volontà, simboleggiata dalla freccia direttrice rosso sangue, colore della vitalità dell'esistenza, è presente, come punto focale rosso, al centro di ciascuno dei rimanenti sei simboli primari, a significare che la Volontà dà il via e la direzione a tutta la creazione. Va detto che i 49 simboli non esauriscono la sequenza dei valori ma ne costituiscono lo schema settenario di base. Sarà esercizio applicativo del giocatore acuire la capacità di trovare i molti altri valori che, come i 49, scaturiscono dall'accoppiamento di un valore con l'altro, come ad esempio, il valore del Rispetto che è figlio del valore dell'Ascolto intrecciato al valore della Stima. Così ciascuno amplierà la visione corale dei valori che qualificano la vita, secondo la propria capacità di cogliere le risonanze qualitative o il gioco dei riflessi che i valori rimandano specchiandosi l'un l'altro, a significare che la vita è un grande diamante dalle mille facce. Quale modo migliore di vedere il Piano divino nella sua molteplicità di principi, qualità e funzioni. Di seguito esponiamo per una maggiore comprensione del presente gioco, una panoramica sulle sette ottave dei Valori.

## Volontà

La *Volontà* è il primo Archetipo che indica la direzione e trasforma il senso di perdita in Vittoria. Delle tante direzioni imperfette causate dalla piccola volontà degli uomini, la Volontà dello Spirito indica l'unica direzione possibile per giungere dal dolore alla Pace. È la direzione superiore; la linea retta che dalla terra ci eleva verso il Cielo e fa sì che il dirigere sia: elevare la condizione umana in tutti i suoi aspetti. La "Freccia" è il primo simbolo riferito alla Volontà che dirige; esso esprime lo Spirito che proietta l'impulso del Proposito Divino a manifestarsi nella Materia. La cosiddetta "*Lama*" o forma a punta col vertice in alto lo simboleggia nell'accezione dell'energia maschile che tramite il seme feconda del suo proposito la matrice producendo la crescita di una nuova vita. Affini sono le forme di coltelli, spade e pugnali che rimandano all'uso della Volontà per conquistare e assoggettare o sacrificare vittime propiziatrici. Il tipo umano è il *Volitivo-Decisivo* e l'attività quella della *Politica*. Dal punto di vista psicologico la carenza di Volontà e, quindi, di direzione, si manifesta nel tema della *Perdita*. Smarriti nel labirinto, disorientati e spaesati al punto da divenire Vittima delle circostanze. D'altro canto, l'eccessiva carica volitiva, che è sempre a bassa frequenza, seppur concentrata, produce deviazioni che inducono al *Perfezionismo* di chi vuole essere troppo "dritto", o all'esercizio del comando fino a sfociare nell'orgoglio del tiranno che

è anche carnefice. La qualità emotiva della Fede che non conosce cedimenti; il vizio della *Superbia* di chi si crede egemone, e il moto *Rettilineo* che proietta la direzione nello spazio, sono in analogia col Principio. La forma di una freccia che indica la meta ne estrinseca il significato fino a sublimarlo nella freccia verticale che evoca l'ascesa spirituale. Così la funzione evolutiva della Volontà può essere sintetizzata in: **Dirigere per elevare.**

## **Amore**

L'*Amore* è il secondo Archetipo che tutto unisce, e trasforma il dolore della solitudine in inclusività. Dei tanti amori esclusivi degli esseri umani l'Amore archetipico apre il cuore all'unico Amore che ci fa riconoscere come fratelli senza alcuna esclusione e ci fa adempiere alla funzione vitale che ci unisce per sostenerci a vicenda. Il "*Punto nel cerchio*" è il simbolo dell'Amore che tutto accoglie e mantiene coeso. Rappresenta la propagazione della Volontà di amare che dal punto centrale al contempo espande e delimita lo spazio. Il cosiddetto "Calice" ne simboleggia l'aspetto femminile e rimanda alla coppa del Santo Graal, al ventre materno, al crogiolo alchemico e, infine, alla cavità del Cuore, dispensatrice del liquido vitale. Il tipo umano è quello del *Costruttivo-Educatore* e l'*Educazione* o istruzione è l'attività che ne consegue. La carenza o bassa frequenza del Principio determina, dal punto di vista psicolo-

gico, il tema della *Solitudine*. Isolamento e chiusura che nell'odio trovano il proprio culmine; mentre l'eccesso di carica, seppur nel degrado della vibrazione d'origine, porta all'*Egoismo* più sfrenato che esclude gli altri per possedere il centro di attenzione e così manifestare un amore esclusivo, geloso e possessivo. In questo modo l'amore che al tempo stesso unisce e libera non c'è. Quel che resta è un senso di costrizione e dipendenza. La qualità emotiva della *Speranza* che amplia l'orizzonte fino a realizzare nuove visioni; il vizio dell'*Invidia* di chi pone al centro della propria attenzione ciò che non ha, e quindi, anela a conquistare il posto di chi sta al centro; e il moto *Circolare* di chi abbraccia e protegge, risuonano egualmente col Principio. Tutte le forme a coppa, scodella, pentola o altro recipiente casalingo evocano la funzione del contenere fino a sublimarla nel significato superiore di: **Unire per sostenere.**

## Intelligenza

L'*Intelligenza* è il terzo Archetipo che esalta la diversità e trasforma il senso di scissione e separatezza in collegamento. Della tanta intelligenza utilizzata per il proprio tornaconto, l'Intelligenza archetipica ci conduce a scoprire le infinite connessioni che creano sinergia e cooperazione. Il simbolo della "*Stella triangolare*" è riferito all'Intelligenza o attività sequenziale della materia. Esso esprime la dinamicità delle forme materiali che dalla dualità iniziale proce-

dono cindendosi e ricomponendosi in una molteplicità infinita. La forma a “*Ingranaggio*”, o meccanismo fatto di varie parti collegate tra loro per produrre forza, esprime bene la funzione archetipica del collegare distinte singolarità fino a creare un nuovo insieme o intero che esprime non tanto la somma, bensì il prodotto dei diversi elementi. Basti pensare all’orologio i cui ingranaggi muovono le lancette per segnare il tempo; o alla radio le cui componenti elettroniche, unite insieme intelligentemente, danno vita a un apparecchio magico che capta le onde sonore a grandi distanze. Il tipo umano è il *Mentale-Attivo* e l’*Economia* l’attività conseguente. La nota sofferente del degrado di frequenza del Principio è quella della *Scissione*; del sentirsi scollegati, divisi; mentre la carica eccessiva porta alla *Saccenteria* e presunzione di chi crede di sapere e, perciò si sente superiore. La qualità emotiva della *Carità* che collega gli uni agli altri; il vizio dell’*Ira* di chi non sa gestire la forza e, quindi, la sfoga in impeti sconsiderati, e il moto *Alternato* che distingue cicli e fasi, sono in analogia col Principio. Il differenziare tipico dell’indagine analitica è sublimato, infine, alla capacità di discriminare il vero dal falso, separare l’utile dal superfluo, concatenare sequenze coerenti per giungere allo scopo, fino a raggiungere il significato superiore di: **Distinguere per collegare.**

## Armonia

L'*Armonia* è il quarto Archetipo che produce accordi e trasforma le note stonate dei conflitti in melodie corali. Non esiste un'armonia personale se non nella esaltazione narcisista. La vera Armonia è creata dall'intreccio delle tante voci che si ascoltano vicendevolmente per intonarsi, tanto da risuonare all'unisono. Il simbolo del "*Fiore della Vita*" esprime bene la molteplicità dell'intreccio vitale che genera Armonia mediante la risonanza dei punti nodali scaturiti dall'espansione concentrica delle onde. Ciò produce relazione, accordo e sinergia. La forma del "*Bersaglio*" bene raffigura la funzione armonica delle parti in gioco che, disposte sulle orbite circolari dell'onda di risonanza, convergono e mirano al centro, o Cuore, unico polo di attrazione. Il tipo umano è il *Mediatore-Creativo* e l'*Arte* è l'attività conseguente. Dal punto di vista psicologico la carenza di vibrazione armonica si palesa nel tema della *Discordanza* che ci fa sentire stonati o giù di corda e contrari. L'assonanza col Cuore (cor cordis, in latino) ben rende la scarsità di relazione per cui si è scordati, cioè dimentichi del Cuore e, quindi, dimenticati; mentre la congestione energetica degenera in *Ridondanza*. Un groviglio di onde che riverberano producendo distorsione e conflitto. La qualità emotiva della *Temperanza* che media tra le parti; il vizio dell'*Avarizia* di chi è misero di sentimenti poiché incapace a donarsi, e il moto *Convergente* di chi, al contrario, promuove l'incon-



tro, sono in risonanza col Principio. Nell'uso domestico, setacci, centrini e griglie evocano l'intreccio e la trama della rete da cui si genera cooperazione. L'armonia è, dunque, prodotta dalla risonanza di intenti e di azioni che mirano a raggiungere lo stesso risultato sebbene da punti di vista differenti. Lo scopo superiore è volto a porre in rapporto armonico le diversità così da sintetizzare il significato di: **Relazionare per risuonare.**

### **Conoscenza**

La *Conoscenza* è il quinto Archetipo che misura le cose e trasforma la svalutazione in stima. Delle tante conoscenze degli uomini che inducono alla presunzione, la Conoscenza archetipica mira alla prudenza nel trovare i propri limiti ma anche, riconoscere i talenti che ci fanno scoprire la verità in tutte le sue forme. La stella a cinque punte o "*Pentalfa*" è il simbolo della Divina Proporzione Aurea con la quale è creato l'universo; esprime, dunque, la Conoscenza originale dei rapporti e dell'intima connessione di tutte le creature. Con il segmento aureo la natura misura e costruisce i cristalli di ghiaccio e i gusci delle conchiglie; dispone i rami delle piante, le corolle e gli stami dei fiori, fino a strutturare l'ossatura degli animali e dell'uomo. La "*Matrioska*" della tradizione russa e le scatole cinesi sono, ad esempio, una valida rappresentazione della ricerca delle proporzioni. Così come l'indagine conoscitiva rivela il dentro delle

cose, analogamente le mammine di legno alloggiate in scala l'una dentro l'altra, svelano la complessità della vita e lo stretto rapporto tra il dentro e il fuori; il sopra e il sotto; il grande e il piccolo. Esse evocano la perfetta proporzione tra Spirito, Coscienza e Materia. Il tipo umano è lo *Scientifico-Analitico* che dà vita all'attività della *Scienza*. La carenza o bassa frequenza del Principio determina il tema psicologico della *Svalutazione* o inadeguatezza a misurare le proprie capacità e porle in rapporto a quelle degli altri. Ciò induce alla disistima e al complesso di inferiorità. Per contro, l'eccessiva concentrazione di carica, seppur degradata, comporta deviazioni che inducono all'*Esagerazione* nelle forme della smoderatezza, spericolatezza e dell'ignoranza crassa, ma anche della critica esacerbata. La qualità emotiva della *Prudenza* che discrimina e misura; il vizio della *Gola* di chi non sa trovare l'esatta quantità e proporzione, e il moto *Puntiforme* di chi focalizza l'attenzione sul particolare, sono anch'essi espressioni dello stesso Principio. Il significato superiore è, allora, sintetizzato in: **Conoscere per scoprire.**

## Ideale

L'*Ideale* è il sesto Archetipo che ci dà la spinta per giungere alla meta e trasforma il senso di abbandono in partecipazione. Dei tanti ideali personali che sfociano in fanatismo, l'Ideale archetipico muove l'animo umano verso la realizzazione del modello per-

fetto che è sintetizzato nel Cristo. Un modello d'Amore che non ha uguali e il cui messaggio riecheggia in ogni cuore: "Amatevi gli uni gli altri". La "Spirale" è il simbolo dell'Ideale. Essa, infatti, esprime il raggiungimento del punto centrale dalla periferia. Meta che solo la spinta idealistica consente di acquisire. L'ideale è il carburante della Volontà. Senza un modello espresso dall'ideale la Volontà non può imprimere l'adeguata direzione. La forma della "Molla" ben raffigura il concetto di spinta o tensione che l'ideale produce tra il punto di partenza e quello di arrivo, sviluppando il desiderio <sup>8</sup> e, nell'aspetto più sublime, una sincera aspirazione a raggiungere il traguardo agognato. Il tipo umano è quello dell'*Idealista-Devoto* e l'attività conseguente è svolta dalla *Religione*. La nota del degrado di frequenza del Principio è quella dell'Abbandono, della resa, e tradimento che inducono alla sfiducia, depressione e sconforto, per cui la persona si sente debole, apatica e attaccabile, senza più difesa. Per contro, la carica eccessiva sviluppa *Fanatismo* e faziosità liberando aggressività e violenza. La qualità emotiva della *Forzezza* che sconfigge la fatica; il vizio della *Lussuria* di chi subisce il dominio dell'attrazione polare, idolatrando il proprio modello di piacere; e il moto *Accelerato* di chi si avvicina sempre più alla meta, sono in risonanza col Principio. Così sono tutte le forme a spirale che diffondono o concentrano l'energia, come, ad esempio, cicloni e vortici, evocatori di un si-

gnificato superiore che è sintetizzato in: **Perseguire per realizzare.**

## Ordine

L'*Ordine* è il settimo Archetipo che scandisce il ritmo vitale e trasforma la sregolatezza e l'incostanza in stabilità. L'ordine concepito dall'io personale come rigido schema delle cose è la brutta copia della qualità archetipica dell'Ordine che tende a risvegliare la coscienza al giusto ritmo, né veloce né lento, per ritrovare il sapore della vita. Il simbolo a forma di "*Frontale di tempo*" è quello che esprime l'Ordine. Esso è composto da un triangolo sorretto da quattro rettangoli a mo' di colonne a significare che l'ordine è dato dalla Triade Divina che regola i quattro elementi della materia. Mettere ordine è l'azione che pone le cose al giusto posto, cioè, trova un luogo e un tempo per ogni cosa. Così si crea un metodo e un "ritmo" che scandisce tutte le cose; uno spazio o pausa tra una cosa e l'altra che le colloca e ordina come le note sullo spartito. Il "*Puzzle*" rende bene il concetto di posizionare esattamente tutti i tasselli del mosaico per riconoscere, trovare, e infine, svelare la natura del disegno che, nella sublimazione del significato, risponde al Disegno Divino. Il tipo umano è l'*Organizzativo-Rituale* da cui consegue l'attività della *Giustizia*. La carenza o bassa frequenza del Principio determina, dal punto di vista psicologico, il tema della *Sregolatezza* o incostanza che procura

instabilità; ma anche il senso di colpa di chi si sente giudicato e punito. L'eccessiva carica sfocia nella Pignoleria a cui fa seguito una monotonia o ripetitività maniacale. La qualità emotiva della *Giustizia* o giustezza che equilibra i pesi; il vizio dell'*Accidia* di chi rifiuta qualsiasi mutamento, e il moto *Ritmato* che scandisce il tempo, sono in analogia col Principio. Così la sintesi superiore è realizzata in: **Ordinare per ritrovare.**

Le descrizioni dei singoli valori sono riportate nel *Prontuario Valori*, che rappresenterà il nostro sussidio sintetico per l'assegnazione dei punti e per l'approfondimento del significato dei Valori.

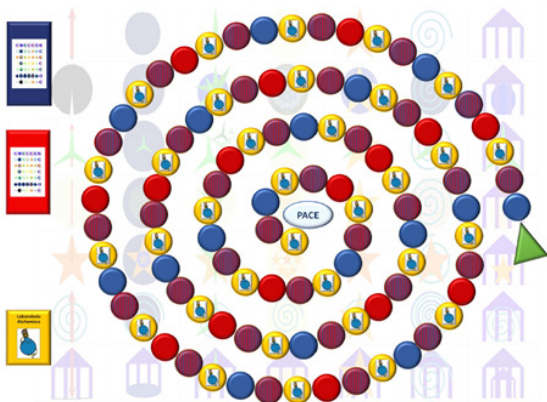
## **Preparazione del gioco**

Il gioco è adatto a 2 o più giocatori che possono essere anche suddivisi in squadre. Il Gioco dei Valori è formato dai seguenti componenti:

- Libretto di introduzione al Gioco e regole
- Tabellone.
- Tavola dei Valori.
- Mazzo di 49 carte Valori blu.
- Mazzo di 49 carte Valori rosse.
- Mazzo di 49 carte Laboratorio Alchemico.
- Libretto risposte Laboratorio Alchemico.
- Prontuario Valori.
- Dado a 12 facce o 2 dadi da 6.
- Pedina segnaposto.
- Blocco segnapunti.

Prima di iniziare a giocare, leggere l'introduzione del presente libretto per avere una panoramica generale dei Valori. Preparare il gioco posizionando il tabellone su un tavolo e mettendo i mazzi di carte in corrispondenza delle immagini presenti sul tabellone, dopo averle mescolate.

## gioco dei Valori



Consegnare a ciascun giocatore/squadra un foglio del *Blocco segnapunti*, sul quale verranno segnati il nome del giocatore/squadra, le azioni/risposte, e i *Punti Esperienza* guadagnati. Posizionare la *Pedina segnaposto* sul triangolo verde che è lo start, e tenere vicino il/i dado/i.

**Avvertenza:** Con un solo dado il gioco si protrae mediamente per 3 ore; mentre con 2 dadi la durata media è di 2 ore.

**Pronti per iniziare!**

## Regole di gioco

Per determinare l'ordine di gioco, tutti i giocatori lanciano il dado. Inizia chi ha conseguito il punteggio più elevato.

Il primo giocatore/squadra lancia il dado e, in base al numero ottenuto, sposta l'unica *Pedina segnapposto* contando le corrispondenti caselle. Secondo la tipologia della casella su cui si posiziona, ogni giocatore/ squadra dovrà effettuare un'azione differente da confrontare poi con gli altri per l'attribuzione dei *Punti esperienza*. In particolare:



**CASELLE BLU E ROSSE:** Il giocatore/ squadra di turno pesca una carta dal mazzo del colore della casella; legge il valore corrispondente e tutti i giocatori scrivono sul *Foglio segnappunti* un'azione relativa a quel valore. Dopodiché, tutte le azioni vengono lette e, aiutandosi con il *Prontuario dei Valori*, i giocatori stabiliscono se l'azione è o meno coerente con quel valore, e quindi, assegnano i *Punti esperienza* a tutti i giocatori/ squadra che hanno descritto/agito l'azione coerente con il valore. Per ogni azione agita/descritta **coerente**, viene assegnato 1 *Punto Esperienza*; altrimenti 0 punti.





**CASELLE BICOLORE:** Il giocatore/squadra pesca due carte, una dal mazzo rosso e una dal mazzo blu e, con i valori pescati, tutti i giocatori/squadre creano un nuovo valore scrivendolo sul proprio *Foglio segnapunti*. Quando tutti hanno finito di scrivere, vengono letti i valori risultanti e i giocatori procedono votando ciascuno il migliore. Al giocatore/squadra che ha il valore più votato, si assegnano *2 Punti esperienza*; mentre a quelli che hanno comunque risposto, viene assegnato *1 solo Punto esperienza*. Quando si pescano due carte corrispondenti ai Valori archetipici principali (es. 2/1 Amore e 4/1 Armonia), i valori dati dall'unione dei due sono già presenti sulla Tavola dei Valori (es. 2/4 Bontà e 4/2 Risonanza). È, quindi, opportuno mettere quelle carte sotto i rispettivi mazzi e pescarne altre due.



**CASELLE LABORATORIO ALCHEMICO:** quando il giocatore/squadra capita su questa casella pesca una carta gialla. Le Carte del Laboratorio Alchemico sono di due tipologie:

- **Carte con Domande a risposta multipla** per le quali ogni giocatore/squa-

dra risponderà individuando una delle tre risposte. In base alle soluzioni contenute nel Libretto risposte Laboratorio Alchemico si assegnerà 1 *Punto esperienza* ad ogni giocatore/squadra che avrà risposto correttamente.




- **Carta Speciale** che si sceglie quando il segnaposto cade sulla casella gialla con la *Stellina*. Il giocatore/squadra descrive un'azione del suo quotidiano che intende trasformare indicando il valore che potrebbe utilizzare. Se questa risposta piace agli altri giocatori/squadra, vengono assegnati 3 *Punti esperienza*; mentre a tutti quelli che hanno risposto, si assegna solo 1 *Punto esperienza*.

Le carte utilizzate saranno via via messe sotto quelle ancora da utilizzare, in modo da avere a disposizione sempre carte da giocare.

**Sono ammessi (e auspicati) aiuti, suggerimenti, collaborazioni tra giocatori/squadre, consultazione di dizionari o ricerche su Internet.**

Di seguito riportiamo una tabella sintetica del significato di caselle, azioni e *Punti esperienza*.

## gioco dei Valori

CASELLA		AZIONE	PUNTI ESPERIENZA
	Caselle Blu/Rosse	In base al Valore indicato dalla carta pescata, agire/descrivere la corrispondente azione.	1 a tutte le azioni coerenti
	Caselle bicolore	Pescare una carta dal mazzo rosso e una dal mazzo blu e combinare insieme i due valori al fine di ricavarne un terzo.	2 al valore più votato 1 a tutti i giocatori che rispondono
	Caselle "Laboratorio Alchemico"	Per le <i>Carte con domande</i> a risposta multipla, scegliere una delle risposte. Per le <i>"Carte Speciali"</i> : descrivere un'azione del quotidiano da trasformare e indicare con quale valore farlo.	1 per risposta esatta  3 alla risposta più votata 1 a tutti i giocatori che rispondono

Per quanto riguarda i punti da assegnare con votazione, si procede con una vera votazione delle risposte di tutti i giocatori, chiedendo qual'è quella che è piaciuta maggiormente; oppure scegliendo tutti insieme la risposta che più è piaciuta.

I giocatori/squadre proseguono, così, avanzando la *Pedina segnamento* sul tabellone finché non sarà raggiunta l'ultima casella con un numero preciso dei dadi: quella della **PACE**; altrimenti la *Pedina segnamento* tornerà indietro di tante caselle quanti i numeri in eccesso. Si ripeterà il lancio dei dadi, con le relative mosse, fino a quando il numero coinciderà con il raggiungimento della casella Pace. Così, tutti i giocatori/squadre avranno raggiunto la meta, ma con *Punti esperienza* diversi. Vincerà il gioco chi avrà totalizzato più punti.



Tutti i diritti riservati *fraternity.it*