GIOCO N. 3

Connessione in Sicurezza

Giocatori: 2-10

Scopo del Gioco

Strategia e gestione delle risorse. Collegando le tessere al Sistema comune, i giocatori devono accumulare tessere nella propria riserva ed evitare di rimanere a secco. Vince chi per primo conquista 6 tessere.

Preparazione

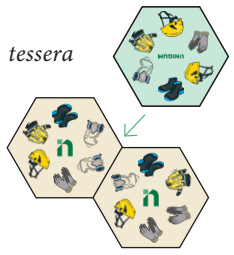
1. Si posizionano al centro del tavolo 2 tessere iniziali che mostrano il simbolo centrale, unendole lungo il lato dell'elmetto.
2. Ogni giocatore pesca 3 tessere dal sacchetto. Inizia il giocatore più giovane e si prosegue in senso orario.

Turno di Gioco

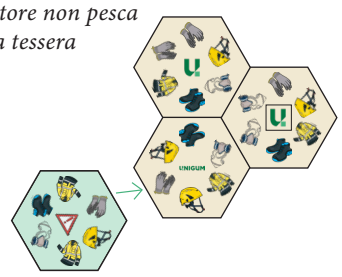
Il giocatore di turno connette 1 tessera dalla sua mano rispettando i simboli dei DPI:

- **Connessione Salda** (2 o più lati connessi): il Sistema è ben strutturato. A fine turno il giocatore di turno pesca 1 nuova tessera dal sacchetto.
- **Connessione Debole** (1 solo lato connesso): la protezione è parziale. Il giocatore di turno NON pesca alcuna tessera e rimarrà con una tessera in meno per il turno successivo.
- **Messa in Sicurezza Totale** (Chiusura di un Elemento): se piazzando la tessera il giocatore di turno riesce a chiudere il sesto ed ultimo lato di una delle tessere sul tavolo, riceve un premio di integrazione, ossia pesca 2 nuove tessere invece di 1.

Es.) Connessione salda:
Il giocatore pesca 1 tessera



Es.) Connessione debole:
Il giocatore non pesca nessuna tessera



Fine del Gioco

Se un giocatore esaurisce tutte le tessere in mano perché ha effettuato troppe connessioni deboli, viene eliminato dal gioco.

Vince la partita il primo giocatore che accumula 6 tessere in mano oppure l'ultimo giocatore rimasto in gioco. Se tutte e 52 le tessere vengono usate prima che un giocatore ne conquisti 6, vince la partita il giocatore che ha il maggior numero di tessere (in caso di più giocatori a pari merito vince il giocatore che per primo aveva raggiunto quel numero di tessere).

GIOCO N. 4

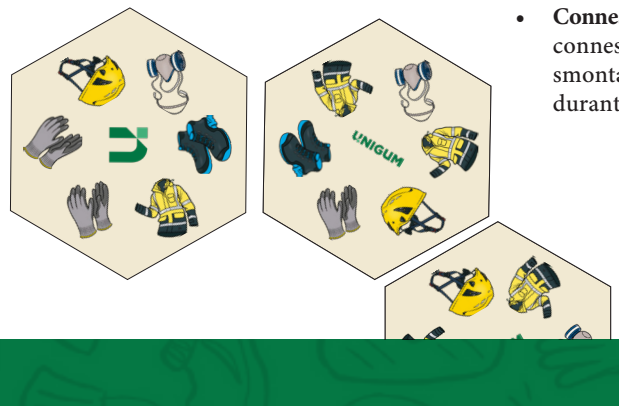
Connessioni senza noia!

Solitario

L'ultima variante di *Safety Connection Game* consiste nel creare un unico grande Sistema unendo tutte e 52 le tessere senza limiti di tempo e rispettando la corrispondenza dei simboli sui lati adiacenti. Lo scopo del solitario è quello di creare un Sistema quanto più strutturato possibile, con tessere saldamente interconnesse e tanti Elementi Centrali.

CALCOLO PUNTI (opzionale):

- 5 punti per ogni "Elemento Centrale" (ossia una tessera circondata da 6 tessere su tutti i lati).
- **Bonus X2:** per le tessere con il simbolo X2 al centro, si aggiunge 1 punto extra per ogni tessera ad essa connessa
- **Connessioni:** 1 punto per ogni lato connesso nel Sistema (si consiglia di smontare il Sistema tessera per tessera durante il conteggio).





Ringraziamenti

*Nessun sistema è solido senza le giuste connessioni. E proprio come accade nella vita quotidiana, anche il nostro gioco **Safety Connection Game** ha preso forma grazie a una rete di persone che hanno saputo unire e incastrare i propri talenti.*

*Un grazie speciale va a **Gioia** e **Marco**, le menti irrequiete dietro al processo creativo di questo gioco che, partendo dalla volontà di organizzare e mantenere un sistema, hanno saputo tradurre regole e concetti in dinamiche divertenti dimostrando che diffondere la **Cultura della Sicurezza** può e deve essere un'esperienza coinvolgente.*

*Grazie a **Vicky**, che riesce sempre a trasferire i pensieri in parole chiare, precise ed efficaci, grazie a **Lorenzo**, che ha curato l'architettura grafica dell'intero progetto e grazie a **Muskat**, ovvero ad **Alice** e **Lorenzo**, che con i loro disegni hanno dato anche questa volta un'anima e un volto ai Dispositivi di Protezione Individuale. Con il loro contributo hanno trasformato l'idea in un linguaggio visivo chiaro e accessibile a tutti.*

*Un ringraziamento profondo va infine a **Renzo**, che ha realizzato e colorato le tessere esagonali in legno di pioppo. In un'epoca sempre più smaterializzata, il suo lavoro ha infuso in questo progetto il valore inestimabile dell'**artigianalità** e del "saper fare" con le proprie mani.*
È un omaggio a quel lavoro fisico e manuale che, ogni giorno, con i nostri DPI ci impegniamo a proteggere.

Grazie!

The Safe Side *Safety Connection Game*
© Unigum spa, 2026

Progettazione: Gioia Santoni, Marco Panichi
Testi: Vicky Franchi, Marco Panichi
Grafica: Lorenzo Tusa
Disegni e colori: Muskat Lab di Alice Rossi e Lorenzo Pecchioni
Realizzazione: MultiTranciati srl di Renzo Francini
Collaborazione culturale: Festivalscoperte con Kipo Produzioni

Unigum spa
Via V. Emanuele, 20 - 50041 Calenzano (FI)
Tel. 0558868401
comunicazioni@unigum.it
www.unigum.it

THE SAFE SIDE
SAFETY CONNECTION GAME

***Safety Connection Game* è l'esperienza di gioco Unigum che celebra l'importanza dell'integrazione e della protezione sul luogo di lavoro.**

Nessun Dispositivo di Protezione Individuale (DPI) agisce da solo: più gli elementi del Sistema della Sicurezza interagiscono, si collegano e si integrano perfettamente tra loro, più si rafforza la Cultura della Sicurezza nell'intera organizzazione.

Al vostro turno di gioco cercherete la tessera più adatta da connettere al Sistema della Sicurezza, assicurandovi che tutti i simboli corrispondano perfettamente a quelli delle tessere adiacenti.

Quando un incastro diretto non sarà possibile, potrete ricorrere al Monogramma di Unigum, il Jolly che garantisce la continuità e la coesione del Sistema della Sicurezza.

UNIGUM

the Safe Side

Safety connection game

Il gioco di connessioni per chi è dalla parte della sicurezza sul lavoro

UNIGUM

Il potere delle connessioni, la forza del Sistema

Il gioco è un'attività biologica che caratterizza molte specie animali e noi Sapiens lo sappiamo bene: il gioco ha proprietà rilassanti, attiva endorfine e dopamina, favorisce la coordinazione motoria, stimola fortemente lo sviluppo neurologico e cognitivo, simula comportamenti utili alla sopravvivenza, come la caccia negli animali o il gioco di ruolo per noi esseri umani, promuove lo sviluppo della socialità insegnando a relazionarci con gli altri.
È proprio vero che giocando si impara!

È con questa consapevolezza che prosegue il viaggio di ***The Safe Side Games,*** *i giochi ideati da Unigum per favorire lo sviluppo della Cultura della Sicurezza. Con il* ***Card Game*** *abbiamo giocato con tutti gli elementi e i protagonisti del mondo della sicurezza sul lavoro, con il* ***Memory Game*** *abbiamo allenato la mente a visualizzarli e la memoria a ricordarli. Ora, con il terzo capitolo* ***Safety Connection Game,*** *vogliamo soffermarci sull'importanza delle connessioni e su come si costruisce il Sistema della Sicurezza.*

In questo gioco avrete tra le mani delle tessere esagonali: la forma che la natura sceglie quando deve costruire strutture solide, resilienti e capaci di espandersi all'infinito. Su ogni lato troverete un DPI. Il vostro compito sarà quello di connetterli, unendo le protezioni in un meccanismo a catena in stile domino.

Ogni tessera che verrà posizionata sul tavolo non sarà solo una mossa per vincere, ma la rappresentazione visiva di un concetto fondamentale: più gli elementi del Sistema della Sicurezza interagiscono, si collegano e si integrano perfettamente tra loro, più si rafforza la Cultura della Sicurezza nell'intera organizzazione.

Perché è esattamente così che cresce la vera Cultura della Sicurezza nei luoghi di lavoro: per contaminazione positiva, espandendosi da una persona all'altra, fino a proteggere l'intero Sistema.

Siete pronti a costruire il vostro Sistema?

Buon gioco!

THE SAFE SIDE SAFETY CONNECTION GAME
Età: 5+ | Giocatori: 1-10
Contenuto della confezione:
- *52 Tessere esagonali della sicurezza*
- *1 Sacchetto in stoffa per conservare e pescare le tessere*
- *1 Manuale di istruzioni*

Introduzione al Gioco

Al vostro turno di gioco cercherete la tessera da connettere al Sistema, assicurandovi che tutti i simboli corrispondano perfettamente a quelli delle tessere adiacenti. Quando un incastro diretto non sarà possibile, potrete ricorrere ai Jolly rappresentati dal Monogramma Unigum, il simbolo che garantisce la continuità e la coesione del Sistema della Sicurezza.

I Simboli e il Monogramma Unigum

Sui lati delle tessere sono raffigurati 5 DPI o il Monogramma Unigum:


ELMETTO

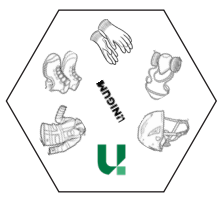

SCARPE DA LAVORO


GUANTI DA LAVORO


SEMIMASCHERA


ABBIGLIAMENTO ALTA VISIBILITÀ


MONOGRAMMA UNIGUM
è la firma della Sicurezza



MONOGRAMMA SUL LATO
funziona come Jolly: il Monogramma può rappresentare qualsiasi DPI e permettere l'unione delle tessere.


MONOGRAMMA AL CENTRO
indica il Jolly universale: un qualsiasi simbolo, a scelta tra i 6 lati, può trasformarsi in un altro e permettere l'unione delle tessere.



GIOCO N. 1

Il Grande Sistema

Giocatori: 2-10

Scopo del Gioco

Ogni giocatore deve contribuire alla creazione del Sistema della Sicurezza unendo le tessere sui lati con il simbolo del DPI comune. Ogni connessione genera un punteggio che dipende dal numero di lati uniti e dagli eventuali Bonus. Vince chi raggiunge il punteggio più alto.

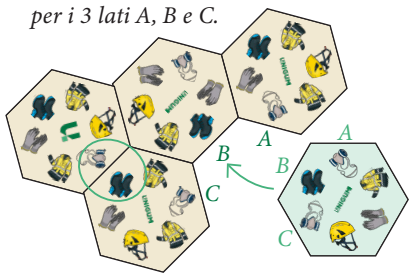
Preparazione

1. Preparate carta e penna per annotare i nomi dei giocatori e i punteggi;
2. Inserite tutte e 52 le tessere nel sacchetto;
3. Ogni giocatore pesca 3 tessere a testa (senza guardare);
4. Viene pescata un'ulteriore tessera dal sacchetto e posizionata al centro del tavolo: sarà il primo elemento del Sistema della Sicurezza;
5. Inizia il giocatore più giovane e si prosegue in senso orario.

Turno di Gioco

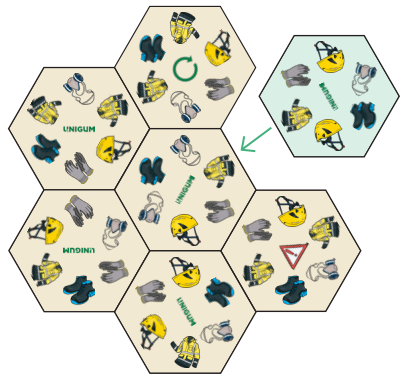
1. Il giocatore di turno sceglie 1 delle sue 3 tessere e cerca di unirla alle altre sul tavolo unendo i lati con il simbolo del DPI comune. Tutti i lati a contatto devono mostrare lo stesso DPI (o utilizzare U.).
2. Ad ogni turno, si calcolano i punti accumulati. Si guadagna 1 punto per ogni lato connesso con successo alle altre tessere del Sistema.

Es.) Il giocatore guadagna 3 punti per i 3 lati A, B e C.



3. Se il giocatore posiziona la tessera e chiude il sesto e ultimo lato di una delle tessere sul tavolo, oltre ai punti dei lati connessi guadagna un Bonus di Completamento di 5 punti.

Es.) Oltre al punteggio della tessera (3 punti), il giocatore guadagna altri 5 punti premio, per un totale di 8.



4. A fine turno, il giocatore pesca 1 tessera dal sacchetto per tornare ad averne sempre 3 in mano.

Tessere Azione Speciali

Alcune tessere mostrano un simbolo al centro che attiva un effetto immediato:

- **x2 Doppia protezione**: raddoppia il punteggio totale ottenuto dal piazzamento di questa tessera.
- **Azione continua**: dopo aver piazzato questa tessera e calcolato i punti, il giocatore di turno gioca immediatamente una seconda tessera dalla propria mano. A fine turno pescherà 2 tessere per ripristinare la mano a 3.
- **Triangolo di Pericolo (salta turno)**: prima che il giocatore di turno giochi la sua tessera, qualsiasi altro giocatore può gridare "PERICOLO!" e giocare subito questa tessera seguendo le stesse regole di cui sopra, calcola i punti e pesca 1 tessera. Il gioco riprende poi dal giocatore alla sinistra di colui a cui è stato interrotto il turno.

Fine del Gioco

Vince chi per primo raggiunge o supera la soglia di 41 punti (o un traguardo diverso concordato prima di iniziare). Se il sacchetto si esaurisce prima, vince chi ha totalizzato il punteggio più alto.

GIOCO N. 2

Il mio Sistema

Giocatori: 1-4

Scopo del Gioco

Sfida di velocità! Ogni giocatore deve assemblare in autonomia un Sistema della Sicurezza personale utilizzando 13 tessere. Il primo che completa un Sistema valido utilizzando tutte le tessere interrompe il gioco per tutti.

Preparazione

Ogni giocatore pesca 13 tessere dal sacchetto e le posiziona coperte davanti a sé.

Turno di Gioco

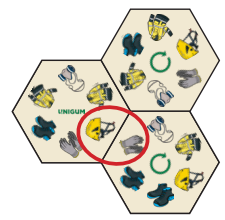
1. Al segnale di "VIA!" tutti girano contemporaneamente le tessere e iniziano a comporre il proprio Sistema.
2. Regola del Sistema: nel costruire il Sistema, al massimo una sola tessera può rimanere connessa con un unico lato (tutte le altre devono avere 2 o più lati integrati nell'insieme).
3. Il primo che connette correttamente tutte e 13 le tessere grida "SISTEMA!". Tutti si fermano immediatamente.

Controllo del Punteggio

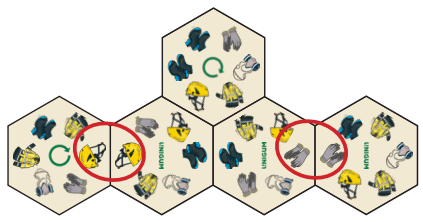
I Sistemi vengono verificati da tutti i giocatori uno alla volta.

SISTEMI NON VALIDI (0 punti): se ci sono simboli difformi a contatto o il Sistema ha più di una tessera connessa con un solo lato, il giocatore totalizza 0 punti per quel turno.

Es.) Connessione non corrispondente



Es.) 2 tessere con solo 1 connessione



CALCOLO PUNTI (Sistemi validi):

- 5 punti per ogni "Elemento Centrale" (ossia una tessera circondata da 6 tessere su tutti i lati).
- **Bonus X2:** Per ogni tessera con il simbolo x2 al centro, si aggiunge 1 punto extra per ogni tessera ad essa connessa.
- **Connessioni:** 1 punto per ogni lato connesso nel Sistema (si consiglia di smontare il Sistema tessera per tessera durante il conteggio).
- **Penalità:** i giocatori che non hanno completato il Sistema sottraggono 1 punto per ogni tessera non utilizzata.

Fine del Gioco

Si giocano 3 turni completi rimescolando le tessere nel sacchetto ogni volta. Vince chi ottiene il punteggio cumulato più alto.