

Dan Ariely

IRRATIONAL GAME



Regole del gioco



Quanto è semplice predire le decisioni individuali o di gruppo?

Irrational Game è un gioco divertente e coinvolgente che induce a riflettere sul modo in cui prendiamo le decisioni, talvolta sfidando la logica. L'autore Dan Ariely applica i risultati della ricerca scientifica in psicologia sociale ai comportamenti che assumiamo — individualmente e in gruppo — per prendere decisioni, mostrando come spesso la soluzione apparentemente più logica non corrisponde al modo in cui tendiamo effettivamente a comportarci.

I giocatori sono chiamati a riflettere sui comportamenti umani cercando di prevedere le decisioni che le persone prenderanno in situazioni date. Le domande descrivono fatti reali e le risposte sono supportate da spiegazioni scientifiche che mostrano perché agiamo in un determinato modo.

Un gioco divertente per sviluppare abilità che si riveleranno preziose nella vita personale e professionale.

L'autore

Dan Ariely

Professore di Psicologia ed Economia Comportamentale presso la Duke University e membro fondatore del Center for Advanced Hindsight. Svolge ricerca in economia comportamentale, cercando di descriverla con un linguaggio semplice: il gioco Irrational Game è il risultato delle sue ricerche e si pone l'obiettivo di divulgare una conoscenza di base sugli schemi decisionali che influenzano molti aspetti della vita privata e professionale.

Ariely è un relatore TED, editorialista del *Wall Street Journal* e autore dei bestseller del New York Times *Predictably Irrational*, *The Upside of Irrationality* e *The Honest Truth About Dishonesty*.



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dan Ariely'.

Contenuto

128 carte Domanda
suddivise in categorie:

- *Norme sociali*
- *Tempo*
- *Autocontrollo*
- *Ricompense*
- *Ambienti*
- *Politiche*
- *Emozioni*

20 carte Potere



SCOPO DEL GIOCO

Vince il primo giocatore che ottiene 5 Carte Domanda appartenenti a 5 categorie diverse, o 7 carte di qualsiasi categoria.

Risorse On Line

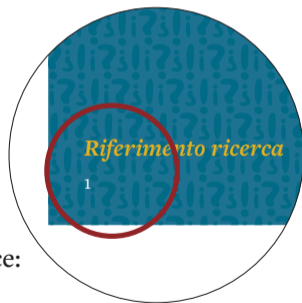
Sul retro di ogni scheda, è riportato un riferimento all'articolo o alla ricerca originale su cui si basa la situazione presentata.

Se desideri consultare il titolo completo dell'articolo o della ricerca, scarica il documento dalle Risorse on line Erickson e cerca l'articolo completo disponibile sul web. Per accedere:

<http://risorseonline.erickson.it>

seleziona il gioco, registrati e inserisci il codice:

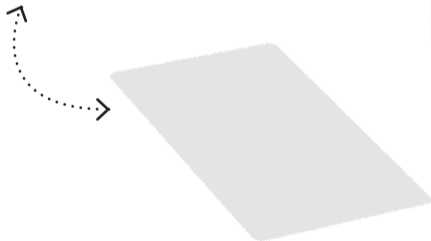
0590-1712-RLYG-3810



PREPARAZIONE

1. Metti il mazzo delle Carte Domanda con il lato delle domande visibile (puoi utilizzare la scatola) e le Carte Potere in un altro mazzo (rivolte verso il basso).

2. Lascia spazio per un mazzo di Carte Potere già utilizzate. Se si finiscono tutte le Carte Potere prima della fine del gioco, si possono pescare quelle già scartate.



TURNO DEL GIOCATTORE

Pesca una Carta Domanda dal mazzo, leggi la domanda e cerca di prevedere la risposta corretta scegliendo tra le 4 opzioni proposte.



SE LA RISPOSTA È CORRETTA

- Prima di mettere da parte la carta, leggi la conclusione dell'esperimento sul retro.
- Se la Carta Domanda ha una Domanda Bonus o Buona Pratica, puoi tentare di rispondere anche a questa.

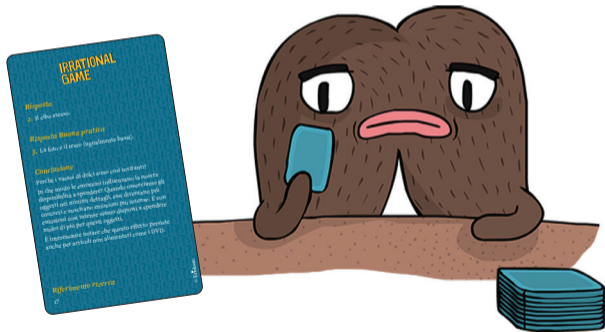


Il giocatore che risponde correttamente a una Domanda Bonus guadagna una **Carta Potere**.



SE LA RISPOSTA È SBAGLIATA

Leggi la risposta corretta e la conclusione dell'esperimento sul retro.
Poi consegna la Carta Domanda al giocatore che ha meno carte.
Ora è il turno del giocatore successivo.



COME OTTENERE UNA CARTA POTERE

Pesca una Carta Domanda con l'icona Plus

OPPURE



Pesca una Carta Domanda con una Domanda Bonus o Buona Pratica e rispondi correttamente.



Puoi utilizzare una Carta Potere nello stesso turno in cui l'hai ricevuta o nei turni successivi. In questo caso, utilizza la Carta Potere che ritieni più appropriata dopo avere letto la domanda e prima di rispondere.



LE CARTE POTERE

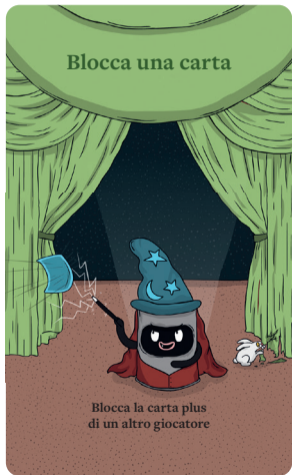
Jolly

Puoi usare la Carta Jolly per tenere la carta pescata, anche se non hai risposto alla domanda.



Blocca una Carta

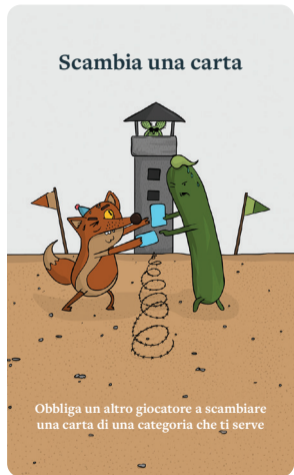
Questa carta permette al giocatore che ne è in possesso di bloccare la Carta Plus di un altro giocatore.



Scambia una Carta

Obbliga un altro giocatore a darti una carta di una categoria che ti serve in cambio di una carta appartenente a una categoria che hai già.

L'altro giocatore ti mostrerà le sue carte così che tu possa scegliere quella che vuoi.



Ruba una Carta

Obbliga un altro giocatore a consegnarti una carta di una categoria che ti serve senza darne una in cambio.

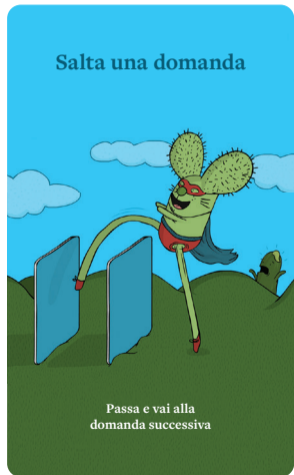
L'altro giocatore dovrà mostrarti le sue carte così che tu possa scegliere quella che vuoi.



Salta una Domanda

Se non vuoi rispondere alla domanda sulla carta pescata, puoi usare questa carta per passare a quella successiva.

La domanda a cui non hai risposto andrà rimessa nel mazzo delle Carte Domanda.



Crediti

Traduzione di Michela Benuzzi

Coordinamento: Sara Lisa Di Mario

Progetto grafico di copertina: Leonardo Michelon

Impaginazione: Andrea Mantica

Direzione artistica: Giordano Pacenza

© 2026 Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 – 38121 TRENTO

www.erickson.it

Titolo originale *Irrational Game* –
How well can you predict human nature?

Sviluppo del gioco: Dan Ariely e Omer Matityahu

Ricerche: Catherine J. Berman

Illustrazioni: Miki Mottes

Progetto: Oren Fait

Grafica: Amit Brin

