



COME USARE LA BATTLE BOARD

IL PIANO DIFFERENTE E MEMORABILE

La Battle Board vi permetterà di progettare il piano differente e memorabile con cui trovare il Graal che salverà il vostro Innocente. In altri termini, definire la proposta mirata, differente e memorabile che vi permetterà di superare la sfida proposta.

PRIMA DI INIZIARE

Riempite tante Battle Boards quante siano necessarie a completare i settori "chi", "cosa", "come" e "dove" del Graal.

Se possibile, combattete in piedi su una Battle Board posizionata su di una parete. Vi aiuterà a lavorare agilmente.

Usate una lavagna bianca portatile per ogni Fighter per segnare in modo individuale le vostre proposte se necessario.

Votate in caso di conflitto al momento di scegliere un'azione del piano.

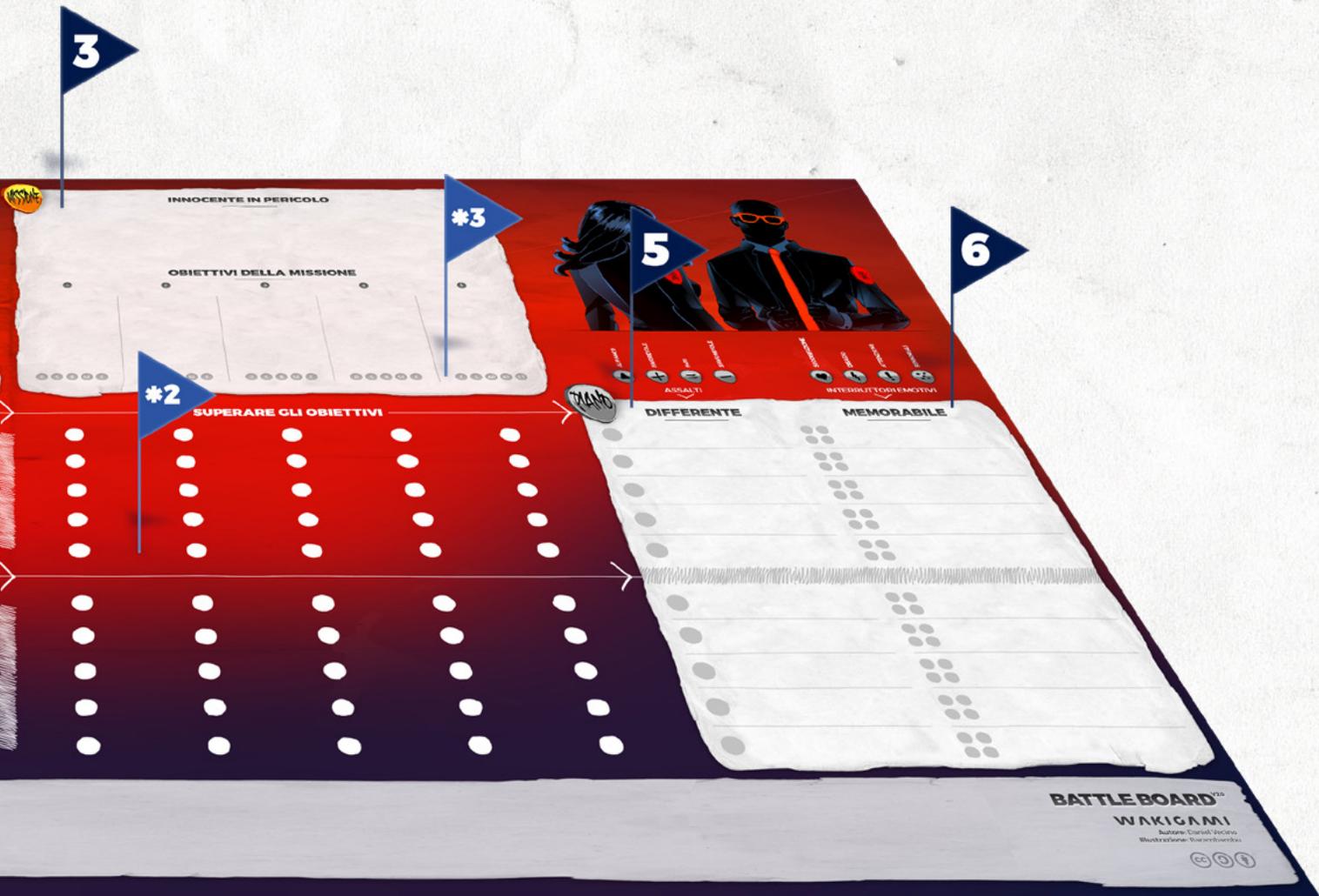
Nominate un Fighter responsabile del controllo del tempo se combattete in gruppo, e seguite le sue istruzioni.

Se siete a corto di tempo per un'azione, lasciatela vuota e continuate con la successiva. Potrete tornarci quando avrete finito, e sicuramente con maggiori informazioni.

Non investite più di 35 minuti in una battaglia. Imparare da essa è un processo iterativo, quindi è preferibile fermarsi e rivedere il progresso fatto prima di rimanere bloccati.

Valutate il risultato ottenuto al completamento di ogni iterazione.

📌 Guida 9: "Come valutare una battaglia"





EROE

Ricordate che l'Eroe di questa storia è la vostra squadra, l'azienda o proprio tu.

Copiate le informazioni del riquadro dell'Eroe che vi descrive da una delle Challenge Boards che avete usato in precedenza.

Se non ne avete ancora completata una, seguite le istruzioni della **i Guida 6: "Come scegliere e dare priorità alle sfide"** (pag. 2) per compilare correttamente il riquadro dell'Eroe.

ALLEATI

Un Alleato massimizza un potere dell'Eroe o ne compensa una debolezza.

Se ancora non avete combattuto, lasciate vuoto questo spazio (zona 2).

Scrivete il nome di ciascun Alleato nella stessa colonna in cui vi è il potere che massimizza o la debolezza che compensa. Fatelo solo quando il vostro piano differente o memorabile lo richieda e quando avrete una relazione già stabilita con quell'Alleato.

Se durante la battaglia identificate un potenziale Alleato, ma non avete stabilito una relazione, aggiungetelo e segnate lo con una croce. Così non dimenticherete che questa alleanza non è stata ancora stabilita.

MISSIONE

La Missione dell'Eroe è salvare l'Innocente in pericolo.

Copiate le informazioni che avete ottenuto dalla Mission Board alla zona 3, indicando quindi chi è l'Innocente in pericolo, quali sono gli Obiettivi della Missione e i bisogni reali da soddisfare.

Se non avete completato la Mission Board questo è il momento.

i Guida 7: "Come usare la Mission Board"

CATTIVO

Scegliete il tipo di Cattivo adeguato in base a ciò che desiderate imparare e completate i suoi poteri e le sue debolezze (zona 4).

Distinguetevi dalla concorrenza

Maledetto cattivo: concorrenza diretta e indiretta.

Imparate dal successo e dal fallimento altrui

Angelo e diavolo: analogie e antilogie.

Conquistate il cliente

Innocente in pericolo: desideri e cause dell'Innocente.

Innovate o anticipate la possibilità di essere copiati

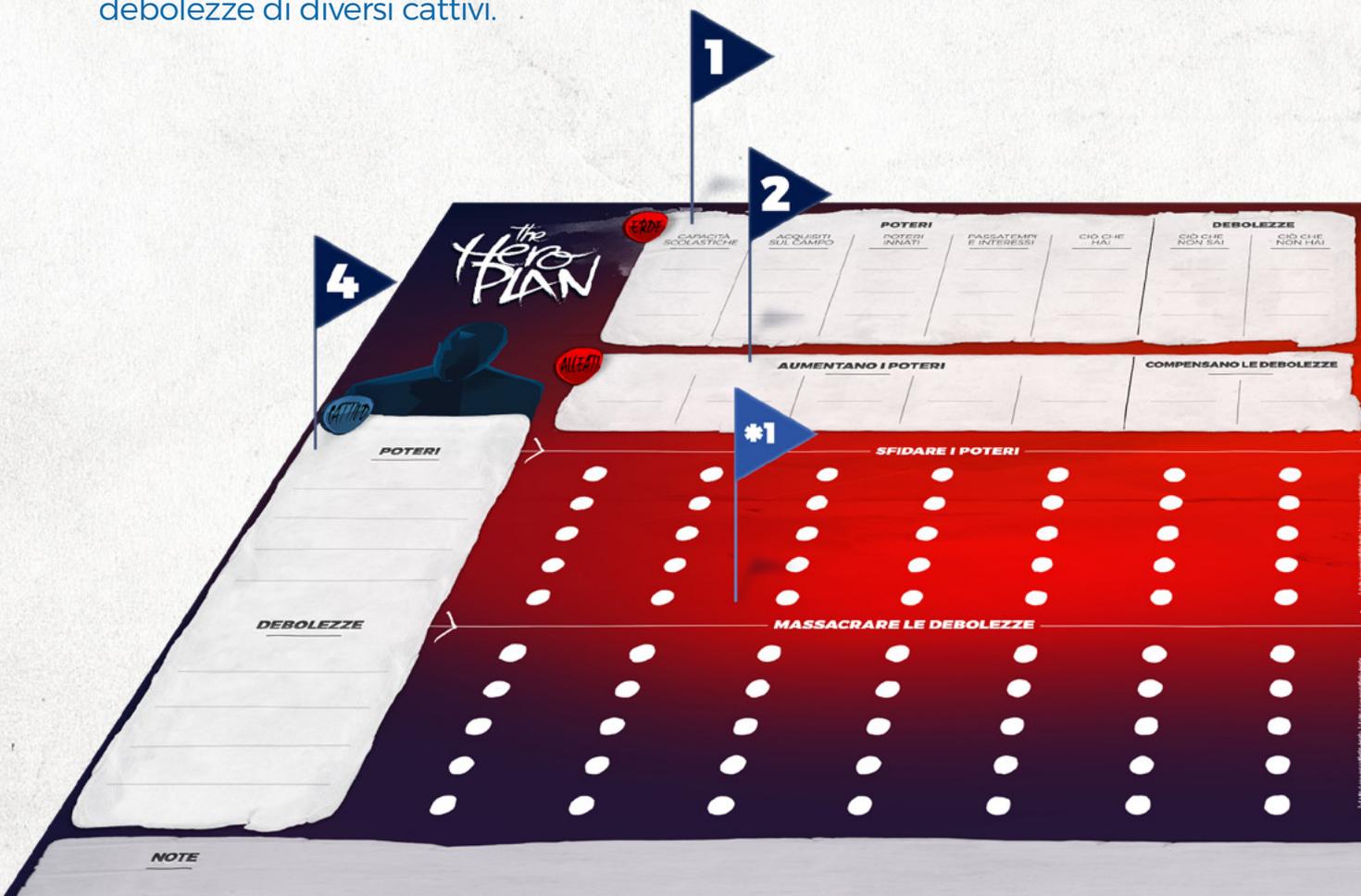
Eroe oscuro: azioni chiave e punti deboli della vostra proposta.

Imparate dall'ambiente

Terreno e clima: mercato e situazione.

Imparate velocemente

Supercattivo: somma di poteri e debolezze di diversi cattivi.



PIANO DIFFERENTE

Progettate un piano d'azione differente totalmente incentrato sugli Obiettivi della Missione.

Per ogni potere o debolezza del Cattivo (prima le debolezze):

🕒 1 minuto

Definite e annotate singolarmente azioni differenzianti che combattano il potere o massacrino la debolezza scelta.

🕒 2 minuti

Mettete insieme tutte le azioni proposte.

Scegliete solo una delle azioni differenzianti proposte.

Annotate l'azione scelta nella casella del piano differente che è allineata orizzontalmente con il potere o la debolezza del Cattivo (zona 5).

Valutate e annotate il tipo di colpo che l'azione rappresenta: al fianco, favorevole, pari o sfavorevole.

***1** Segnate l'uso dei poteri e delle debolezze dell'Eroe.

***2** Segnate il raggiungimento degli Obiettivi della Missione.

***3** Segnate la soddisfazione dei bisogni reali.



PIANO MEMORABILE

Progettate un piano d'azione memorabile totalmente incentrato sugli Obiettivi della Missione.

Per ciascuna azione del piano differente:

Valutate e segnate sulla Board gli interruttori emotivi che l'azione differenziante scelta può includere da sola: di soddisfazione, di disagio, di attenzione e sensoriali.

📌 Guida 11: "Gli interruttori emotivi"

🕒 1 minuto

Definite e annotate individualmente possibili azioni che rendano memorabile l'azione del piano differente scelta, con particolare attenzione agli interruttori non utilizzati e ai bisogni reali non soddisfatti.

🕒 2 minuti

Mettete insieme tutte le azioni proposte.

Scegliete solo una tra le azioni memorabili proposte.

Annotate l'azione scelta nella casella del piano memorabile che è allineata orizzontalmente con l'azione del piano differente sulla quale state lavorando (zona 6).

Valutate e annotate gli interruttori emotivi utilizzati.

***1** Segnate l'uso dei poteri e delle debolezze dell'Eroe.

***2** Segnate il raggiungimento degli Obiettivi della Missione.

***3** Segnate la soddisfazione dei bisogni reali.



La Memorable Board vi aiuterà a definire un piano memorabile posizionandola come estensione della Battle Board.

📌 Guida 12: "Come usare la Memorable Board"

***1. USO DI POTERI E DEBOLEZZE DELL'EROE**

Indicate i poteri e le debolezze dell'Eroe necessari per poter eseguire l'azione proposta.

Sottolineate il potere o la debolezza necessari, se non lo avete già fatto.

Fate un segno nel punto di incrocio tra la colonna del potere o della debolezza necessari e la riga dell'azione proposta:

- ⊙ **Un cerchio** se si tratta di un potere o di una debolezza compensata da un Alleato.
- ⊙ **Una croce** se si tratta di una debolezza non compensata.

***2. SUPERAMENTO DEGLI OBIETTIVI**

Indicate se l'azione facilita o meno il compimento di uno qualsiasi degli Obiettivi della Missione.

Fate un segno nel punto di incrocio tra la colonna di ciascun Obiettivo e la riga dell'azione proposta:

- ⊙ **Un cerchio** se facilita l'Obiettivo.
- ⊙ **Una croce** se va contro l'Obiettivo.
- ⊙ **Lasciate in bianco** in caso contrario.

***3. SODDISFAZIONE DEI BISOGNI REALI**

Indicate se l'azione facilita o meno la soddisfazione dei bisogni reali di ogni Obiettivo della Missione.

Fate un segno sul bisogno reale interessato:

- ⊙ **Un cerchio** se l'azione aiuta a soddisfare il bisogno reale.
- ⊙ **Una croce** se va contro il bisogno reale.