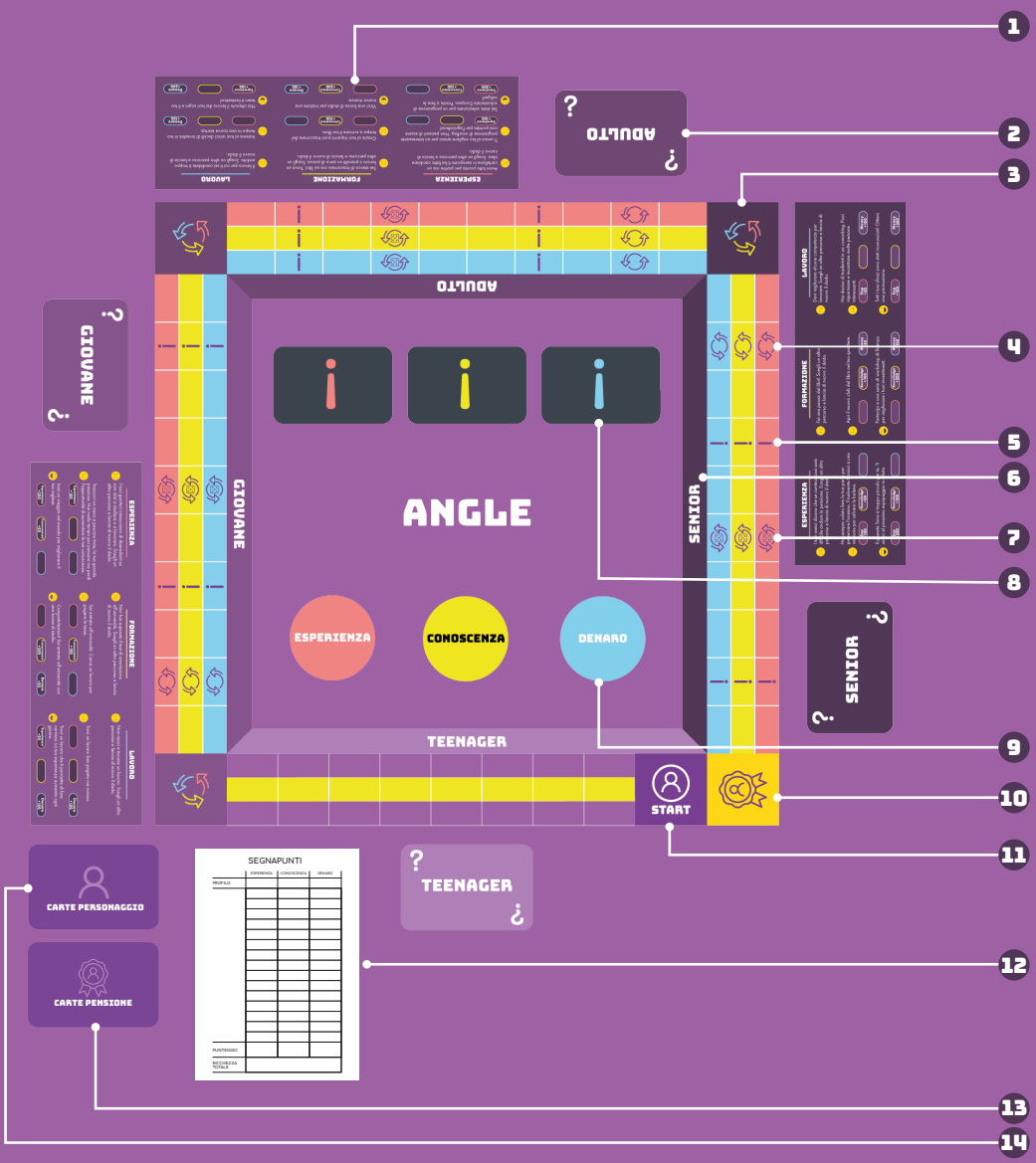
# ANGLE
## REGOLAMENTO

# IL TABELLONE




Percorso *ESPERIENZA*

Percorso *FORMAZIONE*

Percorso *LAVORO*

**1** Schede punteggi Checkpoint
**2** Spazio Carte Quiz
**3** Checkpoint
**4** Casella Pausa di riflessione
**5** Casella Imprevisto
**6** Fasi del ciclo di vita
**7** Incidente di percorso
**8** Imprevisti
**9** Spazio Badge
**10** Casella Pensione
**11** Start
**12** Segnapunti
**13** Carte Pensione
**14** Carte Personaggio

# CONTENUTO DELLA SCATOLA

- 1 Tabellone
- 1 Dado numerico
- 1 Dado special
- 4 Pedine
- 1 Clessidra
- 4 Mazzi di ***CARTE QUIZ*** divisi per fasi del ciclo di vita (***TEENAGER***, ***GIOVANE***, ***ADULTO***, ***SENIOR***) livello facile
- 4 Mazzi di ***CARTE QUIZ*** divisi per fasi del ciclo di vita (***TEENAGER***, ***GIOVANE***, ***ADULTO***, ***SENIOR***) livello medio
- 3 Mazzi da 26 ***CARTE IMPREVISTI***
- 3 Mazzi da 4 ***BADGE***
- 12 ***CARTE PERSONAGGIO***
- 12 ***CARTE PENSIONE***
- 1 blocchetto segnapunti

# SCOPO DEL GIOCO

Con ***ANGLE*** metterete alla prova le vostre conoscenze di economia e finanza, dovrete prendere importanti decisioni lungo il percorso e sperare che gli imprevisti e i dadi giochino a vostro favore e non ostacolino le vostre scelte.

Lo scopo del gioco è completare il percorso del ciclo di vita con il maggior livello di ***RICCHEZZA***, accumulando punti e collezionando i ***BADGE***.

All'inizio della partita scoprirete il vostro personaggio. Avanzando lungo il percorso, potrete guadagnare punti rispondendo correttamente ai ***QUIZ*** e interagendo con i ***CHECKPOINT***.

Anche gli ***IMPREVISTI*** vi permetteranno di guadagnare punti ma, in alcuni casi, potrebbero avere un impatto negativo sul vostro percorso o su quello degli altri giocatori.

# PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prima di iniziare, Se non siete sicuri di cosa significhi essere finanziariamente miopi, di cosa sia il valore attuale o dell'impatto dell'inflazione sul vostro reddito e sul vostro potere d'acquisto, dovreste scegliere il livello base. Se invece vi sentite a vostro agio con questi concetti ma volete mettervi alla prova sulle implicazioni di un prestito, su cosa si intende per fondo di riserva, o su quando è utile fare riferimento al concetto di "costo-opportunità" procedete con il livello medio.

Scegliete un mazzo di CARTE QUIZ tra facile e medio e posizionate le carte negli appositi spazi (***TEENAGER***, ***GIOVANE***, ***ADULTO***, ***SENIOR***).

Posizionate anche le ***CARTE IMPREVISTI*** e i ***BADGE***.

Scegliete la vostra pedina, prendete un foglio dal blocchetto segnapunti e una ***CARTA PERSONAGGIO***.

Inizia il giocatore più giovane e il gioco procede in senso orario.

# COME SI GIOCA

Il tabellone è suddiviso in quattro fasi del ciclo di vita: (***TEENAGER***, ***GIOVANE***, ***ADULTO***, ***SENIOR***).
Le prime tre fasi si concludono con un ***CHECKPOINT*** mentre l'ultima con la casella di arrivo: la pensione!
Superata la fase ***TEENAGER***, in cui si possono ottenere solo punti in ***CONOSCENZA***, al primo ***CHECKPOINT*** si dovrà scegliere uno tra tre diversi percorsi: ***FORMAZIONE***, ***LAVORO***, ***ESPERIENZA***.
In ognuno di questi si possono ottenere rispettivamente punti in ***CONOSCENZA***, ***DENARO*** o ***ESPERIENZA*** che alla fine dovranno essere sommati per definire il livello di ***RICCHEZZA*** finale.
In qualsiasi momento della partita, quando si raggiunge la soglia di 1200 punti in ***CONOSCENZA***, ***DENARO*** o ***ESPERIENZA*** si ottiene un ***BADGE***, che dà diritto a un bonus riportato sul retro del BADGE stesso.
Attenzione! Si può collezionare solo un ***BADGE*** per tipo (***CONOSCENZA***, ***DENARO*** o ***ESPERIENZA***).
Durante il gioco potreste fermarvi su caselle vuote o caselle speciali. Le azioni da compiere per ogni casella sono descritte nella sezione successiva.

# CASELLE

**CASELLA VUOTA**

Pesca una ***CARTA QUIZ*** relativa alla fase del ciclo di vita in cui ti trovi e leggi ad alta voce la domanda.
Per rispondere avrai a disposizione 2 minuti.
Se la risposta è esatta dovrai annotare sul tuo segnapunti:
300 punti in ***CONOSCENZA*** se ti trovi sul percorso ***FORMAZIONE***
300 punti in ***DENARO*** se ti trovi sul percorso ***LAVORO***
300 punti in ***ESPERIENZA*** se ti trovi sul percorso ***ESPERIENZA***.
In caso di risposta errata, passi il turno senza guadagnare o perdere punti.

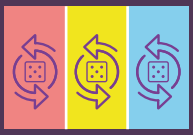
**IMPREVISTO**

Pesca una ***CARTA IMPREVISTO*** del colore del tuo percorso e segui le istruzioni riportate sulla carta. Potrai guadagnare o perdere punti.

**PAUSA DI RIFLESSIONE**

Puoi decidere se spostarti su un altro percorso o mantenere quello in cui sei.
Se decidi di cambiare, dovrai rispondere a una domanda e, in caso di risposta esatta, vincerai 300 punti relativi al nuovo percorso.
Se decidi di non cambiare percorso, segui le istruzioni previste per la ***CASELLA VUOTA***.

**INCIDENTE DI PERCORSO**



Tira il dado e spostati sul percorso del colore indicato.
Prima di passare il turno, rispondi a una domanda e ottieni punti sul nuovo percorso.
Se il colore del dado è uguale a quello del tuo percorso, segui le istruzioni previste per la ***CASELLA VUOTA***.

**CHECKPOINT**

La casella ***CHECKPOINT*** ti obbliga a fermarti. Scegli un percorso tra ***FORMAZIONE***, ***LAVORO*** ed ***ESPERIENZA***, tira il ***DADO SPECIAL***.
Se ottieni la faccia ☹ devi scegliere un altro percorso e ritirare il dado, negli altri casi devi controllare il risultato dalla tabella vicino al ***CHECKPOINT*** e aggiornare il tuo punteggio. Poi posiziona la pedina nella prima casella del percorso e rispondi a una domanda dal mazzo di carte corrispondente alla fase del ciclo di vita che hai appena intrapreso.
*Nota: Se ottieni per tre volte la faccia ☹ devi mantenere il percorso in cui ti trovavi prima del* ***CHECKPOINT.***

# FINE DEL GIOCO

Chi raggiunge la casella di arrivo, dovrà sommare i suoi punti ***CONOSCENZA***, ***DENARO*** ed ***ESPERIENZA*** scrivendo sul suo segnapunti il valore di ***RICCHEZZA FINALE***. Quando tutti i giocatori saranno arrivati, pescate dal mazzo delle ***CARTE PENSIONE*** la carta del vostro personaggio e leggete ad alta voce la fine della sua storia.

Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea