Invest in Youth – Il gioco da tavolo

Regolamento completo, esempi, consigli per i facilitatori e la scheda del giocatore

Invest in Youth · Partenariato su piccola scala Erasmus+ 2024-3-DE04-KA210-YOU-000292304 · Highlights e.V. (Germania), EDUMANSHA (Portogallo), Informamentis Europa (Italia) · www.investinyouth.eu



2–6 giocatori o squadre · dai 14 anni · 60–90 minuti

Da stampare e giocare con il tabellone gratuito e i cinque mazzi di carte di www.investinyouth.eu

Italiano · 2026

Finanziato dall'Unione europea

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

1. Di cosa parla il gioco

Sei un giovane adulto in Europa. Lungo il percorso sul tabellone guadagni e spendi soldi, affronti spese impreviste, impari nuove abilità, reagisci agli eventi dell'economia e fai scelte per la tua comunità.

Non vinci solo perché sei il più ricco. I soldi contano, ma contano anche i **Punti Civici** (quello che fai per la tua comunità) e i **Punti Reputazione** (quanto sei affidabile e corretto). Vince chi ha il **punteggio finale** più alto.

> **Come si vince**
>
> **Punteggio finale = Soldi (€) + (Punti Civici × 200 €) + (Punti Reputazione × 150 €)**

2. Cosa serve

Materiale	Dettagli
Tabellone	69 caselle colorate dalla PARTENZA al TRAGUARDO. Stampalo su A4 orizzontale, oppure su due fogli A4 da unire con nastro adesivo per un tabellone A3.
Cinque mazzi di carte	Verde (Opportunità), Rosso (Spesa), Blu (Dovere civico), Viola (Evento casuale) e Giallo (Abilità / compito). Stampa ogni mazzo fronte e retro (o solo il fronte) e ritaglia le carte.
Un dado a sei facce	Qualsiasi dado normale. Va bene anche un'app sul telefono.
Una pedina per giocatore o squadra	Una moneta, un bottone o un piccolo oggetto di colore diverso per ogni giocatore.
Una scheda del giocatore per giocatore o squadra	Alla fine di questo regolamento. Stampane una per giocatore e tieni pronta una penna.
Facoltativo	Il glossario dei termini delle carte (download gratuito) e un timer.

3. Preparazione

1. Metti il tabellone al centro del tavolo.
2. Mescola ognuno dei cinque mazzi **separatamente**. Mettili coperti accanto al tabellone.
3. Ogni giocatore (o squadra) prende una pedina e una scheda del giocatore, ci scrive il proprio nome e mette la pedina sulla PARTENZA.
4. Tutti partono con **2.000 €**, **0 Punti Civici** e **0 Punti Reputazione**. Scrivetelo sulla scheda. Non servono soldi finti: tutto il denaro si segna sulla carta.
5. Inizia il giocatore più giovane. Poi si continua in senso orario (verso sinistra).

4. Il tuo turno, passo dopo passo

Passo	Cosa fai
1. Tira e muovi	Tira il dado e sposta la pedina avanti di quel numero di caselle.
2. Guarda il colore	Controlla il colore della casella su cui arrivi.
3. Pesca e decidi	Pesca la prima carta del mazzo di quel colore. Leggila **ad alta voce** a tutti. Scegli una delle opzioni sulla carta e applica il risultato.
4. Segna	Scrivi subito sulla tua scheda la variazione di soldi e punti.

Funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Passo	Cosa fai
5. Fine del turno	Metti la carta scoperta in una pila degli scarti accanto al suo mazzo. Tocca al giocatore alla tua sinistra.

Se un mazzo finisce, mescolate la sua pila degli scarti e usatela come nuovo mazzo.

5. I cinque colori

CASELLA VERDE

Opportunità

Un'occasione per investire, lavorare, studiare o iniziare qualcosa. Scegli se coglierla o lasciarla. Se la cogli, paghi il costo sulla carta e tiri il dado: **4–6 è il risultato migliore, 1–3 quello più debole** (a volte una perdita). Alcune carte usano altri numeri: vale sempre la carta.

CASELLA ROSSA

Spesa

Un costo imprevisto: una riparazione, una bolletta, una multa. Scegli una delle opzioni sulla carta e paga. Prima di pagare controlla le tue carte gialle: una di queste può ridurre o annullare il costo.

CASELLA BLU

Dovere civico

Una scelta per la tua comunità: fare volontariato, donare, votare, firmare una petizione – oppure no. La maggior parte delle carte blu riguarda solo te. Alcune sono **votazioni di gruppo** che riguardano tutti (vedi sezione 7).

CASELLA VIOLA

Evento casuale

Succede qualcosa nell'economia o nella politica: i tassi d'interesse salgono, arriva una crisi, entra in vigore una nuova legge. Applicalo subito. La maggior parte delle carte viola riguarda **tutti i giocatori**, non solo chi l'ha pescata.

CASELLA GIALLA

Abilità / compito

Un'occasione per imparare qualcosa. Paga il costo sulla carta e impara l'abilità – oppure lasciala. Molte abilità si tengono e si usano più avanti per risparmiare o guadagnare di più (vedi sezione 8).

6. Soldi e punti

	Come si ottengono	Valore nel punteggio finale
Soldi (€)	Si parte con 2.000 €. Le carte danno o tolgono soldi.	1 € = 1 punto
Punti Civici (CP)	Soprattutto dalle carte blu: votare, fare volontariato, sostenere progetti locali. Anche da alcune carte verdi, viola e gialle.	200 € ciascuno
Punti Reputazione (RP)	Per l'affidabilità e la correttezza: alcune scelte gialle, rosse, verdi e blu.	150 € ciascuno

Se finiscono i soldi

Se non puoi pagare, puoi scendere sotto 0 €. Scrivi l'importo negativo sulla tua scheda: è un debito. Continui a giocare. Il debito conta contro di te nel punteggio finale, quindi pensaci bene prima di rischiare.

I punti non possono scendere sotto 0.

Funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

7. Votazioni di gruppo sulle carte blu

Alcune carte blu riguardano una decisione per tutta la comunità, per esempio una nuova tassa locale, il bilancio della città o un piano di edilizia popolare. Le riconosci perché le opzioni riguardano **tutti**, non solo te. Quando ne peschi una:

1. Leggi la carta ad alta voce, con entrambe le opzioni.
2. Date al gruppo un minuto per parlarne.
3. Tutti votano **nello stesso momento** alzando la mano per l'opzione che preferiscono.
4. L'opzione con più voti vale per **tutti i giocatori**, anche per chi ha votato contro. Tutti segnano il risultato sulla propria scheda.
5. In caso di parità decide chi ha pescato la carta.

Se non siete sicuri che una carta blu sia una votazione di gruppo, decide chi l'ha pescata – oppure il facilitatore.

8. Carte gialle: impara ora, usa dopo

Le carte gialle sono abilità. Quando arrivi su una casella gialla, peschi una carta e scegli: **paghi** il costo e impari l'abilità, oppure **salti** (la carta va in fondo al mazzo giallo e non succede nulla). Ci sono tre tipi di carte gialle. Il testo sulla carta ti dice di che tipo è.

Tipo	La riconosci perché…	Cosa fai
Risparmio	… la carta ti protegge da un costo, per es. "La prossima carta rossa costa 100 € in meno" o "Ignora la prossima perdita per frode online".	Tieni la carta scoperta davanti a te. Quando arriva un costo adatto, consegni la carta per ridurre o annullare quel costo.
Bonus	… la carta aumenta un guadagno, per es. "La prossima carta verde legata al lavoro dà +150 € extra".	Tieni la carta scoperta. Quando arriva una carta verde adatta, dillo **prima di tirare il dado** e aggiungi il bonus al risultato.
Punti immediati	… la carta dà subito punti, per es. "Ottieni +1 Punto Reputazione".	Prendi subito i punti e scarta la carta. Non la tieni.

Le regole per tenere e usare le carte gialle

- **Sempre in vista.** Le carte che tieni restano scoperte davanti a te, così tutti le vedono. Puoi tenerne quante ne hai pagate.
- **Solo nel tuo turno.** Puoi usare una carta gialla nel tuo turno, prima o dopo aver pescato una carta. Non nel turno di un altro giocatore – tranne quando una carta viola colpisce tutti: allora tutti possono usare subito una carta adatta.
- **Deve corrispondere.** La situazione deve essere adatta alla carta: un'abilità di sicurezza informatica protegge da una perdita online, non da un aumento dell'affitto. Se non siete d'accordo, decide il gruppo o il facilitatore.
- **Scegli tu il momento.** La carta dice "prossima", ma puoi tenerla per un costo più grande dello stesso tipo più avanti.
- **Una sola volta.** Dopo averla usata, scarta la carta. Se una carta dice che vale più volte (per es. "le prossime due carte Spesa"), si usa come è scritto.
- **Solo per te.** Non puoi usare la tua carta gialla per aiutare un altro giocatore.
- **Le carte non usate non valgono nulla** alla fine. Il loro valore sta nell'usarle al momento giusto.

Funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Tre esempi

Esempio 1 – una carta Risparmio contro una spesa

Sofia arriva su una casella gialla e pesca **Revisione del Budget**: paga 50 € e la tua prossima carta rossa costa 100 € in meno. Paga 50 € e tiene la carta. Due turni dopo arriva su una casella rossa e deve pagare 250 €. Consegna la Revisione del Budget e paga solo 150 €. I suoi 50 € le hanno fatto risparmiare 100 €.

Esempio 2 – un Bonus su un'opportunità

Marco paga 40 € per la **Simulazione di Colloquio di Lavoro**: la tua prossima carta verde legata al lavoro dà +150 € extra. Più tardi pesca una carta verde per un tirocinio retribuito. Prima di tirare il dado dice che usa la sua carta gialla. Fa 5, ottiene il risultato migliore più 150 € e scarta la carta.

Esempio 3 – punti immediati

Ana paga 60 € per il **Corso di Primo Soccorso** e ottiene subito +1 Punto Reputazione. Lo segna sulla scheda e scarta la carta.

9. Carte di un solo paese

Alcune carte hanno un codice paese, per esempio **(DE)** per la Germania. Descrivono una situazione in quel paese, come il sistema tedesco di credito SCHUFA. Giocatele così come sono – sono un buon modo per confrontare i paesi – oppure toglietele dai mazzi prima di iniziare, se non sono adatte al vostro gruppo.

10. La fine del gioco

Partita completa. Il gioco finisce quando **tutti** i giocatori hanno raggiunto o superato il TRAGUARDO. Non serve il numero esatto. Chi arriva prima si ferma e aspetta, ma partecipa ancora alle votazioni di gruppo ed è ancora colpito dalle carte viola.

Partita breve (per un workshop con poco tempo). Stabilite una durata all'inizio, per esempio 45 minuti. Quando il tempo è scaduto, o quando il primo giocatore arriva al TRAGUARDO, finite il giro in corso, così tutti hanno giocato lo stesso numero di turni. Poi il gioco finisce.

Punteggio finale

Calcolate il punteggio finale sulla scheda del giocatore:

Soldi (€) + (Punti Civici × 200 €) + (Punti Reputazione × 150 €)

Esempio: 2.400 € + 6 CP (6 × 200 € = 1.200 €) + 4 RP (4 × 150 € = 600 €) = **4.200 €**.

Vince il punteggio finale più alto. In caso di parità vince chi ha più Punti Civici. Le carte gialle che hai ancora non valgono nulla. Un debito (soldi negativi) viene sottratto.

11. Giocare in gruppo

- **Squadre.** Con più di 6 persone giocate in squadre di 2–4 che condividono una pedina e una scheda. Una classe di 24–30 persone può giocare in 6 squadre, oppure su 2–3 tabelloni affiancati.
- **Ruoli nella squadra.** Date ruoli che cambiano a ogni turno: chi legge (legge la carta ad alta voce), chi fa la banca (compila la scheda) e chi decide (ha l'ultima parola se la squadra non è d'accordo).

Funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- **Il facilitatore.** Puoi fare la “banca”: controlli i conti, risolvi i dubbi sulle regole e tieni il tempo. La tua decisione su una regola è definitiva.
- **Lingua.** Le carte si possono leggere prima nella lingua dei partecipanti e poi discutere insieme. Il glossario dei termini delle carte spiega le parole difficili.

12. Gioca – Parla – Agisci: consigli per i facilitatori

Il gioco funziona meglio come inizio di una conversazione. Le guide “Finance is Civic” (la guida completa e la Easy Guide) contengono 10 workshop che usano il gioco e indicano le carte adatte a ogni tema.

- **Fate una pausa al momento giusto.** Quando una carta gialla fa risparmiare qualcuno, chiedi: “Che abilità reale è questa? Quando la useresti nella tua vita?”
- **Usate le carte viola.** Quando una carta viola colpisce tutti, chiedi: “Chi l’ha deciso? Si poteva decidere in un altro modo?”
- **Usate le votazioni di gruppo.** Dopo un voto, chiedi a chi ha perso come si è sentito a pagare per una decisione che non voleva.
- **Debriefing finale** (10–15 minuti): Chi ha vinto e perché? Ha vinto il più ricco? Quali scelte hanno aiutato te e quali la tua comunità? Cosa è stato fortuna e cosa una decisione?
- **Uno spazio sicuro.** Nessuno deve parlare dei propri soldi, debiti o della propria famiglia. Parlate dei personaggi del gioco, non di persone reali.

Funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Riepilogo rapido

Partenza	2.000 € · 0 Punti Civici · 0 Punti Reputazione · inizia il più giovane, poi in senso orario
Il tuo turno	Tira → muovi → pesca una carta del colore della casella → leggila ad alta voce → scegli → segna → scarta
Verde	Opportunità: coglierla (paga, poi tira: 4–6 migliore, 1–3 più debole) o lasciarla
Rosso	Spesa: scegli un'opzione e paga; prima controlla le carte gialle
Blu	Dovere civico: scelta tua, oppure votazione di gruppo che vale per tutti
Viola	Evento casuale: si applica subito, di solito a tutti
Giallo	Abilità: paga e impara oppure salta. Risparmio e Bonus si tengono e si usano una volta; i punti immediati si prendono subito
Niente soldi	Scendi sotto 0 € e segnalo come debito; conta contro di te
Fine	Partita completa: tutti arrivano al TRAGUARDO. Partita breve: tempo scaduto o primo arrivato → finite il giro
Punteggio finale	Soldi + (CP × 200 €) + (RP × 150 €) · parità: vince chi ha più Punti Civici

Informazioni su Invest in Youth

Invest in Youth è un partenariato su piccola scala Erasmus+ nel settore della gioventù (2024-3-DE04-KA210-YOU-000292304). I partner sono Highlights e.V. (Germania, coordinatore), EDUMANSHA (Portogallo) e Informamentis Europa (Italia). Tutti i materiali del progetto si scaricano gratuitamente su www.investinyouth.eu.

Licenza. Questo regolamento è condiviso con licenza Creative Commons Attribuzione 4.0 Internazionale (CC BY 4.0). Puoi condividerlo e adattarlo, purché indichi la fonte: "Invest in Youth" (progetto Erasmus+ 2024-3-DE04-KA210-YOU-000292304) di Highlights e.V., EDUMANSHA e Informamentis Europa, www.investinyouth.eu, con licenza CC BY 4.0.

Finanziato dall'Unione europea

Finanziato dall'Unione Europea. Tuttavia, le opinioni espresse sono esclusivamente quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia Esecutiva Europea per l'Istruzione e la Cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Scheda del giocatore

Nome del giocatore o della squadra	Colore della pedina	Soldi iniziali
		2.000 €

Turno	Carta (colore e titolo)	Soldi + / –	Soldi ora	CP	RP
0	Partenza		2.000 €	0	0

Le mie carte gialle – scrivi ogni carta che tieni. Cancellala quando la usi.

Carta gialla	Cosa fa (dalla carta)	Usata?

Soldi alla fine	Punti Civici × 200 €	Punti Reputazione × 150 €	PUNTEGGIO FINALE
€	___ × 200 € = €	___ × 150 € = €	€

Parità: vince chi ha più Punti Civici. Le carte gialle ancora in mano non valgono nulla.

Funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.