

Ciao CASH (variante 1)

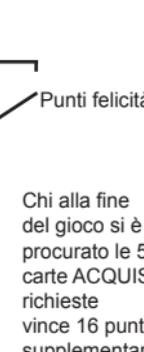
Regole del gioco per la variante con tutte le carte

Scopo del gioco

Il gioco comprende: un mazzo di carte CASH (del valore da 1 a 4), con le quali puoi pagare i tuoi acquisti; un mazzo di carte ACQUISTI/SORPRESA, con carte blu (ACQUISTI) che puoi comprare e che ti danno punti felicità, e carte verdi e viola (SORPRESA) con eventi più o meno piacevoli o costosi, che pure danno punti; un mazzo di carte CREDITO, che ti consentono di prendere in prestito dei soldi; un mazzo di carte PERSONAGGIO, con un compito che se riesci a svolgere ti dà punti felicità supplementari.

Vince chi totalizza più punti felicità.

Esempi di carte ACQUISTI/SORPRESA e PERSONAGGIO:

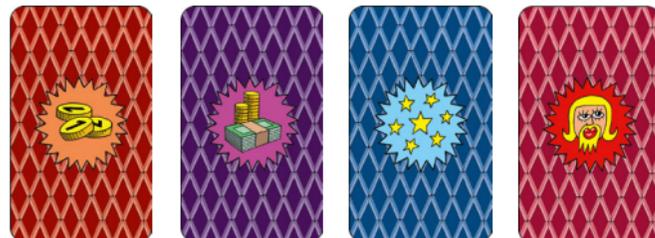
Carta ACQUISTI	Carta SORPRESA	Carta PERSONAGGIO
 <p>Acquisto</p> <p>H O B B Y</p> <p>10</p> <p>6</p>	 <p>Evento</p> <p>CRISI ECONOMICA</p> <p>5</p> <p>5</p>	 <p>ROCK STAR</p> <p>16</p> <p>16</p>

Chi alla fine del gioco si è procurato le 5 carte ACQUISTI richieste vince 16 punti supplementari

Prezzo della carta

Preparazione

Ci sono quattro diversi tipi di carte:



CASH

CREDITO

ACQUISTI/
SORPRESA

PERSONAGGIO

- Ordina le carte in quattro mazzi in base al colore sul retro delle carte.
- Mescola le carte CASH e distribuiscine 5 a ogni giocatore, da tenere in mano.
- Deposita il resto delle carte CASH coperte al centro del tavolo.
- Metti le carte CREDITO scoperte vicino al mazzo delle carte CASH.
- Mescola le carte ACQUISTI/SORPRESA e mettele coperte al centro del tavolo.
- Mescola le carte PERSONAGGIO e distribuiscine 2 coperte a ogni giocatore.
- Ogni giocatore sceglie 1 carta PERSONAGGIO e deposita l'altra nella scatola del gioco.

2

Nota bene:

sulla carta PERSONAGGIO figurano acquisti da fare o un compito da svolgere. Se alla fine del gioco sei riuscito a svolgere il compito o possiedi tutte le carte ACQUISTI richieste, guadagni i punti felicità indicati sulla carta.

Inizia il giocatore che ha meno soldi nel portafoglio (quello vero!).

Svolgimento

Quando è il tuo turno, devi compiere le seguenti azioni:

1ª azione: ricevi il salario

Pesca la prima carta dal mazzo di carte CASH e aggiungila alla tua mano.

2ª azione: raccogli punti felicità

Pesca la prima carta dal mazzo di carte ACQUISTI/SORPRESA e mettila scoperta davanti a te.

- Se è una carta SORPRESA verde o viola, fai quello che è indicato sulla carta e depositala scoperta davanti a te. Poi passa alla 3ª azione «Mercato delle pulci».
- Se è una carta ACQUISTI, hai **due possibilità**:

a. **Compri la carta:** per pagare devi depositare l'importo in carte CASH scoperte su un mazzo riservato ai pagamenti. Metti la carta acquistata a faccia in su davanti a te.

3

b. **Vendi la carta:** proponi agli altri giocatori di comprare la carta, mettendola all'asta. Tutti possono farti un'offerta. Se nessuno vuole la carta, mettila nella scatola.

Regole dell'asta

- Il giocatore alla tua destra può fare la prima offerta (o passa e tocca al suo vicino).
- L'offerta deve corrispondere almeno al prezzo indicato sulla carta.
- Il giocatore che non fa un'offerta non può più partecipare a questo giro d'asta.
- Chi offre di più riceve la carta e paga il prezzo pattuito.
- Se hai venduto o scartato la prima carta ACQUISTI puoi pescarne una seconda. Altrimenti passi alla 3ª azione «Mercato delle pulci».

Nota bene:

se non hai abbastanza soldi puoi prendere un credito per pagare la carta (vedi 4ª azione relativa ai crediti).

3ª azione: Mercato delle pulci (facoltativo)

Se vuoi, puoi:

- proporre una delle tue carte agli altri giocatori, a un prezzo da te definito, oppure
- cercare di comprare una carta a un altro giocatore.

4

4ª azione: paghi gli interessi dei tuoi crediti o rimborsarsi i tuoi crediti

Per ogni credito devi pagare interessi per un importo equivalente a 1.

Rimborsare un credito

Se hai abbastanza soldi, puoi rimborsare quanti più crediti possibili.

Prendere un credito

Per pagare le carte puoi prendere un prestito in qualsiasi momento (anche quando non è il tuo turno) pescando una o più carte dal mazzo CREDITO. Ogni carta vale 10. Mettila scoperta davanti a te.

Nota bene:

i soldi che ricevi in prestito sono prelevati dal mazzo dei pagamenti. Se non ce ne sono a sufficienza, puoi prendere l'importo mancante dalla pila di carte CASH che devi in seguito rimescolare.

Ogni carta CREDITO che ti rimane alla fine del gioco ti costa 5 punti felicità.

Fine del turno

Il tuo turno finisce dopo la 4ª azione. Ora tocca al giocatore seduto alla tua destra che inizia dalla 1ª azione.

Fine del gioco e calcolo dei punti

Il gioco finisce quando il mazzo di carte ACQUISTI/SORPRESA è esaurito.

Ogni giocatore conta i punti felicità raccolti:

- calcola i punti di tutte le tue carte ACQUISTI/SORPRESA
- aggiungi i punti della carta PERSONAGGIO se sei riuscito a svolgere il compito o a procurarti le carte ACQUISTI richieste
- dividi per metà i soldi che hai in mano (calcola il totale delle carte CASH, dividi per due e arrotonda il risultato per eccesso)
- ogni carta CREDITO non rimborsata ti costa 5 punti, da dedurre dal totale.

Vince chi ha più punti felicità.

A parità di punti, vince il giocatore che ha meno crediti.

A parità di punti e di crediti, vince chi ha più soldi.

Debiti? A corto di soldi nella vita reale?

Due siti Internet per sapere cosa fare

www.budgetconsigli.ch

Tutto quello che devi conoscere per allestire un budget. Il sito fornisce utili indicazioni sulla paghetta, modelli di budget per famiglie, apprendisti e studenti e indirizzi di centri di consulenza nella tua regione.



www.ilfrancointasca.ch

Sito ufficiale del Piano cantonale pilota di prevenzione all'indebitamento eccessivo. Presenta le oltre 20 misure previste dal Piano e permette di accedere a informazioni, risorse e contatti utili per attivare progetti di prevenzione, educazione, sensibilizzazione o di intervento sociale.

Ringraziamenti

Ringraziamo per il sostegno finanziario la Fondazione Emile Dreyfus, la Fondazione Ernst Göhner, la Fondazione Jacqueline Spengler, la Fondazione Scheidegger-Thommen e la Stiftung zur Förderung der Lebensqualität in Basel und Umgebung. I nostri ringraziamenti vanno anche a Eva Schätti per l'idea del gioco e al team di Plusminus: Brigitte Baumgartner, Michael Claussen, Claudia Fanara, Sabine Guenin, Isabelle Herrmann, Regula Loretan, Aygül Pala, Doris Platania, Catherine Prack e Aykan Yelman.

Ciao CASH

Edizione in lingua italiana e distribuzione: Piano cantonale pilota di prevenzione all'indebitamento eccessivo "Il franco in tasca" www.ilfrancointasca.ch, con il sostegno del Fondo Swisslos. In collaborazione con la Commissione federale per l'infanzia e la gioventù CFG.

Edizione originale: Plusminus, Budget- und Schuldenberatung Basel, Ochsenegasse 12, 4058 Basel, Tel. 061 695 88 22, info@plusminus.ch
© 2012, simConsulting gmbh, www.simconsulting.ch

Concezione grafica: Remo Keller, Milk and Wodka
Traduzione e revisione: Deborah Demeter e Andrea Rezzonico
Stampa: Fondazione Diamante - Laboratorio Seriarte (2015)
Tiratura: 1000 copie

Plusminus è un'unità della Fondazione Christoph Merian di Caritas Basilea. Il centro di competenza del Cantone di Basilea Città offre aiuto per questioni di budget e indebitamento o per la gestione di redditi modesti. Ciao CASH è un progetto di Agnes Würsch, responsabile in materia di prevenzione presso Plusminus.

Ciao CASH (variante 2)

Regole del gioco per la variante breve

Scopo del gioco

Il gioco comprende:

- un mazzo di carte CASH (del valore da 1 a 4), con le quali puoi pagare i tuoi acquisti

- un mazzo di carte ACQUISTI/SORPRESA, con carte blu (ACQUISTI) che puoi comprare e che ti danno punti felicità, e carte verdi e viola (SORPRESA) con eventi più o meno piacevoli o costosi, che pure danno punti

- un mazzo di carte CREDITO, che ti consentono di prendere in prestito dei soldi

Vince chi totalizza più punti felicità.

Esempi di carte ACQUISTI e SORPRESA:



Preparazione

Ci sono quattro diversi tipi di carte:



- Ordina le carte in quattro mazzi in base al colore sul retro delle carte.
- Le carte PERSONAGGIO non vengono utilizzate nella variante 2. Puoi rimetterle nella scatola.
- Mescola le carte CASH e distribuiscine 5 a ogni giocatore, da tenere in mano.
- Deposita il resto delle carte CASH coperte al centro del tavolo.
- Metti le carte CREDITO scoperte vicino al mazzo delle carte CASH.
- Mescola le carte ACQUISTI/SORPRESA e mettile coperte al centro del tavolo.

Inizia il giocatore che ha meno soldi nel portafoglio (quello vero!).

Svolgimento

Quando è il tuo turno, devi compiere le seguenti **azioni**:

1ª azione: ricevi il salario

Pesca la prima carta dal mazzo di carte CASH e aggiungila alla tua mano.

2ª azione: raccogli punti felicità

Pesca la prima carta dal mazzo di carte ACQUISTI/SORPRESA e aggiungila alla tua mano.

- Se è una carta SORPRESA verde o viola, fai quello che è indicato sulla carta e depositala scoperta davanti a te. Poi passa alla 3ª azione relativa ai crediti.
- Se è una carta ACQUISTI, **hai due possibilità**:
 - a. **Comprati la carta**: per pagare devi depositare l'importo in carte CASH scoperte su un mazzo riservato ai pagamenti. Metti la carta acquistata a faccia in su davanti a te.
 - b. **Vendi la carta**: proponi agli altri giocatori di comprare la carta (coperta o scoperta). Se la metti all'asta scoperta (a faccia in su), puoi chiedere il prezzo che vuoi. Se la metti all'asta (coperta) a faccia in giù, puoi dare indicazioni (vere o false) sulla carta e devi indicare un prezzo minimo.

Regole dell'asta

- Il giocatore alla tua destra può fare la prima offerta (o passa e tocca al suo vicino).
- L'offerta deve corrispondere almeno al prezzo da te richiesto.
- Il giocatore che non fa un'offerta non può più partecipare a questo giro d'asta.
- Chi offre di più riceve la carta e paga il prezzo pattuito.

Nota bene:

se non hai abbastanza soldi puoi prendere un credito per pagare la carta. Anche chi vuole comprare la carta può prendere un credito (vedi 3ª azione relativa ai crediti).

3ª azione: paghi gli interessi dei tuoi crediti o rimborsarti i tuoi crediti

Per ogni credito devi pagare interessi per un importo equivalente a 1.

Rimborsare un credito

Se hai abbastanza soldi, puoi rimborsare quanti più crediti possibili.

Prendere un credito

Per pagare le carte puoi prendere un prestito in qualsiasi momento (anche quando non è il tuo turno) pescando una o più carte dal mazzo CREDITO. Ogni carta vale 10. Mettila scoperta davanti a te.

Nota bene:

i soldi che ricevi in prestito sono prelevati dal mazzo dei pagamenti. Se non ce ne sono a sufficienza, puoi prendere l'importo mancante dalla pila di carte CASH che devi in seguito rimescolare.

Ogni carta CREDITO che ti rimane alla fine del gioco ti costa 5 punti soddisfazione.

Fine del turno

Il tuo turno finisce dopo la 3ª azione. Ora tocca al giocatore seduto alla tua destra che inizia dalla 1ª azione.

Fine del gioco e calcolo dei punti

Il gioco finisce quando il mazzo di carte ACQUISTI/SORPRESA è esaurito.

Ogni giocatore conta i punti felicità raccolti:

- calcola i punti di tutte le tue carte ACQUISTI/SORPRESA
- dividi per metà i soldi che hai in mano (calcola il totale delle carte CASH, dividi per due e arrotonda il risultato per eccesso)
- ogni carta CREDITO non rimborsata ti costa 5 punti, da dedurre dal totale.

Vince chi ha più punti felicità.

A parità di punti, vince il giocatore che ha meno crediti.

A parità di punti e di crediti, vince chi ha più soldi.

Debiti? A corto di soldi nella vita reale?

Due siti Internet per sapere cosa fare

www.budgetconsigli.ch

Tutto quello che devi conoscere per allestire un budget. Il sito fornisce utili indicazioni sulla paghetta, modelli di budget per famiglie, apprendisti e studenti e indirizzi di centri di consulenza nella tua regione.



www.ilfrancointasca.ch

Sito ufficiale del Piano cantonale pilota di prevenzione all'indebitamento eccessivo. Presenta le oltre 20 misure previste dal Piano e permette di accedere a informazioni, risorse e contatti utili per attivare progetti di prevenzione, educazione, sensibilizzazione o di intervento sociale.

Ringraziamenti

Ringraziamo per il sostegno finanziario la Fondazione Emile Dreyfus, la Fondazione Ernst Göhner, la Fondazione Jacqueline Spengler, la Fondazione Scheidegger-Thommen e la Stiftung zur Förderung der Lebensqualität in Basel und Umgebung. I nostri ringraziamenti vanno anche a Eva Schätti per l'idea del gioco e al team di Plusminus: Brigitte Baumgartner, Michael Claussen, Claudia Fanara, Sabine Guenin, Isabelle Herrmann, Regula Loretan, Aygül Pala, Doris Platania, Catherine Prack e Aykan Yelman.

Ciao CASH

Edizione in lingua italiana e distribuzione: Piano cantonale pilota di prevenzione all'indebitamento eccessivo "Il franco in tasca" www.ilfrancointasca.ch, con il sostegno del Fondo Swisslos. In collaborazione con la Commissione federale per l'infanzia e la gioventù CFG.

Edizione originale: Plusminus, Budget- und Schuldenberatung Basel, Ochsenegasse 12, 4058 Basel, Tel. 061 695 88 22, info@plusminus.ch
© 2012, simConsulting gmbh, www.simconsulting.ch

Concezione grafica: Remo Keller, Milk and Wodka
Traduzione e revisione: Deborah Demeter e Andrea Rezzonico
Stampa: Fondazione Diamante - Laboratorio Seriate (2015)
Tiratura: 1000 copie

Plusminus è un'unità della Fondazione Christoph Merian di Caritas Basilea. Il centro di competenza del Cantone di Basilea Città offre aiuto per questioni di budget e indebitamento o per la gestione di redditi modesti. Ciao CASH è un progetto di Agnes Würsch, responsabile in materia di prevenzione presso Plusminus.