

WiWi – Gioco da tavolo

Istruzioni di gioco

Numero di giocatori

Minimo 2 giocatori, massimo 6 giocatori.

Ambito di gioco



1 Dado



1 pedina
per ogni giocatore



131 Carte
compito



Matita
Per giocatore



1 Campo
da gioco



1 Conto WiWi
per giocatore



32 Carte
professione

Le carte professione e compito sono raccolte in 2 mazzi coperti accanto al campo di gioco. Tutti i giocatori hanno un capitale iniziale di 500 WiWi nel loro conto WiWi.

Pedine da gioco

Le pedine devono essere oggetti che trovate nella vostra casa: tappi di bottiglia, piccoli giocattoli, bottoni, ecc.

Carte professione

Ogni giocatore pesca una carta di professione all'inizio del gioco. Le categorie "professione" sono: fornitori di alimenti, artigiani, commercianti, intrattenitori, professioni accademiche, nobiltà, professioni nell'ambito della magia.

Carte compito

Ogni casella vuota è un campo di attività. Quando un giocatore che arriva su una casella vuota deve pescare una carta compito ed eseguire il compito stabilito.

Alcune delle carte devono essere lasciate visibili, poiché hanno compiti che devono essere ripetuti ad ogni giorno di paga.

Conto WiWi

Ogni volta che un giocatore riceve o paga denaro WiWi deve annotarlo sul suo foglio di conto.

Nel giorno di paga, ognuno scrive sul suo conto WiWi il suo salario, che è indicato sulla sua carta professione. Nel giorno di paga si deve anche pagare l'affitto.

Il giorno della fiera, ogni giocatore deve sommare le sue entrate e le sue uscite. Se il giocatore ha incassato più di quanto ha speso, mette un "+" davanti al numero. Un "-" davanti al numero indica che il giocatore non ha più soldi ed è in debito.

Esempio 1

Entrate 700 +200+ 700+50 = **1650 WiWi**

Spese 200+100 +50+50+20+100+200+300 = **1020 WiWi**

Entrate 1650 WiWi meno le spese 1020 WiWi = **+630 WiWi**

Il giocatore ha un saldo positivo di **+630 WiWi**.

Esempio 2

Entrate 700 +200+ 700+50 = **1650 WiWi**

Spese 200+150+50+100+200+300+100+270+350 = **1720 WiWi**

Entrate 1650 WiWi meno le spese 1720 WiWi = **-70 WiWi**

Il giocatore è in saldo negativo di **-70 WiWi** e riceve *.

Figli

Per il numero dei figli il giocatore tira i dadi annota sul suo foglio di conto WiWi.

1 1 figlio

2 2 figli

3-6 nessun figlio

Assegni familiari

Se il giocatore ha dei figli, ottiene +50 WiWi per ogni figlio nel giorno di paga. Al saldo di chiusura, ottiene +50 WiWi per figlio una tantum.

Formazione

Ogni giocatore può decidere di continuare la sua formazione pagando le spese. Verrà quindi promosso e avrà diritto a un salario più alto a partire dal giorno di paga successivo. Il salario dopo la promozione sarà anche scritto sulla carta professione.

Giorno di paga

Ogni carta professione ha un salario e un motto. Ogni volta che un giocatore arriva sulla casella "giorno di paga" riceve il suo salario. Deve però ricordarsi di recitare il suo motto, altrimenti non lo ottiene! Il salario verrà annotato sul foglio di conto del giocatore.

Se il giocatore ha figli, nel giorno della paga, riceverà anche l'assegno per i figli che corrisponde a +50 WiWi per figlio.

Nel giorno di paga devono essere pagati anche l'affitto o i prestiti.

Quando il giocatore compra una casa, dovrà prendere un prestito per pagarla. Sulla carta professione è indicato il valore del prestito.

Se il giocatore non ha una casa, dovrà pagare un affitto. L'importo è indicato sulla carta professione.

Anche se il giocatore dimentica di riscuotere il salario, gli altri giocatori gli ricorderanno che deve comunque pagare l'affitto o il prestito.

Caselle rosse

Fermarsi sempre!

Ogni giocatore quando si ferma o passa sulla casella rossa deve fermarsi. Ci sono 5 caselle rosse che corrispondono a 5 eventi che fanno parte della vita. Il giocatore deve lanciare i dadi e annotare il risultato sul foglio di conto.

1. Matrimonio

1-3 Il giocatore si sposa. Paga 300 WiWi per il matrimonio e riceve 15 WiWi da ogni giocatore come regalo di nozze.

4-6 Il giocatore rimane single.

2. Assicurazione

- 1-2 Nessuna assicurazione
- 3 Il giocatore stipula l'assicurazione sanitaria e paga 100 WiWi
- 4 Il giocatore stipula l'assicurazione malattia, l'assicurazione pensionistica e l'assicurazione di responsabilità civile e paga 200 WiWi
- 5 Il giocatore stipula l'assicurazione malattia e l'assicurazione pensionistica e paga 150 WiWi
- 6 Il giocatore stipula l'assicurazione sulla casa, l'assicurazione contro gli incendi, l'assicurazione malattia e l'assicurazione pensionistica e l'assicurazione di responsabilità civile pagando 250 WiWi

3. Acquisto casa

- 1-3 Il giocatore per comprare una casa contrae un prestito e paga gli interessi e il mutuo alla banca ogni giorno di paga. Alla fine del gioco, il giocatore riceverà un valore di mercato (vedi carta professione).
- 4-6 Se il giocatore non compra una casa, deve pagare l'affitto. Alla fine del gioco dovrà detrarre 1000 WiWi sul suo conto WiWi.

4. Promozione o cambio lavoro

Il giocatore, se non l'ha già fatto precedentemente, può decidere di formarsi e pagarne il costo. Una volta formato il giocatore viene promosso e dal giorno di paga successivo prenderà il "salario dopo la promozione" (vedi carta professione). In questa casella il giocatore può decidere anche se cambiare professione. Il giocatore dovrà quindi estrarre dal mazzo di carte professione una nuova carta.

5. Solstizio d'estate

- 1-2 Il giocatore compra regali per la sua famiglia e paga 100 WiWi.
- 3-4 Il giocatore compra regali per la sua famiglia e gli amici e paga 150 WiWi.
- 5-6 I regali piovono dal cielo. Il giocatore riceve 100 WiWi.

Casella giorno della fiera

Quando un giocatore si ferma su questa casella deve fare un controllo delle sue finanze sommando le entrate e le uscite sul suo conto WiWi. Ogni giocatore calcola il suo bilancio provvisorio facendo la differenza tra le entrate e le uscite. Tutti i giocatori che sono in positivo - cioè che mostrano più entrate che uscite - ricevono 50 WiWi come bonus. I giocatori che si trovano in negativo e hanno debiti ricevono una penalità *.

Casella Lotteria

Ogni giocatore paga 10 WiWi e lancia i dadi.

- 1 Il giocatore perde 10 WiWi.
- 2 Il giocatore vince 10 WiWi.
- 3 Il giocatore perde 10 WiWi.
- 4 Il giocatore vince 100 WiWi.
- 5 Il giocatore perde 100 WiWi.
- 6 Il giocatore vince 500 WiWi.



Casella Malattia

Se un giocatore si ferma sulla casella "malattia" ha 3 opzioni:

- Se il giocatore ha stipulato un'assicurazione sanitaria, questa copre le spese mediche.
- Se il giocatore non ha stipulato un'assicurazione sanitaria, dovrà pagare 100 WiWi per la visita.
- Il giocatore può scegliere di pagare 150 WiWi e stipulare un'assicurazione sanitaria che copre immediatamente i costi. Che lo coprirà anche in seguito.



Casella assicurazione pensionistica

Il giocatore decide se vuole stipulare un'assicurazione pensionistica. di farlo paga 100 WiWi e otterrà in cambio alla fine del gioco il suo valore di mercato.



Casella assicurazione di responsabilità civile

Ogni giocatore deciderà se stipulare un'assicurazione di responsabilità civile. Se lo fa paga 80 WiWi e otterrà in cambio alla fine del gioco il suo valore di mercato.



Casella assicurazione sulla casa

Ogni giocatore che possiede una casa deciderà se vuole stipulare un'assicurazione sulla casa. Se lo fa, paga 120 WiWi e otterrà in cambio alla fine del gioco il suo valore di mercato.



Tesoreria – Fine della fiera

Il gioco termina quando tutti i giocatori raggiungono il traguardo. Per sapere chi vince, ogni giocatore deve fare il proprio rendiconto finanziario (vedi conto WiWi).

Come primo passo deve calcolare il saldo di chiusura tra le entrate e le uscite.

Come secondo passo, ogni giocatore dovrà aggiungere o sottrarre quanto segue dal saldo finale:

Vantaggi:

1. Se un giocatore ha comprato una casa, inserisce sul suo conto WiWi il valore della casa che si trova sulla sua carta professione.
2. Per ogni polizza assicurativa stipulata, il giocatore riceve +150 WiWi.
3. Per ogni figlio il giocatore ottiene +50 WiWi.
4. Per il matrimonio il giocatore ottiene +100 WiWi.
5. Bonus finale: il 1° giocatore che raggiunge la tesoreria riceve 500 WiWi, il 2° giocatore 400 WiWi, il 3° giocatore 300 WiWi.

Svantaggi:

Per ogni penalità* il giocatore detrae 300 WiWi.

Se un giocatore non possiede una casa, deve detrarre 1000 WiWi.

Alla fine, il giocatore otterrà il suo saldo finale.

Vincitore

Il vincitore è il giocatore che ha il conto della fiera più alto.



<https://wiwi-project.eu>



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea

