



3 - 12

25'

>14

OBIETTIVO DEL GIOCO

Siete membri di un team che lavora a un progetto imprenditoriale. Per questo motivo, dovete creare il piano per realizzare ed avviare la vostra impresa. Alcuni di voi però non vogliono che l'impresa abbia successo: potrebbero avere secondi fini, lavorare per la concorrenza o semplicemente non essere adatti al ruolo.

RUOLI SEGRETI

Nel gioco sono presenti tre ruoli: imprenditori/imprenditrici, concorrenti e speculatori/speculatrici. Ognuno di loro vince se raggiunge il proprio obiettivo personale descritto nella carta.

IMPRENDITRICE / IMPRENDITORE

Completa il progetto imprenditoriale in tutte le sue fasi. Vinci se arrivi all'avvio della tua impresa.

SPECULATRICE / SPECULATORE

Hai investito contro il progetto imprenditoriale. Cerca di far fallire il progetto imprenditoriale, ma non devi farti scoprire dalla concorrenza per poter vincere.

CONCORRENTE

Cerca di far fallire il progetto imprenditoriale del tuo concorrente. Vinci se il progetto arriva al fallimento.

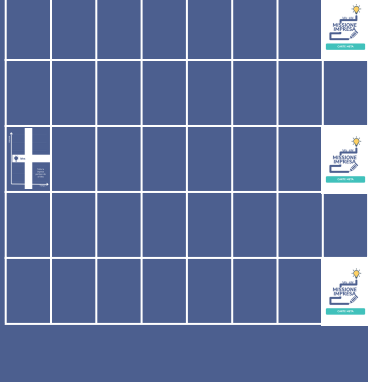
PREPARAZIONE

Selezionare i ruoli in base al numero di giocatori:

Numero giocatori	Imprenditori / Imprenditrici	Concorrenti	Speculatori / Speculatrici
3	2	1	0
4	2	1	1
5	3	1	1
6	4	1	1
7	4	2	1
8	5	2	1
9	5	3	1
10	6	3	1
11	6	4	1
12	7	4	1

Distribuire 1 carta “Ruolo” a ogni giocatore (segreta), di seguito ogni giocatore pesca 5 carte PIANIFICAZIONE.

Le carte META sono posizionate come nell'immagine su una griglia vuota 8*5 con la carta “Idea” posizionata a faccia un su.



TURNO DI GIOCO

Il gioco parte dal giocatore più intraprendente e si svolge in senso orario. Ogni giocatore a turno deve:

1. giocare una carta azione o pianificazione, oppure scarta fino a tre carte;
2. scartare o pescare fino a tornare a 5 carte in mano.

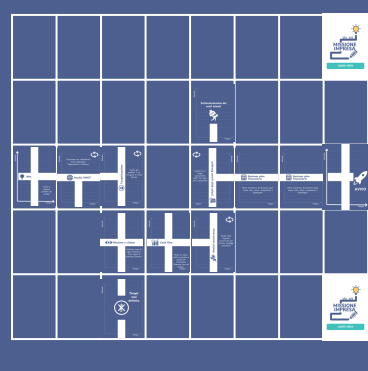
PIANIFICARE IL PROGETTO

Le carte PIANIFICAZIONE servono per costruire il piano delle attività che porta dalla partenza “Idea” fino a una delle carte META, che rappresentano l'esito finale del progetto (successo o fallimento).

Ogni turno, i giocatori possono posare una carta PIANIFICAZIONE, collegandola a quelle già giocate.

Si possono posizionare le carte solo in verticale. Le carte con il simbolo possono essere giocate anche nel senso opposto.

L'obiettivo per gli imprenditori e le imprenditrici è completare un percorso che porti alla carta “Avvio”. I concorrenti devono invece deviare o rallentare il progetto e portandolo verso una meta negativa.



LE CARTE AZIONE

Le carte AZIONE sono carte speciali che i giocatori possono pescare e giocare durante il proprio turno. Ogni carta rappresenta una situazione che può agevolare o sfavorire i giocatori.

IMPREVISTO AMMINISTRATIVO

Non puoi giocare altre carte nella pianificazione. Solo un corso più avanti.
(Per giocare carta Azione “Coaching” o “Finuto di opportunità”)

Imprevisto amministrativo
Carta negativa che ha effetto immediato su chi la pesca. Blocca l'utilizzo di carte PIANIFICAZIONE, ma non la possibilità di giocare carte AZIONE. Solo una carta “Coaching” può annullarne l'effetto.

MANCANZA DI INFORMAZIONI

Non puoi giocare altre carte nella pianificazione. Solo un corso più avanti.
(Per giocare carta Azione “Coaching”)

Mancanza di informazioni
Può essere giocata su qualunque giocatore. Impedisce l'utilizzo di carte PIANIFICAZIONE, ma non la possibilità di giocare carte AZIONE. Solo un “Corso di formazione” può rimuoverla.

TAGLIO AL BUDGET

Impedisce al giocatore carta Azione per un turno.
(Per giocare carta Azione “Coaching”)

Taglio al budget
Impedisce a un giocatore di giocare carte AZIONE nel suo prossimo turno.

COACHING

Elimina una carta a tua scelta.

Coaching
Elimina una carta presente nella pianificazione, oppure un “Imprevisto amministrativo”. Non può essere usata per eliminare la carta “Mancanza di informazioni”

CORSO DI FORMAZIONE

Non puoi giocare altre carte nella pianificazione. Solo un corso più avanti.
(Per giocare carta Azione “Coaching”)

Corso di formazione
Consente di rimuovere la carta “Mancanza di informazioni” da qualsiasi giocatore.

FIUTO DI OPPORTUNITÀ

Riposiziona una carta a piacimento.

Fiuto di opportunità
Permette di riposizionare una carta spostandola a piacimento nella pianificazione. Le carte con il simbolo possono essere giocate anche nel senso opposto.

FOCUS DAY

Pesca 2 carte invece di 1.

Focus day
Pesca 2 carte invece di 1. Alla fine del prossimo turno il giocatore dovrà avere solo 5 carte in mano, se ne ha di più dovrà scartarne fino ad averne 5.

TEAM BUILDING

Guarda il ruolo di un altro giocatore.

Team building
Permette di guardare in segreto il ruolo di un altro giocatore.

INVESTOR CALL

Guarda una meta finale.

Investor call
Consente di guardare una meta finale. Utile per prevedere dove sta puntando un altro giocatore e pianificare di conseguenza.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando il progetto imprenditoriale raggiunge la meta “AVVIO” oppure “FALLIMENTO” o quando il percorso è completamente bloccato. Se si raggiunge la carta “AVVIO”, vincono le imprenditrici e gli imprenditori. Se si arriva al “FALLIMENTO” o il percorso non può più proseguire, vincono i concorrenti. Tuttavia, se tra i giocatori è presente uno speculatore o una speculatrice e si verifica una condizione di vittoria dei concorrenti, si attiva una votazione finale: se lo speculatore viene identificato, vince il gruppo dei concorrenti; se non viene scoperto, vince da solo lo speculatore, anche se il progetto è fallito.