

# GIOCA A IL GOMITOLO DI SOLEVENTO

Aiuta la famiglia Piccioli ad amministrare entrate e uscite responsabilmente, tenendo conto di eventuali imprevisti, valuta i consigli degli esperti di gestione del credito e collabora con gli altri giocatori per gestire al meglio i soldi di Felice, Costanza, Allegra e Gioia!



## Il Gomitolo di Solevento

“Il Gomitolo di Solevento” è un gioco da tavolo collaborativo ispirato al libro illustrato omonimo, che è possibile leggere inquadrando il QR Code qui sotto, e che racconta la storia di una famiglia “della porta accanto” che a causa di imprevisti ed eventi comunissimi si ingarbuglia con i soldi. Sia il libro che il gioco insegnano in maniera divertente alcuni concetti finanziari e come è possibile superare momenti di disagio economico legati alla difficoltà di ripagare un debito. Guidati da due fidati aiutanti, Giustina e Virgilio, la famiglia scopre quali sono le possibili soluzioni per far tornare in ordine il gomitolo delle loro finanze.

Nel gioco, che approfondisce attraverso lo svolgimento alcune tematiche solo accennate nel libro, subentrano anche il concetto di consumo responsabile, di budget familiare, di gestione dell'imprevisto, di ricorso al risparmio e al credito.

### Giocare è una cosa seria!

L'apprendimento realizzato attraverso l'uso di giochi che prevedono attività collaborative per raggiungere un obiettivo comune, con punteggi e premi, è raccomandato sia per gli adulti, sia per bambini e ragazzi. Il *game-based learning* e la *gamification* sono metodi didattici dall'ormai nota efficacia, e poi, vuoi mettere il gusto di imparare giocando? Ecco perché noi del Gruppo Fire abbiamo scelto di trasformare la storia della famiglia Piccioli in un gioco che incoraggia non solo l'assimilazione di termini e concetti, in questo caso finanziari, ma che stimola anche la concentrazione, la collaborazione, l'apprendimento per prove ed errori, l'esplorazione di diversi scenari e l'interazione critica.

Inquadra questo QR-Code  
per leggere il libro:



Sia il libro, sia il gioco, sono stati realizzati su iniziativa del Gruppo Fire. Dal 1992 supportiamo persone e imprese in difficoltà con i pagamenti nei confronti di banche, finanziarie, utilities e aziende commerciali, aiutandole a rimettere ordine nella propria situazione finanziaria. Grazie a questa attività quotidiana di ascolto e dialogo, abbiamo maturato la consapevolezza di quanto la mancanza di informazioni influenzi negativamente il benessere finanziario. Crediamo che innalzare il livello di educazione finanziaria – soprattutto quella debitoria – possa contribuire a incoraggiare abitudini di accesso e gestione del credito più sane, informate e sostenibili. Queste due iniziative fanno parte del nostro progetto di educazione finanziaria “Fireducation”, nato dalla volontà di promuovere una maggiore consapevolezza finanziaria e contribuire allo sviluppo di corrette pratiche di amministrazione del denaro, prevenendo situazioni di gestione non equilibrata, fra cui l'indebitamento non sostenibile.

## Istruzioni per la realizzazione

Con la versione “Stampa e Gioca” del gioco da tavolo “Il Gomitolo di Solevento” potrai costruire la tua versione del gioco in poco tempo. Stampa le pagine di questo documento e segui le istruzioni riportate su ogni pagina.

### Cosa ti serve:

- 1 stampante a colori
- Forbici
- Colla
- 1 cartoncino blu chiaro
- 1 cartoncino blu scuro
- 1 cartoncino verde
- 1 cartoncino rosa o fucsia
- 1 cartoncino giallo
- 1 cartoncino arancione

Se non hai i cartoncini colorati, puoi usare dei cartoncini bianchi che colorerai del colore indicato nelle istruzioni.



## Plancia di gioco

Ritaglia i quattro quadranti che formano la plancia di gioco e incollali l'uno vicino all'altro. Se hai del cartoncino spesso, incollaci sopra la plancia così ottenuta in modo che sia più rigida e resistente.



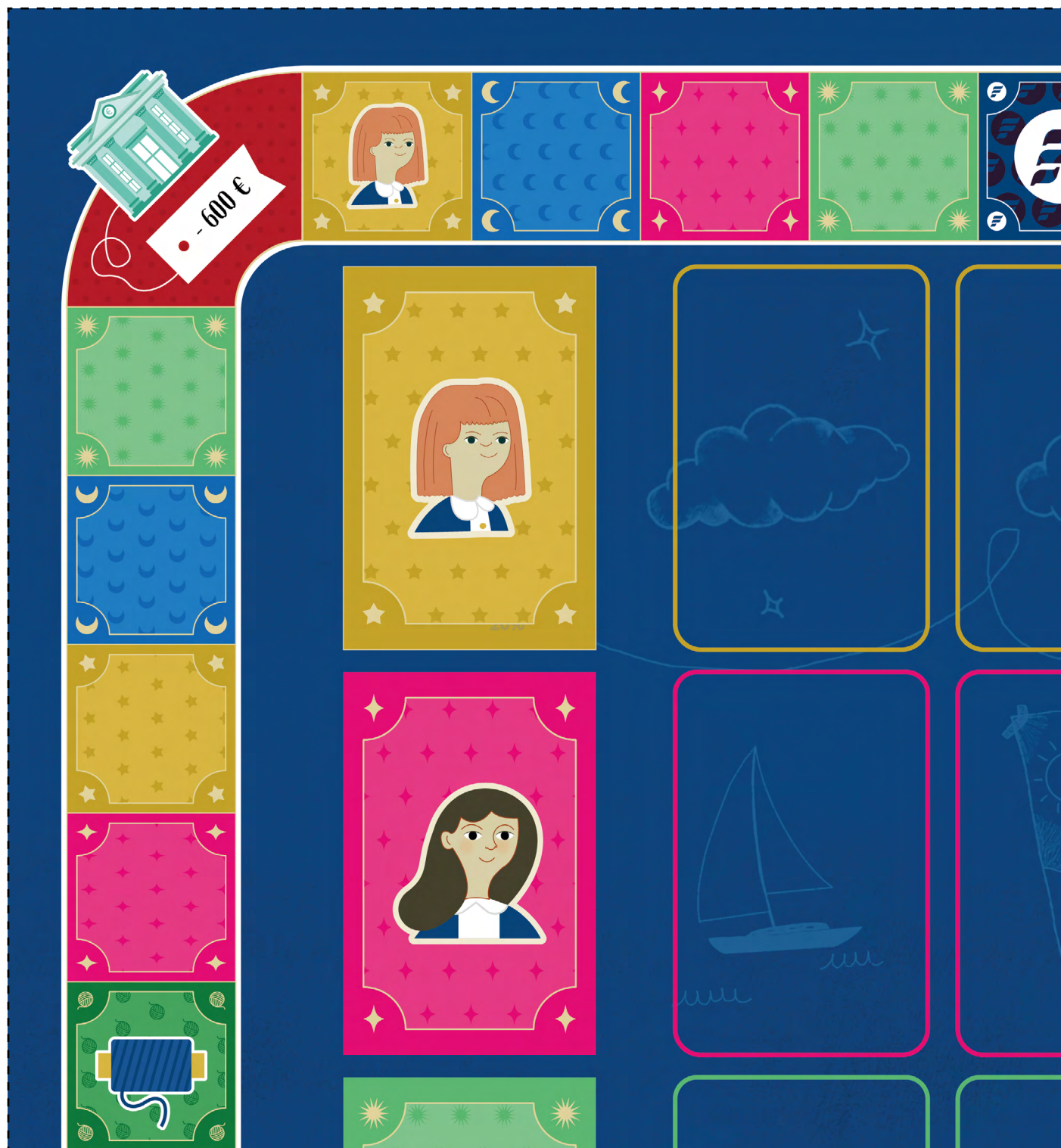
### Legenda

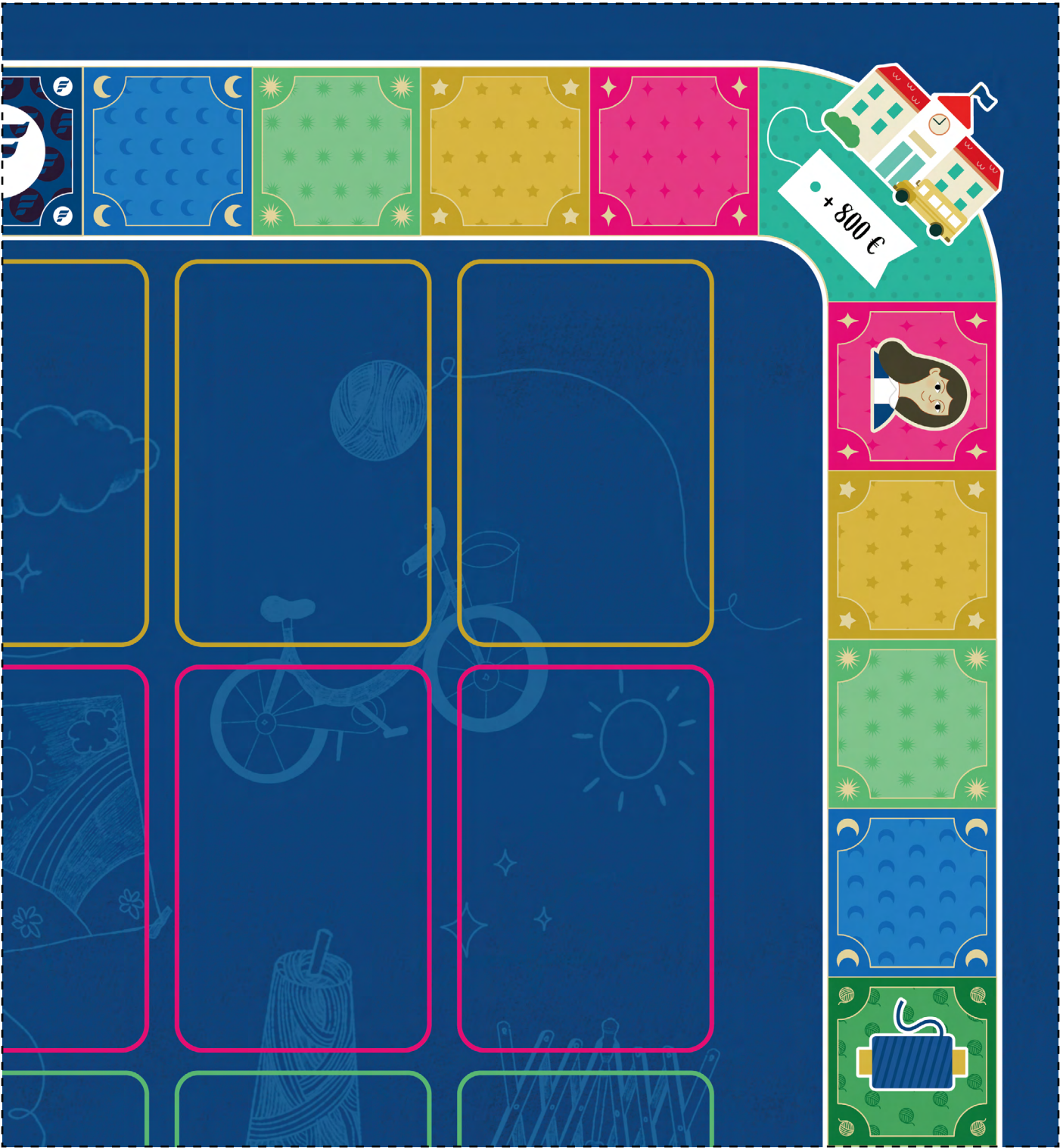
Linea tratteggiata: segno di ritaglio



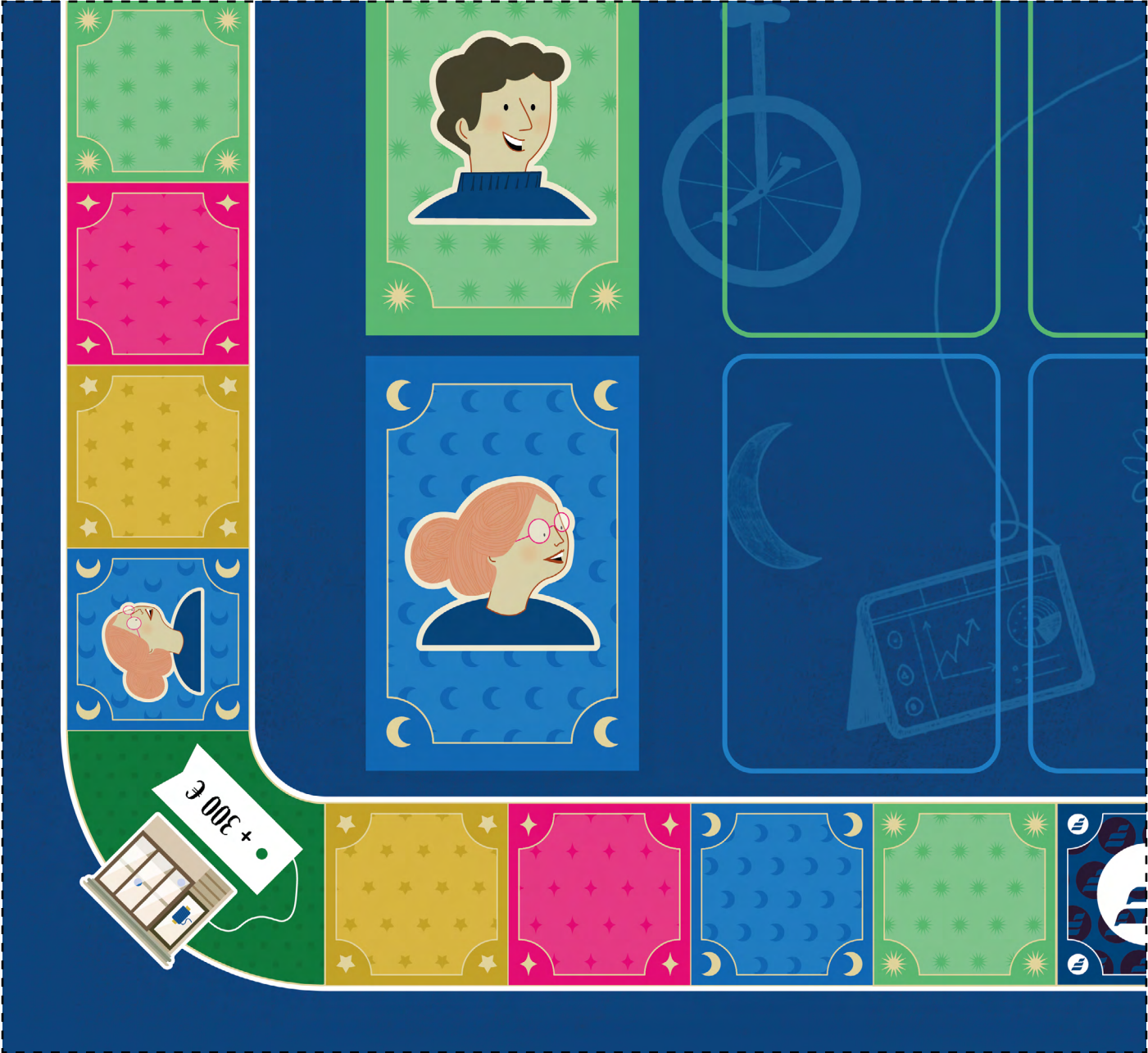
Linea continua: segno di piega

### Quadrante 1















## Carte Acquisto di Felice

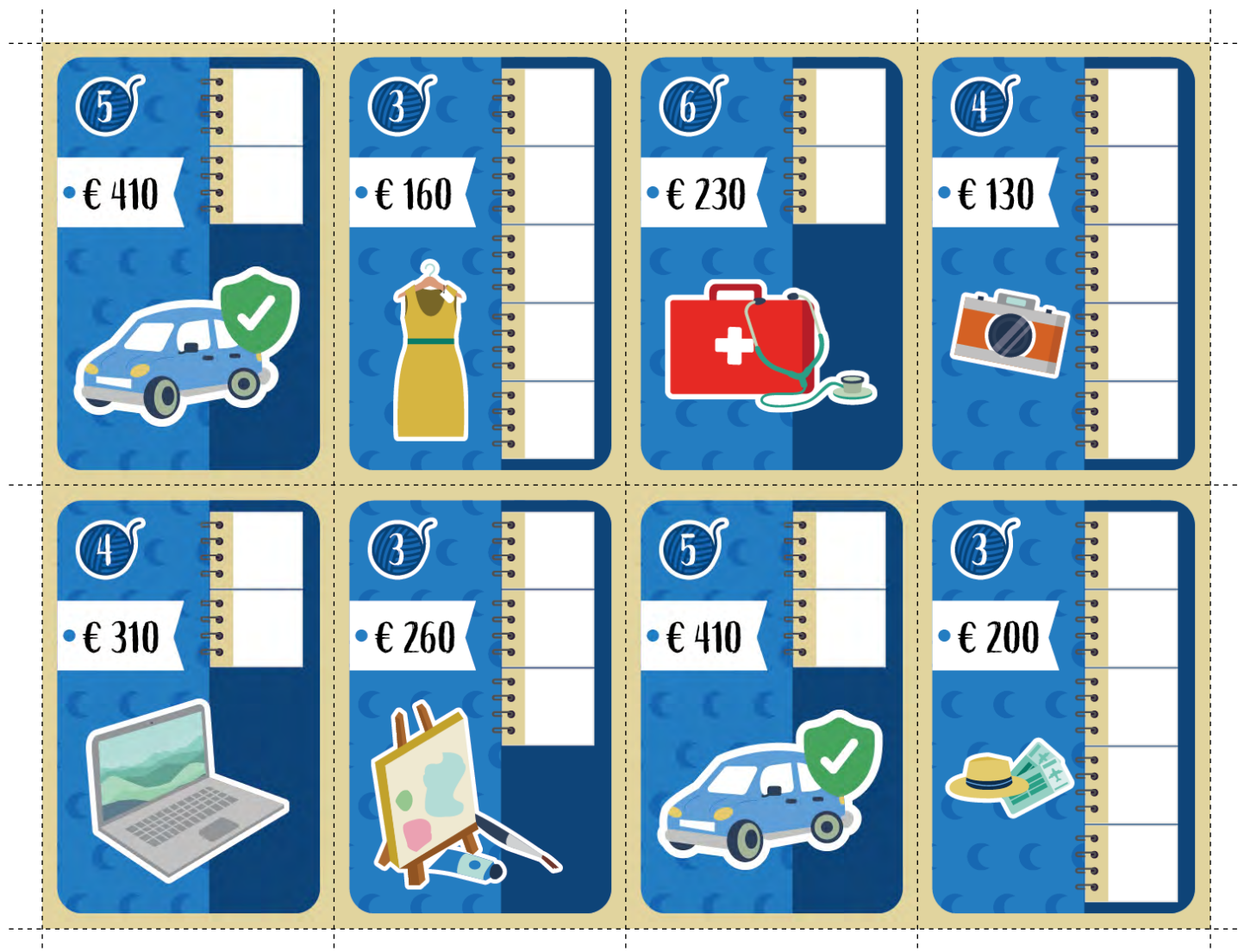
Incolla il foglio su un cartoncino verde, o su un cartoncino bianco che colorerai di verde, e ritaglia le carte.





## Carte Acquisto di Costanza

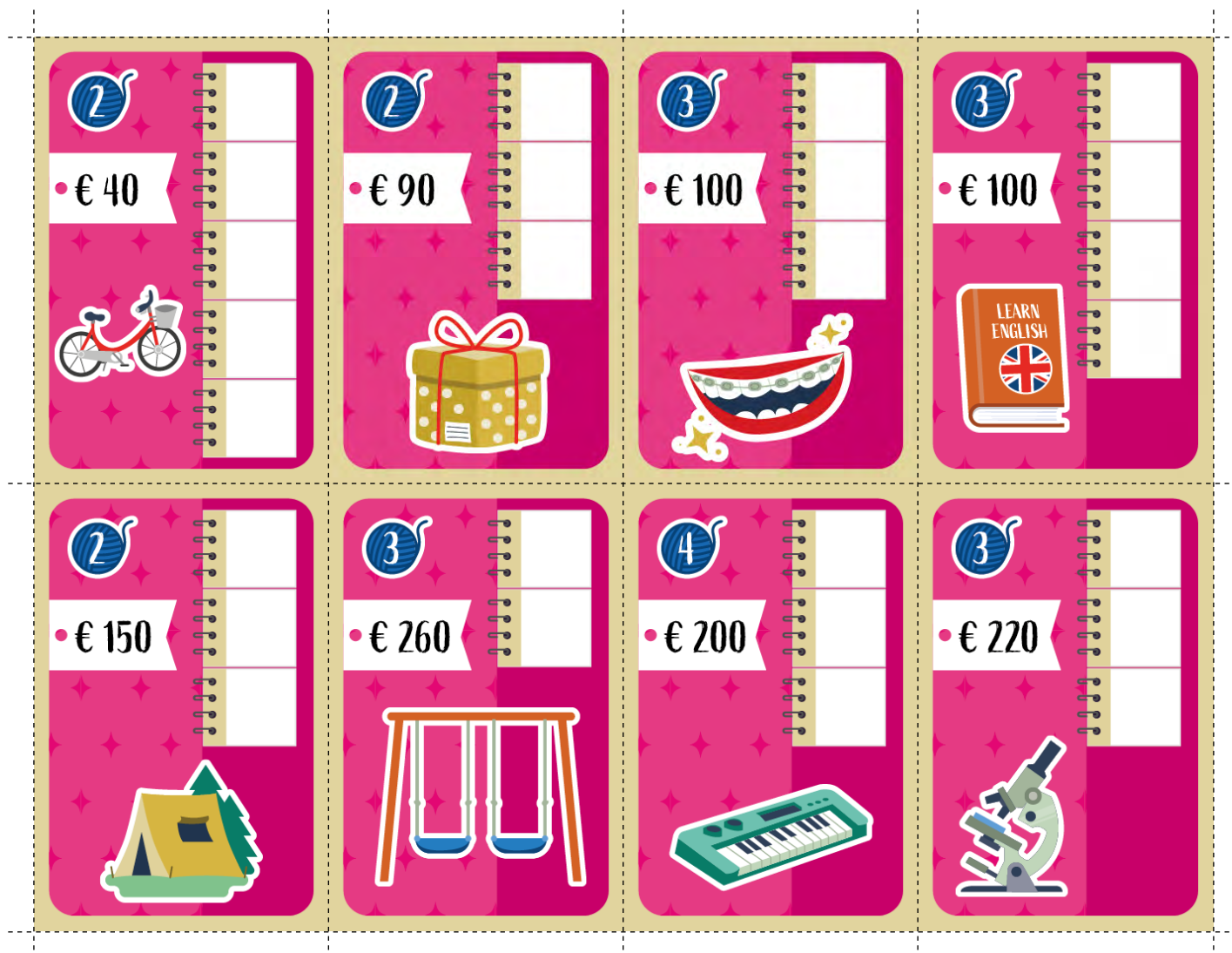
Incolla il foglio su un cartoncino blu chiaro, o su un cartoncino bianco che colorerai di blu chiaro, e ritaglia le carte.





## Carte Acquisto di Gioia

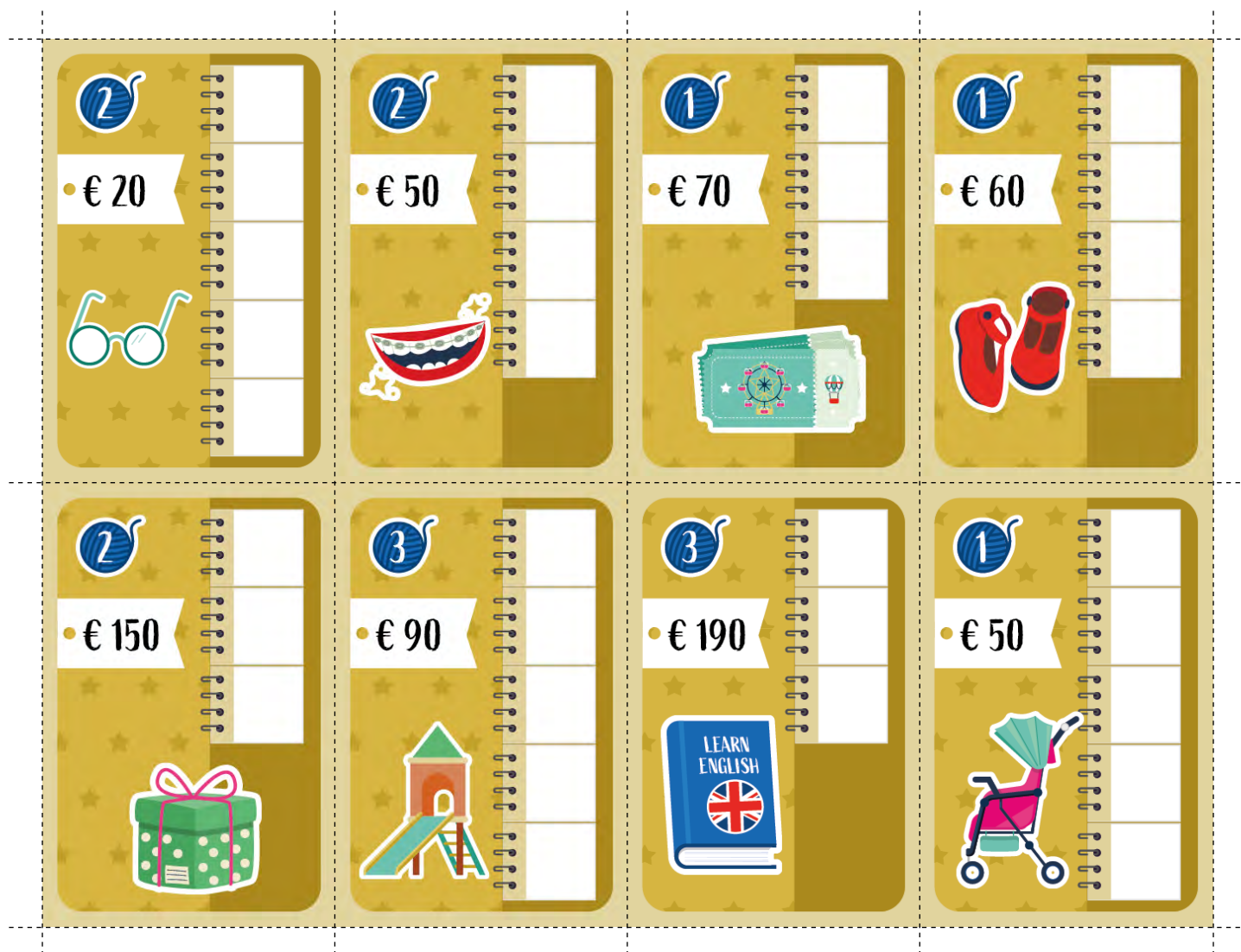
Incolla il foglio su un cartoncino fucsia, o su un cartoncino bianco che colorerai di fucsia, e ritaglia le carte.





## Carte Acquisto di Allegra

Incolla il foglio su un cartoncino giallo, o su un cartoncino bianco che colorerai di giallo, e ritaglia le carte.





## Carte Evento

Incolla il foglio su un cartoncino arancione, o su un cartoncino bianco che colorerai di arancione, e ritaglia le carte.

Chi va piano, va sano e va lontano!  
In questo turno muovi la pedina considerando  
il valore di un solo dado.

Slow and steady wins the race!  
In this turn, move your character considering  
the value of only 1 die.

I nomi premiano **fióra** per l'ottima pagella!  
Ottieni 200 € e aggiungi un acquisto  
di **fióra** sul tabellone.

Grandpa and grandma reward **fióra** for her  
excellent school report! Get 200 € and add  
a purchase for **fióra** on the board.

Saldi di Luglio! Aggiungi un acquisto di **Allegra**,  
**fióra**, **Felice** e **Costanza** sul tabellone.

July Sales! Add a purchase for **Allegra**, **fióra**,  
**Felice** and **Costanza** on the board.

Spesa imprevista per l'autol! Paga 200 €  
e aggiungi un Acquisto di **Felice** sul tabellone.

Unexpected expense for the car! Pay 200 € and  
add a purchase for **Felice** on the board.

Buon Natale! Ottieni 300 €  
e aggiungi un acquisto di **Allegra** sul tabellone.

Merry Christmas!  
Get 300 € and add a purchase  
for **Allegra** on the board.

Regalini per **Allegra**! Ottieni 200 €  
e aggiungi un acquisto di **Allegra** sul tabellone.

Gifts for **Allegra**! Get 200 €  
and add a purchase for **Allegra** on the board.

Vendere ciò che non si usa più è sempre una  
buona idea! Ottieni 150 € e aggiungi un acquisto  
di **fióra** sul tabellone.

Selling things you don't use is always a good  
idea! Get 150 € and add a purchase  
for **fióra** on the board.

Inverno molto rigido: bollette salatissime!  
Paga 300 € e aggiungi un acquisto  
di **Costanza** sul tabellone.

Harsh winter, hefty bill!  
Pay 300 € and add a purchase  
for **Costanza** on the board.

Ops! Si è rotta una lente degli occhiali  
di **Costanza**. Paga 100 € e aggiungi un acquisto  
di **Costanza** sul tabellone.

Oops! **Costanza's** eyeglass lens is broken!  
Pay 100 € and  
add a purchase for **Costanza** on the board.

"Ehm, ma questo modellino di aereo era in offerta!"  
Paga 150 € e aggiungi un acquisto  
di **Felice** sul tabellone.

"Um, but this airplane model was on sale!"  
Pay 150 € and add a purchase for  
**Felice** on the board.



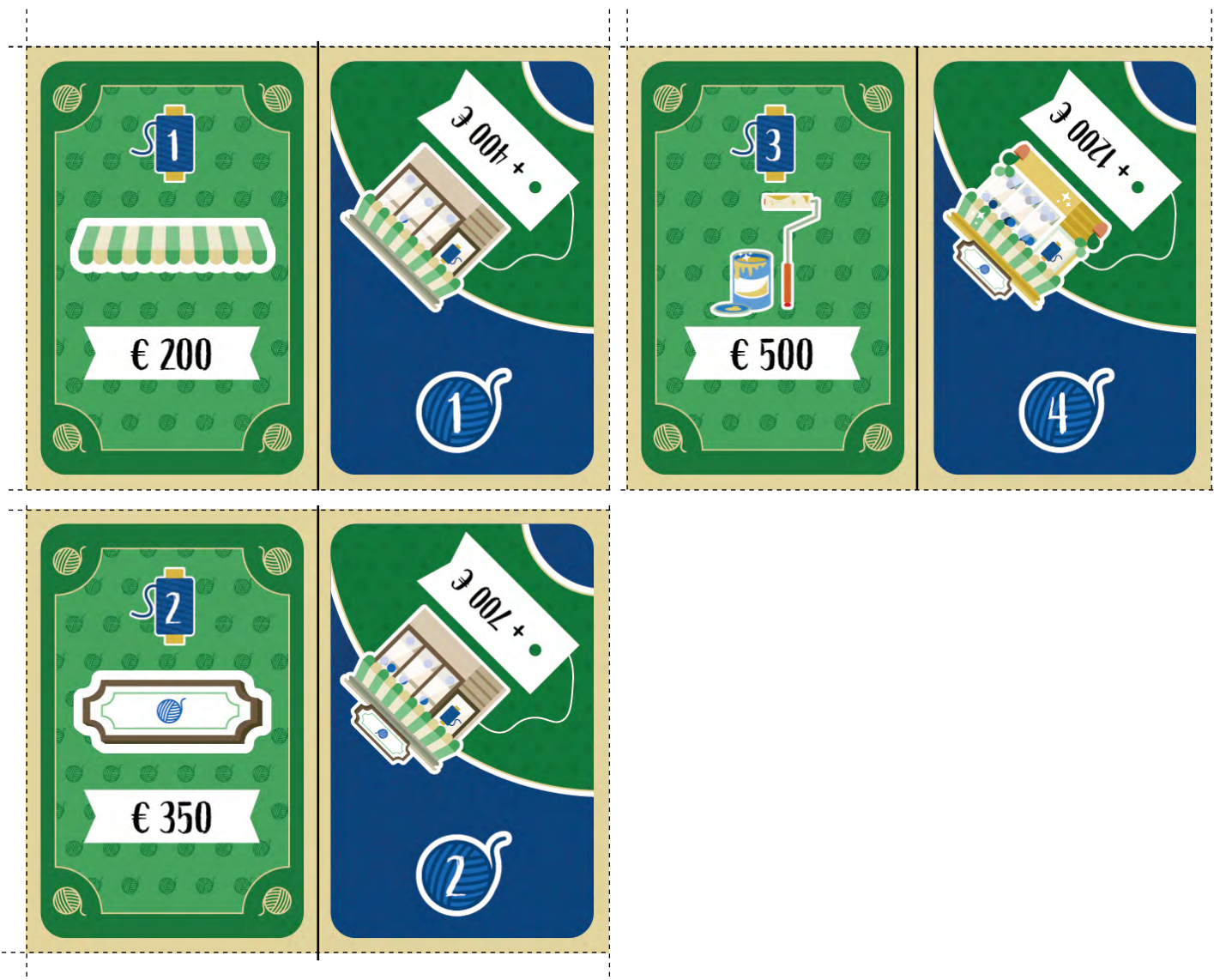
# Carte Fire

Incolla il foglio su un cartoncino blu scuro, o su un cartoncino bianco che colorerai di blu scuro, e ritaglia le carte.



## Carte Negozio

Ritaglia le carte lungo i bordi tratteggiati e piega lungo le linee continue per ottenere 3 carte che abbiano fronte e retro. All'interno applica della colla.





## Banconote

Ritaglia lungo i bordi tratteggiati. Se vuoi, puoi evitare di stampare le banconote, tenendo il conto delle entrate e delle uscite del Conto Familiare su un foglio, aiutandoti con una calcolatrice.











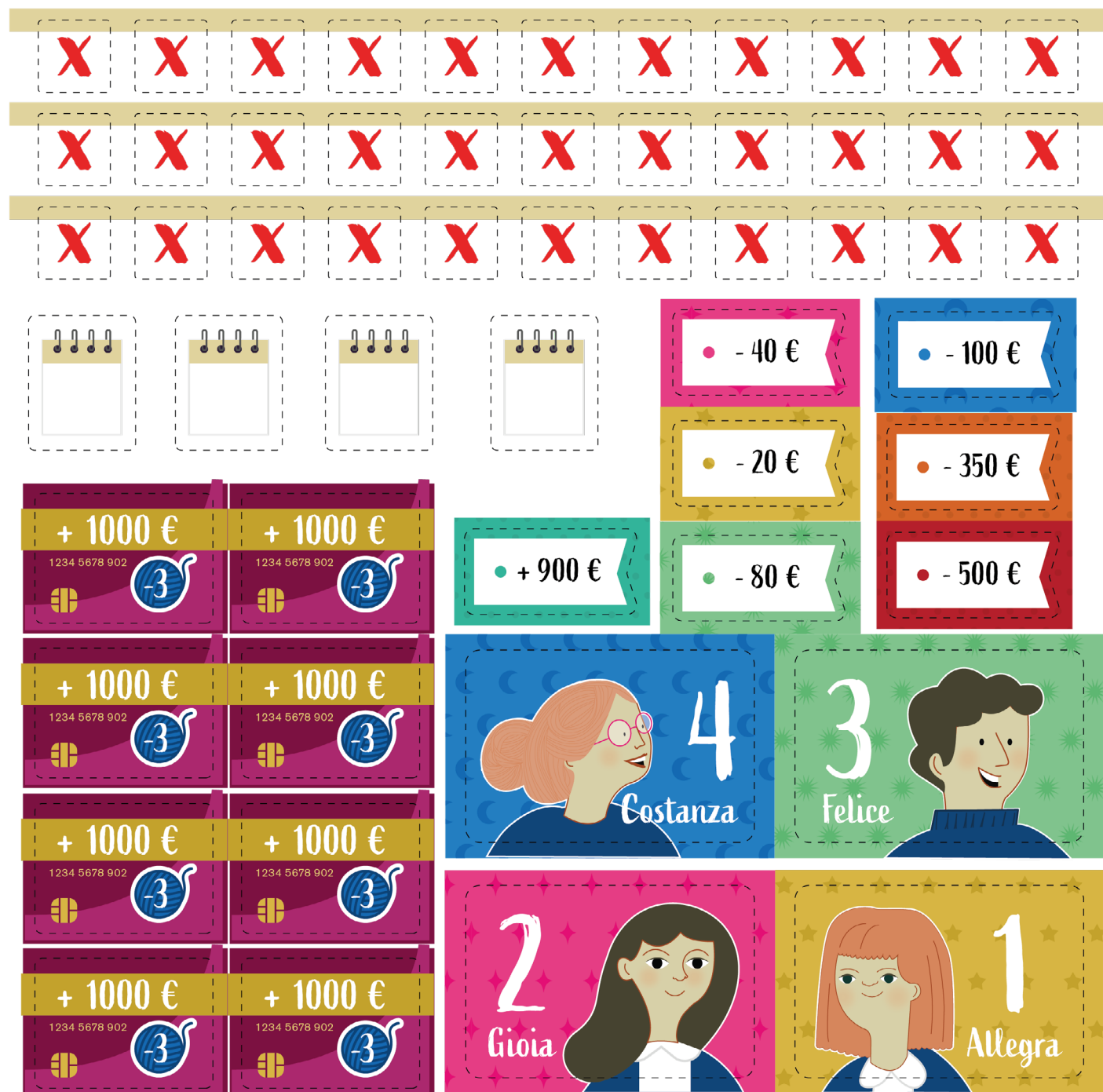




## Segnalini

Incolla il foglio su un cartoncino spesso, ad esempio quello delle scatole dei cereali, e ritaglia i singoli segnalini.

Conservali in una bustina per non perderli.

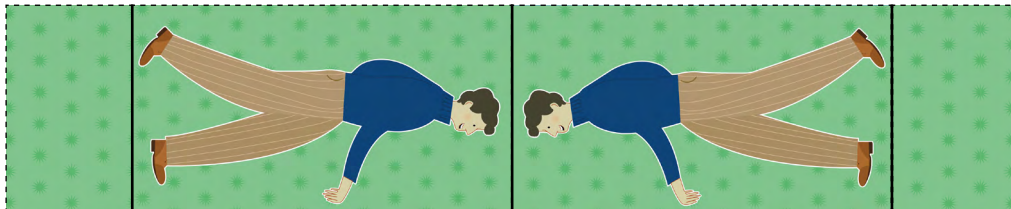
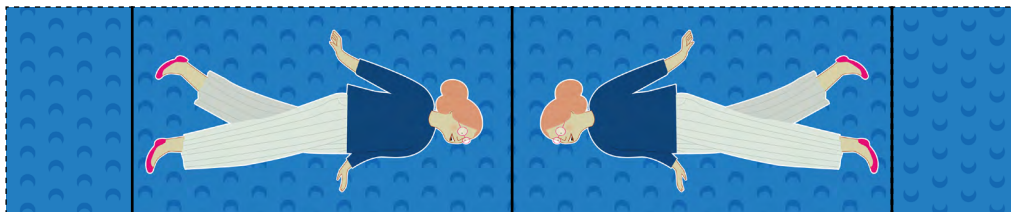
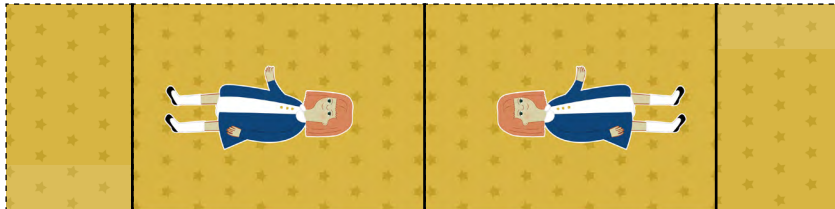
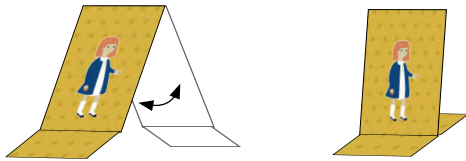




## Pedine

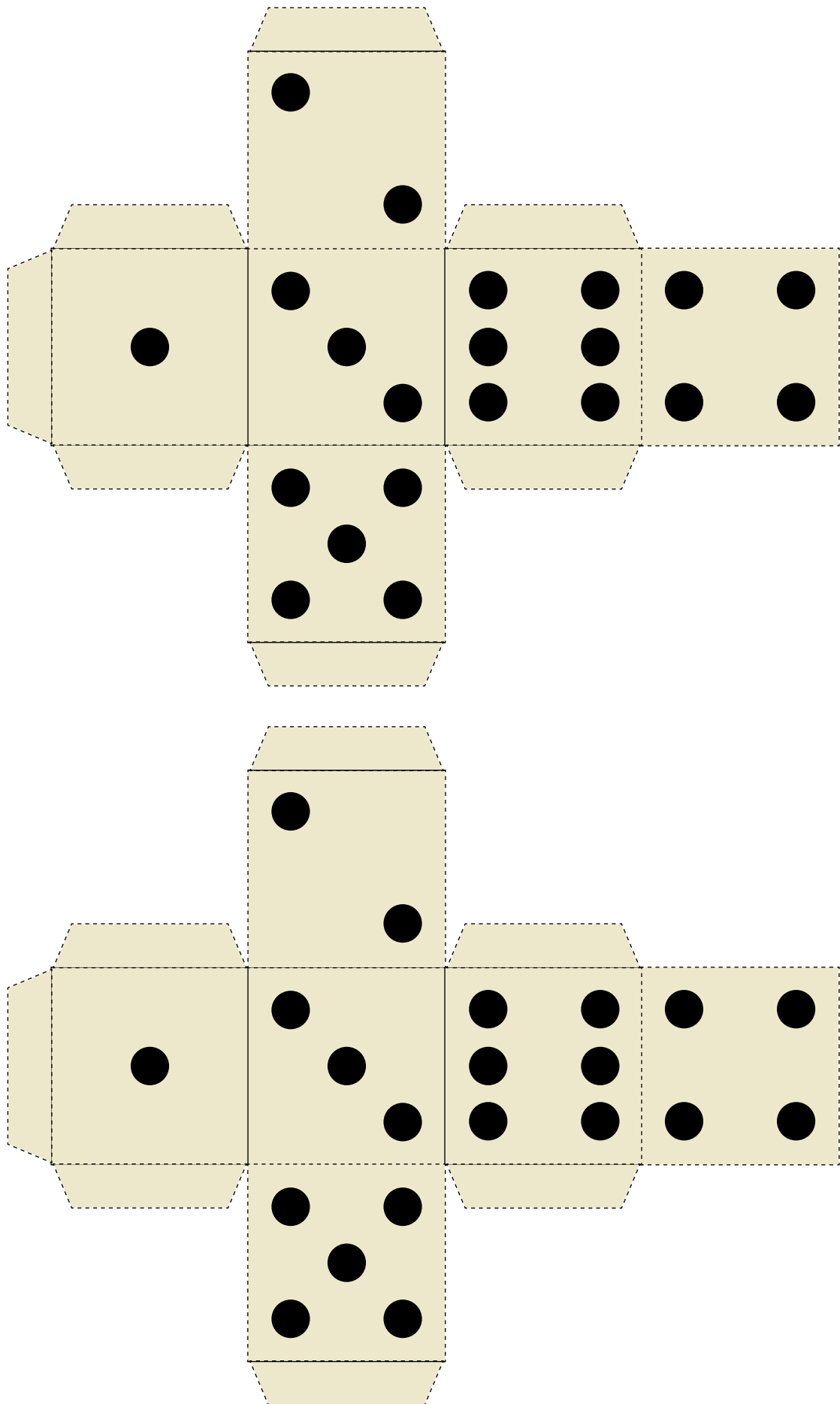
Ritaglia le pedine seguendo la linea tratteggiata, poi esegui le pieghe seguendo le linee continue. Incolla tra di loro i retri dei rettangoli con i personaggi rappresentati, come indicato nello schema a destra.

In alternativa puoi usare pedine di un altro gioco che hai già, o piccoli oggetti dei colori corrispondenti ai personaggi.



## Dadi

Ritaglia i dadi seguendo la linea tratteggiata, poi esegui le pieghe seguendo le linee continue. Incolla i lembi in modo da formare un cubo. In alternativa puoi usare due dadi da gioco classici.





# IL GOMITOLO DI Solevento

Durata partita: 30 minuti circa | Dagli 8 anni in su | Per 1 - 4 giocatori

Aiutate la famiglia Piccioli, abitanti della città di Solevento, a gestire al meglio i propri soldi. Migliorate il negozio di gomitoli di Felice, tenete sotto controllo le spese e chiedete prestiti in maniera responsabile... E se i conti non tornano, chiedete l'aiuto degli esperti Fire!

## Preparazione

- 1) Ponete il **tabellone** al centro del tavolo.
- 2) Ponete le pedine **Allegra**, **Gioia**, **Felice** e **Costanza** lungo il percorso esterno del tabellone, sulle **caselle Acquisto** con la rispettiva immagine.
- 3) Distribuite ai giocatori **tutte** le tessere **Personaggio** in senso orario, dalla tessera 1 alla 4. Ogni giocatore tiene le tessere così ricevute di fronte a sé. In caso di partita in 2 o 3 giocatori, alcuni giocatori avranno 2 tessere **Personaggio**. Nelle partite in solitario, il giocatore avrà tutte le tessere di fronte a sé.
- 4) Mescolate le carte di ciascun **mazzo Acquisto**

- (**Allegra**, **Gioia**, **Felice** e **Costanza**). Ponete i mazzi sugli spazi rappresentati sul tabellone. Da ogni mazzo, prendete la carta in cima ed esponetela sul primo **slot** disponibile a fianco, sulla rispettiva **riga Acquisti**.
- 5) Mescolate i **mazzi Evento** e **Fire** e poneteli accanto al tabellone.
- 6) Prendete le 3 **carte Negozio** e formate un mazzetto impilando le carte con il lato verde verso l'alto, in progressione, in modo che la carta con il valore 1 sull'icona del rochetto sia in cima. Disponete questo mazzetto accanto al tabellone.

- 7) Separate i vari segnalini per tipo e poneteli accanto al tabellone.
- 8) Prelevate dalle banconote a disposizione un totale di 4000 €. Questo sarà il vostro **Conto Familiare**, comune a tutti i giocatori: mettete queste banconote a fianco del tabellone.
- 9) Le restanti banconote vengono poste più distanti, a formare la **riserva di denaro**.
- 10) Il giocatore che possiede la tessera di **Allegra** prende i **due dadi**.



32 carte Acquisto (8 per personaggio)



10 carte Evento

10 carte Fire

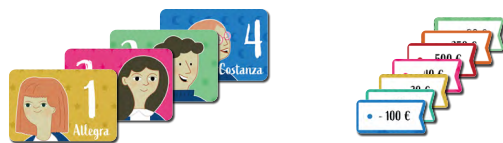
Banconote (70 X 4)



3 carte Negozio

33 Segnalini Rata Pagata

2 dadi



4 tessere Personaggio

7 Segnalini Modifica Importo



Se si gioca in 3, un giocatore controlla sia Allegra che Costanza.



4 pedine



8 tessere Prestito



4 Segnalini Rata aggiuntiva

## Il gioco

Il Gomitolo di Solevento è un **gioco collaborativo a turni**. L'ordine di turno è determinato dal numero sulle tessere **Personaggio**: il primo turno è di **Allegra**, poi **Gioia**, poi **Felice**, poi **Costanza**, poi di nuovo **Allegra** e così via. I giocatori si impegnano per raggiungere lo scopo comune di accumulare il maggior numero di **Punti Gomitolo**, che rappresentano la capacità della famiglia, di gestire in maniera responsabile i propri soldi. I **Punti Gomitolo** si ottengono pagando tutte le rate degli **Acquisti**, migliorando il **Negozi** e

tenendo qualche soldo da parte. A ogni turno un **Personaggio** verrà mosso sul tabellone e si applicheranno gli effetti della **casella** su cui arriva: può essere il pagamento o la ricezione di denaro, il pagamento delle rate degli **Acquisti** da saldare, l'aggiunta di nuovi **Acquisti** o l'acquisto di migliorie per il **Negozi**. **IMPORTANTE**: ogni volta che nelle regole si dice che un giocatore deve pagare o incassare denaro, si intende sempre dal **Conto Familiare**: i giocatori non hanno riserve di denaro proprie.



Ordine di turno



Punto Gomitolo di valore 1

## Il turno

Il giocatore che possiede la tessera del personaggio di turno tira i due dadi e, in ordine:

- 1) Se esce **lo stesso valore con entrambi i dadi**, pesca una carta **Evento** in cima al mazzo, segue le istruzioni indicate e la ripone sotto il mazzo.
- 2) **Muove** la pedina del personaggio di turno lungo le caselle del percorso in **senso orario**, scegliendo se avanzare del numero indicato da **uno dei due dadi** o dalla **somma** di entrambi.
- 3) Se la pedina attraversa o termina il movimento su una **casella angolare** (Negozio, Banca, Scuola, Casa), il giocatore paga (cioè rimette nella riserva di denaro) o riceve (cioè preleva dalla riserva di denaro) quanto indicato sulla casella, al netto di eventuali modifiche indicate su segnalini o migliori presenti su di essa.
- 4) Se termina su una casella fra quelle descritte nel paragrafo **"Le caselle"**, svolge l'azione specifica indicata.

A questo punto il turno passa al giocatore che possiede la tessera del personaggio successivo.



Banca (Mutuo)



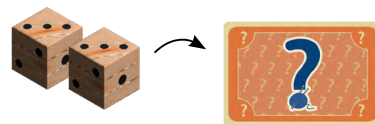
Scuola (Stipendio)



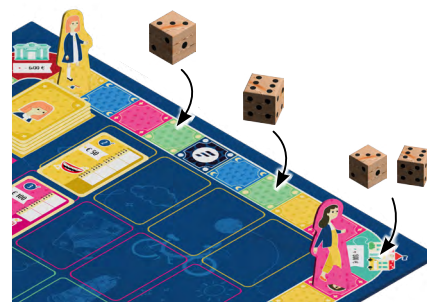
Negozio (Entrate)



Casa (Spese)



*Se esce doppio con i dadi, pesca una carta evento.*



*Il giocatore che controlla Allegra ottiene 3 e 6 con i dadi. Può quindi muovere di 3 caselle, 6 caselle o 9 caselle (6 + 3).*

## Le caselle

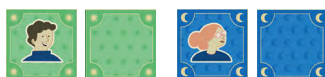
### Acquisto

Le caselle Acquisto riguardano gli Acquisti che tutti i giocatori devono saldare, presenti al centro del tabellone accanto ai mazzi Acquisto. Gli Acquisti sono disposti lungo 4 righe formate da 4 slot. Ogni slot può contenere solo una carta Acquisto. Le carte Acquisto presenti su questi slot indicano il valore in Punti Gomitolo se l'acquisto viene totalmente saldato, l'importo della singola rata e il numero di rate da pagare per saldare l'acquisto (gli spazi Rata).



Allegra

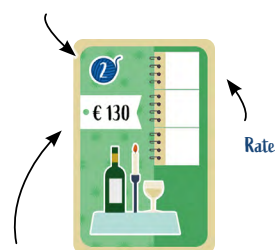
Gioia



Felice

Costanza

Valore in Punti Gomitolo



Importo della singola rata

*Struttura di una carta Acquisto*

Se la pedina raggiunge

**una casella Acquisto di colore diverso,**

il giocatore deve:

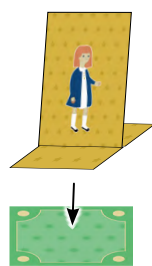
- 1) Pagare una rata **per ciascuna carta Acquisto** esposta sulla riga del colore corrispondente.
- 2) Mettere un segnalino **Rata pagata** sul primo spazio Rata vuoto di ogni singola carta della riga.

Se la pedina raggiunge

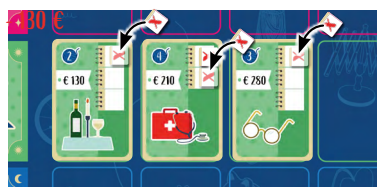
**una casella Acquisto di colore uguale,**

il giocatore deve:

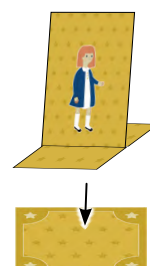
- 1) Pescare una carta Acquisto dal mazzo Acquisto del personaggio di turno e metterla sul primo slot disponibile della riga corrispondente.
- 2) Mettere un segnalino **Rata pagata** sul primo spazio Rata vuoto di una carta Acquisto a scelta della riga corrispondente, senza dover pagare nulla.



$$-210 \text{ €} - 280 \text{ €} = -620 \text{ €}$$



*Esempio: Allegra si ferma su una casella Acquisto di Felice. Il giocatore paga una rata per ciascuna carta Acquisto esposta sulla riga di Felice. Poi pone un segnalino Rata pagata su ogni carta Acquisto.*



*Esempio: Allegra si ferma su una sua casella. Il giocatore aggiunge una carta Acquisto alla riga di Allegra, poi pone un segnalino Rata pagata su una carta Acquisto a scelta.*

Alla fine dell'azione, il giocatore di turno prende tutte le carte Acquisto che hanno gli spazi Rata completamente occupati, rimette tutti i segnalini nei rispettivi mucchi e aggiunge le carte a un mazzo di Acquisti completati, da porre accanto al tabellone. Questi acquisti varranno Punti Gomitolo alla fine della partita.

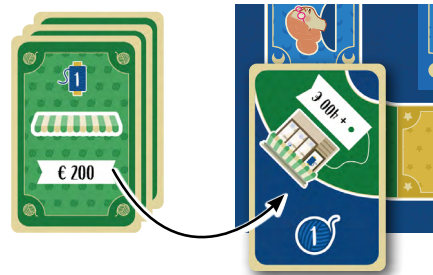
Se tutti gli slot di una riga risultano così vuoti, il giocatore deve prendere una carta dal mazzo corrispondente e metterla nel primo slot.

Attenzione: se è necessario aggiungere una carta Acquisto su una riga ma tutti gli slot sono occupati, il giocatore di turno deve pagare **subito** tutte le rate della carta Acquisto appena pescata. La carta va messa sotto il mazzo Acquisto. È quindi importante non riempire le righe con troppi acquisti da saldare.



### Migliora Negozio:

Il giocatore deve pagare la cifra riportata sulla carta **Negozio** in cima al mazzo. Successivamente, pone la carta, girata, sopra la casella Negozio a sostituire l'immagine rappresentata sotto. Se sono state acquistate tutte le migliori, non accade nulla.



### Fire:

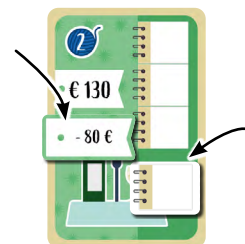
Il giocatore deve pescare una carta dal mazzo **Fire**, seguire le istruzioni indicate e riporla sotto il mazzo.

Alcune carte richiedono di utilizzare dei segnalini con un valore numerico: sono i segnalini Modifica Importo, che servono all'occorrenza per modificare i valori delle caselle angolari sui tabelloni o per rimodulare le rate delle carte Acquisto.

**Importante:** le carte Fire sono sempre positive!



Attenzione: se i soldi non sono sufficienti per affrontare un pagamento richiesto, il giocatore di turno prende un segnalino **Prestito** e lo pone vicino al mazzo degli acquisti completati, poi prende 1000 € dalla banca da aggiungere al Conto Familiare. Questo Prestito varrà Punti Gomitolto negativi alla fine della partita.



*Dove si pongono i segnalini Modifica Importo e Rata Aggiuntiva.*

## Fine partita

Se un personaggio ha raggiunto o superato la casella da cui è partito si continua il gioco fino al turno di Costanza.

A questo punto la partita è finita!

I giocatori sommano:

- I Punti Gomitolto indicati sugli acquisti completati;
- I Punti Gomitolto presenti sull'ultima migliorata acquistata per il negozio;
- 1 Punto Gomitolto per ogni 500 € rimasti nel Conto Familiare.

Al risultato ottenuto, i giocatori sottraggono:

- 3 Punti Gomitolto per ogni prestito accumulato.

A questo punto, i giocatori misureranno il proprio risultato, in base ai Punti gomitolto ottenuti:

**20 Punti Gomitolto o meno:** La situazione delle finanze familiari è un po' traballante, avete una gestione da rivedere! Visto che dovete ancora migliorare, per la prossima partita aumentate il Conto Familiare di partenza di 500 €.

**21 - 35 Punti Gomitolto:** Non male! Avete gestito abbastanza bene i vostri soldi, ma potete fare di meglio.

Sbagliando si impara, ma voi lo state facendo velocemente.

**36 Punti Gomitolto o più:** Complimenti! Sapete gestire in maniera responsabile le vostre risorse finanziarie! Per una partita più sfidante, provate ad abbassare il Conto Familiare di partenza di 500 €.

Inquadra questo QR-Code per una guida intuitiva e passo-passo del gioco!

