1971-2021
ENPACL

PROTEGO!

Il gioco

Protego è il gioco che ti insegna l'importanza e la centralità di una **corretta cultura della previdenza**. Avanzando di casella in casella sul tabellone, scoprirai come attivare per tempo un giusto piano pensionistico sia fondamentale per concludere serenamente il percorso che prende il via nel periodo dell'infanzia e dell'adolescenza, continua con lo studio e la formazione e si completa al momento di ritirarsi dal lavoro. E sono proprio queste le quattro aree di gioco che troverai rappresentate sulla plancia! Con le sue **100 caselle**, il piano di gioco rappresenta questo percorso lungo e non sempre semplice. Protego ti aiuterà a comprenderlo meglio e a destreggiarti tra le insidie, stimolandoti a porti domande e interrogativi sulle azioni che è più giusto intraprendere in ogni occasione.

Protego è un gioco **cooperativo**: questo significa che si vince o si perde tutti assieme! Dovrai infatti impegnarti anche tu per far avanzare il più possibile la pedina più arretrata tra quelle dei giocatori che prendono parte alla sfida.

In ogni partita, Protego ti insegnerà:

- a scegliere quali mosse e azioni mettere in atto per **raggiungere l'obiettivo**;
- ad **accantonare le risorse** che ti permetteranno di continuare a giocare;
- a **dare valore all'istruzione**, che ti consente di aumentare le risorse a tua disposizione;
- a **migliorarti** mettendo in atto strategie che aumentino il tuo punteggio e quello della tua squadra.

Cosa aspetti? Apri la plancia e inizia a GIOCARE!

Protego: un gioco di Leo Colovini per ENPACL

Protego è il gioco in scatola con cui ENPACL, l'Ente Nazionale Previdenza e Assistenza dei Consulenti del Lavoro, festeggia i suoi primi **50 anni di attività**: l'Ente è stato infatti fondato nel 1971. ENPACL fornisce assistenza a più di **25.000** persone iscritte all'ordine dei Consulenti del Lavoro attraverso un'ampia gamma di attività finalizzate alla gestione e all'erogazione della previdenza e dell'assistenza, oltre che di solidarietà e mutua assistenza. Tra i suoi obiettivi, ENPACL individua anche le attività volte a diffondere la cultura previdenziale, le azioni mirate ad aumentare la visibilità delle prestazioni erogate e l'incentivazione dello sviluppo della professione del Consulente del Lavoro.

Il contenuto

72 gettoni **risorsa**:
- **44 verdi** numerati da 1 a 12
- **16 gialli** numerati da 1 a 4
- **12 rossi** numerati da 5 a 10

Nei gettoni verdi e gialli il valore è stampato su ambo i lati, su quelli rossi solo su un lato *(sull'altro il simbolo dello studio)*

Un tavoliere che rappresenta il **percorso della vita**. È suddiviso in 4 settori:

Verde che rappresenta l'infanzia e l'adolescenza
Rosso che rappresenta la fase dello studio e della formazione
Giallo che rappresenta la vita lavorativa
Blu che rappresenta la pensione

In alto a destra ogni casella indica il suo numero progressivo (da 1 a 100), mentre in centro riporta il suo costo oppure il logo ENPACL
In alto a destra del tavoliere c'è il **risparmio previdenziale**.

2 dadi

4 pedine che rappresentano i giocatori

1 sacchetto di tela

Preparazione

Aprire il tavoliere al centro del tavolo.
Distribuire a ciascun giocatore i gettoni risorsa verdi il cui valore complessivo sia 10 se si gioca in quattro, 11 se si gioca in tre, 12 se si gioca in due.
Importante: nel corso del gioco i giocatori non possono scambiarsi risorse, possono solo, in determinate condizioni, accantonarle nel risparmio previdenziale.
Posizionare le pedine dei giocatori sulla casella VIA!
Mettere tutti i gettoni risorsa gialli nel sacchetto, girare quelli rossi sul dorso, mescolarli e lasciarli sul tavolo assieme ai verdi che non sono stati distribuiti.
Decidere chi inizia.

Svolgimento

Si gioca a turno in senso orario. Il giocatore di turno lancia due dadi e muove la propria pedina in avanti di un numero corrispondente di passi.

- **La pedina raggiunge una casella con il simbolo della moneta:** il giocatore deve pagare un gettone di valore pari a quanto indicato nella casella stessa (da 1 a 12). Il pagamento va effettuato piazzando il gettone di corrispondente valore in una casella libera qualsiasi, dove si preferisce, ma limitatamente al settore in cui ci si trova o a quello precedente o successivo. Per esempio, se ci si trova nel settore rosso è consentito piazzare il gettone in una casella verde, rossa o gialla, ma non blu.

ESEMPIO 1: la pedina è giunta su una casella di valore 3, casella 9, il giocatore deve quindi piazzare un gettone di valore 3, preso dalla propria riserva, su una casella libera dei settori verde o rosso. Decide di piazzarlo sulla casella 12. Così facendo, infatti, se qualcuno in futuro dovesse capitare su quella casella, risparmierebbe di pagare ben 2 risorse. Inoltre avrebbe modo di proseguire la sua corsa fino alla casella 15, senza dover pagare nulla e potendo scegliere di accantonare alla previdenza, in quanto il gettone risorsa posizionato sul tavoliere permette di proseguire di tanti passi quanto vale il gettone stesso.

- **La pedina raggiunge una casella con il logo ENPACL**: non si è costretti a pagare nulla, ma si può scegliere, se si vuole, di accantonare nel risparmio previdenziale (in alto a destra) il valore che si preferisce, utilizzando i gettoni della propria riserva, con un limite massimo accantonabile che dipende dal settore in cui ci si trova:
  - nel settore verde si può accantonare un massimo di 4 risorse;
  - nel settore rosso un massimo di 6;
  - nel settore giallo un massimo di 8;
  - nel settore blu si può accantonare quello che si desidera.

I giocatori non possono prestare o regalare gettoni ai compagni di gioco, solo il risparmio previdenziale rappresenta i fondi che sono stati accantonati per il bene comune.

ESEMPIO 2: il giocatore lancia i dadi e ottiene un 10. La pedina si muove dunque in avanti di 10 passi, dalla casella 5 alla casella 15 in cui c'è il logo ENPACL. Essendo nel settore rosso, il giocatore potrebbe accantonare fino a 6 monete nel risparmio previdenziale, ma decide di accantonarne soltanto 3.

- La casella di arrivo deve essere libera sia da altre pedine che da gettoni, altrimenti il movimento deve proseguire:
  - se la casella è occupata **da un gettone risorsa, posizionato in precedenza da un giocatore qualsiasi**, si prosegue di tanti passi quanto vale il gettone;
  - se la casella è **occupata da un'altra pedina, il movimento deve proseguire di tanti passi quanti erano quelli usati per raggiungere la casella stessa.**

  Il movimento si conclude solo quando si raggiunge una casella libera, quindi è possibile "rimbalzare" sopra gettoni o pedine anche più volte nel corso dello stesso movimento.

ESEMPIO 3: il giocatore lancia i dadi e ottiene un 7. La pedina si muove dunque in avanti di 7 passi, dalla casella 25 alla casella 33. Il movimento si conclude su una casella occupata da un gettone di valore 3, quindi il giocatore prosegue la sua corsa di altri 3 passi, raggiungendo la casella 36. Qui si trova un'altra pedina, quindi prosegue nuovamente di 3 passi e si ferma infine sulla casella 39 che è libera.

Se un giocatore malauguratamente non avesse nella propria riserva il valore che deve pagare, dovrà piazzare ciò che possiede su una casella del tavoliere, e pagare poi la differenza attingendo il valore dal risparmio previdenziale. Se il risparmio previdenziale non contiene sufficienti fondi il gioco è finito.

ESEMPIO 4: il giocatore ha concluso il suo movimento in una casella libera di valore 4, ma ha soltanto 3 in riserva. Piazza quindi un gettone da 3 dove desidera e prende un gettone da 1 dal risparmio previdenziale. Per fortuna qualcuno aveva accantonato delle somme nel risparmio previdenziale, altrimenti il gioco sarebbe terminato con questa mossa.

In qualsiasi momento i giocatori possono "cambiare" i loro gettoni riserva con gettoni di pari valore complessivo presi dai gettoni verdi che non sono stati distribuiti. Si possono utilizzare a questo scopo anche i gettoni sul tavoliere, ormai sorpassati da tutte le pedine, che possono essere quindi rimossi. Anche i gettoni rossi, rimasti, possono essere utilizzati a questo scopo, se tutti i giocatori hanno sorpassato il settore rosso del tavoliere. Se non ci sono gettoni disponibili del valore che bisogna pagare, si possono mettere nella casella prescelta anche più gettoni la cui somma corrisponda al valore (per esempio un gettone da 3 e uno da 4 per pagare 7).

Progettazione gioco:
Leo Colovini
Elaborazione grafica:
Hub Editoriale

Hub editoriale
studiogiochi

Le aree del percorso

Il percorso è suddiviso in 4 settori, due dei quali danno diritto ad un bonus ogni volta che la pedina termina il suo movimento in quel settore:

- **Verde: Questo settore rappresenta l'infanzia e l'adolescenza.** Se una pedina conclude il suo movimento su una casella verde (moneta), il giocatore deve pagare quanto indicato, se conclude il suo movimento su una casella verde (ENPACL) può accantonare quanto preferisce nel limite massimo previsto per il settore.
- **Rosso: Questo settore rappresenta la fase dello studio e della formazione, quando si pongono le basi per il proprio futuro.** Se una pedina conclude il suo movimento su una casella rossa (moneta o ENPACL), il giocatore, dopo aver pagato quanto previsto o accantonato quanto voluto, può pescare casualmente un gettone rosso e aggiungerlo al sacchetto, aumentando così il valore medio dei gettoni contenuti nel sacchetto stesso.
- **Giallo: Questo settore rappresenta la fase della vita lavorativa.** Se una pedina conclude il suo movimento su di una casella gialla (moneta o ENPACL), il giocatore pesca casualmente un gettone dal sacchetto (che rappresenta il suo stipendio) e lo aggiunge alla propria riserva. Lo stipendio può essere utilizzato, anche subito, per pagare quanto dovuto in base alla casella in cui si è arrivati, o accantonare somme nella previdenza, se la casella è una casella ENPACL. Il sacchetto contiene inizialmente gettoni gialli di valore da 1 a 4, ai quali si aggiungono gli eventuali gettoni rossi conferiti grazie allo studio, quindi più volte ci si è soffermati nel settore rosso del tavoliere, più probabile è pescare un gettone rosso di valore maggiore (a rappresentare il fatto che studiando è possibile aspirare a stipendi più importanti). Nel raro caso in cui il sacchetto fosse vuoto, non si potrà più attingere al proprio stipendio (significa che si è perso il lavoro) e si potrà soltanto contare sui propri risparmi e sulla previdenza.
- **Blu: Questo settore rappresenta la pensione.** Quando un giocatore raggiunge il settore blu non ha più la possibilità di pescare dal sacchetto e può contare soltanto sulle somme accantonate nella casella previdenza. Il valore delle caselle moneta diventa inoltre mediamente sempre più elevato man mano che si procede ed è sempre più difficile conservare risparmi o addirittura accantonare ulteriori somme. Tuttavia, se nel corso del gioco siamo stati lungimiranti, dovremmo avere accantonato una buona somma nel risparmio previdenziale: grazie a questa somma potremo continuare ad avanzare anche quando avremo finito i nostri risparmi. Le somme accantonate nel risparmio previdenziale possono essere utilizzate da qualunque giocatore ogni volta che questi si trovi a pagare una somma che non possiede, indipendentemente dal suo posizionamento. Ma attenzione: le somme ritirate dalla previdenza non possono però essere piazzate sulle caselle del tavoliere, come si fa con i propri risparmi, ma vanno definitivamente scartate.

Esempio 5: il giocatore finisce il suo movimento nella casella 83 e deve pagare dunque un gettone da 5, ma possiede soltanto un gettone da 3. Piazzerà quindi il suo gettone dove preferisce e dovrà scartarne uno da 2 dalla casella previdenza.

Quando il giocatore di turno deve pagare una somma che non possiede e non ci sono più fondi sufficienti nel risparmio previdenziale il gioco è finito (a prescindere dalla quantità di risorse ancora disponibili agli altri giocatori).
La casella in cui si trova la pedina più arretrata corrisponde al punteggio della partita.
Il gioco si considera vinto se il punteggio della partita è almeno 65.
Nel raro caso in cui una pedina dovesse raggiungere o oltrepassare la fine del percorso, la pedina si ferma nella casella numero 100 e il giocatore versa nella casella previdenza gli eventuali risparmi ancora disponibili. Da quel momento in poi, fino alla fine del gioco, quel giocatore non deve né pagare, né lanciare nuovamente i dadi. La partita prosegue con gli altri giocatori fintanto che sono in grado di pagare quanto dovuto al termine del proprio turno e il punteggio della partita verrà stabilito, come sempre, dalla posizione dell'ultima pedina sul tavoliere.