

**QUESTO E' IL  
REGOLAMENTO**

# REGOLAMENTO

**GIOCATORI:** 2, 3, 4.

**ETA':** da 8 anni in su.

**DIFFICOLTA':** media/facile.

## SCOPO DEL GIOCO:

Vesti i panni da studente scegliendo il tuo corso di studi in base alle tue attitudini e passioni; tieni conto del tipo di famiglia che hai alle spalle da cui dipende la tua disponibilità economica ed i tipi di lavori che farai; tieni sotto controllo le tue materie preferite e quelle che ti mettono in difficoltà per poterle affrontare al meglio quando cominci a studiarle; attenzione alle varie vicissitudini della vita che capiteranno nel tuo percorso di studi e cerca di affrontarle al meglio con un unico scopo, cioè, prima di chiunque:

***finire tutti gli esami necessari per ottenere una cospicua borsa di studio!***

## COMPONENTI DI GIOCO:

- A)** 1 mazzo di carte da gioco "THE STUDENT";
- B)** 1 mazzo di carte da gioco "FAMIGLIA";
- C)** 4 mazzi di carte da gioco "ESAMI";
- D)** 8 schede "Personaggio-Facoltà" o "pers/facoltà";
- E)** 30 gettoni;
- F)** 20 stelle.



## COME INIZIARE:

Ogni giocatore sceglie il suo percorso di studi tra quelli a disposizione (ARCHITETTURA, MEDICINA, ECONOMIA, LINGUE) prendendo le due schede personaggio/facoltà (pers/facoltà) del percorso di studi scelto ed il relativo mazzo di carte ESAMI. Quindi sceglie una delle due schede pers/facoltà riponendo l'altra nella confezione del gioco (non verrà più utilizzata nel gioco). Poi posiziona la scheda pers/facoltà scelta ed il proprio mazzo di esami (mischiato e coperto) di fronte a sé prendendo anche cinque STELLE dalla confezione che posizionerà superiormente alla propria scheda pers/facoltà. Prende infine le prime due carte (superiori) dal proprio mazzo di esami e le posiziona scoperte di fianco alla propria scheda pers/facoltà (sono i primi due esami da preparare).



Successivamente viene deciso chi è il mazziere (senza litigare!) il quale mischia, coperto, il mazzo di carte FAMIGLIA e ne distribuisce una per ogni giocatore (le restanti carte FAMIGLIA possono essere riposte nella confezione, non verranno più utilizzate nel gioco). Ogni giocatore posiziona la propria carta FAMIGLIA, scoperta, sulla casella famiglia della scheda pers/facoltà. Il mazziere quindi mischia il mazzo di carte THE STUDENT dando quattro carte per ogni giocatore e crea, di fianco allo stesso mazzo,

una fornitura di gettoni mettendone a disposizione un numero pari a sette (7) per il numero di giocatori (quindi 14 se si gioca in 2; 21 se si gioca in 3; 28 se si gioca in 4).



Ora ogni giocatore prenderà, da tale fornitura, un numero di gettoni in base a quello indicato sulla propria scheda dalla carta FAMIGLIA (esempio: +4 indica quattro gettoni a disposizione dalla famiglia) e li posizionerà sulla propria scheda pers/facoltà.



Si è ora pronti per iniziare "THE STUDENT"

# SVOLGIMENTO E REGOLE:

Inizia il turno il mazziere e poi si prosegue in senso orario.

Ogni giocatore ha in mano quattro carte.

Il giocatore di turno pesca una carta dal mazzo THE STUDENT (non quelle scartate) e fa il suo gioco cioè una delle seguenti mosse:

**A)** scarta una carta e passa il turno al giocatore successivo;

**B)** gioca una carta **studio/preparazione** su uno dei suoi due esami da preparare e passa il turno al giocatore successivo;

**C)** gioca una carta **disturbo/evento** su un qualsiasi giocatore avversario e passa il turno al giocatore successivo;

**D)** gioca una carta **guadagno** per ottenere gettoni e passa il turno al giocatore successivo;

**E)** gioca una carta **quadrifoglio** per eliminare da un proprio esame una carta disturbo/evento oppure per scambiarla con due gettoni e passa il turno al giocatore successivo.

All'inizio del proprio turno, prima di pescare la carta dal mazzo THE STUDENT, il giocatore di turno può giocare, scartandola definitivamente, una delle sue cinque **STELLE**; questa permette al giocatore di ricevere dalla propria famiglia il numero di gettoni indicato sulla propria carta FAMIGLIA. Finite le cinque stelle non si ha più la possibilità di aiuto (gettoni ricevuti) dalla propria famiglia.

Dal proprio mazzo di carte ESAMI può essere pescata una carta **PREMIO 3 GETTONI** che va messa da parte in prossimità della scheda pers/facoltà (occorre poi ripescare un'altra carta ESAMI); questa può essere usata in un qualsiasi proprio turno sempre prima di pescare la carta dal mazzo THE STUDENT ed appena giocata va definitivamente tolta dal gioco; non può più essere usata.

***Ogni giocatore può avere un massimo di sette (7) gettoni disponibili (accumulabili) sulla propria scheda.***

Sulla propria carta **FAMIGLIA** sono indicate le carte **guadagno** che si possono usare durante il gioco.

Non si possono usare quindi le carte guadagno indicate in rosso su tale carta.

## COME PREPARARE UN ESAME:

Su ogni carta ESAME è indicato il livello di preparazione richiesta in percentuale (90%, 100%, 110%) in base ai crediti dell'esame. Il giocatore al proprio turno dovrà porre di fianco ad ogni carta esame più carte **studio/preparazione** (una per turno) in modo da raggiungere la percentuale di preparazione richiesta dallo stesso esame, sommando i punti preparazione indicati su ogni carta **studio/preparazione** messa per lo stesso esame. Sulla propria scheda **pers/facoltà** sono anche indicati gli esami per i quali si è portati (che aggiungono un bonus iniziale alla preparazione di quell'esame) e quelli per cui si è negati (che danno una penalità iniziale per l'esame indicato).

L'esame è considerato superato quando si raggiunge o supera la percentuale di preparazione richiesta dalla carta ESAME sommando le percentuali indicate dalle carte **studio/preparazione** messe per lo stesso esame e gli eventuali punti percentuali indicati dalla scheda **pers/facoltà** (bonus o penalità); a questa somma vanno aggiunte, sottraendole, anche le percentuali indicate dalle carte **disturbo/evento** che gli avversari hanno giocato sullo stesso esame.

ESEMPIO:

The diagram shows a player's 'pers/facoltà' sheet for 'ARCHITETTURA' with a 40% bonus. The player has placed 'MATEMATICA' and 'TECNOLOGIA' exam cards. They have also placed 'APPUNTI DELLE LEZIONI' (+10%), 'SEGUI TUTORIAL' (+20%), 'MATERIALE DIDATTICO' (+30%), and 'TROPPA ROBA' (-10%) preparation cards. The total preparation for 'MATEMATICA' is 110% + 10% + 20% + 40% = 200%, and for 'TECNOLOGIA' it is 90% + 30% + 40% = 160%.

nell'esempio abbiamo che l'esame di MATEMATICA richiede 110% di preparazione e tra scheda e carte poste si è raggiunto il 40%, mentre

per l'esame di TECNOLOGIA che richiede il 90% di preparazione si è arrivati al 20% poiché non abbiamo bonus o penalità dalla scheda **pers/facoltà** ma abbiamo un -10% da una carta **disturbo/evento** giocata da un avversario.

Quando un giocatore completa la preparazione di un esame, supera l'esame e quindi scarta tutte le carte poste in tale esame e prende la carta ESAME appena superato posizionandola inferiormente alla scheda **pers/facoltà** a costituire la pila di esami superati. Quindi prende una nuova carta dal proprio mazzo di carte ESAMI da posizionare di fianco alla scheda **pers/facoltà** al posto della carta ESAME appena superato per poter preparare l'esame successivo.

## CHIUSURA DEL GIOCO:

Vince il giocatore che per primo completa (supera) tutti gli esami. Il vincitore guadagna una borsa di studio (virtuale) che è costituita da tutti i gettoni che il mazziniere ha inizialmente messo a disposizione per il gioco.

## MAZZO DI CARTE THE STUDENT:

A turno i giocatori pescano una carta dal mazzo di carte THE STUDENT prendendola superiormente e posizionando di fianco a tale mazzo le carte scartate (impilandole) a costituire la pila degli scarti da cui non si può pescare. Quando tale mazzo di carte si esaurisce perchè sono state pescate tutte le carte, si mischia la pila degli scarti per ricostituire il nuovo mazzo di carte THE STUDENT.

## REGOLA NO CLONI:

Tale regola consiste nel fatto che le carte giocate su un esame non possono essere doppioni, sia per le carte *studio/preparazione* che per le carte *disturbo/evento* come anche per le carte *professore*.

# LE CARTE:

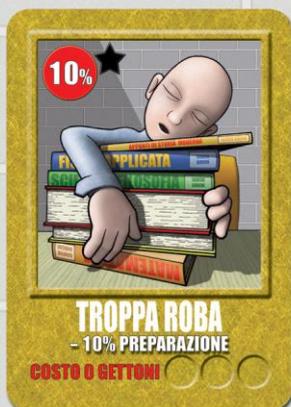
## CARTE STUDIO/PREPARAZIONE:

Sono individuate da un'icona posta in alto a sinistra con un cerchio verde ed una stella gialla. Tali carte possono essere giocate sui propri esami per incrementare il livello di preparazione dell'esame in base al numero percentuale indicato in tale carta. Alcune di queste carte richiedono un pagamento in gettoni per poter essere giocate.



Le carte che hanno un costo di 1, 2, o 3 gettoni, devono essere pagate prendendo il numero di gettoni da queste richiesti tra quelli a disposizione sulla propria scheda **pers/facoltà** e ponendoli di fianco al mazzo di carte THE STUDENT per ricreare o incrementare la fornitura di gettoni posta inizialmente dal mazzier.

## CARTE DISTURBO/EVENTO:



Sono individuate da un'icona posta in alto a sinistra con un cerchio rosso, o al suo posto una scritta STOP, ed una stella nera. Tali carte possono essere giocate su un esame di un qualsiasi giocatore avversario per ridurre il livello di preparazione dello stesso esame in base al numero percentuale indicato in tale carta.

La carta STOP (**TEST DA SUPERARE**) invece blocca la preparazione di un esame fino a quando questa non viene coperta da una carta **TEST FALLITO** o **TEST SUPERATO** oppure non viene eliminata da una carta **QUADRIFOGLIO**. Le carte **disturbo/evento non** richiedono un pagamento in gettoni per poter essere giocate.

## CARTE PROFESSORE:



La carta **PROFESSORE TOSTO**, con icona ellittica rossa e stella nera, può essere giocata all'inizio di un esame di un giocatore avversario o massimo come seconda carta; la carta modifica il livello di preparazione richiesto per l'esame in cui è posta portandolo a 130%. La carta **PROF. BUONA**, con icona ellittica verde e stella gialla, può essere giocata all'inizio di un proprio esame o massimo come seconda carta; questa carta modifica il livello di preparazione richiesto per l'esame in cui è posta portandolo a 70%.



*Le carte PROFESSORE possono essere messe solo all'inizio della preparazione di un esame o massimo come seconda carta, non si possono mettere successivamente.*



Le carte PROFESSORE hanno un costo di due gettoni per poter essere giocate.

**Le carte PROFESSORE non possono essere eliminate tramite la carta QUADRIFOGLIO.**

## CARTE GUADAGNO: +2 +3

Sono individuate da un'icona posta in alto a sinistra con un cerchio giallo. Queste carte possono essere giocate direttamente dalla propria mano scartandole sulla pila degli scarti e prendendo al loro posto, dalla fornitura di gettoni di fianco al mazzo THE STUDENT, il numero di gettoni indicato sulla carta.



## CARTA "QUADRIFOGLIO" e CARTA "DEVI PAGARE":



La carta **QUADRIFOGLIO** può essere usata su un proprio esame per eliminare una carta **disturbo/evento** oppure può essere utilizzata per guadagnare due gettoni, scartandola e prendendo al suo posto due gettoni dalla fornitura di gettoni di fianco al mazzo THE STUDENT. La carta **DEVI PAGARE**, ovvero **SERATA ROMANTICA**, può essere giocata su un qualsiasi giocatore avversario; questa fa perdere due gettoni al giocatore a cui è indirizzata (i due gettoni vanno messi sulla solita fornitura di gettoni) e la carta viene poi scartata.

## CARTE FAMIGLIA:

Su tali carte sono indicati il numero di gettoni che si hanno a disposizione dalla propria famiglia (cioè il numero indicato nel cerchio giallo in alto a sinistra della carta) ed i tipi di carte che si possono e non possono usare per guadagnare gettoni durante il gioco.



## CARTE ESAMI:

Su tali carte è indicato il tipo di esame ed il livello di preparazione richiesto, in percentuale, per superare l'esame.



L'autore *Sergio Fersini* vi augura un buon divertimento!



**SERFERGIOCHI**

**[WWW.GIOCHIDATAVOLO-SERFERGIOCHI.COM](http://WWW.GIOCHIDATAVOLO-SERFERGIOCHI.COM)**

**autore: Sergio Fersini**