GIOCO COOPERATIVO · LABORATORIO DRUIDUS

GLI SMINATORI

Il campo minato dei costi occulti

L’idea. Ogni prodotto finanziario nasconde dei costi. Draglupus, lo sminatore, avanza nel campo e taglia i fili. Druidus, il druido apprendista, legge le pergamene — KID, prospetti, fogli informativi — e rivela dove si nasconde il costo. Insieme disinnescano le mine prima che esplodano sul portafoglio.

1–2	Coop	10–15	20
GIOCATORI	SI VINCE INSIEME	MINUTI	CARTE · MAZZO BASE



01 · Draglupus, lo sminatore — fronte e retro della carta eroe, formato definitivo.

> “Non devi sapere tutto.
> Devi sapere cosa chiedere.”
>
> La missione degli Sminatori

Obiettivo. Attraversare tutto il campo — quattro zone di pericolo crescente e il boss finale, Il Prodotto Perfetto — disinnescando più mine possibile. Ogni mina disinnescata vale euro risparmiati all’anno: sono i costi che, nella vita vera, non pagherai più senza saperlo.

COMPONENTI

Il mazzo completo: 20 carte

2 eroi, 12 mine, 4 strumenti e 2 eventi. Ogni carta ha fronte e retro: sul retro delle mine trovi dove si nasconde il costo, quanto pesa in euro e la domanda che la disinnesca.

N.	Carta	Tipo	Che cosa rappresenta
01	**Draglupus**	Eroe	Lo sminatore: avanza e taglia il filo.
02	**Il Caricamento Silenzioso**	Mina · ramo III	Il caricamento trattenuto all'ingresso della polizza.
03	**Il Pedaggio della Firma**	Mina · mutuo	Istruttoria, perizia e spese pagate alla firma.
04	**La Pinza**	Strumento	Lo strumento di Draglupus per tagliare il filo giusto.
05	**Druidus**	Eroe	Il druido apprendista: rivela dove guardare.
06	**Il Morso Silenzioso**	Mina · fondi	Il costo annuo del fondo (esempio: 2% su €10.000 = €200/anno).
07	**La Torta a Strati**	Mina · gestioni	Gestione, negoziazione e altri strati che si sommano.
08	**La Rata che Cresce**	Mina · finanziamenti	La distanza tra TAN e TAEG, il costo vero del finanziamento.
09	**Il Metal Detector**	Strumento	Rivela se la prossima casella nasconde una mina.
10	**La Tuta Anti-Esplosione**	Strumento	Assorbe un'esplosione, una sola volta.
11	**La Pergamena di Druidus**	Strumento	Mostra il documento giusto in cui cercare il costo.
12	**La Scatola Chiusa**	Mina · certificati	Costo di emissione e collocamento (esempio: 2% su €10.000 = €200).
13	**La Porta Stretta**	Mina · uscita	Costi di riscatto e di uscita (esempio: 3% su €10.000 = €300).
14	**Il Doppio Stipendio**	Mina · retrocessioni	Parte della commissione torna a chi vende (esempio: 1% = €100/anno).
15	**La Giostra**	Mina · rotazione	Ogni cambio costa (esempio: 20 operazioni da €10 = €200).
16	**L'Affitto del Cassetto**	Mina · canone	Deposito e conto (esempio: €60 + €30 = €90/anno).
17	**Il Prezzo Bugiardo**	Mina · spread	Compri a €102, rivendi a €98: €4 su €100 = 4%.
18	**Il Biglietto d'Ingresso**	Mina · ingresso	Costo di entrata (esempio: 2% su €10.000 = €200 subito).
19	**Il Consiglio di Druidus**	Evento aiuto	Una rivelazione in più, solo per la prossima mina.
20	**La Fretta del Venditore**	Evento ostacolo	"Firma subito": perdi un turno per rileggere il documento.

Gli importi sono esempi aritmetici già usati sulle carte, per far capire il peso in euro di un costo. Non sono tariffe di mercato.

IL CAMPO

Quattro zone, poi il boss finale

Il campo è un percorso di caselle coperte. Sotto alcune caselle si nasconde una mina-costo: più avanzi, più le mine pesano.

ZONA 1 · IL PRATO
Conti e spese semplici. Per imparare a guardare.

ZONA 2 · LA BOSCAGLIA
I fondi. I costi annui si nascondono tra le fronde.

ZONA 3 · IL CAMPO MINATO
Polizze ramo III e certificati. Qui serve Druidus.

ZONA 4 · LA ZONA ROSSA
Mutui, finanziamenti, gestioni. Le mine più care.

BOSS · IL PRODOTTO PERFETTO
Impila più mine insieme. Si affronta per ultimo.

PREPARAZIONE

1. PREPARA IL CAMPO

Disponi le 12 carte-mina coperte lungo il percorso, distribuite nelle quattro zone. Lascia il boss, Il Prodotto Perfetto, come ultima casella: per affrontarlo combina due o tre mine rimaste o già incontrate, come da sfida finale scelta a inizio partita.

2. SCEGLI GLI EROI

In due giocatori, uno è Draglupus e l'altro è Druidus. In solitario guidi entrambi: avanzi come Draglupus e usi le rivelazioni di Druidus con lo stesso limite.

3. PRENDI GLI STRUMENTI

Metti le 4 carte-strumento scoperte al centro: Pinza, Metal Detector, Tuta Anti-Esplosione e Pergamena di Druidus. Ognuno si usa come indicato sulla sua carta.

4. MESCOLA GLI EVENTI

Inserisci le 2 carte-evento coperte nel percorso o pescane una quando una mina esplode o viene disinnescata, a scelta del gruppo a inizio partita. L'effetto si applica subito.



05 · Druidus, il druido apprendista in versione Manny Tuttofare — berretto con scritto "Druidus", tavolo con pc, telefoni e schede elettroniche.

OGNI CARTA-MINA DICE QUATTRO COSE

Dove si nasconde il costo · Quanto pesa in euro · In quale documento cercarlo · Quale domanda la disinnesca. Se una di queste quattro cose manca, nella vita vera non firmare: chiedila.

COME SI GIOCA

Un turno, in sei passi

I giocatori agiscono insieme, un turno alla volta. Non c’è gara tra Draglupus e Druidus: o si attraversa il campo insieme, o la mina esplode per tutti.

1 AVANZA

Muoviti di una casella. Se è libera, continua. Se sotto c’è una mina, fermati davanti a lei.

2 SCEGLI

Decidi: **disinnescare** o **aggirare**. Aggirare non costa nulla, ma non fa guadagnare nulla.

3 DISINNESCA

Draglupus taglia un filo: sceglie la domanda giusta tra tre. Giusta = mina disinnescata e valore in euro risparmiati all’anno.

4 SE ESPLODE

Domanda sbagliata = la mina esplode e subisci il suo danno in euro. La Tuta Anti-Esplosione assorbe una sola esplosione per partita.

5 CHIEDI A DRUIDUS

Druidus rivela dove si nasconde il costo e in quale documento cercarlo. Le rivelazioni sono limitate per partita: usale davanti alle mine più pericolose.

6 USA UNO STRUMENTO

Prima di tagliare, puoi giocare uno strumento adatto al momento. Poi passa alla casella successiva.

DISINNESCARE O AGGIRARE?

DISINNESCARE

Rischi l’esplosione, ma se tagli il filo giusto guadagni il valore della mina in euro risparmiati all’anno e pulisci il campo. È l’unico modo per fare punti.

AGGIRARE

Salti il prodotto: nessun danno e nessun punto. Nella vita vera è il “no, grazie” detto in tempo — a volte è la mossa migliore, ma il campo resta minato.

IN SOLITARIO

Guidi Draglupus e, in parallelo, Druidus. Prima di ogni mina decidi se spendere una rivelazione, proprio come in due: il limite delle rivelazioni è ciò che rende la scelta interessante anche da soli. Durata invariata: 10–15 minuti.

IL BOSS FINALE: IL PRODOTTO PERFETTO

Arrivato in fondo al campo affronti Il Prodotto Perfetto, che impila più mine insieme. Per disinnescarlo devi rispondere alla domanda giusta per ciascuna mina che lo compone. Se ne sbagli una, esplode solo quella parte; se le indovini tutte, il campo è pulito.

Chi fa che cosa

DRAGLUPUS · 01 — POTERE: LA PINZA GIUSTA

Sceglie la domanda giusta tra tre fili. Domanda dell'eroe: *"Quanto pago in tutto, e per quali servizi?"*

Rischio: se taglia il filo sbagliato, la mina esplode e il danno si paga.

DRUIDUS · 05 — POTERE: LA RIVELAZIONE

Un numero limitato di volte per partita rivela un indizio: dove si nasconde il costo e in quale documento cercarlo. Domanda dell'eroe: *"Dove trovo il costo totale, in euro e in percentuale?"*

Agisce in parallelo a Draglupus: non taglia fili, dice dove guardare.

I 4 STRUMENTI

N.	Strumento	Effetto
04	**La Pinza**	Taglia un filo: è lo strumento con cui Draglupus tenta il disinnesco.
09	**Il Metal Detector**	Rivela se la prossima casella nasconde una mina, prima di avanzare.
10	**La Tuta Anti-Esplosione**	Assorbe un'esplosione: un filo sbagliato senza danno, una sola volta.
11	**La Pergamena di Druidus**	Mostra il documento giusto — KID, prospetto o foglio informativo — in cui cercare il costo.

I 2 EVENTI

19 · IL CONSIGLIO DI DRUIDUS — AIUTO

Druidus passa la pergamena luminosa a Draglupus: una rivelazione in più, senza consumare quelle di Druidus, valida solo per la prossima mina.

20 · LA FRETTA DEL VENDITORE — OSTACOLO

"L'offerta scade oggi, devi firmare subito." Perdi un turno per rileggere il documento. La fretta si batte solo fermandosi a leggere.



19 · Il Consiglio di Druidus — Druidus in versione Manny Tuttofare passa la pergamena a Draglupus.

FINE DELLA PARTITA

Vittoria, punteggio e la vera posta in gioco

Si vince attraversando tutto il campo, boss finale compreso. Il punteggio finale è la somma di tre voci:

- **Mine disinnescate** — una per ogni filo tagliato giusto.
- **Euro risparmiati all'anno** — la somma dei valori delle mine disinnescate.
- **Bonus "campo pulito"** — se nessuna mina è esplosa in tutta la partita.

Le mine esplose sottraggono il loro valore. Le mine aggirate non danno né punti né danni: restano sul campo, come i prodotti che rimandi senza mai guardarli davvero.

> "Non si vince indovinando il futuro,
> ma facendo la domanda giusta prima di firmare."
>
> Regola d'oro degli Sminatori

IL RIEPILOGO FINALE: LE DOMANDE DA PORTARE IN BANCA

A fine partita, per ogni mina incontrata rileggi la sua domanda giusta. È la parte del gioco che resta dopo il gioco:

QUANTO PAGO IN TUTTO?

In euro e in percentuale, ogni anno e in totale — anche se il prodotto va male.

CHI VIENE PAGATO?

Chi prende che cosa, dalla mia commissione: gestore, distributore, collocatore.

QUANDO POSSO USCIRE?

Quando posso uscire, e a che costo — prima di entrare, non dopo.

I DOCUMENTI DA CHIEDERE, IN BREVE

- **KID** — il documento con i costi e gli scenari del prodotto: fondi, polizze ramo III, certificati.
- **Prospetto** — regole, costi e condizioni del prodotto, per esteso.
- **Foglio informativo / contratto** — TAN, TAEG, spese e penali di mutui e finanziamenti.
- **Rendiconto** — quanto hai davvero pagato, periodo per periodo, nelle gestioni.

Gli Sminatori è un gioco educativo sui costi occulti dei prodotti finanziari, per risparmiatori e famiglie che vogliono capire cosa firmano senza dover diventare esperti. Fa parte del Laboratorio di Druidus, accanto a Hit the Vampyr. Mazzo base definitivo: 20 carte in formato 1920×1280.