

REGOLAMENTO

THANK GOD IT'S FRIDAY FUGA DALL'UFFICIO



INFO GIOCO

Numero partecipanti: da 3 a 8

Età: 14+

Durata partita: 20-30 minuti

CONTENUTO

110 carte così suddivise:

10 carte Capo

24 carte Task

44 carte Chilling

32 carte Job Position

Questo regolamento

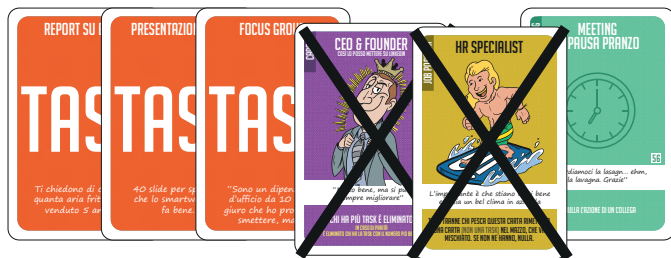
SCOPO DEL GIOCO

Il venerdì in ufficio è appena iniziato! Lo dovrete superare per arrivare al weekend, senza lavorare troppo e senza farvi beccare a bighellonare dal capo.

All'inizio di ogni vostro turno dovrete pescare una carta e poi, se volete, giocarne quante volete dalla vostra mano. Ma attenzione! Ogni volta che viene pescata una carta **Capo** si rischia il licenziamento... l'eliminazione! Il criterio di eliminazione è spiegato sulla carta: occhio a non avere troppe task perché il capo sbotta soprattutto contro chi ha tanto lavoro arretrato, il fatturato rallenta! Ogni tanto, ma di rado, punisce anche chi non lavora o chi lavora male...

PREPARAZIONE

1. Mischiate le 110 carte e pescatene casualmente 6 coperte a testa. Inizia l'ultima persona che ha fatto un giorno di ferie, poi si procede in senso orario. Se il giorno di ferie è uguale per 2 o più partecipanti, inizia la persona più vecchia fra loro;
2. Tutte le carte **Capo** e **Job Position** pescate in questa fase vengono immediatamente rimesse nel mazzo, dopodiché il mazzo viene rimescolato. Tutte le altre carte rimangono in mano;
3. Di conseguenza, può succedere che le varie persone al tavolo abbiano quantità diverse di carte in mano. Chi ha più **Task**, chi ha più **Chilling**, chi non ha carte... Sì, lo sappiamo, alcune volte la vita è ingiusta, specialmente al lavoro. Meno male che è venerdì però!



*Esempio: la Leti pesca 3 Task, 1 Capo, 1 Chilling e 1 Job Position.
Scarta il Capo e la Job Position e inizia il gioco con 3 Task e 1 Chilling.*

3. TURNO DI GIOCO

Il turno di gioco si compone delle seguenti 3 fasi:

1. Pescare una carta e applicarne gli eventuali effetti;
2. Giocare carte dalla propria mano;
3. Fine turno.

Eccezione: le carte Chilling con la scritta ASAP si possono giocare anche in altri momenti (prima di pescare o nel turno di colleghi e colleghe). Vedere CASI PARTICOLARI nel paragrafo 2: GIOCARE CARTE DALLA PROPRIA MANO.

1: PESCARE UNA CARTA (E APPLICARNE GLI EVENTUALI EFFETTI)

Quando tocca a te, pesca la prima carta del mazzo. In base al tipo di carta pescata possono succedere diverse cose.



CAPO: eccolo! Occhio, il capo è entrato in ufficio e vi ha chiesto a che punto siete con il lavoro! Rivela subito la carta, leggi il suo effetto ad alta voce e applicalo immediatamente. Il capo elimina (quasi) sempre una persona secondo il criterio illustrato sulla sua carta. Se ci sono più persone che corrispondono alla descrizione allora viene eliminata quella che ha la carta col numero più basso fra quelle prese in considerazione. Dopo l'eliminazione, se la persona che aveva pescato il Capo è ancora in gioco,

prosegue con la fase 2 del suo turno.

Eccezione: qualsiasi Capo che esce nel primo giro (ossia prima che la persona che inizia il gioco abbia fatto il suo secondo turno) va ignorato e rimescolato nel mazzo, dato che il capo è appena arrivato in ufficio e sta finendo di leggere il giornale mentre sorseggia il caffè, e non vuole essere disturbato. Chi l'ha pescato, pesca una nuova carta al posto suo.

Esempio eliminazione: Jack pesca una delle carte Capo che dice che la persona che ha più Task è eliminata. Tutti dichiarano quante Task hanno: Jack ne ha 1, Michi 2, la Franci 3, Filo 3, la Manu 0 e la Chiara 2. La Franci e Filo sono pari, quindi devono mostrare la loro Task con il numero più basso. La Franci ha la 10 e Filo la 8. Filo è eliminato.

Eccezione: se nessuna persona corrisponde al criterio indicato, non ne viene eliminata nessuna.

Esempio: viene pescata la carta Capo che dice che la persona che ha più carte Chilling è eliminata. Sono rimasti in gioco solo Michi, la Manu e la Chiara, ma nessuno di loro ha carte Chilling in mano. Nessuna persona viene eliminata. Il Capo va comunque scartato.

NOTA BENE:

- 7 Capi eliminano chi ha troppe task in mano. Non fanno fatturare abbastanza;
- 1 Capo elimina chi ha troppe Chilling perché non sopporta chi non lavora;
- 1 Capo elimina chi ha troppe carte in mano, odia le persone confusionarie;
- 1 Capo premia chi è sopraffatto da troppe task, caritatevole.

REPORT SU EXCEL

TASK

Ti chiedono di calcolare
quanta aria fritta avete
venduto 5 anni fa.

TASK: Un'altra? Ma basta! Nessun effetto immediato, devi solo aggiungere un'altra cosa da fare alla tua giornata. Aggiungi la carta alla tua mano senza rivelarla.

Le **Task** rappresentano i compiti che ti vengono assegnati in questo venerdì di lavoro e che ti separano dall'amato weekend.

La maggior parte delle carte **Capo** elimina chi ne ha di più, quindi devi cercare di averne il meno possibile e passarle a colleghi e colleghe affinché l'ira del Capo non si scateni su di te.

REGOLA SPECIALE FACOLTATIVA!

Se peschi una **Task** e riesci a convincere tutti gli altri colleghi a passarla a uno in particolare, allora puoi farlo! Per esempio, c'è un collega al tavolo che è molto adatto a svolgere quella task, oppure un altro che invece è negato, ma a cui viene sempre affidata. Insomma, come nella vita reale a volte si riesce a convincere tutti che una persona sia la più adatta a svolgere un compito, anche se questa non è d'accordo: basta che lo siano tutte le altre!

IMPORTANTE: mettetevi d'accordo a inizio partita per decidere se usare questa regola oppure no.



JOB POSITION: per tutti è venerdì!
E c'è gente in ufficio che come al solito non lavora. Queste carte rappresentano i colleghi e le colleghe che vengono a disturbarti.

Rivela subito la carta, leggi il suo effetto ad alta voce e applicalo immediatamente. Non hanno la stessa autorità di un capo, ma bisogna comunque dargli retta. La carta poi viene scartata.



CHILLING: troviamo tutti i modi per non lavorare qui!

Nessun effetto immediato. Aggiungi la carta alla tua mano senza rivelarla. Potrai giocarla in questo o nei turni successivi per cercare di vincere la partita.

Se il mazzo di pesca finisce, prendete tutti gli scarti, mescolateli e ricomponete il mazzo.

2: GIOCARE CARTE DALLA PROPRIA MANO

Dopo aver pescato la carta e aver applicato il suo eventuale effetto, puoi giocare dalla tua mano tutte le carte **Chilling** che vuoi. Le carte **Task** non possono essere mai giocate direttamente, ma solo scartate, rimesse nel mazzo o passate per effetto di altre carte.



CASI PARTICOLARI

Le carte Chilling con la scritta ASAP possono essere giocate in momenti diversi dal proprio turno:

- *Flirt in ufficio, Brieffare, Talent Acquisition*: vanno giocate prima di pescare. Se usi una di queste carte per far pescare un collega al posto tuo, poi

comunque tocca a te giocare carte dalla tua mano nella fase 2;

- Tutte le altre carte ASAP vanno giocate in risposta a una carta Chilling giocata da un collega. Ciò significa che vanno sempre giocate fuori dal tuo turno, come spiegato qui sotto. In teoria puoi anche usarle per rispondere a una carta che non è stata giocata contro di te, ma perché sprecarle per difendere un collega? Solite preferenze!

IMPORTANTE: non possono essere usate per rispondere a carte Job Position né, ovviamente, a carte Capo.

Mai mancare di rispetto, superiore o collega che sia. Sarebbero solo rogne aggiuntive in questo venerdì!

Annulla l'azione di un collega: puoi annullare una qualunque carta Chilling giocata da un collega in qualunque momento.

La carta giocata e quella per annullarla vanno negli scarti.

Se viene giocato un altro Annulla, il primo non vale più, e così via...

Rimbalza l'azione su un collega: puoi giocarla quando ti viene giocata contro una carta Chilling oppure quando attaccano un collega che invece ti sembra strategico per superare questo venerdì. Scegli tu, quindi, chi deve subire gli effetti di quella carta Chilling, anche lo stesso collega che l'ha lanciata;

NOTA BENE:

Annulla può essere usato sempre contro Rimbalza e contro altri Annulla.

Rimbalza **non** può essere usato contro Annulla.

Dopo che hai giocato tutte le carte che volevi, mettile nel mazzo degli scarti. Il tuo turno finisce e tocca al collega seduto alla tua sinistra.

BURN-OUT

Nel momento in cui una persona arriva ad avere in mano 6 carte **Task** va in burn-out, impazzisce, sbrocca e rimane a casa in malattia! Ecco cosa devi fare se ti capita:

1. Dichiarati di essere in burn-out! Mostra le tue 6 **Task**, poi sceglينه 3 e dalle a 3 colleghi diversi a tua scelta (le cose che non fai tu, le dovrà pur fare un'altra persona!). Se in gioco rimangono meno di 3 partecipanti, danne una a testa e scarta quella o quelle rimanenti delle 3 scelte;
2. Sei fuori dal gioco fino a che non sarà il tuo turno di pescare. Mentre sei fuori, nulla può avere effetto su di te, comprese le carte **Capo**.

Esempio: sono rimasti in gioco la Leti, Michi e Jack. La Leti gioca una carta che le permette di dare una Task a Michi. Michi dichiara di essere in burn-out e mostra le sue Task. Ne dà una alla Leti, una a Jack e ne scarta una terza, dopodiché è fuori dal gioco. Ora tocca a Jack, che pesca una carta Capo che elimina chi ha più Task. La Leti ne ha 2 e Jack 1. Michi ne ha ancora 3, ma è fuori dal gioco, quindi non viene preso in considerazione. La Leti è eliminata.

IMPORTANTE: se peschi un Capo mentre sei in gioco solo tu e tutti i tuoi colleghi in quel momento sono in burn-out, sei automaticamente fuori dal gioco. Non possono faticare mentre tu non fai nulla, dai!

3: FINE TURNO

Quando non vuoi o non puoi più giocare carte dalla tua mano, devi dichiarare la fine del tuo turno. Ora tocca al collega alla tua sinistra.

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce nel momento in cui rimane in gioco una sola persona, che è la vincitrice e si può godere il weekend senza pensieri!

NOTE DELL'AUTORE

Ogni riferimento a persone esistenti o a fatti realmente accaduti è puramente casuale.

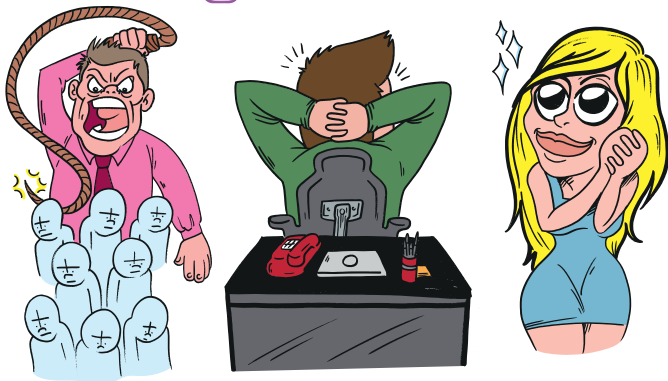
(Obbligatorio scriverlo! Il lavoro mi serve ancora.)

Scherzi a parte, un ringraziamento sentito:

- a mia madre e mio fratello;
- a te (che mi supporti e sopporti);
- a tutti gli amici con cui ho giocato almeno una volta a un gioco in scatola, o alla PlayStation, o a carte, o a disegnare su un foglio con la penna, o a briscola online, o a calcetto...
- a (quasi) tutti i miei colleghi e capi presenti e passati. Al mio posto di lavoro attuale, per essere il posto che è;
- a Demoela;
- a Gianluca per le illustrazioni;
- a tutte le persone che mi hanno supportato nel completare questo progetto.

Da un'idea di **Andrea Consiglio**
e le illustrazioni di **Gianluca Montuori**

 [gianluca.montuori88](https://www.instagram.com/gianluca.montuori88)



 Demoela
GIOCHI

www.demoela.com