



da 2 a 6 giocatori / da 8 anni in su / 60 minuti circa

La Mi Rumagna è il gioco da tavolo preferito dai romagnoli - e non solo.

Cresciuti a piadina e spirito di intraprendenza, potrete mettere alla prova il **vostro animo imprenditoriale** a suon di dadi e contrattazioni.

Un viaggio tra morbide colline, viste mozzafiato e un mare dolce e accogliente: lo scenario perfetto per scoprire se potrai essere **il più ricco della Romagna**.

Sfida i tuoi avversari e sbanca tutto divertendoti, come solo in Romagna si può fare!

Una visione ironica, emozionante, divertente e coinvolgente per **vivere il calore di una terra unica** nel suo genere.

CONTENUTO

Tabellone | 6 pedine | 23 carte "terreno" | 4 carte "attività" | 2 carte "sport"
33 carte "E' po ěsar" + 4 personalizzabili | 33 carte "A n m l'aspiteva" + 5 personalizzabili
280 banconote in 4 tagli diversi | 44 cubetti investimento
2 dadi da gioco | Questo regolamento

SCOPO DEL GIOCO

Lo spirito con cui si gioca a **Romagna - Sona ch' a balem!** è il divertimento!
Poi, se nella vita siete cinici immobiliari e gestite davvero dozzine di terreni, buon per voi!

L'**obiettivo** di ciascun giocatore è **diventare il più ricco di tutti**, accumulando la maggior quantità di soldi, terreni e investimenti.

Prima di iniziare scegliete la tipologia di partita:

Partita breve: durata 60 minuti

Partita lunga: durata 90 minuti

Fino alla fine: (vedi p. 6 - Fine del gioco e vittoria)

PREPARAZIONE

Aprire il tabellone e sistemate le carte *A n m l'aspiteva* e *E' po èsar a faccia* in giù negli appositi spazi. Posizionate le pedine scelte dai giocatori sulla casella iniziale: **Chesa Mia - Via.**

Scegliete il giocatore più onesto che si occupi di **amministrare i soldi della banca.** Il giocatore dovrà gestire questo denaro tenendolo separato dal proprio.

Assegnate a ciascun giocatore un capitale iniziale di terreni e banconote a seconda del numero di giocatori, come indicato nella tabella.

I terreni iniziali vanno distribuiti a caso.

Numero giocatori	Totale soldi	Banconote da 500	Banconote da 100	Banconote da 50	Banconote da 10	Numero terreni
2	3.500	5	4	10	10	6
3	3.000	4	4	10	10	5
4	2.500	3	4	10	10	4
5	2.000	2	4	10	10	3
6	1.500	1	4	10	10	2



Inizia il giocatore che per ultimo ha fatto un bagno in una spiaggia della Riviera Romagnola. Se per deciderlo rischiate di litigare, tirate i dadi e non se ne parli più. Si parte dalla casella **Chesa Mia - Via**.

Ciascun giocatore muove il segnalino nel senso della freccia contando tante caselle quanto è la somma dei numeri ottenuti tirando i due dadi. A seconda della casella su cui il segnalino si ferma, si presentano al giocatore le seguenti possibilità:

A. Acquistare la carta terreno/attività/sport

Se si finisce su una casella non controllata da alcun giocatore, si può comprare il terreno versando i soldi alla banca (il prezzo di acquisto è indicato su ciascuna carta e sul tabellone). Il giocatore prende la relativa carta terreno acquistata. Quando si giunge sulle caselle attività e sport ci si comporta come per i terreni, con la sola differenza che su queste non è possibile realizzare investimenti. La rendita delle carte attività e sport aumenta se il giocatore ne possiede più di una. Se il **terreno libero** non viene acquistato dal giocatore durante il suo turno, viene **messo all'asta** dalla banca (partendo da una base d'asta di 10 french) e assegnato al giocatore che effettua l'offerta maggiore.

COLLE DISCOTECHE RICCIONE		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	400	60
Musica	200	220
Aquafan	200	600
Peter Pan	200	1400
Pascià	200	1700
Cocoricò	200	2000

AUTODROMO MISANO WORLD CIRCUIT		
Costo	Rendita	
	160	50
	/	300

ROMAGNOLI POPOLO ELETTO		
	Costo	Rendita
+1 ATTIVITÀ	/	100
+2 ATTIVITÀ	/	150
+3 ATTIVITÀ	/	250

LE ATTIVITÀ



B. Pagare l'affitto al giocatore che possiede il terreno

Se ci si ferma su una casella già controllata da un altro giocatore, bisogna pagare l'affitto pari all'importo della rendita indicato sulla carta terreno. Se sono stati realizzati degli investimenti su quel terreno, il conto sarà più salato.

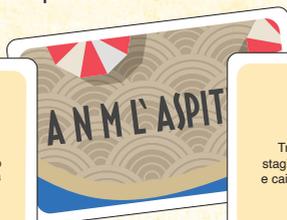
C. Pescare una carta *An m'aspiteva* e *E' po ësar*

Se ci si ferma su una casella *An m'aspiteva* e *E' po ësar* si scopre la prima carta dal relativo mazzo, la si legge ad alta voce e si seguono le istruzioni fornite dalla carta, che poi viene riposta in fondo al mazzo. Se la carta fa spostare il giocatore su un'altra casella, bisogna agire come se fosse capitato sulla casella lanciando i dadi.





Hai preso una multa per eccesso di velocità in pieno centro storico, sei proprio *un pataca!* Forse pensavi di essere in pista all'Autodromo di Imola.
Paga 50 french e rallenta





Trovi ottima posizione lavorativa stagionale come mescolatore di mojiti e caipirinha il venerdì sera a Riccione,
ritira 100 french!

CASELLE SPECIALI

1



1. Chesa mia - Via!

Tutte le volte che si completa un giro e si passa dalla prima casella, sul Via, si ha diritto a ritirare dalla banca **200 french**.

2



2. Mosaici di Ravenna

Quando si capita su questa casella, si devono versare **100 french** nella **Cattedrale di S. Croce**, ponendo la banconota sulla relativa casella. Chi non avesse la disponibilità di tale somma sarà costretto a vendere uno dei suoi terreni o investimenti alla banca per poterla versare.

3



3. Arco di Augusto

Quando si capita su questa casella, si devono versare **50 french** alla **Cattedrale di S. Croce**, ponendo la banconota sulla relativa casella. Chi non avesse la disponibilità di tale somma sarà costretto a vendere uno dei suoi terreni o investimenti alla banca per poterla versare.

4



4. Cattedrale di Santa Croce

Il giocatore che capita su questa casella **ritira le banconote versate nella Cattedrale di S. Croce**, ovvero l'intera somma che nel frattempo è stata depositata su di essa.

5



5. Rocca San Leo - Fontana Masini Cesena

Il giocatore che capita su queste caselle, dopo aver svolto le azioni previste dalle stesse, deve immediatamente dichiarare se il turno successivo intende pedalare sulla tratta fuori dalle caselle e pagare in anticipo **10 french** oppure continuare con il percorso normale. Se il giocatore sceglie di prendere il percorso, sposta la pedina al di fuori della casella in cui si trova. Al turno successivo, tira i dadi e procede a contare dalla casella di arrivo.

6



6. Ponte Tiberio Rimini - Pineta di Cervia

Il giocatore che capita su queste caselle, dopo aver svolto le azioni previste dalle stesse, deve immediatamente dichiarare se il turno successivo intende navigare fuori dalle caselle e pagare in anticipo **10 french** oppure continuare con il percorso normale. Se il giocatore sceglie di prendere il percorso, sposta la pedina al di fuori della casella in cui si trova. Al turno successivo, tira i dadi e procede a contare dalla casella di arrivo.

REGOLE SPECIALI



Se si ottiene un **numero doppio** durante il lancio dei dadi, il giocatore muove la propria pedina come indicato, svolge le azioni previste dalla casella in cui si ferma, quindi deve rilanciare i dadi e ha diritto a una seconda azione.

Se il giocatore ottiene per la terza volta consecutiva un numero doppio dal lancio dei dadi, deve automaticamente spostare la propria pedina sulla casella **Mosaici di Ravenna** e versare **100 french alla Cattedrale di S. Croce**. La fortuna non aiuta sempre gli audaci.

GESTIONE TERRENI E INVESTIMENTI

In **Romagna - Sona ch' a balem!** è fondamentale acquisire il controllo di un gruppo completo di terreni. **Solo possedendo tutti i terreni dello stesso colore si possono realizzare degli investimenti** in grado di produrre una rendita più fruttifera. Allo stesso modo conviene cercare di ottenere il controllo di entrambe le caselle sport e del maggior numero di attività, per guadagnare più soldi.

Quando un giocatore è in possesso di tutti i terreni dello stesso colore può decidere di investire, **dichiarandolo in ogni momento del proprio turno**, pagando il costo relativo all'investimento desiderato indicato sulla carta e posizionando un cubetto sul relativo livello di investimento. Ogni terreno può essere valorizzato mediante l'ulteriore acquisto dei cinque livelli di migliria.

Non si possono realizzare più di due investimenti per turno per ciascuna carta e vanno obbligatoriamente realizzati nell'**ordine mostrato dalla carta terreno**. (Esempio sotto: "carta San Giovanni Marignano", dopo Case di moda si può investire su Piazza Silvagni e successivamente su Ristoranti nel borgo.)

È importante realizzare il maggior numero di investimenti il più in fretta possibile, perché **i cubetti sono solo 44!**

FONTANA SIRENE CATTOLICA		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	300	40
Quattro bar	160	160
Albergo sulla spiaggia	400	400
Lungomare Rasi-Spinelli	160	900
Fontane danzanti	160	1100
Piazza 1 Maggio	160	1300

SAN GIOVANNI MARIGNANO		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	300	40
Casa di moda	160	160
Piazza Silvagni	400	400
Ristoranti nel borgo	900	900
Torre orologio	160	1100
Casa di Mario Magnanelli	160	1300

CASTELLO DI MONTEFIORE CONCA		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	200	20
Escursioni Valle del Ventena	100	100
Agriturismo	100	260
Santuario	100	600
Botteghe vasai	800	800
Castello di Montefiore Conca	100	1000

VENDITA TERRENI, ATTIVITÀ E SPORT

Durante il proprio turno si può proporre a un giocatore avversario lo scambio di uno o più terreni, carte attività e sport. Ciascun giocatore può mettere all'asta una delle proprie carte e **offrire compensazioni o incentivi per convincere la controparte all'affare.**

Attenzione: non si possono cedere o scambiare delle carte terreno se sulle stesse sono stati già realizzati degli investimenti.

Ogni forma di trattativa è libera e consentita, purché non comprenda minacce, ripicche o ritorsioni! Non prendetevi troppo sul serio...

CRISI FINANZIARIA

Se un giocatore si ritrova in **difficoltà finanziarie** e non fosse in grado di far fronte alle proprie spese, **può vendere alla banca uno dei suoi terreni a metà del prezzo scritto sulla carta**, a patto che non abbia ancora realizzato degli investimenti. Se sul terreno sono già stati posizionati dei cubetti investimento, può rimuoverne un numero a piacimento restituendoli alla banca e recuperando la somma pari alla metà di quanto già versato. I terreni rivenduti alla banca possono essere acquistati nuovamente da ogni giocatore che capiterà sulla casella corrispondente, al loro valore originario. Nel caso, le quote divise a metà vanno sempre calcolate con "arrotondamento per difetto".

FALLIMENTO

Quando un giocatore deve pagare alla banca o a un altro giocatore una somma superiore a tutto ciò che possiede e non ha più alcun bene (terreno o investimento) da vendere, fallisce.

In questo caso la banca copre tutti i suoi debiti, il giocatore esce dal gioco ed è incaricato della lettura delle carte **A n m l'aspiteva** e **E' po èsar**.

FINE DEL GIOCO E VITTORIA

Romagna - Sona ch' a balem! si conclude a seconda della modalità di gioco che avete scelto. Se avete scelto le prime due modalità a tempo, allo scadere del tempo prestabilito (60 minuti e 90 minuti), si completa il giro finale, in cui tutti i giocatori effettuano un ultimo tiro di dadi, al termine del quale ciascun giocatore procede alla conta del proprio patrimonio. Al valore totale dei soldi accumulati si somma il costo riportato su ciascuna carta terreno in proprio possesso e la somma del costo degli investimenti realizzati che corrispondono ai cubetti posizionati su ogni carta.

Vince chi è il più ricco della Romagna. Se non avete scelto la modalità a tempo perché non avete fretta, il gioco si conclude quando tutti i giocatori sono entrati in fallimento e rimane un unico giocatore a controllare i terreni della città.



GLOSSARIO E TRADUZIONI



French

Franchi. Termine che in passato veniva utilizzato come sostitutivo delle lire. Oggi rimane nell'uso comune soprattutto in senso più generico ("non ho un franco" per dire che non ho un soldo) .

Pataca.

Patacca, Pataca.
Persona ingenua, sfigato, sprovveduto.
Lo si dice di persona che vuole vantarsi o che si dà delle arie ma i cui risultati lo rendono ridicolo, comico, sfigato.

Spoja

Sarebbe letteralmente "spoglia", ossia la pasta all'uovo.

Azdora

Era la colonna portante della casa; la donna sulla quale tutti facevano affidamento per la soluzione dei problemi e non solo. Era, spesso, quella che determinava le fortune della casa e dell'azdor (o arzdor), che poteva essere il marito ma anche un altro componente della famiglia.

Ach fadiga

Che fatica.

Invornito

Persona non particolarmente sveglia.

Sboroni

Tutti i romagnoli.

E' mi ba

Mio babbo

Gradlêda

Gradellata, ossia grigliata.

Bajocc

Uno dei modi di chiamare i soldi. Bajocc è generalmente utilizzato nella forma generica (i soldi sono i bajocc. Se invece volessimo dire dammi 20 euro, diremmo: dammi 20 french).

S-ciadur

Mattarello.

T'è propri una bela furtuna

Hai proprio una bella fortuna.

Sona ch' a balem

Suona che balliamo.

La va par te, che t'an capes gnint!

Beato te, che non capisci niente

Pagadebit

Vitigno autoctono Romagnolo, si chiama "Pagadebiti" proprio perché aveva una resa molto alta e consentiva al contadino di pagare i debiti una volta saldate tutte le spese e pagato il padrone.

La mi Rumagna

La mia Romagna

L'ha un bël curag!

Ha un bel coraggio

Ach fadiga magnè e' pen senza muliga!

Trad. è fatica mangiare anche un pezzo di pane se non ha la mollica, perché più duro al contatto coi denti: un'espressione tra l'amaro e l'ironico verso chi si lamentava senza troppa ragione; se c'è la fame il pane è buono comunque.

A pânza pina u s rasòna mej!

A pancia piena si ragiona meglio

Ach tèsta ch' l 'à!

Che testa che ha!

T'si sò la schina de' buratèl

Sei sulla schiena del buratello (anguilla), spesso abbreviata in "sei in cima.." dunque in una posizione ad alto rischio di caduta, ma valido per tutte le situazioni limite dove si rischiava una dura reazione. Era un preavviso valido per grandi e piccini, ma più frequente verso i bambini.

AUTORI

Veronica Tordi studia a Milano presso l'Università Bocconi. Dopo un breve periodo in finanza a Milano, capisce (per fortuna dei suoi clienti) che la sua vocazione è più legata al mondo manageriale e si trasferisce a New York, dove nell'arco di pochi anni diventa Nationwide Sales Manager per Stati Uniti, Canada e Messico. Al momento è di nuovo stanziata in Romagna, dove oltre ad avere consolidato la sua omonima start-up nel mondo fashion che aveva già avviato negli USA, può finalmente dedicarsi al suo progetto di esportare la piadina romagnola (cit).

AGRO (Agnese Rossi) si diploma alla Scuola del libro di Urbino come grafica pubblicitaria. Nel corso degli anni lavora anche nel settore della moda per poi sfociare nel mondo del tatuaggio senza mai abbandonare quella che è la sua indole naturale, la pittura, la quale mantiene (visto il suo background), una netta impronta grafico/illustrativa. La sua personalità sfaccettata la porta spesso a cimentarsi in collaborazioni che spaziano dalla grafica, alla costruzione di packaging, alle commissioni di oggetti d'artigianato o dipinti.

RINGRAZIAMENTI

Ringraziamo tutti i partner, amici e supporter del gioco La Mi Rumagna, che senza la passione e il grande amore che ci lega tutti a questo meraviglioso territorio, oggi non esisterebbe.

Grazie ai nostri amici dell'**Istituto Schurr** (grazie **signora Carla**, un vero piacere confrontarci sulla grammatica di una lingua complessa come il dialetto romagnolo), a **Stefano di Romagnoli Popolo Eletto** - capace di sintetizzare in un meme tutta la filosofia di un popolo, al **Corriere di Romagna** per supportarci, e all'unico e inimitabile **Paolo Cevoli**, per avere accolto con entusiasmo e immediata disponibilità la nostra richiesta di collaborazione.

Grazie a **Luigino, Federica, Costanza, Davide, Manolo, Valentina, Silvana, Azzurra** e grazie a **Claudio** per il suo instancabile, costante e prezioso sostegno.

Uno speciale ringraziamento ad **Agnese**, che ha lavorato instancabilmente su ogni minimo dettaglio di questo gioco stupendo rendendolo un piccolo capolavoro di poesia, ironia e divertimento con il suo tocco unico.

Grazie a **8East Agency** per gli spunti creativi, il confronto e le idee su come portare ovunque la filosofia Romagnoli tramite i social.

Grazie a tutto il team **Demoela**, una realtà visionaria e coraggiosa composta da bellissime persone che hanno avuto l'idea geniale di far raccontare i territori da chi più li vive e li ama, in una chiave davvero coinvolgente. E soprattutto a te, che hai acquistato questo gioco: GRAZIE!

**Corriere
Romagna**



Demoela
GIOCHI

Istituto Friedrich Schurr
per la valorizzazione
del dialetto romagnolo

www.demoela.com