



Dalle pianure allagate alle Alpi, sorseggiando vino e gustando prodotti tipici, ma anche alla scoperta di quanto di più divertente e speciale hanno da offrire il Vercellese, il Biellese e la Valsesia!

da 2 a 6 giocatori | da 8 anni in su

Giocare a **VARSEJ vs BIELA** è un modo divertente per viaggiare attraverso i luoghi del territorio! Acquista i terreni, realizza investimenti e fai diventare le città di Vercelli, Biella e i paesi della provincia ricchi e pieni di attrattive!

Dalle risaie fino al Monte Rosa puoi **costruire edifici, valorizzare i monumenti e le manifestazioni, scoprire tradizioni e delizie enogastronomiche**. Le carte contengono dinamiche che ogni vercellese e biellese DOC conosce bene: espressioni popolari, modi di dire, caratteristiche peculiari di ogni luogo. **Metti alla prova le tue capacità di contrattazione, fai gli investimenti giusti e divertiti!**

## Contenuto

- » Tabellone con le vie di Biella e di Vercelli e le città della provincia
- » 6 pedine
- » 23 carte Terreno
- » 4 carte Attività
- » 2 carte Impianti Sportivi
- » 38 carte *Sagrinti nen*
- » 38 carte *Bòja Fàuss*
- » 280 banconote in 4 diversi tagli
- » 44 cubetti investimento
- » 2 dadi
- » Questo regolamento



## Scopo del gioco

L'obiettivo di **VARSEJ vs BIELA** è quello di divertirsi rendendo più belle e ricche la città e i paesi, costruendo case, edifici storici, attività commerciali ed altro ancora, accumulando maggior quantità possibile di denaro, terreni e attività.

Prima di iniziare scegliete la **tipologia di partita**:

- **Partita breve**, durata 60 minuti
- **Partita lunga**, durata 90 minuti
- **Partita completa** (vedi p. 6 - Fine del gioco e vittoria)



## Preparazione

Aprire il tabellone e sistemate le **carte Sagrinti nen e Bòja Fàuss**, a faccia in giù, negli appositi spazi.

Posizionate le **pedine colorate** scelte da ciascun giocatore sulla **casella iniziale Sant'Andrea**.

Scegliete il giocatore **più onesto** che si occupi di **amministrare i Bièt** della Banca, che deve gestire tenendoli separati dai propri.

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. Ogni giocatore deve pagare alla banca il costo totale dei terreni ricevuti.

Numero giocatori	Totale Bièt	500	100	50	10	Numero terreni
2	3500	5	4	10	10	6
3	3000	4	4	10	10	5
4	2500	3	4	10	10	4
5	2000	2	4	10	10	3
6	1500	1	4	10	10	2

## Si gioca

Inizia il giocatore che più di recente ha mangiato un piatto di panissa! Se nessuno ha mangiato la panissa inizia il giocatore più giovane (ma dovrete pensare di rimediare!).

**Si parte dalla casella Sant'Andrea.** Ciascun giocatore muoverà il segnalino nel senso della freccia del numero di caselle corrispondente al lancio dei due dadi.

A seconda della casella su cui il segnalino si ferma, si presentano al giocatore o alla giocatrice le seguenti possibilità:

**A. Se si finisce su una casella Terreno / Attività o Impianto sportivo non controllata da altri giocatori**, la si può acquistare versando i soldi alla Banca (il prezzo di acquisto è indicato su ciascuna carta e sul tabellone).

**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 20 Bièt) e assegnato a chi fa l'offerta maggiore.

**B. Se si finisce su una casella Terreno / Attività o Impianto sportivo di proprietà di un altro giocatore** bisogna pagare l'affitto pari all'importo della rendita indicato sulla carta. Se sul Terreno sono stati realizzati investimenti il conto sarà più salato e bisognerà pagare quanto indicato sulla carta a lato della costruzione che è stata realizzata. Per Attività e Impianti sportivi non è possibile realizzare investimenti, ma la rendita aumenta se si possiede più di una carta della medesima tipologia.

BIELLA FORUM		
	Costo	Rendita
Biella Forum	160	50
Biella Forum + Stadio Silvio Piola	/	300

IL PIAZZO		
	Investimento	Costo Rendita
Terreno	400	60
1 Funicolare	200	200
2 Palazzo La Marmora	200	300
3 Palazzo Ferrero	200	600
4 Palazzo Gromo Losa	200	900
5 Palazzo Cisterna	200	1200

ATTIVITÀ gli ORSI ipercoop		
	Costo	Rendita
IperCoop	200	50
IperCoop + 1 attività	/	150
IperCoop + 2 attività	/	250
IperCoop + 3 attività	/	400

**C. Se si finisce su una casella Sagrinti nen o Bòja Fàuss** si pesca una carta dal mazzo corrispondente, si legge ad alta voce e si seguono le istruzioni. Poi la carta si ripone 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, salvo indicazioni differenti espresse sulla carta.



*La seira cent a cent, la matin al valu più niènt.  
Ieri sera hai fatto baldoiria al Globo.*

Meglio prendere un'aspirina e **fermarsi un turno** per far passare il mal di testa.



Vai a mangiare in un ristorante in corso Libertà a Verceili che fa la panissa e il bollito con il bagnet verd.

Sposta la pedina sulla casella Corso Libertà e paga 80 Bièt alla Banca.



## Caselle speciali

### 1. Sant'Andrea

Tutte le volte che si completa un giro e si passa dal Sant'Andrea **si ritirano 200 Bièt** dalla Banca.



### 2. Monte Rosa

Se capiti sul Monte Rosa **metti 50 Bièt** sulla Borsa del Riso. Chi non avesse la disponibilità di tale somma sarà costretto a vendere uno dei suoi terreni o investimenti alla Banca per poterla versare.



### 3. Santuario di Oropa

Se capiti sul Santuario di Oropa **metti 100 Bièt** sulla Borsa del Riso. Chi non avesse la disponibilità di tale somma sarà costretto a vendere uno dei suoi terreni alla Banca per poterla versare.



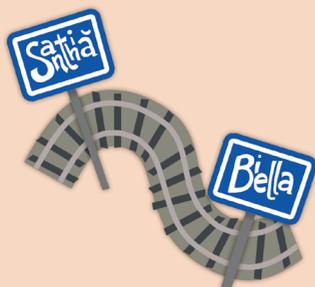
### 4. Risaie/Borsa del Riso

Se capiti su questa casella **ritira subito tutti soldi** che ci sono nella Borsa del Riso.



### 5. Casella Corso Libertà o Alagna

Se ci capiti, dopo aver svolto le azioni previste dalla casella, devi immediatamente dichiarare se il turno successivo intendi percorrere la Strada Provincia 594 e **pagare in anticipo 10 Bièt** oppure continuare con il percorso normale. Se scegli di percorrere la Strada Provincia 594, sposta la pedina su di essa. Al turno successivo, lancia i dadi e procedi a contare le caselle partendo dalla casella opposta a quella in cui eri nel turno precedente.



### 6. Santhià o Stazione di Biella San Paolo

Se ci capiti, dopo aver svolto le azioni previste dalla casella, devi immediatamente dichiarare se il turno successivo intendi prendere il treno e **pagare in anticipo 10 Bièt** oppure continuare con il percorso normale. Se scegli di prendere il treno, sposta la pedina sulla ferrovia. Al turno successivo, lancia i dadi e procedi a contare le caselle partendo dalla casella opposta a quella in cui eri nel turno precedente.

## Regole speciali

1. **Se si ottiene un numero doppio** lanciando i dadi, si muove la propria pedina come indicato, si affrontano le conseguenze della casella in cui ci si ferma, quindi si tirano nuovamente i dadi e si fa una seconda azione. Se si ottiene **per tre volte consecutive** un numero doppio dal lancio dei dadi si deve automaticamente **spostare la propria pedina sul Monte Rosa e versare 50 Bièt** nella Borsa del Riso.
2. **Se si pesca una carta Sagrinti nen o Bòja Fàuss** che prevede uno spostamento che in senso orario contempla il passaggio da Sant'Andrea **NON si ritirano i 200 Bièt** del passaggio dal via!
3. Non fate i *baloss*! **Non aiutate, donate o prestate denaro agli altri giocatori.** I giocatori non possono contrattare passaggi gratuiti sul proprio terreno per nessuna motivazione. Appena passano sul vostro terreno incassate immediatamente!
4. Alcune carte prevedono lo spostamento in una delle caselle dove passano la **via pedonale**, le **rotaie**, la **pista ciclabile** o la **strada**. La pedina può essere spostata solamente nelle caselle con la grafica corrispondente.



via pedonale



pista ciclabile



rotaie



strada

## Gestione terreni e investimenti

In **VARSEJ vs BIELA** è fondamentale acquisire il controllo di un gruppo completo di terreni perché **solo gestendo tutti i terreni dello stesso colore** si possono realizzare gli investimenti in grado di produrre una rendita maggiore. Allo stesso modo conviene cercare di ottenere il controllo delle Attività e degli Impianti sportivi.

Quando un giocatore possiede tutti i terreni dello stesso colore può decidere di **investire, dichiarandolo in ogni momento del proprio turno**, anche senza avere la pedina sui propri terreni! Per farlo, deve pagare il costo relativo all'investimento desiderato indicato sulla carta e posizionare un cubetto sul relativo livello di investimento. **Non si possono realizzare più di due investimenti per turno per ciascuna carta**, ma non è necessario fare lo stesso numero di investimenti sui terreni dello stesso colore.

CRESCENTINO	
Investimento	Costo Rendita
Terreno	160 20
1	Impianto bio-etanolo
2	Piccolo Teatro Mimmo Candito
3	Torre civica
4	Castello Tizzoni di S. Genuario
5	Santuario Madonna del Palazzo

TRINO	
Investimento	Costo Rendita
Terreno	
1	Ruderi villa di Leri Cavour
2	Ex centrale nucleare
3	Bosco della Partecipanza
4	Chiesa di San Bartolomeo
5	Principato di Lucedo

LIVORNO FERRARIS	
Investimento	Costo Rendita
Terreno	130 20
1	Monumento Galileo Ferraris 60 60
2	Chiesa di San Lorenzo 60 120
3	Palazzo Clocca 60 180
4	Ecomuseo del riso 60 250
5	Tenute agricole 60 380

### Attenzione!

Gli investimenti devono essere realizzati **nell'ordine mostrato dalla carta Terreno**. È importante costruire il più in fretta possibile, perché i cubetti sono solo 44!

## Vendita terreni, attività e impianti sportivi

Durante il proprio turno si può proporre a un altro giocatore lo **scambio** di uno o più terreni; possono essere proposte **aste e compensazioni o incentivi** per convincere la controparte a fare l'affare!

**Fà tensiun:** non si possono cedere o scambiare dei terreni se su di essi sono stati già realizzati investimenti, andrebbero prima venduti alla Banca (vedere "Crisi Finanziaria").

## Crisi Finanziaria

Quando un giocatore si ritrova in **difficoltà finanziarie** e non è in grado di far fronte alle proprie spese, dopo aver cercato di vendere terreni agli altri giocatori, può:

- **vendere alla Banca gli investimenti** già realizzati (restituendo il cubetto) e recuperando metà della somma a suo tempo versata.
- **vendere alla Banca i terreni** a metà del prezzo di acquisto (se non sono presenti investimenti).

In entrambi casi, gli importi dimezzati vanno arrotondati per difetto.

## Fallimento

Quando un giocatore deve pagare alla Banca o ad un altro giocatore una somma superiore a tutto ciò che possiede e non ha più alcun bene (terreno o investimento) da alienare allora *gh'è da piangi*: il giocatore **fallisce**, la Banca copre tutti i suoi debiti e il giocatore **esce dal gioco**.

## Fine del gioco e vittoria

La partita si conclude a seconda della modalità di gioco che avete scelto.

**Se avete scelto le modalità a tempo**, allo scadere del tempo prestabilito (60' e 90'), **si completa il giro finale e poi si procede alla conta del proprio patrimonio**.

Vince chi è il più ricco di **VARSEJ vs BIELA**. Al totale dei soldi accumulati si sommano i valori (costo) riportati su ciascuna carta Terreno in proprio possesso e la somma degli investimenti che corrispondono ai cubetti posizionati su ogni carta con il rispettivo costo.

**Se non avete scelto la modalità a tempo**, il gioco si conclude quando tutti i giocatori sono entrati in fallimento e **rimane un unico giocatore a controllare l'intero territorio!**



## Ringraziamenti

Un grazie speciale ai sostenitori della prima edizione di **VARSEJ vs BIELLA: ATL (Agenzia Turistica Locale di Valsesia- Vercelli e di Biella), NovaCoop e il centro commerciale Gli Orsi, Eco di Biella, la biblioteca civica Farinone-Centa di Varallo, l'associazione StudioDieci di Vercelli e i Comuni del territorio** che hanno prestato a vario titolo la propria collaborazione.



STUDIO DIECI  
citygallery  
VERCELLI



Biblioteca Civica  
Farinone Centa

## ECO DI BIELLA



Vercelli e Biella sono città piccole e per certi versi ancora provinciali, ma vive e accoglienti. Ricche di personalità che hanno fatto la storia (alcune sono approdate sulle nostre banconote, come Quintino Sella, Guala Bicchieri, Silvio Piola e Gaudenzio Ferrari) e di tradizioni e sapori che meritano di essere sempre più apprezzati. Il Vercellese, il Biellese e la Valsesia (nel gioco abbiamo deciso di includere anche Romagnano Sesia, che anche se si trova nella valle in provincia di Novara, resta parte del bacino territoriale valesiano) sono popolati di tante “belle cose”, ma soprattutto dalle persone che vi abitano. A loro è dedicato questo gioco, realizzato con lo spirito di chi ama la propria terra e i luoghi da cui proviene.

## Personaggi delle banconote

**Quintino Sella (1827 - 1884)** - scienziato, politico e alpinista italiano, figura di riferimento del territorio biellese. Per tre volte Ministro delle finanze del Regno d'Italia dopo l'Unità nazionale. Ottavo di venti figli di Maurizio e Rosa Sella, famiglia attiva nella lavorazione della lana, è sepolto in una monumentale tomba di famiglia a forma di piramide nel cimitero di Oropa.

**Guala Bicchieri (1150-1227)** - cardinale e diplomatico, di storica famiglia vercellese al servizio dello Stato della Chiesa, fu importante legato pontificio in Inghilterra sotto Giovanni d'Inghilterra. Enrico III, di cui fu tutore, gli affidò l'Abbazia di St Andrew's a Chesterton, con le cui rendite fu fondata la basilica di Sant'Andrea a Vercelli, inaugurata nel 1227. Guala Bicchieri fu figura determinante anche per la stesura della Magna Charta Libertatum, documento fondamentale per la monarchia britannica.

**Silvio Piola (1913-1996)** - calciatore italiano annoverato tra i più grandi centravanti della storia, con 290 reti segnate tra Campionato e Divisione Nazionale. Ha militato anche in nazionale (è stato tra i protagonisti del Mondiale di Francia del 1938) e nella Pro Vercelli. A Piola è dedicato lo stadio della città eusebiana. Nel 2011 ha ottenuto il riconoscimento alla memoria Hall of fame del calcio italiano.

**Gaudenzio Ferrari (1475/1480-1546)** - pittore, scultore e anche architetto valesiano che ha lasciato importanti testimonianze della sua arte in buona parte del Piemonte, della Lombardia e in Svizzera. Lavorò al Sacro Monte di Varallo come protagonista già dal primo decennio del Cinquecento, lasciando nella cittadina Valsesiana alcune tra le sue opere più riconoscibili.

## Un po' di cultura...

**Agnolotti, rane fritte e frittura dolce:** prodotti tipici della cucina vercellese, soprattutto nella zona della Bassa.

**A lavorà fagnan:** "Vai a lavorare, fannullone"; il *fagnan* è una persona che letteralmente non fa niente.

**Al val nen dui sold:** di scarso valore.

**Bagna caoda:** preparazione tipica piemontese a base di aglio e acciughe da gustare con verdure, tipicamente peperoni, cardi e sedano.

**Bagnet verd:** una salsa verde tipica a base principalmente di prezzemolo, aglio e acciughe. Si serve con carni bollite, formaggi o altre pietanze.

**Bicciolani:** biscotti tipici di Vercelli, che danno il nome anche alla maschera carnevalesca cittadina.

**Blagor (o blagheur):** una persona vanitosa o presuntuosa. Deriva dal verbo *blaghé* che infatti significa vestire in modo elegante o pavoneggiarsi.

**Bogia nent:** gli abitanti della zona vengono apostrofati con questo epiteto: letteralmente significa "non ti muovere" e nell'accezione originale rimanda al temperamento caparbio, capace di affrontare le difficoltà con fermezza e determinazione tipico dei piemontesi. L'espressione però viene spesso utilizzata con riferimento all'indole prudente poco espansiva della popolazione.

**Bòja Fàuss:** *fàuss* significa falso, ipocrita. L'imprecazione è simile a "porca miseria".

**Borsa del Riso:** un rimando alla Borsa Merci, noto luogo di Vercelli usato per la contrattazione delle merci e del prezzo del riso.

**Cerà:** un saluto utilizzato soprattutto nella zona di pianura verso il Monferrato.

**Fare la faccia 'd tòla:** fare la faccia di "tolla", cioè di latta; è la versione piemontese di "fare la faccia di bronzo", essere sfrontati.

**La seira cent a cent, la matin ai vùlu più niènt:** La sera leoni, di giorno... un "po' meno brillanti".

**Larg ad buca e strenc ad man:** si dice di coloro che parlano molto ma non mettono mano al portafogli.

**Nutria:** chiamata anche castorino, è un roditore dello stesso ordine degli istrici e dei capibara. È un animale semi-acquatico che si nutre principalmente di parti vegetali e scavaunicoli negli argini, ecco perché è molto presente vicino alle risaie. Nonostante il pensare comune, non è un topo e non è un vettore primario di malattie.

**Palpìton:** dolce a base di pane tipico del Biellese.

**Panissa:** un tipo di risotto sostanzioso e nutriente diffuso nel vercellese.

**Polenta concia:** ricco piatto a base di polenta "conciata" ovvero lavorata con formaggi (solitamente tome d'alpeggio o gorgonzola) e burro a volontà.

**Ratafià:** liquore di ciliegie tipico di Andorno Micca, nel Biellese.

**Robi da ciò:** roba da pazzi!

**Sagrìnti nen:** letteralmente significa "non preoccuparti".

**Se el temporàl al ven dal Munfrà pìa la sapa e tùrna a cà...** Vercellese e Biellese sono ricchi di modi di dire del mondo agricolo dedicati al tempo atmosferico, che assumono diverse varianti alcune delle quali sono presenti nelle carte del nostro gioco. In questo caso se il temporale viene dalle colline del Monferrato, meglio prendere la zappa e tornare a casa!

**Statnu ca tua:** modo di dire, solitamente scocciato o dipregiativo, che può essere tradotto con "stai al tuo posto".

**Sun mola me na ciàpa:** espressione tipica che indica stanchezza e fa riferimento a un fondoschiena poco sodo, la ciàpa.

