

SCANTANÀDOR

Al Zógh  äd Pärma



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

"I fiori della Violetta di Parma sono irregolari e i loro petali diseguali, con forme e dimensioni bizzarre e tali da rendere unico ciascun fiore, così come ineguagliabili sono il profumo e la struggente bellezza."

Molte e bellissime le celebrazioni letterarie della Città Ducale fatte nel corso dei secoli, da Stendhal a Proust, da Dickens a Casanova, Guareschi, Zavattini, Malerba, Bevilacqua...

Ma forse la definizione migliore della città è contenuta in questa descrizione, fatta dal Museo Orto botanico, del fiore che rappresenta Parma nel mondo.

Storia, arti, cultura, cucina, giornalismo, sport, imprenditoria, Università: è rimasto indietro qualcosa? Senza dubbio, perché Parma è tutte queste cose e un milione di altre ancora.

Il bottegaio sotto casa, un giro in bici tra i borghi, una passeggiata nel parco, una crosta di Parmigiano nel minestrone, le discussioni senza fine sulla ricetta degli anolini... o si chiamano cappelletti? Diciamo i galleggianti e 's' nin pàrta pu.

E poi intorno alla città esiste una provincia spettacolare, che parte dai sabbioni del Po per arrivare fino all'Appennino. E città e provincia sono entrambe tagliate dalla Via Emilia, lungo la quale ci si è sempre imbattuti in campanilismi di vario tipo.

Buffo pensare che lungo questa Grande Strada, il primo paese *dedlà dal'Ensa* sia Sant'Ilario, Santo patrono di Parma.

E che il primo paese arrivando nel Ducato da Reggio Emilia sia San Prospero, il patrono delle *Teste Quadre*.

Parmigiani e cugini reggiani si mandano affettuosamente a quel paese tutti i giorni, ma poi si scambiano i Santi. Ed è bello così.

Bene, era chiaro fin dall'inizio che tutto in questa scatola non ci sarebbe potuto stare.

La speranza degli autori è che possiate ritrovare in questo gioco l'amore e la passione per la città e la sua provincia che ci hanno animato nell'inventarlo. Parma, noi abbiamo provato a inscatolarla anche con i ricordi, adesso tocca a voi conquistarla.

Contenuto

Tabellone | 6 pedine | 22 carte "terreno" | 4 carte "attività" | 2 carte "sport"
34 carte "*Che mnàda*" + 4 personalizzabili | 34 carte "*Sperèmma bén*" + 4 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 **Scantanàdor - Al Zógh äd Pärma** 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 *Che Mnäda* e *Sperèmma bén* a faccia in giù negli appositi spazi. Posizionate le pedine scelte dai giocatori sulla casella iniziale: **Castello di Bardi - 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



Si gioca

Inizia il giocatore che per ultimo ha visto le Meridiane sulla facciata del Palazzo del Governatore in Piazza Garibaldi. Quelle raffigurate sulla scatola non valgono! Se per sceglierlo rischiate di litigare, tirate i dadi e non se ne parli più. Si parte dalla casella **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 fede sportiva 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 della fede sportiva aumenta se il giocatore ne possiede più di una. Se il **terreno libero** non viene acquistato dal giocatore durante il suo turno, viene **nesso all'asta** dalla banca (partendo da una base d'asta di 10 **Franch**) e assegnato al giocatore che effettua l'offerta maggiore.

Via Langhirano		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	300	40
Camera per studenti	160	160
Appartamento per studenti	160	400
Cinema	160	600
Il Luna Park	160	800
Campus	160	1000

Stadio Ennio Tardini		
Costo	Rendita	
160	50	
300	/	

euro torri		
Costo	Rendita	
200	50	
+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 *Che mnäda* e *Sperèmma bén*

Se ci si ferma su una casella *Che mnäda* o *Sperèmma bén* 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.

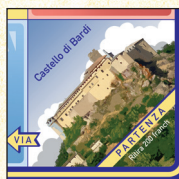


Sei alla tortellata di San Giovanni al campo sportivo di Marzolarà. Dopo un'ora e mezza di fila esce il cuoco che sbraja "Bästa, j'én fñi i tardéj". Peccato che le avessi già **pagati 40 franch**.



Sei in discoteca con gli amici, il più codigno del gruppo attacca buia. Finisce malconco ma prima di raggiungerlo al Pronto Soccorso decidi di fermarti in Via Montebello a mangiare un panino col *cavèl piss*. **Spendi 60 franch**.

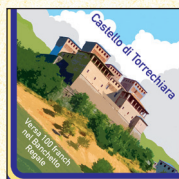
Caselle speciali



1

1. Castello di Bardi - Via!

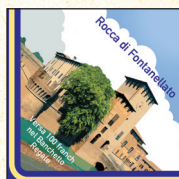
Tutte le volte che si completa un giro e si passa dalla prima casella, sul Via, si ha diritto a ritirare dalla banca **200 Franch**.



2

2. Castello di Torrechiara

Quando si capita su questa casella, si devono versare **100 Franch** nella **Reggia di Colorno**, 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. Rocca di Fontanellato

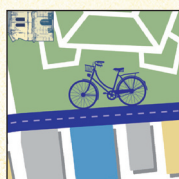
Quando si capita su questa casella, si devono versare **100 Franch** alla **Reggia di Colorno**, ponendo la banconota sulla relativa casella. Chi non avesse la disponibilità di tale somma sarà costretto a vendere uno dei suoi terreni o investimenti alla banca per poterla versare.



4

4. Reggia di Colorno

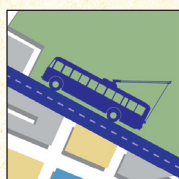
Il giocatore che capita su questa casella **ritira le banconote versate nella Reggia di Colorno**, ovvero l'intera somma che nel frattempo è stata depositata su di essa.



5

5. In bici sulle tracce del passaggio segreto (Parco Ducale - Cittadella)

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 Franch** 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. Filobus Linea 5N (5Nàdor) (Arco di San Lazzaro - Stazione Ferroviaria)

Il giocatore che capita su queste caselle, dopo aver svolto le azioni previste dalle stesse, deve immediatamente dichiarare se il turno successivo intende usare il filobus fuori dalle caselle e pagare in anticipo **10 Franch** 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 **Rocca di Fontanellato** e versare **100 Franch alla Reggia di Colorno**. La fortuna non aiuta sempre gli audaci.



Gestione terreni e investimenti

In **Scantanàdor - Al Zógh äd Pärma** 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 di fede sportiva 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 miglìoria.

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 Parco Ducale", dopo Il giardino si può investire su Noleggio Grilli e successivamente su Fontana del Trianon.)

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

Chiesa della SS. Annunziata		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	160	20
Locale etnico		100
Mensa di Padre Lino		150
Cinema	60	200
Ponte di Mezzo	60	300
Casa terra-tetto sulla Parma	60	450

Parco Ducale		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	160	30
Il giardino		70
Noleggio Grilli		150
Fontana del Trianon		200
Teatro al Parco	60	350
Palazzo del Giardino	60	600

Ospedale Vecchio		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	100	20
Camera per studenti	50	60
Appartamento per studenti	50	120
Museo casa natale Arturo Toscanini	50	180
Mercatino dell'antiquariato		250
Portici	70	380

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 **Che mnäda** e **Sperëmma bén**.

Fine del gioco e vittoria

Scantanàdor – Al Zógh äd Pärma 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 di Parma. 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

Scantanàdor = Furbetto
Sperèmma bén = Speriamo
Che mnàda = Che scoccatura
Zògh äd Pärma = Gioco di Parma
Franch = Lira
Fumàra = Nebbia
Pita = Ubriacatura oppure sonnolenza
Imbàsti = Nausea
Mo incó 'gh' é 'n probléma = Ma oggi c'è un problema
Séns = ribrezzo
Pénsa ti = Pensa té
Parsùtt = Prosciutto
Bàsta, j' én fni i tordej = Basta, sono terminati i tortelli
In-t-i dént = Nei denti (neanche per sogno)
Cavàl pìsst = Macinato di cavallo
A t' l' é scapàda p'r al buz ädla gataróla = Scamparla bella
Vlontéra = Volentieri
Butèmma al prétt in-t-la mèrda = Risolversi a prendere una decisione, anche se il suo esito è del tutto imprevedibile
Nàdor = Anatra/Babboe
Bòta 'd cul mondiàla = Gran colpo di fortuna
Strénga = Botta/Mazzata
A t' é buté via = hai sprecato
Bargnòcla = Bernoccolo
Con du salàm e 'na bòcia 'd lambrùssch ch' a t' gh' é in-t-al bavùll = Con due salami e una bottiglia di lambrusco che hai nel baule
'Na pónta 'd formàj = Una punta di Parmigiano-Reggiano
Chi él còll cornaciòn li? = Chi è quel corvo?
Sensòs = Zanzara
Ciapär 'dla sjòca = Prendere della scema
Un càld da rabir = Molto caldo
Bél zìè = Grande gelato
Àzon = Asino
A t' gh' é làs al còt e 'l crud = Ci perdi parecchio
Un bicér äd malvazia, 'na micca 'd pan e 4 èvro 'd cavàl pìsst = Un bicchiere di malvasia, una micca di pane e 4€ di macinato di cavallo
A stagh bén bombén = Sto molto bene
Sóra 'l cónt = Oltretutto
Partegiànta = tifosa
Dedlà dal' Énsa = Oltre Enza
I du brasè = I due abbracciati (Monumento a Ercole e Anteo)
Gròssti 'd formàj = Croste di Parmigiano-Reggiano
Bagolón = Bugiardo (usato anche dai Reggiani per indicare i Parmigiani)

TRADUZIONE CARTE SOLO DIALETTO

IO PARLO PARMIGIANO

In Fatorìa a Vighéfi a t' cat 'na partegiànta dal Pärma e t' scomètt su cuànt gol l' à fat Crespo con la màja crozàda. A t' gh' é làs al còt e 'l crud.
Sei in Fattoria a Vigheffio e ti imbatti in una supertifosa del Parma. Scommetti con lei su quanti gol abbia totalizzato Crespo con la maglia crociata. Perdi clamorosamente.

A t' vè a catàr to nòna e primma 'd tornàr a ca' la t' regàla un sachètt äd gròssti 'd formàj da mèttor in-t-al mnestròn.

Vai a trovare tua nonna e prima di tornare a casa ti regala un sacchetto di croste di Parmigiano da mettere nel minestrone.

A t' si in Cürva Nord cuànd a l' improviz al cmandànt di Boys al t' dmànda 'd tgnir al strislòn "Reggiani cucù: noi a Wembley, voi al Marabù".
Sei in curva Nord quando all'improvviso il capo dei Boys ti chiede di essere uno di quelli che sostengono lo striscione "REGGIANI CUCU; NOI A WEMBLEY, VOI AL MARABU".

A t' ve 'l supermarchè e l'é fnida l'Ortolén'na. A t' gira l'omén e con al carètt a t' tir zò la vedrinètta di polàstor a ròst.

Vai al supermercato e hanno finito l'Ortolina. Ti girano a randello e col carrello sfondi la vetrinetta coi polli arrosto.

Fonetica

À - come nell'inglese *bad*

È - come nell'italiano *bello*

É - come nell'italiano *cero*

Ì - come nell'italiano *chiunque*

J - come nell'italiano *chiudere*

N'N - nesso tipico del parmigiano, in cui la prima *n* ha il valore velare dei nessi italiani *ancora*, *angoscia*; mentre la seconda passa a una fonazione dentale

Ò - come nell'italiano *otto*

Ó - come nell'italiano *bomba*

Z - come nell'italiano *rosa*

Autori

Giovanni Civa, dopo svariate cadute dalla Locomotiva, ha continuato a crescere poco e male sulle panchine di Piazzale Lubiana. A 50 anni suonati, anche per colpa di Carlo Ferrari, ha scelto una vita che adora. Ama i figli, la ®, Parma, i salumi e la Guinness. Ha delle basette inguardabili e scrive libri brutti, ma non si vanta più di tanto.

Carlo Ferrari è nato e cresciuto a Parma, dove ancora vive, facendo l'Apprendista libraio. Ha sposato una donna che ama e insieme hanno due figli, che fortunatamente assomigliano alla mamma. Ha giusto qualche amico, tra i quali il Civa, che lo ha coinvolto in questo progetto. Si diverte a fare fumettini, nel tentativo di narrare le straordinarie avventure di un personaggio epico, detto Il Presidente.

IO PARLO PARMIGIANO

Io Parlo Parmigiano - La riscoperta del dialetto è un pretesto per andare alla ricerca delle nostre origini, di ciò che siamo: parmigiani. La spaccatura comica è tipica dello humor emiliano, smaliziato quanto tagliente e imprescindibile dalla nostra lingua. L'intento è recuperare le nostre tradizioni per aprirle al presente, a un mondo sempre più cosmopolita e multiculturale. Io Parlo Parmigiano è nato quando un gruppo di amici, davanti a un bicchiere di lambrusco, ha iniziato a raccontarsi aneddoti dell'infanzia: i proverbi dei nonni, i modi di dire cittadini e della campagna. Alla terza fetta di salame avevamo già tutto chiaro. Nel giro di poche ore abbiamo creato una pagina Facebook... il resto è arrivato da sé.

Ringraziamenti

Un grazie speciale per la disponibilità e la collaborazione va al "Professore" Enrico Maletti, laureato all'Università di Marciapiedologia Pramzàna di Borgo delle Colonne.



GAZZETTA DI PARMA



Giorgio Cantadori ha curato il progetto grafico per Cantadori Design Office.