

SALENTO

Ci camina llicca, ci resta a casa sicca.



REGOLAMENTO

da 2 a 6 partecipanti / da 8 anni in su / 60 minuti

Intro

Vi diamo il benvenuto nel Salento, quella terra magica baciata dal sole, accarezzata dal vento e cullata dal mare che sai con certezza dove finisce, ma il cui inizio si confonde sempre tra le sfumature dell'orizzonte.

Vi condurremo, casella dopo casella, in un divertentissimo viaggio alla scoperta di luoghi dove le tradizioni, il folklore e la cultura salentina si fondono in un abbraccio eterno.

Scoprirete i loro pittoreschi usi e costumi e un'infinità di modi di dire ed espressioni dialettali davvero esilaranti. Allora, che aspettate? Prendete i dadi, sfidate la sorte e lasciate che l'avventura alla conquista di tesori nascosti e proprietà immobiliari abbia inizio!

Contenuto

- Tabellone
- 6 pedine
- 22 carte Terreno
- 4 carte Attività
- 2 carte Info Point
- 34 carte Lampu + 2 personalizzabili
- 33 carte Toccu + 4 personalizzabili
- 280 banconote in 4 tagli diversi
- 44 cubetti investimento
- 2 dadi
- Questo regolamento

Scopo del gioco

Lo spirito del gioco del Salento è il divertimento! Poi, se nella vita gestite davvero con cinismo dozzine di terreni, buon per voi! Il vostro obiettivo è diventare la persona più ricca al tavolo, 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

Partita completa: vedi p. 3 - Fine del gioco e vittoria

Preparazione

Aprire il tabellone e sistemare le carte Lampu e Toccu, a faccia in giù, negli appositi spazi.

Posizionare la vostra pedina colorata sulla casella iniziale Casa mia.

Scegliete la persona più onesta al tavolo che si occupi di amministrare i ronzini della Banca, che deve gestire tenendoli separati dai propri.

Prendete un capitale iniziale di terreni e banconote come indicato nella tabella. I terreni iniziali vanno distribuiti a caso. Se dopo la distribuzione qualcuno dovesse avere già in avvio di partita tutti i terreni dello stesso colore, dovrà sostituirne uno.

Pagate alla Banca il costo totale dei terreni ricevuti.

Partecipanti	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 chi conosce meglio il dialetto salentino, ovvero che riesca a pronunciare correttamente **Scisti a Lecce e te stizzasti?** Se per sceglierlo rischiate di litigare, tirate i dadi e non se ne parli più.

Si parte dalla casella Casa mia. Al tuo turno, lancia i dadi e muovi la tua pedina nel senso della freccia del numero di caselle corrispondente al risultato. A seconda della casella su cui la pedina si ferma, si presentano le seguenti possibilità:

A. Se finisci su una casella Terreno / Attività o Info Point non controllata da altre persone, puoi acquistarla versando i soldi alla Banca (il prezzo di acquisto è indicato su ciascuna carta e sul tabellone). Prendi la carta corrispondente. Se decidi di non acquistare la casella, essa viene messa all'asta dalla Banca (partendo da una base d'asta di 10 ronzini) e assegnata a chi fa l'offerta maggiore (puoi partecipare all'asta).

Porto Selvaggio		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	360	40
Casa di campagna	140	200
Sentiero accessibile ai disabili	140	500
Area ristoro con prodotti locali	140	1100
Percorso vita	140	1300
Postazioni per il birdwatching	140	1500

i	
Costo	Rendita
160	50
300	

Massimo Cannoletta

CANTINE PAOLOLEO		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	160	50
+1 ATTIVITÀ	/	100
+2 ATTIVITÀ	/	150
+3 ATTIVITÀ	/	250

Cantine Paoleoleo

B. Se finisci su una casella Terreno / Attività o Info Point di proprietà di un'altra persona devi pagare a chi possiede la carta l'affitto indicato su di essa. Se sul Terreno sono stati realizzati investimenti, il conto sarà più salato e devi pagare quanto indicato sulla carta a lato della costruzione che è stata realizzata. Per Attività e Info Point non è possibile realizzare investimenti, ma la rendita aumenta se si possiede più di una carta della stessa tipologia.

C. Se finisci su una casella Toccu o Lampu, pesca immediatamente una carta dal mazzo corrispondente, leggila ad alta voce e segui le istruzioni, dopodiché riponila in fondo al mazzo, salvo indicazioni differenti espresse sulla carta. Se la carta ti fa spostare su un'altra casella, devi agire normalmente, come se la tua pedina ci fosse arrivata lanciando i dadi, salvo indicazioni differenti espresse sulla carta.



Regole speciali

1. Se ottieni un numero doppio lanciando i dadi, muovi la pedina come indicato e affronta le conseguenze della casella in cui si ferma, dopodiché effettua subito un nuovo turno ripartendo dal lancio dei dadi. Ma attenzione! **Se ottieni un numero doppio per la terza volta consecutiva,** devi automaticamente **spostare la pedina sull'Area marina protetta di Porto Cesareo** e versare 50 ronzini all'Acchiatura.

2. Se peschi una carta Toccu o Lampu che prevede uno spostamento che in senso orario contempla il passaggio da Casa mia **NON ritirare i 200 ronzini** del passaggio dal via! Ricordiamo che se la carta fa spostare la pedina su un'altra casella, devi agire come se fosse capitata sulla casella lanciando i dadi, salvo indicazioni differenti espresse sulla carta.

3. Uè! Non aiutare, donare o prestare denaro a nessuno! Non puoi contrattare passaggi gratuiti su una tua casella per nessuna motivazione. Appena qualcuno passa su di essa, incassa immediatamente!

Gestione terreni e investimenti

Nel **gioco del Salento** 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 Info Point.

Se possiedi tutti i terreni di uno stesso colore, puoi decidere di **investire, dichiarandolo in ogni momento del tuo turno,** anche senza avere la pedina su tali terreni. Per farlo, devi pagare il costo relativo all'investimento desiderato indicato sulla carta e posizionare un cubetto sul relativo livello di investimento.

Non puoi realizzare più di due investimenti per turno per ciascuna carta, ma non è necessario fare lo stesso numero di investimenti su tutti i terreni dello stesso colore.

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!

Nardò		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	160	20
Casa con volte a stella	100	
Pedibus	200	
Ostello della gioventù	100	500
Campo da rugby	100	800
Fattoria didattica	100	1000

Galatina		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	240	20
Dimora storica	100	
Bicipolitana	300	
Mercatino equo e solidale	760	
Pista di atletica	120	900
Orto botanico	120	1100

Maglie		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	300	40
Casa a corte	160	160
Centro servizi per la terza età	160	360
Bottega dello street food locale	160	860
Skatepark	1100	
Circolo gastronomico	160	1300

Vendita Terreni, Attività, Info Point

Durante il tuo turno puoi proporre a chi vuoi **lo scambio, l'acquisto o la vendita** di uno o più terreni; possono essere proposte **aste e compensazioni o incentivi** per convincere la controparte a fare l'affare!

Apri l'ecchi! 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

Se ti trovi in difficoltà finanziarie e non sei in grado di far fronte alle spese, puoi:

- **Vendere alla Banca gli investimenti già realizzati** (restituendo il cubetto) e recuperando metà della somma a suo tempo versata;
- **Cercare di vendere i tuoi terreni privi di investimenti a un'altra persona**, accordandovi sul prezzo;
- **Vendere alla Banca i terreni** a metà del prezzo di acquisto (se non sono presenti investimenti). I terreni rivenduti alla Banca possono essere acquistati nuovamente da chiunque capiti sulla casella corrispondente, al loro valore originario.

In tutti i casi, gli importi dimezzati vanno arrotondati per difetto.

Fallimento

Quando devi pagare alla Banca o a un'altra persona una somma superiore a tutto ciò che possiedi e non hai più alcun bene (terreno o investimento) da alienare allora *meh, addiu*: purtroppo **fallisci!**

La Banca copre tutti i tuoi debiti, tu esci dal gioco e se vuoi puoi assumere l'incarico di leggere le carte **Toccu e Lampu**.

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 la persona più ricca del **Salento**. Al totale dei soldi accumulati si sommano i valori (costo) riportati su ciascuna carta Terreno, Attività o Info Point 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 perché non avete fretta, il gioco si conclude quando fallisce la penultima persona in gioco, **lasciandone solo una a controllare l'intero territorio!**

Caselle speciali



1

1 - CASA MIA

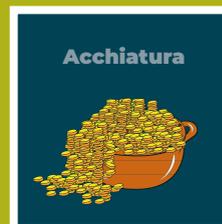
Tutte le volte che completi un giro e passi da Casa mia, ritira **200 ronzi** dalla Banca.



2

2 - AREA MARINA DI PORTO CESAREO

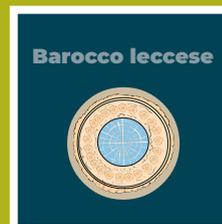
Se capiti sulla Area marina protetta di Porto Cesareo metti **50 ronzi** sull'Acchiatura. Se non hai la disponibilità di tale somma devi vendere uno dei tuoi terreni o investimenti alla Banca per poterla versare (vedere *Crisi finanziaria*).



3

3 - ACCHIATURA

Se capiti su questa casella ritira subito tutti i soldi che ci sono nell'Acchiatura.



4

4 - BAROCCO LECCESE

Se capiti sulla Barocco leccese metti **100 ronzi** sull'Acchiatura. Se non hai la disponibilità di tale somma devi vendere uno dei tuoi terreni o investimenti alla Banca per poterla versare (vedere *Crisi finanziaria*).



5

5 - GALLIPOLI ↔ LECCE

Se ci capiti, dopo aver svolto le azioni previste dalla casella, devi immediatamente dichiarare se il turno successivo intendi **percorrere la scorciatoia e pagare in anticipo 10 ronzi** alla Banca oppure continuare con il percorso normale. Se scegli di percorrere la scorciatoia, 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

6 - OTRANTO ↔ TRICASE

Se ci capiti, dopo aver svolto le azioni previste dalla casella, devi immediatamente dichiarare se il turno successivo intendi **percorrere la scorciatoia e pagare in anticipo 10 Ronzi** alla Banca oppure continuare con il percorso normale. Se scegli di percorrere la scorciatoia, 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.

Glossario

A cci si fijju? / Di chi sei figlio?

A quattru te mazze / A quattro di bastoni.

Asu ca fuce / Cucù (gioco di carte).

Capufrisca / Testa fresca (termine solitamente riferito a chi vive serenamente, senza pensieri).

Che spurchia! / Che sfortuna!

Ci camina llica, ci resta a casa sicca / Chi cammina (si dà da fare) lecca (ottiene qualcosa), chi resta a casa secca.

Comu la faci, la sbagli! / Comunque tu faccia, sbagli!

Crianza / Cortesia (termine che pare sia riferito all'antica usanza di lasciare un boccone nel piatto per riservarlo alla servitù).

Faugnu / Atmosfera molto umida, afa.

Fore te capu! / Fuori di testa! (espressione utilizzata con accezione positiva e riferita a qualcosa di particolarmente apprezzato).

Lu rusciu te lu mare / Il rumore del mare.

Lu spilu / La voglia.

Ncurdatu / Anchilosato.

Oju e sale, ogni erva vale / (Condita con) olio e sale, tutta l'erba è buona.

Ota e gira sa fatta menzattia / Gira e rigira, è già mezzogiorno.

Picca e filu / Poco e niente.

Sarmente / Tralci di vite secchi.

Scrufulare / Scivolare.

Superchiu! / Sovrabbondante (espressione che si utilizza anche quando qualcuno fa più del dovuto).

Te lu jabbu nun ci mueri ma cci ccappi / Non farti beffe delle altre persone, perché potrebbe capitare anche a te.

Tiritùppiti / Subito dopo, a poca distanza.

Utai, utai, utai, megghiu te la casa mia nu truai. / Girai, girai, girai, ma non ho trovato una casa migliore della mia.

Malecarne / Scansafatiche.

Me cunsuma però me camina / Consuma molto, però va veloce (e dà soddisfazione).

Mena! / Sbrigati!

Fanne bene e scerrate! / Fai del bene e dimenticatene.

Acchiatura / Tesoro nascosto riportato alla luce.

Autori

Diego Contino

Dopo gli inizi come autore per la tv dei ragazzi e aiuto regista (Vasco Rossi, Manetti Bros.), lavora come direttore comunicazione e marketing in ambito ICT e nell'ospitalità di lusso internazionale. Poi fonda Destinazione Avventura, attraverso cui fornisce consulenze in vari settori. Nel gioco del Salento racconta usi e costumi della sua terra, con uno stile inconfondibile e la sua proverbiale ironia.

Samantha Centonze

PR e Social Media Manager con una forte propensione alla scrittura creativa e collaborazioni attive su tutto il territorio nazionale. Ama approfondire le storie che stanno dietro ai progetti e ai prodotti, che riesce sempre a trasformare in narrazioni coinvolgenti in grado di suscitare emozioni. È la "penna" di Destinazione Avventura e ha contribuito alla realizzazione dei testi del gioco del Salento.

Ringraziamenti

Vogliamo ringraziare tutti i **partner, amici e supporter del gioco del Salento**. Senza la loro passione, fiducia e il grande amore per questa terra, oggi questo progetto non esisterebbe.

Grazie di cuore a chi ci segue, ci scrive e tifa per noi attraverso i canali di **Destinazione Avventura**, il vostro sostegno è davvero prezioso per cercare di realizzare iniziative sempre nuove e coinvolgenti.

Grazie a **Massimo Cannoletta**, animo gentile e mente raffinata, il quale ha subito accettato con entusiasmo e grande disponibilità di far parte di questa bella avventura; al simpaticissimo **Giampaolo Catalano Morelli**, testa e cuore dei **"The Lesionati"**, per il prezioso supporto; a **Pasquale Zonno**, **Enzo Petrachi** e alle famiglie degli indimenticabili **Bruno Petrachi**, **Francesco "Millelire" Santoro**, **Renata Fonte** e **Pino Zimba**.

Uno speciale ringraziamento va al grande amico **Emanuele Mazzei**, che con la gentile partecipazione del caricaturista e illustratore **Alberto De Lazzari**, è riuscito a dare forma e colore alle nostre idee.

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!

