



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

Meglio un piatto di **bigoi con l'arna** o una porzione di **poenta e bacalà**? Meglio sorseggiare un **mezzo** sul ponte degli alpini a Bassano o un calice di **torcolato** a Breganze? Meglio passeggiare per i pascoli dell'altopiano di Asiago o per le strade del centro storico di Vicenza? E, soprattutto, chi sarà il più ricco di tutto il Vicentino? Lasciati guidare alla scoperta di questo territorio, dei suoi costumi e dei suoi segreti per avere risposta a queste e ad altre domande!

CONTENUTO

Tabellone | 6 pedine | 23 carte "terreno" | 4 carte "attività" | 2 carte "sport"
33 carte "Tra copa e colo" + 4 personalizzabili | 33 carte "Forsa e corajo" + 5 personalizzabili
280 banconote in 4 tagli diversi | 44 cubetti investimento
2 dadi da gioco | Questo regolamento

SCOPO DEL GIOCO

L'obiettivo di **SCHEI** è quello di divertirsi rendendo più belle e ricche le città e i paesi, costruendo case, edifici storici, attività commerciali e 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

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

PREPARAZIONE

Aperte il tabellone e sistemate le carte *Tra copa e colo* e *Forsa e corajo* a faccia in giù negli appositi spazi. Posizionate le pedine scelte dai giocatori sulla casella iniziale: **Vicenza**.

Scegliete il giocatore più onesto che si occupi di amministrare i franchi della **banca**: dovrà gestirli 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 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

Quando hai mangiato l'ultima volta *poenta e bacalà*? Il giocatore che ha assaporato questa delizia più recentemente può iniziare per primo, perché a Vicenza i buongustai vengono sempre premiati! Se tutto il tavolo da gioco non ha mai assaggiato questa prelibatezza, inizia il giocatore più giovane (però, *tosì, non ghe semo*).

Si parte dalla casella Vicenza. 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 le seguenti possibilità:

A. Se si finisce su una casella **Terreno / Attività / Impianto sportivo** non controllata da altri giocatori, la si può acquistare versando 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 franchi) e assegnato a chi fa l'offerta maggiore.

ROTONDA PALLADIANA		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	400	60
Villa Palladiana	200	220
Parco	200	600
Sala ricevimenti	200	1400
Centro yoga	200	1700
Bookshop	200	2000

STADIO ROMEO MENTI	
Costo	Rendita
160	50
300	

CANTINA SOCIALE		
	Costo	Rendita
+1 ATTIVITÀ	100	100
+2 ATTIVITÀ	150	150
+3 ATTIVITÀ	250	250

LE ATTIVITÀ

B. Se si finisce su una casella **Terreno / Attività / 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 ed Impianti sportivi non è possibile realizzare investimenti; la rendita, però, aumenta se si possiede più di una carta della medesima tipologia.

C. Se si finisce su una carta "Tra copa e colo" o "Forsa e corajo" si pesca una carta dal mazzo corrispondente, si legge ad alta voce e si seguono le istruzioni. **Alla lettera. No ste' fare i furbi!** Poi la carta si posiziona in fondo al mazzo. Se la carta fa spostare il giocatore su un'altra casella, bisogna agire come se ci fosse capitato lanciando i dadi, salvo indicazioni differenti espresse sulla carta pescata.

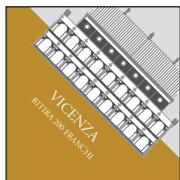
TRA COPA E COLO

Pronto per un viaggio al centro della Terra? È arrivato il momento di visitare il Buso della Rana a Monte di Malo. Lattrezzatura, però, ha un costo: **versa 150 franchi alla Banca.**

FORSA E CORAJO

Ti fai conquistare dalla Partita di scacchi viventi di Marostica e decidi di diventare un novello Kasparov! **Acquisti una scacchiera per 40 franchi e resti fermo un turno di gioco per diventare un mago!**

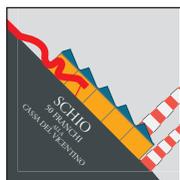
CASELLE SPECIALI



1

1 - Vicenza

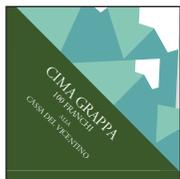
Tutte le volte che si completa un giro e si **passa per Vicenza si ritirano 200 franchi** dalla banca.



2

2 - Schio

Se capiti a Schio, **metti 50 franchi nella Cassa del vicentino**. Chi non avesse disponibilità di tale somma sarà costretto a vendere uno di suoi terreni o investimenti alla banca per poterla versare. Inutile chiedere "*fame ben*"... qui non facciamo sconti a nessuno!



3

3 - Cima Grappa

Se capiti a Cima Grappa, **metti 100 franchi nella Cassa del vicentino**. Chi non avesse disponibilità di tale somma sarà costretto a vendere uno di suoi terreni o investimenti alla banca per poterla versare (*morto de fame*).



4

4 - Bassano del Grappa / Cassa del vicentino

Se capiti su questa casella, **ritira subito tutti i soldi** che ci sono nella Cassa del vicentino.



5

5 - Caselle Rotonda Palladiana o Noventa Vicentina

Se ci capiti, dopo aver svolto le azioni previste dalla casella, devi immediatamente dichiarare se il turno successivo intendi percorrere la Ciclabile Riviera Berica e pagare in anticipo 10 franchi (*costa, ma a xé beissima*) alla banca oppure continuare con il percorso normale. **Se scegli di percorrere la Ciclabile Riviera Berica, 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 - Asiago o Valstagna

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

REGOLE SPECIALI

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 al lancio dei dadi, si deve automaticamente spostare la propria pedina a **Schio** e **versare 50 franchi nella Cassa del vicentino**.

Se si pesca una carta "Tra copa e colo" o "Forsa e corajo" che prevede uno spostamento che in senso orario contempla il passaggio per Vicenza NON si ritirano i 200 franchi dal via.

Ocio! Non aiutate, donate o prestate denaro ad altri giocatori. **I giocatori non possono contrattare passaggi gratuiti sul proprio terreno per nessuna motivazione.** Appena passano sul vostro terreno, incassate immediatamente! *Vardé che ve controemo!!!*

GESTIONE TERRENI E INVESTIMENTI

In **Schei** 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 alla banca 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.

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

VALSUGANA		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	100	20
Cartiera eco-sostenibile	40	40
Museo del Covolo di Butistone	100	100
Consorzio Tabacchicoltori	40	300
Pista ciclabile	40	400
Tendon festival celtico	40	600

VALSTAGNA		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	100	20
Fabbrica tessuto non tessuto	40	40
Stazione ferroviaria	100	100
Gelateria	300	300
Alta via del Tabacco	40	400
Unione montana Brenta	40	600

OLIERO		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	60	20
Casa sul fiume	60	40
Museo di Speleologia	60	60
Birreria	60	100
Scuola rafting	200	200
Grotte di Oliero	60	260

VENDITA TERRENI, ATTIVITÀ E SPORT



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!

Ste 'tenti: 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 (*poaretto*) 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 i casi, gli importi dimezzati vanno arrotondati per difetto.

FALLIMENTO

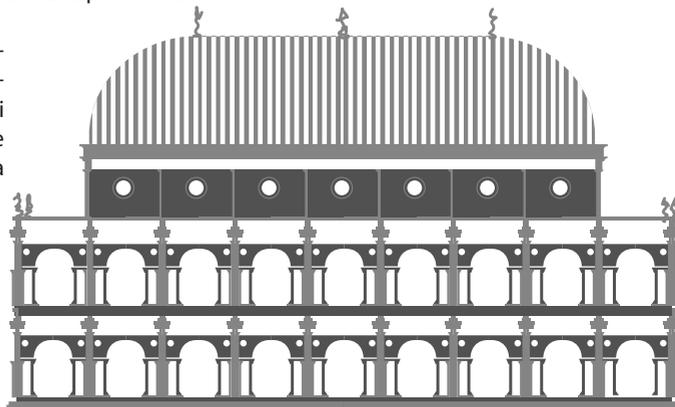
Quando un giocatore deve pagare alla banca o ad un altro giocatore o versare alla Cassa del Vicentino una somma superiore a tutto ciò che possiede e non ha più alcun bene (terreno o investimento) da alienare allora *a storia se fa scabrosa*. Il giocatore fallisce, la banca copre tutti i suoi debiti e 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 la 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 del Vicentino. 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.



CULTURA E CURIOSITÀ

Vicentini magnagati: una leggenda che si trascina da secoli, secondo la quale il palato dei Vicentini apprezzerrebbe i felini, ma ovviamente senza alcun provato fondamento storico.

Nane: sciocco, tonto. Si dice di persona di genere maschile.

Opera Estate: un festival multidisciplinare che si tiene d'estate, tra giugno e agosto, a Bassano del Grappa e nei paesi della Pedemontana, solitamente all'aperto, e che include teatro, danza, cinema, musica e lirica.

Moroso: fidanzato.

Quando saremo fora della Valsugana: canto popolare la cui protagonista femminile afferma che, una volta fuori dalla Valsugana, andrà a fare visita alla mamma, che trova in buona salute, e al padre malato. Verrà messa al corrente della diceria che il fidanzato, partito militare, pare abbia trovato un'altra fidanzata. Qualora la diceria venisse confermata, anche lei conta di fare altrettanto. Divenne uno dei canti preferiti dai soldati durante la Prima Guerra Mondiale, forse anche per il nesso con l'allusione all'uscita dalla valle come un possibile augurio che la guerra potesse finire presto.

Ombra: usato in bar, osterie, e case tutte, da sola -- "vuto un'ombra?" -- o nell'espressione "un'ombra de vin", per indicare un bicchiere di vino. L'etimologia è incerta.

Soppressa: il salume insaccato per eccellenza della provincia di Vicenza, a marchio DOP, la cui produzione è regolata da un disciplinare regionale. Si ottiene macinando a freddo la carne nobile del maiale con una parte grassa, sale, pepe, e spezie, il tutto infilato in un budello bovino e stagionato fino a maturazione. Da non perdere la Sagra della Soppressa a Valli del Pasubio.

Torcolato: vino dolce passito bianco DOC prodotto da vitigno autoctono Vespaiolo, tipico delle colline di Breganze. I grappoli migliori sono vendemmianti a settembre e attorcigliati (torcolati, in dialetto), a corde appese a travi in legno di soffitte ben areate, dove appassiscono fino a gennaio. Dopo la torchiatura, il vino riposa in piccole botti per un periodo fino a due anni prima di essere consumato.

Spuma: un nome generico per indicare una bibita analcolica gassata, a base di zucchero, caramello e aromi. È la versione italiana di quella che nei paesi anglofoni viene chiamata "soda".

L'acqua smarsise i pai: detto per canzonare chi a tavola disdegna il bicchiere di vino a favore dell'acqua.

Mezzo e mezzo: l'aperitivo tipico di Bassano del Grappa. Si beve rigorosamente da Nardini, la storica distilleria che l'ha inventato, all'imbocco del ponte Vecchio, e la cui ricetta mescola erbe amaricanti, aromatiche e frutta. Una scorzetta di limone, una spruzzata di seltz, ed è facile perdere il conto...

Te si indrio come a coa del mas-cio: la tradizione contadina emerge in tutta la sua potenza in questo detto popolare che certo non fa onore al maiale e neppure al destinatario di cotanta saggezza, che, evidentemente, non brilla in quanto a scaltrezza.

Vanti col Cristo che a procession se ingruma: un omaggio al Veneto terra di fede (più o meno sentita) - un'incitazione a procedere che pesca le sue radici dalla lentezza dell'incedere delle processioni a carattere religioso, che portano il crocifisso per le vie del paese.

La storia dell'ocarea: filastrocca senza fine che incanta e terrorizza i bimbi dell'alto vicentino sin dalla notte dei tempi. Nemmeno i nostri nonni, però, sono riusciti a spiegare cosa sia questa benedetta ocare, parola sconosciuta persino ai più dettagliati dizionari veneto-italiano. In altre zone del vicentino (nel bassanese, per esempio), è nota come la "storia del sior intento".

Bigoi co' l'arna/arana: primo piatto tipico della Provincia di Vicenza, preparato con grossi spaghetti trafilati al bronzo e conditi con ragù di anatra (rigorosamente in bianco) e molto condimento o intingolo (tocio per i vicentini).

Broccolo fiolaro: una varietà dalla produzione limitata, tipica delle colline attorno a Creazzo. Il nome deriva dai germogli lungo il fusto, che in dialetto sono chiamate fioi, figli. Nonostante fosse apprezzato fino all'Ottocento, nel secondo dopoguerra c'è stato un declino nel suo apprezzamento, per essere rivalutato negli ultimi vent'anni.

A boca no xe straca finché no a sa de vaca: il galateo prescrive che i formaggi vadano serviti verso la fine del pasto, e i veneti, popolo ALQUANTO versato in buone maniere, seguono il dettame pedissequamente. Ogni vicentino sa che il pranzo non può considerarsi concluso se non con una buona dose di formaggio, a riprova anche dell'importanza dell'industria casearia della zona e della bontà dei suoi prodotti.

El capanon: simbolo sovrano dell'operosità e industriosità vicentina, il luogo in cui si incarnano e si realizzano tutte le aspirazioni (e qualche frustrazione) del piccolo imprenditore locale. Una sorta di seconda casa, appendice naturale del veneto che ora et labora, lavora e tase.

Poenta e bacalà: secondo piatto tipico vicentino, dove lo stoccafisso ammollato viene fatto pipare per ore in latte, abbondante olio, sarde sotto sale e aromi, senza mai essere mescolato. Viene servito con l'immancabile polenta (d'altronde, Veneti poentoni non xe par gnente). A Thiene ad ottobre si tiene una famosa sagra, mentre a Vicenza è nota la confraternita dedicata a questa pietanza.

Mona: si potrebbe scrivere un intero trattato di linguistica sull'uso di questo vocabolo nel dialetto veneto. Se non sai cosa vuol dire, forse è il caso di farsi qualche domanda...

>> segue cultura e curiosità

Salbanei: folletti dispettosi abitanti dei boschi, creature del folklore locale; uno di loro, secondo la tradizione, avrebbe svelato agli abitanti di Foza come preparare il formaggio, il cui esempio più rinomato oggi è l'Asiago prodotto in altopiano.

Pissotta Vivente: antico gioco popolare simile alla tombola figurata in costume, che rappresenta le tradizioni e usanze contadine del Settecento. I numeri, fin dalle origini, furono sostituiti dalle figure, così che anche coloro che non sapevano leggere potessero partecipare al gioco. L'evento si celebra a Nove negli anni dispari.

Cimbro: minoranza etnica di lingua tedesca presente oggi nell'altopiano di Asiago e nelle valli vicentine.

Torta Putana: un versatile dolce di riuso, tipico della tradizione contadina vicentina, preparato con pane raffermo ammolato nel latte, uvetta, frutta secca e farina gialla. Sull'origine del nome ci sono varie versioni, ma qui nessuno si scandalizza.

Anguana: figura mitologica femminile dallo spiccato fascino. Una specie di sirena dei corsi d'acqua, in grado di ammaliare i malcapitati montanari veneti. Ancora oggi le nonne raccomandano ai mariti di stare attenti alle anguane quando escono da soli di casa...

BIO E RINGRAZIAMENTI

Silvia C. non lo ammetterà mai, ma è una vicentina dai molti talenti: scrive e illustra fantastiche storie di gatte per bambine, suona impeccabilmente chitarra e pianoforte, e canta *Time After Time* di Cyndi Lauper meglio di Cyndi Lauper. Inutile dirlo, ha un udito molto raffinato. Appassionata di anime e manga, se non visse in Italia, il Giappone sarebbe la sua casa elettiva (e infatti ne parla anche fluentemente la lingua).

Matteo D. vi sfida a trovare una barba più folta e fluente della sua in tutta Vicenza e provincia. Come i capelli per Sansone, le leggende locali narrano che sia la sua segreta fonte di ispirazione negli ambiti più vari in cui si esprime la sua creatività, dall'interior design per yacht di lusso all'architettura, dalla fotografia alla creazione di borse e accessori minimalisti in pelle.

A **Luisa G.** non piace stare ferma, tanto che ha fatto del viaggio il suo lavoro, anche se il più delle volte pianifica vacanze per altri, tra maiali e tartufi. Tiene anche la mente occupata con diversi altri progetti nei campi dell'arte contemporanea, della scrittura e della fotografia, mentre si affaccenda ai fornelli con ricette (quasi) sempre riuscite, sebbene spesso rivisitate. Il baccalà le viene particolarmente bene.



Il nostro grande grazie va alla Provincia di Vicenza: siamo cresciuti qui e, anche se la nostra strada ci ha condotti altrove, il ricordo è forte in noi. Non potremmo mai dimenticare il fiume, le montagne, le cittadine, il cibo, i palazzi, i vicoli e, soprattutto, le belle persone che abitano questo territorio. Grazie per averci fatto giocare con voi ancora una volta. A presto!