

# TRENTATRÉ TRENTINI

*vei che nen...*

## REGOLAMENTO

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

### Contenuto

- Tabellone
- 6 pedine
- 22 carte Terreno
- 4 carte Attività
- 2 carte Fede sportiva
- 33 carte *Ocio!* + 4 personalizzabili
- 33 carte *Pol esser!* + 4 personalizzabili
- 280 banconote in 4 tagli diversi
- 44 cubetti investimento
- 2 dadi
- Questo regolamento

### Scopo del gioco

Lo spirito con cui si gioca a **TRENTATRÉ TRENTINI *vei che nen...*** 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

Aprirete il tabellone e sistemerete le carte *Ocio!* e *Pol esser!*, a faccia in giù, negli appositi spazi.

Posizionate la vostra **pedina colorata** sulla casella iniziale **Muse**.

**Scegliete la persona più onesta** al tavolo che si occupi di **amministrare gli schèi** 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 ha fatto più di recente una bella gita in montagna. Se per decidere rischiate di litigare, tirate i dadi e non se ne parli più.

**Si parte dalla casella Muse.** 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 Fede sportiva 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 **schèi**) e assegnata a chi fa l'offerta maggiore (puoi partecipare all'asta).

DRAGO VAIA REGENERATION		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	60	20
Casa	60	40
Malga	60	60
Rifugio	60	100
Camping	60	200
Luogo da scoprire Pia di Lubac	60	200

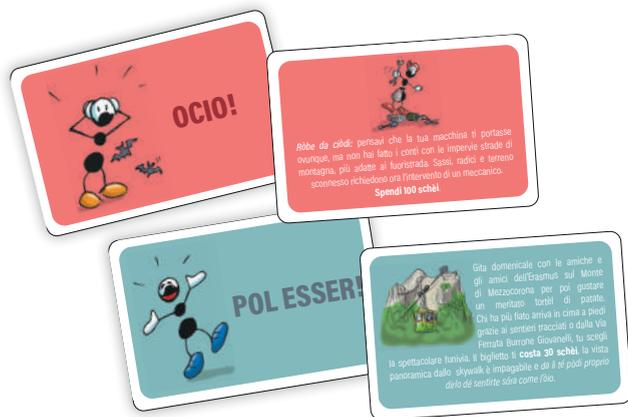
TRENTINO VOLLEY		
Costo	Rendita	
	100	50
	/	300

GIACCA COSTRUZIONI ELETTRICHE		
Costo	Rendita	
	200	80
+1 ATTIVITÀ	/	150
+2 ATTIVITÀ	/	250
+3 ATTIVITÀ	/	400

**B. Se finisci su una casella Terreno / Attività o Fede sportiva 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 Fede sportiva 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 Ocio! o Pol'esser!,** 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 sulla casella Cattedrale di San Vigilio** e versare 50 **schèi** sulla casella **Su le Ròste de l'Àdes**.

**2. Se peschi una carta Ocio! o Pol'esser!** che prevede uno spostamento che in senso orario contempla il passaggio da Muse **NON ritirare i 200 schèi** 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. Non aiutate, donate o prestate denaro a nessuno!** Non potete contrattare passaggi gratuiti su una vostra casella per nessuna motivazione. Appena qualcuno passa su di essa, incassate immediatamente!

## Gestione terreni e investimenti

In **TRENTATRE TRENTINI vei che nen...** 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 delle caselle Fede sportiva.

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!

RAFTING SUL FIUME NOCE		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	200	20
Casa	100	100
Malga	100	250
Rifugio	100	600
Camping	100	800
Luogo da scoprire Castello di S. Michele	100	1000

LA VALLE DELLE MELE		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	300	40
Casa	160	160
Malga	160	400
Rifugio	160	900
Camping	160	1100
Luogo da scoprire Lago di Tovel	160	1300

SANTUARIO DI SAN ROMEDIO		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	200	20
Casa	60	100
Malga	60	240
Rifugio	60	600
Camping	60	800
Luogo da scoprire Chiesa di San Zeno	60	1000

## Vendita Terreni, Attività e Sport

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!

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 purtroppo **fallisci!**

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

## 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 di **TRENTATRÉ TRENTINI vei che nen....** Al totale dei soldi accumulati si sommano i valori (costo) riportati su ciascuna carta Terreno, Attività o Fede sportiva 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 - Muse

Tutte le volte che completi un giro e passi da **Muse**, ritira **200 schèi** dalla Banca.

**2**

### 2 - Castello del Buonconsiglio

Se capiti sulla **Castello del Buonconsiglio** metti **100 schèi** sulla casella **Su le Ròste del l'Àdes**. 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 - Su le Ròste del l'Àdes

Se capiti su questa casella ritira subito tutti i soldi che ci sono nella casella **Su le Ròste del l'Àdes**.

**4**

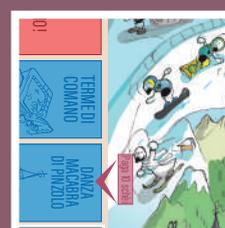
### 4 - Cattedrale di San Vigilio - Duomo di Trento

Se capiti sulla **Cattedrale di San Vigilio** metti **50 schèi** sulla casella **Su le Ròste del l'Àdes**. 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 - I vigneti tra Teroldego e Müller <--> Drago Vaia Regeneration

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 schèi** 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 - La Valle delle Mele <--> Danza macabra di Pinzolo

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 schèi** 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

- **Ròbe da ciòdi**: cose spropositate, esagerate, da non credere;
- **Se te abiti fóra dal Trentin**: se non abiti in Trentino;
- **Lugàneghe**: lucaniche;
- **A qualche vèrs**: in qualche modo;
- **Descàntabaùchi**: sveglia citrulli, è il bolognino diseguale nei selciati in cui si inciampa per distrazione e che rende consapevoli i trasognati;
- **L'òra del Garda**: òra significa venticello, essendo una derivazione da aura è il più conosciuto dei venti del Garda. Arriva tra le 12 e le 13 circa e in condizioni normali dura fino al tramonto. Ideale per chi pratica sport nautici su barca a vela, windsurf e kitesurf. Soffia più intensamente nella parte superiore del lago anche se si propaga con forza nelle vallate limitrofi;
- **Èmpiza la luce**: accendi la luce;
- **Farla compida**: eseguire fino in fondo un compito;
- **A base dé pan e fórmài**: a base di pane e formaggio;
- **"Paganèla Paganèla o montagna tuta bela"**: è un verso tratto da "La Paganella", canzone alpina in dialetto trentino, versi di Piero Padulli e musica di Luigi Pigarelli;
- **Su da na banda e zò da quel'altra**: banda sta per parte, su da una parte e giù dell'altra;
- **Èl far e desfàr**: fare e disfare, è tutto un lavorare, dice il proverbio;
- **Te pòdi proprio dirlo de sentirte sòra come l'òio**: "star sora come l'òio" significa sovrastare, ma anche spadroneggiare;
- **Te séi révèrs**: sei di malumore (revers: rovescio);
- **No te séi né fódrà né 'mbasti**: sei incerto, non hai preso una decisione;
- **No sé pòl averghe l'òrt e anca le vérze**: non si può avere l'orto e anche i cavoli, non si può fare bene due cose insieme;
- **Tra l'uss e l'ass**: trovarsi in grave difficoltà;
- **Voleve ben**: voletevi bene;
- **Saria 'n pécà lamentarse**: sarebbe un peccato lagnarsi (di una situazione accettabile);
- **Ròste de l' Àdes**: rosta è l'argine del fiume, ma anche una sassaia-riparo;
- **Serenada a Castel Toblin** dal titolo di una composizione di Luigi Pigarelli, magistrato e musicista.

## Autrici

**Mariangela Agostini** - Assistente sociale, crede nella forza delle relazioni, nella diversità che arricchisce, nel fare un pezzo di strada insieme. Ama il freddo, ma ancora di più il calore e la gioia che le persone e tutto ciò che è vita possono dare. Vede il gioco come mediatore prezioso per conoscere, conoscersi e incontrarsi.

**Roberta Folgheraiter** - Appassionata di gioco, di natura, di animali, di arte, di vita. Porta il gioco in giro ovunque si voglia favorire la comunicazione, la relazione, la creatività, la riscoperta della nostra scintilla bambina.

## Collaboratori

**Paolo Ghezzi** fa il giornalista dalla fine degli anni 70, ha scritto libri sulla Rosa Bianca antinazista e sul *Vangelo secondo De Andrè*, vende libri vissuti a sostegno della Scuola Penny Wirton per migranti.

**Andrea Castelli** è un attore professionista, autore e doppiatore. Una brillante carriera partita dalle compagnie popolari e tradizionali trentine sino a raggiungere i più importanti teatri italiani.

**Classi IA, IB, IC** Scuola secondaria di primo grado - Istituto Salesiano M. Ausiliatrice - Trento

## Ringraziamenti

Realizzare questo gioco è stata un'esperienza entusiasmante, un ingaggio che ci ha permesso di valorizzare e raccontare questo meraviglioso territorio. È stato per noi un viaggio molto particolare, da cui ci portiamo via un bel mix di emozioni e in cui abbiamo cercato e avuto compagne e compagni di viaggio che hanno arricchito di valore aggiunto i bagagli con cui eravamo partite.

E quindi partiamo con i ringraziamenti:

- ♥ Ai preziosi sponsor e supporter che si sono impegnati ad aderire e sostenere questo gioco, dedicando del tempo nel leggere e ascoltare questa progettualità decidendo poi volentieri di sostenerla.
  - ♥ Alle tre classi prime, per l'anno scolastico 2023-2024, della Scuola secondaria di primo grado Istituto Salesiani Maria Ausiliatrice e professoresse e professori. Grazie per aver accolto con entusiasmo la nostra proposta e per il lavoro strepitoso di ricerca che ha fornito conoscenze e spunti preziosi per realizzare il gioco. Grazie per averci ascoltato con rispetto ed attenzione e per esservi "messe/i in gioco" anche voi assieme a noi ed aver lavorato in gruppo. Entrare nelle vostre classi è stata occasione unica.
  - ♥ Un grazie particolare alla Preside e al corpo docenti per aver acconsentito a questa progettualità in corso d'anno. Potete visionare tutto il materiale delle classi, nel sito internet di Demoela relativo al gioco.
  - ♥ All'amico Paolo Ghezzi per il confronto e supporto costante. È stata una sicurezza sapere che potevamo confrontarci con te, non importavano orari strani, impegni o viaggi, le tue intuizioni e parole belle, talvolta poetiche, ci sono arrivate come dei regali, per tutte e tutti.
  - ♥ Ad Andrea Castelli per i confronti relativi al dialetto trentino, è stato bello conoscerti oltre che come attore anche come persona.
  - ♥ A Marcella Maurina per le tempestive e attente correzioni.
  - ♥ All'amico Fabio Vettori e alle sue formiche felici. Grazie per aver dato con entusiasmo, colore e ricchezza di particolari a tabellone e carte gioco. Grazie anche per esser stato con noi sui banchi di scuola, per dialogare con le classi e disegnare dal vivo i particolari suggeriti.
  - ♥ A Lorena Lazzeri dello studio grafico Vettori: precisa ed attenta, velocissima nel modificare, impaginare e proporre sempre colorate soluzioni. Grazie per come ci hai ascoltato e per la sintonia con cui siamo riuscite a collaborare.
  - ♥ A tutti i luoghi e persone che direttamente o meno hanno contribuito a infonderci scintille di entusiasmo, tenacia e pazienza.
  - ♥ A Enrico Dovetta per i costanti scambi, gli innumerevoli messaggi vocali e mail, sempre in un clima di reciproco rispetto e condivisione: a tutto il team di Demoela grazie per la fiducia e per questa possibilità.
- E a voi tutte e tutti vi auguriamo di avere la possibilità di mettervi sempre in gioco e soprattutto **VOLEVE BEN!**

## Credits...

Ideazione e sviluppo: **Mariangela Agostini e Roberta Folgheraiter**

Disegni: **Fabio Vettori**

Per domande, commenti e suggerimenti:  
[info@demoela.com](mailto:info@demoela.com)

  
**Demoela**  
GIOCHI  
[www.demoela.com](http://www.demoela.com)