

MOLISE

REGOLAMENTO

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

CONTENUTO

- Tabellone
- 6 pedine
- 22 carte Terreno
- 4 carte Attività
- 2 carte Impianti sportivi
- 33 carte *Speramm' buon* + 4 personalizzabili
- 33 carte *Mettemc l'anema impac'* + 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 MOLISE 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

Fino alla fine: (vedi p. 3 - Fine del gioco e vittoria)

PREPARAZIONE

Aprite il tabellone e sistemate le carte *Speramm' buon* e *Mettemc l'anema impac'* a faccia in giù negli appositi spazi.

Posizionate le pedine scelte da ogni partecipante sulla casella iniziale: **ALTILIA**

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

Prendete un **capitale iniziale di terreni e banconote in base a quanti siete** 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 alla partita	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 *li cavatelli*? La persona che più di recente si è fatta un bel piatto di cavatelli può iniziare per prima: la tradizione culinaria prima di tutto! Se non avete mai assaggiato i cavatelli (priorità, non appena vi recherete in Molise), inizierà la persona più giovane.

Si parte dalla casella ALTILIA. Ogni partecipante 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 le seguenti possibilità:

A. Se finisci su una casella Terreno / Attività o Impianto sportivo 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 sold) e assegnata a chi fa l'offerta maggiore (puoi partecipare all'asta).

RICCIA		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	200	20
Bosco Mazzocca	100	100
Piazza Umberto I	100	200
Villaggio Turistico Ciocca	100	500
Festa dell'Uva	100	800
Torre medioevale	100	1000

Molisana		
Costo	Rendita	
	200	50
+1 ATTIVITÀ	/	100
+2 ATTIVITÀ	/	150
+3 ATTIVITÀ	/	250

Molise avventura		
Costo	Rendita	
	160	50
+ □	/	300

B. Se finisci su una casella Terreno / Attività o Impianto sportivo 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 Impianti sportivi 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 Speramm' buon o Mettemc l'anema impac', 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 ti fermi, 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 **Basilica dell'Addolorata e versare 50 sold nella Cassa degli zii d'America e d'Australia.**

2. Se peschi una carta *Speramm' buon* o *Mettemc l'anema impac'* che prevede uno spostamento che in senso orario contempla il passaggio da Altilia **NON ritirare i 200 sold 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. **Statt accuort! Non aiutate, donate o prestate denaro ad altre persone.** Non potete contrattare passaggi gratuiti su una vostra casella per nessuna motivazione. Appena un'altra persona passa su di essa, incassate immediatamente! *Te teng sottocch!*

GESTIONE TERRENI E INVESTIMENTI

In **MOLISE** 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.

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 nella carta Terreno. È importante costruire il più in fretta possibile, perché i cubetti sono solo 44!

VENAFRO		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	260	20
Roccapiprozzi	100	
Neuromed Pozzilli	360	
Sapori Molisani	120	800
Parco regionale dell'Olivio di Venafro	120	1000
Castello Pandone	120	1200

AGNONE		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	100	20
Carovilli	40	
Locanda Mammì	100	
Caseificio di Pasquo	300	
'ndocciata	40	400
Campane Fonderie Marinelli	40	600

ISERNIA		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	320	40
Ponte Cardarelli	160	160
Museo del Paleolitico	160	420
Cattedrale di Isernia	160	1000
Fiera delle cipolle	1200	
Fontana Fraterna	160	1400

Esempio sopra: sulla carta Terreno Isernia gli investimenti devono obbligatoriamente partire da Ponte Cardarelli e a seguire gli altri in successione!

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!

Nu te sbaja: 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** (*por' juaglion*) 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 *se ne jiu* purtroppo **fallisci**! La Banca copre tutti i tuoi debiti, tu esci dal gioco e se vuoi puoi assumere l'incarico di leggere le carte *Speramm' buon* o *Mettemc l'anema impac'*.

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 MOLISE. Al totale dei soldi accumulati si sommano i valori (costo) riportati su ciascuna carta Terreno, Attività o Impianto sportivo 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 - ALTILIA

Tutte le volte che completi un giro e passi dalla casella Altilia, ritira 200 sold dalla Banca.



2

2 - BASILICA DELL'ADDOLORATA

Se capiti alla Basilica, metti 50 sold sulla Cassa degli zii d'America e d'Australia. Se non hai la disponibilità di tale somma devi vendere uno dei tuoi terreni o investimenti alla Banca per poterla versare.



3

3 - CASTELLO MONFORTE

Se capiti a Castello Monforte, metti 100 sold sul Cassa degli zii d'America e d'Australia. Se non hai la disponibilità di tale somma devi vendere uno dei tuoi terreni o investimenti alla Banca per poterla versare.



4

4 - CASSA DEGLI ZII D'AMERICA E D'AUSTRALIA

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



5

5 - CERCEMAGGIORE/FROSOLONE

Se ci capiti, dopo aver svolto le azioni previste dalla casella, devi immediatamente dichiarare se il turno successivo intendi **percorrere il tratturo e pagare in anticipo 10 sold** alla Banca oppure continuare con il percorso normale. Se scegli di percorrere il tratturo, sposta la pedina su di esso. 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 - SAN MARTINO IN PENSILIS/TRIVENTO

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

Ma tu, a chi appartien'? Ma tu a chi sei figlio? (Di che famiglia sei?)

Fa nu call. Fa caldo

In muntagna chi porta magna. In montagna chi porta mangia

Cass'ttin d scamorz. Una cassetta di scamorze

C'è rimast canocchia! Non c'è rimasto nulla

I figl so pezz e core. I figli sono pezzi di cuore

Pe le vacanz d'agust. Per le vacanze di agosto

Che me tocc fa! Che cosa devo fare!

Attacca lu ciucc' addo dic lu padron. Fai quello che ti viene detto, senza farti troppe domande.

Lu vine buon. Il buon vino

Mo si propr' bell. Adesso sei proprio bello / stai molto bene

T'avissa sciupà! Dovessi sciuparti! (dimagrire troppo)

Si nu ciuccio della Petrell. Sei un ignorante

Sagna 'mbuttita. Le lasagne

Statt senza fa nient. Rimani a guardare, senza far nulla di particolare

Cucchiara de legn. Il cucchiaino di legno

Larine è nù fusse chi c've's' embosse, chi s' ne va è nù fess. Larino è un fosso chi viene s'infossa, chi se ne va... sbaglia.

Tra nu bocconcin e l'altr. Tra un bocconcino e l'altro

Un'altra buatta di sottoli, na chiega d savcicc e na marmella.

Un altro barattolo di pomodori, delle salsicce e una marmellata.

Sennò n'z canta messa! Altrimenti non fai nulla di quello che avevi previsto!



BIO E RINGRAZIAMENTI

Ringraziamo tutti i partner, amici e supporter del gioco del MOLISE, che senza la passione e il grande amore che ci lega tutti a questo meraviglioso territorio, oggi non esisterebbe.

Grazie ai nostri amici di Calciocavallo FC (Matteo, Mario e Michele) capaci di trasferire il calore e vero spirito di questa terra nel gioco, a Dorothy Albanese e Manuele Martelli de IL MOLISE NON ESISTE per i tanti spunti culturali legati al territorio, a Quintino Pallante di TELEMOLISE per supportarci e a Rossella Ferro de LA MOLISANA per aver accolto subito con grande slancio questa iniziativa ludico-culturale. Un grazie speciale a Raffaele Spina (inesauribile fucina d'idee), Gianni Petrero, Cristian Perrella, Alberto Iannetta, Pier Paolo Giannubilo, Salvatore Romano, Serena Prioriello e Nicola Dell'Omo (per l'immenso sostegno e aiuto) e un grazie di cuore a Veronica Tordi.

Uno speciale ringraziamento a Francesca e Daniele, che hanno lavorato instancabilmente su ogni minimo dettaglio di questo fantastico gioco rendendolo un piccolo capolavoro di poesia, ironia e divertimento.

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!

UN GRAZIE SPECIALE A...



www.telemolise.com



www.lamolisana.it



facebook.com/brandilmolisenonesiste/



www.calciocavallofc.it



www.demoela.com

