



# GRAN MILÀN

## GIOCA E RENDI GRANDE MILANO

da 2 a 6 giocatori | da 8 anni in su

Con **GRAN MILÀN** dovrete percorrere i luoghi del territorio milanese, **acquistando terreni, realizzando investimenti** e facendo diventare Milano la grande metropoli europea che tutti ammirano. Attraverso i vostri acquisti potrete valorizzare le risorse culturali e architettoniche della città, scoprendone gli angoli più belli e talvolta nascosti. Le carte contengono dinamiche che ogni milanese conosce bene ed espressioni popolari che accompagneranno il vostro viaggio tra le località più amate dai veri milanesi.

**GRAN MILÀN è un gioco coinvolgente**, adatto a grandi e piccini, con cui mettere alla prova le vostre capacità di contrattazione!

**Riuscirete a fare gli investimenti giusti e a rendere grande Milano?**

### Contenuto

- » Tabellone con le vie di Milano
- » 6 pedine
- » 22 carte *Terreno*
- » 4 carte *Attività*
- » 2 carte *Curva*
- » 33 carte *Lögia*  
+1 personalizzabile
- » 33 carte *Piutost che nient l'è mei piutost*  
+1 personalizzabile
- » 320 banconote in 4 diversi tagli
- » 54 cubetti investimento
- » 2 dadi
- » Questo regolamento

## Scopo del gioco

Lo spirito con cui si gioca a **GRAN MILÀN** è il divertimento!

Poi, se siete contrattatori così abili e spietati da lasciare in mutande gli avversari, buon per voi!

Il vostro **obiettivo** nel gioco è quello di **rendere grande Milano** attraverso investimenti e contrattazioni, costruendo case, edifici storici, attività commerciali ed 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

**Partita completa** (vedi p. 6 - Fine del gioco e vittoria)

## Preparazione

Aperte il tabellone e sistemate le carte *Piutost che nient l'è mei piutost* e *Lögia a faccia in giù* negli appositi spazi.

Posizionate le pedine dei colori scelti dai giocatori sulla **casella iniziale: Duomo**.

Scegliete **il giocatore o la giocatrice più onesto/a** che si occupi di **amministrare i Danee** della Banca, che deve gestire tenendoli separati dai propri.

Assegnate a ciascun giocatore e giocatrice 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 DANEE	500	100	50	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 o la giocatrice con l’F205 sul codice fiscale. Se più di uno/a è nato/a a Milano inizia il giocatore o la giocatrice più giovane.

### Si parte dalla casella Duomo.

Ciascun giocatore e ciascuna giocatrice muovono 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 o alla giocatrice le seguenti possibilità:

### A. Acquistare la carta **Terreno / Attività / Curva**:

Se si finisce su una casella non controllata da alcun giocatore, si ha la facoltà di comprare il terreno versando i soldi alla Banca (il prezzo di acquisto è indicato su ciascuna carta e sul tabellone). Il giocatore o la giocatrice prende la relativa carta *Terreno / Attività / Curva* acquistata.

Quando si capita sulle caselle *Attività* e *Curva* ci si comporta come per i terreni, con la sola differenza che su queste non è possibile realizzare investimenti. La rendita dell’*Attività* e della *Curva* aumenta se il giocatore o la giocatrice ne possiede più di una.

**Se il terreno libero non viene acquistato** dal giocatore o dalla giocatrice durante il suo turno, **viene messo all’asta** dalla Banca (partendo da una base d’asta di 10 Danee) e assegnato al giocatore o alla giocatrice che effettua l’offerta maggiore.

PORTA ROMANA		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	200	20
Fermata del tram	60	100
Colloquio sociale	60	240
Polivendole	60	600
Forno	60	800
Mura spagnole	60	1000

ATTIVITÀ BOLLANI		
	Costo	Rendita
	200	50
-1 attività	/	150
-2 attività	/	250
-3 attività	/	400

CURVA NORD		
	Costo	Rendita
	160	50
-1	/	300

### B. Pagare l’affitto al giocatore o alla giocatrice che possiede il Terreno.

Se ci si ferma su una casella già controllata da un altro giocatore o giocatrice, 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 **Piutost che nient l'è mei piutost** o **Lògia**.

Se ci si ferma su una casella *Piutost che nient l'è mei piutost* o *Lògia* 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. Solo alcune carte possono essere tenute e giocate/vendute successivamente.



## Caselle speciali



### 1. Duomo

Tutte le volte che si completa un giro e si passa dalla prima casella, Duomo, si ha diritto a ritirare dalla Banca 200 Danee.



### 2. San Babila o City Life

Il giocatore o la giocatrice che capita su queste caselle deve immediatamente **dichiarare se il turno successivo intende prendere la metro e pagare in anticipo 10 Danee** oppure continuare con il percorso normale. Se il giocatore o la giocatrice sceglie di prendere la metro, sposta la pedina al di fuori della casella San Babila o City Life. Dopo aver preso la decisione si effettuano le regolari mosse per la carta Terreno San Babila o City Life. Al turno successivo, se il giocatore o la giocatrice ha scelto di prendere la metro, tira i dadi e procede a contare le caselle partendo da San Babila o City Life.



### 3. Castello Sforzesco

Quando si capita su questa casella si devono **versare 50 Danee nella Cassa Meneghina**, ponendo la banconota sulla relativa casella. Chi non avesse la disponibilità di tale somma sarà costretto a vendere uno dei suoi terreni alla Banca per poterla versare.



#### 4. Planetario

Quando si capita su questa casella si devono **versare 100 Danee nella Cassa Meneghina**, ponendo la banconota sulla relativa casella. Chi non avesse la disponibilità di tale somma sarà costretto a vendere uno dei suoi terreni alla Banca per poterla versare.



#### 5. Porta Romana o Porta Genova

Il giocatore o la giocatrice che capita su queste caselle deve immediatamente **dichiarare se il turno successivo intende prendere il tram 9 e pagare in anticipo 10 Danee** oppure continuare con il percorso normale. Se il giocatore o la giocatrice sceglie di prendere il 9, sposta la pedina al di fuori della casella Porta Romana o Porta Genova. Dopo aver preso la decisione si effettuano le regolari mosse per la carta Terreno Porta Romana o Porta Genova. Al turno successivo, se il giocatore o la giocatrice ha scelto di prendere il 9, tira i dadi e procede a contare le caselle partendo da Porta Romana o Porta Genova.



#### 6. Torre Velasca – Cassa Meneghina

Il giocatore o la giocatrice che capita su questa casella **ritira la Cassa Meneghina** ovvero l'intera somma che nel frattempo è stata depositata su di essa.

## Regole speciali

1. Se si ottiene un **numero doppio** durante il lancio dei dadi, il giocatore o la giocatrice muove la propria pedina come indicato, affronta le conseguenze della casella in cui si ferma, quindi può **rilanciare i dadi** e ha diritto ad una seconda azione. Se il giocatore o la giocatrice ottiene **per la terza volta** consecutiva un numero doppio dal lancio dei dadi deve automaticamente **spostare la propria pedina sul Castello Sforzesco e versare 50 Danee nella Cassa Meneghina**.
2. Se si pesca una carta **Piutost che nient l'è mei piutost** o **Lògia** che obbliga il giocatore o la giocatrice allo spostamento della pedina, **si ritirano i 200 Danee** passando dal Duomo **solo se espressamente indicato sulla carta stessa**, altrimenti lo spostamento non è da intendersi a completamento di un intero giro e quindi non si ritirano i 200 Danee.
3. Non fate i **Ciula**: **non aiutate, donate o prestate denaro agli altri giocatori**.  
I giocatori non possono contrattare passaggi gratuiti sul proprio terreno per nessuna motivazione. Appena passano sul vostro terreno fatturate!

## Gestione terreni e investimenti

In **GRAN MILÀN** è fondamentale acquisire il controllo di un gruppo completo di terreni perché **solo gestendo 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 della Curva Nord e della Curva Sud e del maggior numero di attività, per guadagnare più Danee.

Soltanto quando un giocatore è in possesso di tutti i terreni dello stesso colore può decidere di **investire**, può dichiararlo **in ogni momento del proprio turno**, anche senza avere la pedina sui propri terreni, 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 di:



Bene Pubblico



Casa



Attività  
Commerciale



Life style



Opera Artistica  
e Culturale

**Non si possono realizzare più di due investimenti per turno per carta** ed è importante che siano realizzati nell'ordine mostrato dalla carta **Terreno**. È importante realizzare il maggior numero di investimenti il più in fretta possibile, perché i cubetti sono solo 54!

PORTA GENOVA			
Investimento	Costo	Rendita	
Terreno	100	20	
Scalo ferroviario	40	40	
Semicentrato	40	100	
Atelier di artigiano	40	300	
Trattoria milanese	40	400	
Museo d'arte contemporanea	40	600	

SANT'AMBROGIO			
Investimento	Costo	Rendita	
Terreno	320	40	
Parcheggio car sharing	160	160	
Tribunale con terrazzo	160	420	
Ristorante vegano	160	1000	
Biblioteca	160	1200	
Spillica	160	1400	

CORSO MAGENTA			
Investimento	Costo	Rendita	
Terreno	260	20	
Semaforo	120	100	
Mono locale	120	360	
Prestitino	120	800	
Chiosco	120	1000	
Cenealco	120	1200	

## Vendita Terreni, Attività e Curve

Durante il proprio turno si può proporre a un giocatore o una giocatrice avversario/a lo scambio di uno o più terreni, ciascun giocatore o giocatrice può mettere all'asta una delle proprie carte e **offrire compensazioni o incentivi per convincere la controparte all'affare**.

**Fa balà l'oeucc:** non si possono cedere o scambiare dei terreni se sulle stesse si sono già realizzati degli investimenti.

Ogni forma di trattativa è libera e consentita, purché non comprenda minacce, ripicche o ritorsioni. Non prendetevi troppo sul serio, **Magut!**

## Crisi finanziaria

Quando un giocatore o una giocatrice si ritrova in **difficoltà finanziarie** e non è 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 da ogni giocatore o giocatrice che capiterà sulla casella corrispondente sul tabellone, al loro valore originario.

## Fallimento

Quando un giocatore o una giocatrice deve pagare alla Banca o ad altro giocatore o giocatrice una somma superiore a tutto ciò che possiede e non ha più alcun bene (terreno o investimento) da alienare, fallisce... **“Finì cont el cù per tèrra”**.

In questo caso la **Banca copre tutti i suoi debiti**, il giocatore o la giocatrice esce dal gioco ed è incaricato della lettura delle carte *Piutost che nient l'è mei piutost o Lögia* che vengono girate.

Se fallisci consolati, c'è di peggio nella vita: i *giargiana* che si fanno i *selfie* con i piccioni in Duomo!

## Fine del gioco e vittoria

La partita 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' e 90'), si completa il giro finale, in cui tutti i giocatori effettuano un ultimo tiro di dadi, al termine del quale ciascun giocatore e giocatrice **procede alla conta del proprio patrimonio. Vince chi è il più ricco di GRAN MILAN!**

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 perché non avete niente da fare, il gioco si conclude quando tutti i giocatori sono entrati in fallimento e rimane un unico giocatore o giocatrice a controllare MILANO!

## Ringraziamenti

**Un grazie speciale ai sostenitori della prima edizione di GRAN MILAN:**

Coop Lombardia, Bollani Milano, Kim Forniture Scout.

Ringraziamo le persone che hanno partecipato al sondaggio iniziale e ringraziamo Chiara Maura per il prezioso supporto nella definizione dei contenuti.



Milano è una città che accoglie.

Apparentemente altera ma genuinamente italiana.

Capitale della Resistenza, casa di donne e uomini coraggiosi.

Milano è una bella Signora, con tanti abiti diversi. Le piace vestirsi alla moda e frequentare i bar del centro. Si fa bella d'estate, sotto le lampadine appese di una balera in periferia e si copre d'inverno, sotto un fondotinta di nebbia che nasconde le storie e le vite delle persone che passano. Milano è da bere, è design, è Europa, è un castigo, è San Siro, è caldarroste e shopping, è una domenica sui Navigli.

Milano è le sue persone.

E ai Milanesi, di nascita o adozione, va il nostro ringraziamento. In particolare a quelli che giocano a Gran Milan con lo spirito di chi ama la propria città.

Perché in fondo *tutt el mondo a l'è paes, a s'emm d'accord, ma Milan, l'è on gran Milan.*



Consulente di produzione: **Post Scriptum** ([postscriptum-games.it](http://postscriptum-games.it))

Autori: **Luca Solesin, Tommaso Solesin**

Grafica: **Valeria Guaragno** ([www.valeriagaragno.it](http://www.valeriagaragno.it))

Per domande, commenti e suggerimenti: [giocogranmilan@gmail.com](mailto:giocogranmilan@gmail.com)