



# GRANDA LAND

l'è granda ma peus catela tuta

**GRANDA LAND** è il gioco da tavolo più **cuneese** che ci sia!

Dovrai percorrere le vie della città ed i paesi della provincia acquistando proprietà e gestendo il tuo patrimonio, contrattando duramente con i tuoi avversari per diventare il più ricco della **PROVINCIA GRANDA!**

Il gioco è semplice e coinvolgente, divertente per grandi e piccini e rappresenta un originale viaggio alla riscoperta di tutti gli aspetti paesaggistici, gastronomici e culturali della provincia di Cuneo.

## CONTENUTO

- Tabellone con i luoghi più belli della Provincia Granda
- 6 pedine
- 22 carte "terreno"
- 4 carte "attività"
- 2 carte "Coop"
- 35 carte "Òhmi Che Sagrin!" + 2 personalizzabili
- 35 carte "Bòja Fàuss!" + 2 personalizzabili
- 320 banconote in 4 tagli diversi
- 54 cubetti investimento
- 2 dadi da gioco
- Questo regolamento



## SCOPO DEL GIOCO

Lo spirito con cui si gioca a **GRANDA LAND** è il divertimento!  
Poi, se nella vita siete cinici immobiliari e gestite davvero dozzine di terreni, buon per voi!  
**L'obiettivo** di ciascun giocatore è **diventare il più ricco di tutti**, 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. 6 - Fine del gioco e vittoria)

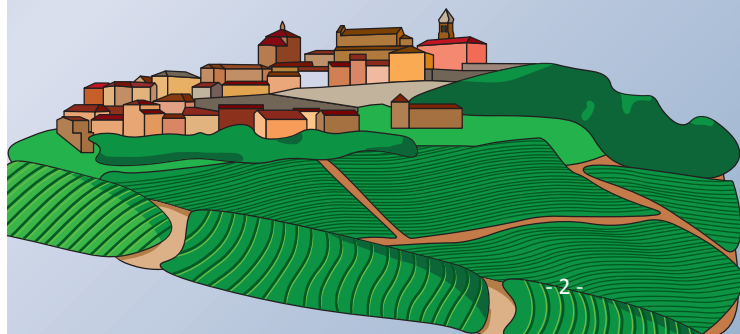
## PREPARAZIONE

Aprire il tabellone e sistemate le carte *Òhmi che Sagrin!* e *Bòja Fàuss!* a faccia in giù negli appositi spazi. Posizionate le pedine scelte dai giocatori sulla casella iniziale: "Via!".

Scegliete il **giocatore più onesto** che si occupi di **amministrare i soldi della banca**.  
Il giocatore dovrà gestire questo denaro tenendolo separato dal proprio.

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.

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



Inizia il giocatore che sa meglio il Piemontese (se per sceglierlo rischiate di litigare, tirate i dadi e non se ne parli più).

Si parte dalla casella "Via!".

Ciascun giocatore muove 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 le seguenti possibilità:

### A. Acquistare la carta *terreno/attività/Coop*

Se si finisce su una casella non controllata da alcun giocatore, si può comprare il terreno versando i soldi alla banca (il prezzo di acquisto è indicato su ciascuna carta e sul tabellone). Il giocatore prende la relativa carta *terreno* acquistata. Quando si giunge sulle caselle *attività* e *Coop* ci si comporta come per i terreni, con la sola differenza che su queste non è possibile realizzare investimenti. La rendita delle carte *attività* e delle *Coop* aumenta se il giocatore ne possiede più di una. Se il **terreno libero** non viene acquistato dal giocatore durante il suo turno, viene **nesso all'asta** dalla banca (partendo da una base d'asta di **10 sòld**) e assegnato al giocatore che effettua l'offerta maggiore; il giocatore che ha "rifiutato" l'acquisto non può partecipare all'asta.

ALBA		
Investimento	Costo	Rendita
TERRENO	320	40
CASA	160	160
CANTINA	160	460
TERRAZZO	160	1000
GARAGE	160	1200
VISTA VIGNA	160	1400

SUZUKI CARELLI		
	Costo	Rendita
	200	50
+1 ATTIVITÀ	/	150
+2 ATTIVITÀ	/	250
+3 ATTIVITÀ	/	400

ATTIVITÀ

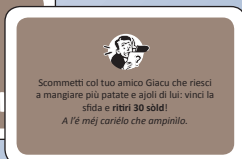
COOP		
	Costo	Rendita
IPERCOOP MONDOVICINO		
	150	50
+ Nova	/	250

### B. Pagare l'affitto al giocatore che possiede il terreno.

Se ci si ferma su una casella già controllata da un altro giocatore, 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 *Òhmi che Sagrin!* o *Bòja Fàuss!*

Se ci si ferma su una casella *Òhmi che Sagrin!* o *Bòja Fàuss!* 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 conservate e giocate o vendute successivamente. Se la descrizione su una carta fa spostare su una casella che implica già un'azione, questa deve essere comunque svolta a meno di indicazioni differenti espresse sulla carta stessa.



## CASELLE SPECIALI



### 1. Casella del Via!

Tutte le volte che si completa un giro e si passa dalla prima casella, sul **Via!**, si ha diritto a ritirare dalla banca **200 sòld**.



### 2. Autostrada A6 Torino-Savona

Il giocatore che capita su queste caselle, Mondovì o Cherasco, dopo aver svolto le azioni previste dalle stesse, deve immediatamente **dichiarare se il turno successivo intende percorrere la A6 TO-SV e pagare in anticipo 10 sòld** oppure continuare con il percorso normale. Se il giocatore sceglie di prendere il percorso, sposta la pedina sulla casella al capo opposto del percorso, senza esserne soggetto ad alcuna azione prevista. Al turno successivo, tira i dadi e procede a contare partendo da questa casella. Non è previsto il passaggio dal **Via!** perciò non si ritirano i 200 sòld.



### 3. Piazza Galimberti, Cuneo

Quando si capita su questa casella, si devono **versare 100 sòld in onore al Re di Pietra, il Monviso**, 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. Percorso gta

Il giocatore che capita su queste caselle, Castelmagno o Sorgenti del Po, dopo aver svolto le azioni previste dalle stesse, deve immediatamente **dichiarare se il turno successivo intende percorrere il percorso gta e pagare in anticipo 10 sòld** oppure continuare con il percorso normale. Se il giocatore sceglie di prendere il percorso, sposta la pedina sulla casella al capo opposto del percorso, senza esserne soggetto ad alcuna azione prevista. Al turno successivo, tira i dadi e procede a contare partendo da questa casella.



### 5. Monviso, il Re di Pietra

Il giocatore che capita su questa casella **ritira le banconote versate in onore al Re di Pietra** ovvero l'intera somma che nel frattempo è stata depositata su di essa.



### 6. La Morra

Quando si capita su questa casella si devono **versare 50 sòld in onore al Re di Pietra, il Monviso**, 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.



### 7. Carte Granda del sud, del nord, orientale e occidentale

Alcune carte prevedono lo spostamento in una casella a scelta collocata in base alla posizione geografica. La pedina può essere spostata solamente su una delle caselle indicate dalla carta.

## REGOLE SPECIALI



1. Se si ottiene un **numero doppio** durante il lancio dei dadi, il giocatore muove la propria pedina come indicato, svolge le azioni previste dalla casella in cui si ferma, quindi deve rilanciare i dadi e ha diritto a una seconda azione. Se il giocatore ottiene per la terza volta consecutiva un numero doppio dal lancio dei dadi deve automaticamente spostare la propria pedina sulla casella di **Cuneo, Piazza Galimberti** e versare **100 sòld in onore del Re di Pietra, il Monviso** (la fortuna non aiuta sempre gli audaci).

2. Se si pesca una carta **Òhmi che Sagrin!** o **Bòja Fàuss!** che obbliga il giocatore allo spostamento della pedina verso qualche luogo, si ritirano i **200 sòld** passando dal **Via!** solo se espressamente indicato sulla carta, altrimenti lo spostamento non è da intendersi come completamento dell'intero giro e non si ritirano i **200 sòld**.

3. Non essere troppo buono con i tuoi avversari: **non aiutare, donare o prestare denaro agli altri giocatori**. Ti potrebbe ritorcersi contro! I giocatori non possono contrattare passaggi gratuiti sui propri terreni per nessuna motivazione.

## GESTIONE TERRENI E INVESTIMENTI

In **GRANDA LAND** è fondamentale acquisire il controllo di un gruppo completo di terreni: **solo possedendo 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 di entrambe le caselle Coop e del maggior numero di attività, per guadagnare più soldi.

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**, 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 casa, cantina, terrazzo, garage e piscina. Non si possono realizzare più di **due investimenti per turno per ciascuna carta** e vanno obbligatoriamente 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!

BAROLO		
Investimento	Costo	Rendita
TERRENO	360	40
CASA	170	
CANTINA	480	
TERRAZZO	180	1200
GARAGE	180	1400
VISTA VIGNA	180	1600

DOGLIANI		
Investimento	Costo	Rendita
TERRENO	220	20
CASA	110	
CANTINA	250	
TERRAZZO	600	
GARAGE	100	800
VISTA VIGNA	100	1000

CARRÙ		
Investimento	Costo	Rendita
TERRENO	180	20
CASA	80	80
CANTINA	80	170
TERRAZZO	80	500
GARAGE	700	
VISTA VIGNA	80	900





## VENDITA TERRENI, ATTIVITÀ E SPORT

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

**Attenzione:** non si possono cedere o scambiare delle carte *terreno* se sulle stesse sono stati già realizzati degli investimenti.

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

## CRISI FINANZIARIA

Se un giocatore si ritrova in **difficoltà finanziarie** e non fosse 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 nuovamente da ogni giocatore che capiterà sulla casella corrispondente, al loro valore originario.

## FALLIMENTO

Quando un giocatore deve pagare alla banca o ad altro giocatore una somma superiore a tutto ciò che possiede e non ha più alcun bene (terreno o investimento) da vendere, fallisce.

In questo caso **la banca copre tutti i suoi debiti**, il giocatore esce dal gioco ed è incaricato della lettura delle carte *Òhmi che Sagrin!* e *Bòja Fàuss!*.

Se fallisci consolati esclamando: "*Bòja Fàuss l'hann fame fora!*".

## FINE DEL GIOCO E VITTORIA

**GRANDA LAND** 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 minuti e 90 minuti), si completa il giro finale, in cui tutti i giocatori effettuano un ultimo tiro di dadi, al termine del quale ciascun giocatore procede alla conta del proprio patrimonio. Al valore totale dei soldi accumulati si somma il costo terreno (non la rendita!) riportato su ciascuna carta in proprio possesso e la somma del costo degli investimenti realizzati che corrispondono ai cubetti posizionati su ogni carta. **Vince chi è il più ricco della Granda!** Se non avete scelto la modalità a tempo perché non avete fretta, il gioco si conclude quando tutti i giocatori sono entrati in fallimento e rimane un unico giocatore a controllare i terreni della Provincia!





l'è granda ma peus catela tuta

## CURIOSITÀ

### Perche affermiamo di essere "100% Bogianen"?

Bogianen, in italiano letteralmente "non ti muovere", è il soprannome per eccellenza che si riferisce ai piemontesi. L'espressione viene spesso confusa con una traduzione letterale che rimanderebbe a una presunta passività troppo succube e prudente. In realtà questo modo di dire avrebbe origine dalle gesta dei soldati sabaudi durante la battaglia dell'Assietta, nella Guerra di successione austriaca che ebbe luogo il 19 luglio 1747. In quell'occasione, 4.800 soldati austro-piemontesi si trincerarono per fermare l'avanzata di 40.000 francesi. Vista la situazione disperata, lo stato maggiore diede l'autorizzazione a ritirarsi su posizioni più favorevoli, ma il comandante piemontese rispose con la frase: «Dite a Turin che da si nojàutri i bogioma nen» ("Dite a Torino che noi da qui non ci muoviamo"). Il risolversi dell'impari battaglia a favore degli austro-piemontesi fece in modo che quella frase diventasse un motto popolare molto diffuso e la parola "bogianen" usata per indicare i piemontesi, con riferimento alla loro testardaggine, risolutezza ed al temperamento caparbio, capace di affrontare le difficoltà con fermezza e determinazione. (Fonte Wikipedia)

## GLOSSARIO

Di seguito un breve glossario con le traduzioni principali delle espressioni presenti nelle carte *Òhmi che Sagrin!* e *Bòja Fàuss!* ed in questo regolamento.

«L'è granda ma peus catela tuta.»

(IT) «È grande ma puoi comprarla tutta.»

La provincia di Cuneo con i suoi quasi 7000 km<sup>2</sup> di superficie è la provincia più estesa in Piemonte, per questo motivo è anche detta *la Granda*. Granda Land vuole richiamare sia un ampio territorio sia il grande contenitore di valori, usi e costumi che questa zona contiene, testimonianza che la Provincia di Cuneo è una "Grande Terra".

Alcune regole per leggere al meglio il piemontese:

**O (senza accento) si legge come la U italiana**

(es. mon = mattone, plandron = pelandrone)

**Ò (con l'accento grave) si legge come la O italiana**

(es. còl = collo, fòl = sciocco, scòla = scuola)

**U si legge come la U francese**

(es. mur = muro, bur = burro, dur = duro)

**EU si legge come la EU francese**

(es. feu = fuoco, euj = occhio, cheur = cuore)

**È si legge come la E muta francese**

(es. èl = il, èd = di, jè = gli, mèssa = messa)

**J si legge come la I italiana**

(es. euj = occhi, cavèj = capello, feuja = foglia)

**V finale di parola si pronuncia come la U italiana**

(es. euv = uovo, ciav = chiave, neuv = nuovo)

**100% Bogianen** - 100% Bogianen

**A ses pì nen tant giovo** - non sei più tanto giovane

**A l'é mach bona va** - E' solo buona

**A l'é mej carielo che 'mpinilo** - È meglio caricarlo che riempirlo / **Al pian dij babi** - Al piano dei rospi, essere a terra sia moralmente che intellettualmente / **Arvèdse neh** - Arrivederci eh!

**Barba Trumlin l'a lasate n'a bela ardità** - Zio

Bartolomeo ti ha lasciato una bella eredità

**Bòja Fàuss!** - espressione per indicare un'emozione che stupisce o innervosisce

**Chi l'é chiel-li che l'é calà giù dla calà con la**

**calòta rossa 'n testa?** - Chi è quello lì che è sceso dalla discesa con il berretto rosso in testa?

**Cioch 'ma na bija** - Ubriaco come una biglia

**Dèsbela** - Combina guai / **Darmage** - Peccato

**Essi 'n gamba** - Essere molto bravo

**Fà na càud da s-ciopé** - Fa un caldo da scoppiare

**Gadan** - Stupidino / **Gagno** - Bambini / **Gnente da**

**fé** - Niente da fare / **L'as na fam ch'a sè s-ciàira** -

Avere una fame da lupi / **Lassa mach perdi** - Lascia

solo stare! / **Na fètta 'd salam e 'n bicer èd vin** -

Una fetta di salame e un bicchiere di vino

**Òhmi che Sagrin!** - che preoccupazione!

**Parla pà!** - Non parlare! Perbacco! Caspita!

**Pèrchè se 'l Viso l'ha 'l capel o che fà brut o**

**che fà bel** - Perché se il Monviso ha il cappello

(rannuvolato) o fa brutto o fa bello

**Pian che encheu ié nen pressa** - Piano che oggi

non c'è fretta / **Pien coma n'òca!** - Pieno come

un'oca / **Pissa pì curt trulo** - Piscia più corto

scemotto / **Rosso coma 'n povron** - Rosso come

un peperone, particolarmente scottato dal sole, abbronzato

**Ses brut coma la neut** - Sei brutto come la notte

**Ses èn ver pajasso** - Sei un vero Pagliaccio

**Si sta da puciu** - Si sta bene, alla grande

**Sòld** - Soldi, monete / **Tamagnun èd drugia** - Carro

con letame / **Te butes en sacòcia** - Ti metti in tasca

**Tompi** - Pozza d'acqua in un fiume

**Trovè Gesù Bamin ant l'òrt** - Trovare Gesù

bambino nell'orto, dicesi di chi ha avuto

un'imprevedibile fortuna

**Vergogn-te miscredent!** - Vergognati miscredente!



## RINGRAZIAMENTI

Un grazie speciale va ai sostenitori del gioco **GRANDA LAND**: La Merlo S.p.a., i coniugi Robaldo delle Librerie L'ippogrifo, Silvia per Clorofilla, la Ipercoop di Mondovicino, la Ipercoop di Cuneo, Alessia di Garelli Automobili Suzuki per il supporto al progetto. Si ringrazia Aurelio Pellegrino per le preziose regole e le traduzioni in piemontese. Si ringraziano inoltre tutte le realtà cuneesi che come noi amano la loro provincia ed hanno creduto fermamente in questa seconda edizione del gioco contribuendo alla sua realizzazione e diffusione.



Corso Nizza 1 / Piazza Europa 3  
Cuneo  
Facebook: Libreria L'ippogrifo  
Instagram: librerie\_ippogrifo  
www.ippogrifo.com  
Tel. 0171.601313 / 0171.67331



Via Prov. Cuneo 19C, Verzuolo  
Facebook: Clorofilla  
Instagram: clorofillabenessere  
www.clorofillabenessere.it  
Tel. 0175.275104



Via Cuneo 127, Borgo San  
Dalmazzo tel. 0171 261609  
Via Torino 70, Mondovì  
tel. 0174 46106  
Via Savigliano 24, Saluzzo  
tel. 0175 249109  
www.garelliautomobili.it



Via Nazionale 9, Cervasca  
www.merlo.com  
Tel. 0171 614111



Piazza Cerea 15, Mondovì  
Orari di apertura  
dal lunedì alla domenica : 8.00 - 21.00  
Facebook: IPERCOOP Mondovicino  
Instagram: ipercoopmondovicino  
www.coopliguria.promoipercoop.it  
Tel. 0174 2001



Via Cascina Colombaro 26/A, Cuneo  
Orari di apertura  
dal lunedì alla domenica : 8.30 - 21.00  
www.e-coop.it  
Tel. 0171 615611

Produrre un gioco non è una cosa semplice, prevede energia, ore di test, buona volontà e soprattutto passione.

Grazie a tutti quindi, per il vostro entusiasmo, per la fiducia e il supporto. Speriamo di farvi divertire, ridere e passare del buon tempo insieme anche questa volta. *Arvèdse neh!*

Sviluppo e grafica:

**Luca Giraudò, Ivan Grondona,  
Enrico Dovetta**

Un ringraziamento sentito  
per la disponibilità a



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

