



da 2 a 6 giocatori

da 8 anni in su

Con **LAS PEZIA** dovrete percorrere i luoghi del territorio spezzino, **acquistando terreni** e **realizzando investimenti**. Attraverso i vostri acquisti potrete valorizzare le risorse culturali e architettoniche della provincia, scoprendone gli angoli più belli e talvolta nascosti. Le carte contengono saggi proverbi della tradizione ed espressioni popolari che accompagneranno il vostro viaggio tra le località più amate dai veri spezzini.

LAS PEZIA 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 diventare i padroni del Golfo?

CONTENUTO

- ~ Tabellone con le località spezzine
- ~ 6 pedine
- ~ 22 carte Terreni
- ~ 4 carte Attività
- ~ 2 carte Sport
- ~ 37 carte *Speremo ben*
- ~ 37 carte *La gh'è da ride*
- ~ 6 carte bianche personalizzabili
- ~ 320 banconote in 4 diversi tagli
- ~ 54 cubetti investimento
- ~ 2 dadi
- ~ Questo regolamento



SCOPO DEL GIOCO

Lo spirito con cui si gioca a LAS PEZIA 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 diventare i più ricchi di tutti, accumulando maggior quantità possibile di denaro, terreni e attività.

Prima di iniziare scegliere 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 Speremo ben e La gh'è da ride a faccia in giù negli appositi spazi.

Posizionate le pedine dei colori scelti dai giocatori sulla casella iniziale, Molo Italia.

Scegliete il giocatore più onesto che si occupi di amministrare i birilli della Banca, che deve gestire 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.

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 vive da più tempo a Spezia (se per calcolarlo *sc-ciopa 'n manèlo*, tirate i dadi e non se ne parla più).

Si parte dalla casella *Molo Italia*.

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 / Sport*:

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 prende la relativa carta *Terreno / Attività / Sport* acquistata.

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

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 10 birilli) e assegnato al giocatore che effettua l'offerta maggiore.



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 *Speremo ben* o *La gh'è da ride*.

Se ci si ferma su una casella *Speremo ben* o *La gh'è da ride* 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



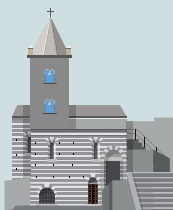
1. Molo Italia

Tutte le volte che si completa un giro e si passa dalla prima casella, **Molo Italia**, si ha diritto a ritirare dalla Banca 200 birilli.



2. Cinque Terre o Tellaro

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



3. San Pietro

Quando si capita su questa casella si devono **versare 100 birilli nella colletta della fortezza di Sarzanello**, 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.



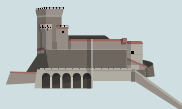
4. Piazza Brin o Canaletto

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



5. Fortezza di Sarzanello

Il giocatore che capita su questa casella incassa “la colletta” ovvero l’intera somma che nel frattempo è stata depositata su di essa.



6. Castello di Lerici

Quando si capita su questa casella si devono **versare 50 birilli nella colletta della fortezza di Sarzanello**, 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. Caselle carugio, pista ciclabile, ferrovia e strada

Alcune carte indicano di spostarsi in una delle caselle dove passa il carugio, la pista ciclabile o la strada. La pedina può essere spostata solamente dove sono visibili le seguenti grafiche:

REGOLE SPECIALI

1. Se si ottiene un **numero doppio** durante il lancio dei dadi, il giocatore 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 ottiene **per la terza volta consecutiva** un numero doppio dal lancio dei dadi, *i ha cagà fèa dar bolaco* e deve automaticamente **spostare la propria pedina sul Castello di Lerici e versare 50 birilli nella colletta della fortezza di Sarzanello**.

2. Se si pesca una carta **Speremo ben** o **La gh'è da ride** che obbliga il giocatore allo spostamento della pedina, si ritirano le 200 birilli passando dal **Molo Italia** 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 birilli.

3. Fate come *"quei de Brignè: démene e n'en pié"*, quindi **non aiutate, donate o prestate denaro agli altri giocatori**. I giocatori non possono contrattare passaggi gratuiti sul proprio terreno per nessuna motivazione.

GESTIONE TERRENI E INVESTIMENTI

In **LAS PEZIA** 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 Ferrovia e del Palazzetto dello Sport e del maggior numero di attività, per guadagnare più soldi.

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, 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 **Appartamento – Cantina – Terrazzo – Box Auto – Vista Mare**. 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!

PORTO VENERE		
Investimento	Costo	Rendita
Terrano	320	40
Casa	160	160
Cantina	460	460
Terrazzo	160	1000
Box	160	1200
Vista mare	160	1400

LE GRAZIE		
Investimento	Costo	Rendita
Terrano	200	20
Casa	80	80
Cantina	240	240
Terrazzo	680	680
Box	100	880
Vista mare	100	980

MAROLA		
Investimento	Costo	Rendita
Terrano	100	20
Casa	60	60
Cantina	60	120
Terrazzo	60	260
Box	400	400
Vista mare	60	560

VENDITA TERRENI, ATTIVITÀ, SPORT

Durante il proprio turno si può proporre a un giocatore avversario lo scambio di uno o più terreni, 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 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. *Sté bravi, o vègno lì e a ve corco!* Non prendetevi troppo sul serio, *i è 'n zègo...*

CRISI FINANZIARIA

“La gh'è scritto 'nter müo che chi ne ghe n'ha i se grata 'r cüo”. Quando un giocatore 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 che capiterà sulla casella corrispondente sul tabellone, 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 alienare, fallisce. *I finissa soto 'n ponte!*

In questo caso la **Banca copre tutti i suoi debiti**, il giocatore esce dal gioco ed è incaricato della lettura delle carte **Speremo ben** e **La gh'è da ride** che vengono girate. Se fallisci consolati, c'è di peggio nella vita: pensa che c'è chi chiama i muscoli “cozze”.

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 procede alla **conta del proprio patrimonio**. Vince chi è il più ricco di Las Pezia! 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 un belino da fare, il gioco si conclude quando **tutti i giocatori sono entrati in fallimento** e rimane un unico giocatore a controllare Las Pezia!

GLOSSARIO

Di seguito un breve glossario con la traduzione delle parole, dei proverbi e delle espressioni tipiche spezzine presenti nelle carte **Speremo ben** e **La gh'è da ride** e in questo regolamento.

La traduzione si riferisce al contesto utilizzato nel gioco.

Proverbi:

- A t'ho ito oto eti de totaneti tütü tagià a tocheti - Ti ho detto otto etti di totani tutti tagliati a pezzettini (scioglilingua)
- Cagae fèa dar bolaco - Farla fuori dal vaso (esagerare)
- Ch'ì pè, pè. Ch'ì ne pè, va a pé - Chi può può, chi non può va a piedi
- La gh'è scritto 'nter müo che chi ne ghe n'ha i se grata 'r cüo - C'è scritto sul muro che chi non ne ha si gratta il sedere
- Per ch'ì n'en vè, ghe n'è d'avanzo - Per chi non ne vuole, ce n'è in eccedenza (si dice ai bimbi che fanno i capricci per mangiare)
- Piae belin per rafi d'uva - Prendere fischì per fiaschi
- Quei de Brigné: démene e n'en pié - Quelli di Brugnato: datemene e non prendete (detto della Val di Vara)
- Stuco e pitüa i fan bèla figüa - Stucco e pittura fan bella figura
- T'è andà come 'n capèo - Ti è andata come un cappello (ti è andata bene!)
- T'èi caito 'nter canao, ne te t'èi fato manco mao - Sei caduto nel canale, non ti sei fatto neanche male (nella sfortuna, sei riuscito a cavartela senza danno)
- Te chini chi o te chini ciù 'n là? - "Scendi qui o scendi più in là?" Scioglilingua che pretende improbabili assonanze con la lingua cinese

Parole ed espressioni tipiche:

- Aigua - Acqua
- Alla belin di cane - In malo modo, a casaccio
- Beciae - "Pomiciare" nel gergo delle generazioni post '70. Anticamente era "fare l'amore"
- Belin - Organo genitale maschile. Usato come esclamazione o intercalare in ogni frase
- Belinata - Sciocchezza
- Bigeto - Biglietto

- Birillo - Mille lire
- Canata - Colpo inferto con veemenza
- Catae - Comprare
- Ciassa - Piazza (del Mercato)
- Ciocae - Sganciare (soldi), Schioccare (una multa)
- Cito - Spicciolo
- Corcae - Picchiare
- A Féa - La Fiera (di San Giuseppe)
- Frissèi de bacalà - Frittelle di baccalà
- Fugassa - Focaccia
- La gh'è da ride - C'è da ridere (sarcastico)
- L'éa mèi stae a ca - Sarebbe stato meglio stare a casa
- Legéra - Persona inaffidabile, moralmente biasimevole. Usato anche in senso bonario con gli amici
- Lépego - Erbino scivoloso che si forma sugli scogli o dove è umido
- Mae - Mamma
- Magro come 'n'anciù - Magro come un'acciuga
- Mogée - Moglie
- Mugugno - Lamento continuo fine a se stesso
- Manega de tronà - Manica di rintronati
- 'na marea - moltissimo
- Nòno - Nonno
- Piòcio - Pidocchio (avaro)
- Rantega - Tosse grassa
- Ravièi - Ravioli
- Rebèca - Golfino
- Ria - Le Grazie
- Rumenta - Spazzatura
- Scassae e coge - Rompere le scatole
- Sc-ciopa 'n manèlo - Scoppia una rissa
- Sghigiae - Scivolare
- Soèla - Sorella
- Sogèto - Personaggio stravagante
- Speremo ben - Speriamo Bene
- Stocasse en doi - Spezzarsi in due
- Storto come 'na vigna - Storto come una vigna (ubriaco da non riuscire a stare dritto)
- Strina - Personaggio mitico chiamato in causa ogni volta che bisogna pagare il conto
- Svégete - Svegliati
- Te fè 'r togo e te sorti en mageta - Fai lo spaccone ed esci in maglietta
- Tordèo - Sciocco

RINGRAZIAMENTI

Un grazie speciale ai sostenitori della seconda edizione di Las Pezia: Coop Liguria, Spigas, Camaldi Bijoux, Edicola Piazza Beverini, Doin Italy, Ultragames TOYS, Rollandi Arredamenti, e Letizia nel Cuore onlus.



Ideazione, sviluppo e grafica:
Valeria Guaragno | Spezzino Vero



La più grande comunità spezzina del web nasce nel 2012 con l'intento di promuovere, valorizzare e raccogliere tutte le peculiarità, le caratteristiche e le sfaccettature della "spezzinità": dal recupero del dialetto alla gastronomia, dalla (ri)scoperta di località nascoste alla celebrazione delle più rinomate, grazie al contributo attivo degli oltre settantamila iscritti ai canali social. Curiosità e news, discussioni e confronti sui temi del momento, divertimento e scherzo, cultura popolare e splendide immagini compongono un quadro a 360° dello spezzino e del suo vivere.

facebook - instagram - twitter - youtube: Spezzino Vero
spezzinovero@gmail.com

Per domande, commenti e suggerimenti:

