

# Nuara

...e provincia!

Un viaggio attraverso pianure allagate e aironi, sorsi di vino e cascine, ma anche alla scoperta delle cose più divertenti da fare per vivere a pieno il Novarese!

da 2 a 6 giocatori | da 8 anni in su

Giocare a **NUARA** è un modo divertente per viaggiare attraverso i luoghi del territorio novarese! Acquista i terreni, realizza investimenti e fai diventare la città di Novara e i paesi della provincia ricchi e pieni di attrattive!

Dalle risaie fino al Mottarone puoi **costruire edifici, valorizzare i monumenti e le manifestazioni, scoprire tradizioni e delizie enogastronomiche**. Le carte contengono dinamiche che ogni novarese conosce bene: espressioni popolari, modi di dire, caratteristiche peculiari di ogni luogo.

**Metti alla prova le tue capacità di contrattazione, fai gli investimenti giusti e divertiti!**

## Contenuto

- » Tabellone con le vie di Novara e le città della provincia
- » 6 pedine
- » 23 carte Terreno
- » 4 carte Attività
- » 2 carte Impianti Sportivi
- » 38 carte *Va a ciapà i rat*
- » 38 carte *Ancura sè*
- » 320 banconote in 4 diversi tagli
- » 54 cubetti investimento
- » 2 dadi
- » Questo regolamento



## Scopo del gioco

L'obiettivo di **NUARA** è quello di divertirsi rendendo più belli, ricchi e pieni di attrattive la città e i paesi della provincia, costruendo case, edifici storici, attività commerciali ed altro ancora, accumulando la 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

Aprire il tabellone e sistemate **le carte *Ancora sè* e *Va a ciapà i rat***, a faccia in giù, negli appositi spazi.

Posizionate le **pedine colorate** scelte da ciascun giocatore sulla **casella iniziale San Gaudenzio**.

Scegliete il giocatore **più onesto** che si occupi di **amministrare i Gaudenzi** 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 Gaudenzi	500	100	50	10	Numero terreni
2	3500	5	4	10	10	6
3	3000	4	4	10	10	5
4	2500	3	4	10	10	4
5	2000	2	4	10	10	3
6	1500	1	4	10	10	2

## Si gioca

Inizia il giocatore che più di recente ha mangiato un piatto di *paniscia*! Se nessuno ha mangiato una buona *paniscia* inizia il giocatore più giovane (ma dovrete pensare di rimediare!).

**Si parte dalla casella San Gaudenzio.** Ciascun giocatore 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 al giocatore o alla giocatrice le seguenti possibilità:

**A. Se si finisce su una casella Terreno / Attività o Impianto sportivo non controllata da altri giocatori**, la si può acquistare versando i soldi alla Banca (il prezzo di acquisto è indicato su ciascuna carta e sul tabellone).

**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 20 Gaudenzi) e assegnato a chi fa l'offerta maggiore.

**B. Se si finisce su una casella Terreno / Attività o Impianto sportivo di proprietà di un altro giocatore** bisogna pagare l'affitto pari all'importo della rendita indicato sulla carta. Se sul Terreno sono stati realizzati investimenti il conto sarà più salato e bisognerà 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 medesima tipologia.

Piazza delle Erbe		Investimenti	Costo	Rendita
	Terreno		400	60
1	Pietre Triangolari		200	200
2	Edicola		200	300
3	Negozio di dolci		200	800
4	Pizzeria		200	1400
5	Casa Canallo		200	1600

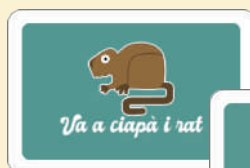
Stadio Silvio Piola		Costo	Rendita
	Stadio Silvio Piola	150	50
	Stadio Silvio Piola + Palasport	/	300

Attività GIORNALE di ARONA		Costo	Rendita
	Giornale di Arona	200	50
	Giornale di Arona + 1 attività	/	150
	Giornale di Arona + 2 attività	/	250
	Giornale di Arona + 3 attività	/	400

**C. Se si finisce su una casella *Ancora sè* o *Va a ciapà i rat*** si pesca una carta dal mazzo corrispondente, si legge ad alta voce e si seguono le istruzioni. Poi la carta si ripone in fondo al mazzo. Se la carta fa spostare il giocatore su un'altra casella bisogna agire come se fosse capitato sulla casella lanciando i dadi, salvo indicazioni differenti espresse sulla carta.



Gorgonzola fa rima con Nowar!  
Vinci un'intera forma, incassa subito 190 Gaudenzi dalla banca e goditi il gusto di un prodotto unico.



È il giorno del tuo compleanno.  
Tutti i giocatori ti regalano 20 Gaudenzi e ti baciano in segno di affetto!

## Caselle speciali



### 1. San Gaudenzio

Tutte le volte che si completa un giro e si passa dal San Gaudenzio **si ritirano 200 Gaudenzi** dalla Banca.



### 2. San Carlone / Arona

Se capiti sul San Carlone **metti 100 Gaudenzi** sulla Borsa del Riso. Chi non avesse la disponibilità di tale somma sarà costretto a vendere uno dei suoi terreni alla Banca per poterla versare.



### 3. Risaie / Borsa del Riso

Se capiti su questa casella **ritira subito tutti soldi** che ci sono nella Borsa del Riso.



### 4. Isola di San Giulio / Orta

Se capiti sull'Isola **metti 50 Gaudenzi** nella Borsa del Riso. Chi non avesse la disponibilità di tale somma sarà costretto a vendere uno dei suoi terreni alla Banca per poterla versare.



### 5. Casella Cerano o Castelletto Ticino

Se ci capiti, dopo aver svolto le azioni previste dalla casella, devi immediatamente dichiarare se il turno successivo intendi percorrere il collegamento fluviale e **pagare in anticipo 10 Gaudenzi** oppure continuare con il percorso normale. Se scegli di usare il collegamento fluviale, 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. Casella Borgomanero o Corso Risorgimento

Se ci capiti, dopo aver svolto le azioni previste dalla casella, devi immediatamente dichiarare se il turno successivo intendi percorrere la SP 229 e **pagare in anticipo 10 Gaudenzi** oppure continuare con il percorso normale. Se scegli di usare la SP 229, 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.

## Regole speciali

1. **Se si ottiene un numero doppio** lanciando i dadi, si muove la propria pedina come indicato, si affrontano le conseguenze della casella in cui ci si ferma, quindi si tirano nuovamente i dadi e si fa una seconda azione. Se si ottiene **per tre volte consecutive** un numero doppio dal lancio dei dadi si deve automaticamente spostare la propria pedina sull'Isola di San Giulio e versare 50 Gaudenzi nella Borsa del Riso.
2. **Se si pesca una carta *Ancura sè* o *Va a ciapà i rat*** che prevede uno spostamento che in senso orario contempla il passaggio da San Gaudenzio **NON si ritirano i 200 Gaudenzi** del passaggio dal via!
3. Non fate i *ciapaciuc!* **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 incassate immediatamente!
4. Alcune carte prevedono lo spostamento in una delle caselle dove passano la **via pedonale**, le **rotaie**, la **pista ciclabile** o la **strada**. La pedina può essere spostata solamente nelle caselle con la grafica corrispondente.



via pedonale



pista ciclabile



rotaie



strada

## Gestione terreni e investimenti

In **NUARA** 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. Quando un giocatore possiede tutti i terreni dello stesso colore può decidere di **investire, dichiarandolo in ogni momento del proprio turno**, anche senza avere la pedina sui propri terreni! Per farlo, deve pagare il costo relativo all'investimento desiderato indicato sulla carta e posizionare un cubetto sul relativo livello di investimento. **Non si possono realizzare più di due investimenti per turno per ciascuna carta**, ma non è necessario fare lo stesso numero di investimenti sui 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 54!

## Vendita terreni, attività e impianti sportivi

Durante il proprio turno si può proporre a un altro giocatore lo **scambio** di uno o più terreni; possono essere proposte **aste e compensazioni o incentivi** per convincere la controparte a fare l'affare!

**Stè ben atent:** 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

Quando un giocatore si ritrova in **difficoltà finanziarie** e non è in grado di far fronte alle proprie spese, dopo aver cercato di vendere terreni e investimenti agli altri giocatori, può:

- **vendere alla Banca gli investimenti** già realizzati (restituendo il cubetto) e recuperando metà della somma a suo tempo versata.
- **vendere alla Banca i terreni** a metà del prezzo di acquisto (se non sono presenti investimenti).

## Fallimento

Quando un giocatore deve pagare alla Banca o ad un altro giocatore una somma superiore a tutto ciò che possiede e non ha più alcun bene (terreno o investimento) da alienare allora *gh'è da piangi*: il giocatore **fallisce**, la Banca copre tutti i suoi debiti e il giocatore **esce dal gioco**.

## 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 chi è il più ricco di **NUARA**. 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**, il gioco si conclude quando tutti i giocatori sono entrati in fallimento e **rimane un unico giocatore a controllare l'intero territorio!**



## Ringraziamenti

Un grazie speciale ai sostenitori della prima edizione di NUARA: **ATL (Agenzia Turistica Locale di Novara)**, i **Comuni** del territorio che hanno prestato a vario titolo la propria collaborazione, **Novara Oggi** e **Giornale di Arona** per la media partnership e **New Soliva** e **F.lli Macondo**, lungimiranti locali del divertimento che hanno scelto di promuoversi anche attraverso un gioco da tavolo!

**Novara oggi**  
**GIORNALE di ARONA**



Novara è una città piccola e per certi versi ancora provinciale, ma viva e accogliente. Ricca di personalità che hanno fatto la storia (alcune sono approdate sulle nostre banconote, come Antonelli, Vassalli, Scalfaro e Varzi) e di tradizioni e sapori che meritano di essere sempre più apprezzati.

Novara e il suo territorio sono popolati di tante “belle cose”, ma soprattutto dalle persone che lo abitano. A loro è dedicato questo gioco, realizzato con lo spirito di chi ama la propria città e i luoghi in cui da sempre vive.

## Personaggi del novarese

**Alessandro Antonelli (1798-1888)** non fu solo un architetto ma soprattutto un visionario capace di realizzare opere rivoluzionarie, l'esponente principale di un Piemonte che guardava al futuro conservando i segni del proprio passato. I suoi due capolavori, la cupola di San Gaudenzio e la Mole Antonelliana, cambiarono la percezione e l'identità di due città, Novara e Torino.

**Sebastiano Vassalli (1941-2015)** è uno dei principali scrittori italiani, candidato nell'anno della morte al Premio Nobel per la letteratura. Ha vissuto a Novara fin da bambino. La Chimera, un riferimento al Monte Rosa visto dalla pianura novarese e rimando all'omonima poesia di Dino Campana, è il suo romanzo più noto, con cui ha vinto il Premio Strega e il Premio Napoli, ed è stato finalista al Premio Campiello.

**Oscar Luigi Scalfaro (1918-2012)** è stato il nono presidente della Repubblica Italiana, dal 1992 al 1999. Di area democristiana è ricordato per il proverbiale “Io non ci sto”, con cui denunciò come le accuse a lui rivolte fossero una rappresaglia della classe politica travolta da Tangentopoli. Nato e vissuto a Novara ha fatto molto per la città; la sua casa, dopo la morte, è stata destinata a comunità per stranieri sfrattati e anziani soli.

**Achille Varzi (1904-1948)** è stato un pilota motociclistico e pilota automobilistico italiano. Originario di Galliate, la sua figura è ancora oggi un riferimento per il mondo dei motori.

## Terminologia e curiosità

...Cultura per fare bella figura!

**A lavurà, fagnan:** “vai a lavorare, fannullone”; il *fagnan* è chi letteralmente non fa niente.

**Ancura sè:** espressione che indica che è andata tutto sommato abbastanza bene.

**Bagnet vert:** salsa verde a base di prezzemolo, aglio e acciughe. Si serve con carni bollite, formaggi o altre pietanze.

**Blagor (o blagheur):** persona vanitosa o presuntuosa. Deriva dal verbo *blaghé* che significa vestire in modo elegante o pavoneggiarsi.

**Bòja Fàuss:** *fàuss* significa falso, ipocrita; l'imprecazione è simile a “porca miseria” ed è tipica dell'area torinese.

**Borsa del Riso:** è un rimando alla Borsa Merci, noto luogo di Novara usato per la contrattazione delle merci e del prezzo del riso.

**Ciapaciuc:** persona disonesta, imbroglione.

**Dla vègia Nuàra:** della vecchia Novara.

**Fanfaluch:** essendo la fanfaluca una bugia, il *fanfaluch* è un raccontafrottole.

**Fare la faccia 'd tòla:** la “tolla” è la latta; è la versione novarese di “avere la faccia di bronzo”, essere sfrontati.

**L'è duménica: 'n cûsina la masséra la mèschia l'insalata da fasö:** è domenica: in cucina la massaia mescola l'insalata di fagioli.

**Müda:** vestito da uomo.



**Nano Bagonghi:** Bagonghi o nano Bagonghi era lo pseudonimo dato ai nani che lavoravano come attrazione nei circhi tra Ottocento e Novecento. Uno dei più famosi nani Bagonghi fu Giuseppe Bignoli, originario di Galliate.

Il termine *bagonghi* è spesso usato per indicare scherzosamente una persona goffa o che veste in modo ridicolo o in abiti troppo abbondanti.

**Nutria:** chiamata anche castorino, è un roditore dello stesso ordine degli istrici e dei capibara. È un animale semi-acquatico che si nutre principalmente di parti vegetali e scava cunicoli negli argini, ecco perché è molto presente vicino alle risaie.

Nonostante il pensare comune, non è un topo e non è un vettore primario di malattie.

**Paniscia:** risotto sostanzioso e nutriente diffuso nel novarese. Nella ricetta non possono mancare fagioli, cipolla, vino e salame della duja. La ricetta completa comprende anche cavolo verza, carota, sedano, cipolla, lardo, cotica di maiale, sale e pepe. Il nome sembra derivi da *panico*, un cereale parente povero del miglio, un tempo utilizzato al posto del riso.

**Piciu:** letteralmente è il membro maschile, si usa per indicare una persona un po' stupida o inconcludente.

**Sancarlone:** vicino ad Arona, sul Lago Maggiore, è stata eretta nel XVII secolo una statua di oltre 30 metri dedicata a San Carlo Borromeo, illustre figura locale. Si tratta di un colosso di pietra e metallo visitabile all'interno da cui si può godere di un'ottima vista sul lago. Il Colosso di San Carlo è conosciuto ai locali come Sancarlone.

**Va a ciapà i rat:** “Vai a prendere i topi”, un modo per mandare a quel paese qualcuno.