



PALANCHE®

CHI SARÀ IL PIÙ RICCO DI GENOVA?

da 2 a 6 giocatori | da 8 anni in su

TERSA EDIZION

Con **PALANCHE** percorrerete le vie di Genova, **acquistando terreni e realizzando investimenti**. Attraverso i vostri acquisti potrete valorizzare le risorse culturali e architettoniche della città, scoprendone gli angoli più belli e talvolta nascosti. Ogni carta contiene saggi proverbi della tradizione popolare che accompagneranno il vostro viaggio tra i luoghi più amati dai genovesi DOC.

PALANCHE 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 più ricchi di Genova?**

Contenuto

- » Tabellone con le vie di Genova
- » 6 pedine
- » 22 carte *terreno*
- » 4 carte *attività*
- » 2 carte *gradinata*
- » 36 carte *speremmo ben*
+1 personalizzabile
- » 36 carte *a l'è bratta*
+1 personalizzabile
- » 320 banconote in 4 diversi tagli
- » 54 cubetti investimento
- » 2 dadi
- » Questo regolamento tradotto in tre lingue



Scopo del gioco

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

Poi, se nella vita siete cinici immobiljaristi e gestite davvero dozzine di terreni, buon per voi!

Il vostro **obiettivo** è quello di **diventare il più ricco di tutti**, accumulando il maggior numero di palanche, 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 sistemare le carte *speremmo ben* e *a l'è bratta* a faccia in giù negli appositi spazi.

Posizionare le pedine scelte dai giocatori sulla **casella iniziale: piazza De Ferrari**.

Scegliete il **giocatore più onesto** che si occupi di **amministrare le palanche** della Banca.

Il giocatore dovrà gestire le palanche tenendole separate dalle proprie.

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 **à brettio**.

NUMERO GIOCATORI	TOTALE PALANCHE	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 che vive da più tempo a Genova (se per calcolarlo finite per litigare, tirate i dadi e non se ne parli più).

Si parte dalla casella **piazza De Ferrari**.

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:

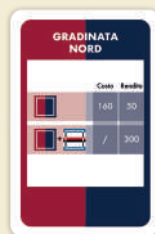
A. Acquistare la carta **terreno/attività/gradinata**:

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 capita sulle caselle *attività* e *gradinata* 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 gradinata aumenta se il giocatore ne possiede più di una.

Se una **carta terreno, gradinata o attività libera** non viene acquistata dal giocatore durante il suo turno, viene **messa all'asta** dalla Banca (partendo da una base d'asta di 10 palanche) e assegnata al giocatore che effettua l'offerta maggiore.



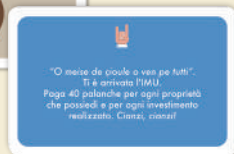
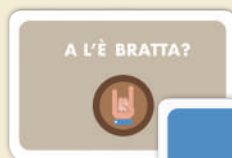
B. Pagare l'affitto al giocatore che possiede il terreno.

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, gradinata o attività*. Se sono stati realizzati degli investimenti su quel terreno o se si hanno più attività o gradinate il conto sarà più salato.

C. Pescare una carta **speremmo ben** o **a l'è bratta**.

Se ci si ferma su una casella *speremmo ben* o *a l'è bratta* 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. Quando le carte *speremmo ben* o *a l'è bratta* fanno spostare il giocatore su un'altra casella bisogna agire come se fosse capitato sulla casella lanciando i dadi, salvo indicazioni differenti espresse sulla carta.



Caselle speciali



1. Piazza De Ferrari

Tutte le volte che si completa un giro e si passa dalla prima casella, piazza De Ferrari, si ha diritto a ritirare dalla Banca 200 palanche.



2. Via Cantore o corso Italia

Il giocatore che capita su queste caselle, dopo aver svolto le azioni previste dalle stesse, deve immediatamente **dichiarare se il turno successivo intende percorrere la sopraelevata e pagare in anticipo 10 palanche** oppure continuare con il percorso normale. Se il giocatore sceglie di prendere la sopraelevata sposta la pedina al di fuori della casella in cui si trova. Al turno successivo, tira i dadi e procede a contare le caselle partendo da via Cantore o corso Italia.



3. Palazzo Reale

Quando si capita su questa casella si devono **versare 100 palanche nella colletta della cattedrale di San Lorenzo**, 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. Via Garibaldi o Spianata Castelletto

Il giocatore che capita su queste caselle, dopo aver svolto le azioni previste dalle stesse, deve immediatamente **dichiarare se il turno successivo intende prendere l'ascensore di Castelletto e pagare in anticipo 10 palanche** oppure continuare con il percorso normale. Se il giocatore sceglie di prendere l'ascensore sposta la pedina al di fuori della casella in cui si trova. Al turno successivo, tira i dadi e procede a contare le caselle partendo da via Garibaldi o Spianata Castelletto.



5. Cattedrale di San Lorenzo

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



6. Villa Durazzo Pallavicini

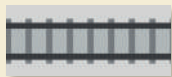
Quando si capita su questa casella si devono **versare 50 palanche nella colletta della cattedrale di San Lorenzo**, ponendo la banconota sulla relativa casella. Chi non avesse la disponibilità di tale somma sarà costretto a vendere uno dei suoi terreni alla Banca per poterla versare.

7. Caselle creusa, treno di Casella, pista ciclabile e strada

Alcune carte prevedono lo spostamento in una delle caselle dove passa la *creusa*, il treno di Casella, la pista ciclabile o la strada. La pedina può essere spostata solamente nelle caselle con la grafica corrispondente.



Creusa



Treno di Casella



Pista ciclabile



Strada

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 ad una seconda azione. Se il giocatore ottiene **per la terza volta consecutiva** un numero doppio dal lancio dei dadi *“o l'â cagou feua da-o bolacco”* e deve automaticamente **spostare la propria pedina su Villa Durazzo Pallavicini e versare 50 palanche nella colletta della cattedrale di San Lorenzo**.

2. Se si pesca una carta *spemmo ben* o *a l'è bratta* che obbliga il giocatore allo spostamento della pedina, **si ritirano le 200 palanche** passando da piazza De Ferrari **solo se espressamente indicato sulla carta**, altrimenti lo spostamento non è da intendersi come completamento dell'intero giro e non si ritirano le 200 palanche.

3. *“À prestâ e palanche à un amico, ti perdi e palanche e ti perdi l'amigo”*, quindi **non aiutare, donare o prestare denaro agli altri giocatori**. I giocatori non possono contrattare passaggi gratuiti sui propri terreni per nessuna motivazione.

Gestione terreni e investimenti

In **PALANCHE** 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 gradinate 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, box e vista mare. Non si possono realizzare più di **due investimenti per turno per ciascuna carta**, vanno obbligatoriamente realizzati **nell'ordine mostrato dalla carta terreno** ma non è necessario fare lo stesso numero di investimenti sui terreni dello stesso colore. È importante realizzare il maggior numero di investimenti il più in fretta possibile, perché i cubetti sono solo 54!

VIA GARIBALDI		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	360	40
Casa	140	200
Cantina	140	500
Terrazzo	140	1100
Box	140	1300
Vista mare	140	1500

VIA ROMA		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	400	60
Casa	200	220
Cantina	200	600
Terrazzo	200	1400
Box	200	1700
Vista mare	200	2000

PIAZZA DELLE ERBE		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	160	20
Casa	60	100
Cantina	60	200
Terrazzo	60	500
Box	60	700
Vista mare	60	900

Vendita terreni, attività e gradinate

Durante il proprio turno si può proporre ad un giocatore avversario lo scambio di uno o più terreni, ciascun giocatore può mettere all'asta una delle proprie carte ed **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

“Sciò marcheise, secondo e intræ beseugna fâ e speise”. 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. *Ouh belin!*

In questo caso la **Banca copre tutti i suoi debiti**, il giocatore esce dal gioco ed è incaricato della lettura delle carte *speremmo ben e a l'è bratta*.

Se fallisci consolati: *“l'é mêgio un dô de stacca che un dô de cheu”*.

Fine del gioco e vittoria

Il gioco 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 riportato su ciascuna **carta terreno** 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 di Genova!

Se non avete scelto la modalità a tempo perché non avete *sprechia*, il gioco si conclude quando **tutti i giocatori sono entrati in fallimento** e rimane un unico giocatore a controllare Genova!



PALANCHE®



WHO IS GOING TO BE THE WEALTHIEST PERSON IN GENOA?

From 2 to 6 players | from 8 years upwards

With **PALANCHE** you will walk through the streets of Genoa, **buying up real estate and making investments**. You will be able to increase the value of the city's cultural and architectural assets, discovering its most beautiful and sometimes hidden corners. The playing cards feature pearls of traditional wisdom to accompany you on your way through places much loved by local inhabitants.

Suitable for grown ups and children alike, **PALANCHE** is a captivating game which **will test your negotiating skills!** Will you make the right investment choices and **become the wealthiest person in Genoa?**

Contents

- » Board featuring the streets of Genoa
- » 6 meeples
- » 22 *terreno* cards (property)
- » 4 *attività* cards (business)
- » 2 *gradinata* cards (bleachers)
- » 31 *speremmo ben* cards
+1 customizable
- » 31 *a l'è bratta* cards
+1 customizable
- » 320 banknotes in 4 different denominations
- » 54 investment cubes
- » 2 dice
- » This rules in three different languages



Goal of the game

Fun is the spirit of the game!

But if you are a smart business developer in real life and really do manage dozen of properties, good for you! **Your aim in the game is to become the richest person in town**, accumulating the greatest amount of *palanche* (money), properties and businesses.

Before starting the game choose your match mode:

Short match: 60 minutes

Long match: 90 minutes

Full match (see page 12 - End of the game and victory)

Set up

Open the board and place the *speremmo ben* and *a l'è bratta* cards face down in the designated area. Place the meeples chosen by the players in the **starting space: piazza De Ferrari**.

Choose the most honest player to **take charge of Banca's palanche**, keeping it separate from his/her own.

Assign each player an initial amount of properties and banknotes according to the total number of players, as indicated in the table below. The initial properties must be distributed **à brettio** (randomly).

NUMBER OF PLAYERS	TOTAL AMOUNT OF PALANCHE	500	100	50	10	NUMBER TERRENO CARDS
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



Let's play!

The player who has been living in Genoa the longest is the first to play (but if you're going to argue about it just roll the dice and get on with it!). **You start from the piazza De Ferrari space.**

Players move their meeple in the direction of the arrow, moving as many spaces as the number on the two dice.

Depending on which space the meeple lands on, the player can:

A. Buy that *terreno/attività/gradinata* card.

If you end up on a space that doesn't belong to any other player, you can buy it (the price is indicated on the card and the board) by paying *Banca*. After paying, the player obtains the *terreno* card.

When you end up on a *attività* or *gradinata* space you follow the same rules as described for *terreno*, but **you can't make any investments** here. The income deriving from the *attività* and *gradinata* increases if you own more than one.

If a player **chooses not to buy the space** after he/she has moved onto it, **this will be auctioned by Banca** with an initial bid set at 10 *palanche*. The player making the highest bid will become the owner.



B. Pay the rent to the player who owns the space.

If you land on a space already owned by another player, you will pay him/her rent **according to the amount indicated on the *terreno* card**. The more investments there are in that property the higher the rent.

C. Pick a *speremmo ben* (here's hoping) or *a l'è bratta* (it's dirty) card.

If you stop on a *speremmo ben* or *a l'è bratta* space, pick the card on top of the deck, read it out loud, follow the instructions on the card and then put it at the bottom of the deck. Only certain cards can be kept and played/sold later.

These cards tell you either to pay something (*paga*), or to withdraw (*ritira*) some *palanche* from *Banca* or from the other players, few will tell you to move your meeple (*sposta*) on a specific space on the board.



Special spaces



1. Piazza De Ferrari

Each time you complete a full round and go past the first square, *piazza De Ferrari*, you can withdraw 200 *palanche* from *Banca*.



2. Via Cantore or corso Italia

After having carried out the actions required by the space, **you have to declare if you intend to drive along the *sopraelevata*** (elevated highway/flyover) **by paying 10 *palanche* in advance** or continue via the standard route. If you choose the *sopraelevata* you must throw the dice on the next round and count the spaces, starting from *via Cantore* or *corso Italia*.



3. Palazzo Reale

When you land on this square **you must donate 100 *palanche* to the collection space of *cattedrale di San Lorenzo*** (San Lorenzo cathedral), putting the banknotes in its space. If you don't have enough money you will have to sell one of your properties to *Banca*.



4. Via Garibaldi or Spianata Castelletto

After having carried out the actions required by the space, **you have to declare if you intend to take *ascensore di Castelletto*** (Castelletto elevator) **by paying 10 *palanche* in advance** or continue with the standard route. If you choose the elevator you must throw the dice on the next round and count the spaces, starting from *via Garibaldi* or *Spianata Castelletto*.



5. Cattedrale di San Lorenzo

If you stop on this space **you can cash in all the money** left in the cathedral collection space.

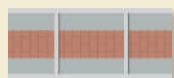


6. Villa Durazzo Pallavicini

When you stop on this space **you have to donate 50 *palanche* to the collection of *cattedrale di San Lorenzo***, putting the banknotes in its space. If you don't have enough money, you will have to sell one of your plots of land to *Banca*.

7. Creusa squares (a typical Genoa's path), *trenino di Casella* (Casella's little train), *pista ciclabile* (cycle path) and *strada* (street).

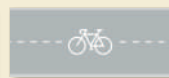
Some cards tell you to move onto one of the squares where the *creusa*, the train, the cycle path or the street pass. The meeple can be moved only where you can see the image below:



Creusa
(typical Genoa's path)



Trenino di Casella
(Casella's little train)



Pista ciclabile
(cycle path)



Strada
(street)

Special rules

1. If you **roll a double**, you move your meeple as indicated, follow the indications on the square, then **roll the dice again** for a second go. **If you roll a third double in a row** it's "*l'à cagou feua da-o bolacco*" (you've gone too far) and you have to move your meeple to the museum of *Villa Durazzo Pallavicini* and **place 50 palanche** in *cattedrale di San Lorenzo* collection space.

2. If you get a *speremmo ben* or *a l'è bratta* card that obliges you to move your meeple, **you can only pick up your 200 palanche** passing through *piazza De Ferrari* if **specifically indicated on the card**. Otherwise the move does not count towards the completion of a turn round the board, and you cannot pick up your 200 *palanche*.

3. "*À prestâ e palanche à un amico, ti perdi e palanche e ti perdi l'amigo*", (loan money to a friend, you lose the money and the friend), so **don't help, donate or loan money to other players**. Players cannot bargain free stops on their properties for any reason.

Management of properties and investments

In PALANCHE it is essential to get control of a complete set of properties. Only by **controlling all the properties of the same color you can make investments** and obtain a more remunerative income. It is also a good idea to control both the *gradinata* and as many *attività* as possible so as to make more money when opponents end up on them.

When players own all properties of the same color, they can decide **to invest**, declaring their intentions **at any time during their turn**, paying the cost of the investment as indicated on the card and placing a token on the related level of investment. The property's value can be increased by investing in a *casa* (apartment), *cantina* (basement), *terrazzo* (balcony), *box* (garage) and *vista mare* (sea view).

You **cannot make more than two investments on each card per turn** and it is important to make them **according to the order set down on the terreno card**. Make as many investments as possible and as quickly as possible, because there are only 54 tokens!

VIA GARIBALDI			
Investimento	Costo	Rendito	
Terreno	360	40	
Casa	140	200	
Cantina	140	500	
Terrazzo	140	1100	
Box	140	1300	
Vista mare	140	1500	

VIA ROMA			
Investimento	Costo	Rendito	
Terreno	400	60	
Casa	200	220	
Cantina	200	600	
Terrazzo	200	1400	
Box	200	1700	
Vista mare	200	2000	

PIAZZA DELLE ERBE			
Investimento	Costo	Rendito	
Terreno	160	20	
Casa	60	100	
Cantina	60	200	
Terrazzo	60	500	
Box	60	700	
Vista mare	60	900	

Sales of terreni, attività, gradinate

During your turn you can offer an opponent to exchange one or more properties; each player can auction one of his/her cards and **offer compensation or incentives to persuade the other players to find an agreement.**

Careful: you cannot exchange properties where investments have been made.

Any kind of negotiation is allowed, as long as it does not include any kind of threat or act of retaliation! Please do not take yourself too seriously, this is a game...

Financial crisis

"Sciô marcheise, secondo e intræ beseugna fâ e speise" (my Lord, you must cut your coat according to your cloth). If a player is in **financial difficulty and cannot cover his/her costs, he/she can sell one of his/her properties to Banca at half the price indicated on the card**, provided no investments have been made on it. If there are investment cubes on the card, you can remove some of them and sell them to *Banca* for half the amount you paid. Properties sold in this way to *Banca* can be bought back again at the original price from any player that stops on the corresponding square.

Bankruptcy

When a player has to pay *Banca* or another player a sum greater than the value of all his/her assets, and no longer has anything left to sell (properties or investments), he/she is declared bankrupt.

Ouh belin! (Damn it!).

In this case, **Banca will cover his/her debts.** The player is out of the game and is entrusted with reading the *speremmo ben* and *a l'è bratta* cards when they are played.

If you go bankrupt cheer up and remember: *"l'è mëgio un dô de stacca che un dô de cheu"* (better a pain in the pocket than a pain in your heart).

End of the game and victory

The game ends according to the time format you have chosen.

If you selected one of the first two time modes, at the end of the established time (60 minutes or 90 minutes), a final round must be completed where all the players roll the dice once. At the end of the final round **each player counts up his/her assets.** In addition to the money you possess, add the value/cost of each *terreno* you own and the overall amount of investments you've made in each of those properties, in accordance with the token-cubes on each card. **The winner is the player who has accumulated more wealth than anyone else.**

If you have not chosen a time mode the game ends **when there is only one owner in the city** and all the other players are bankrupt!



PALANCHE®



QUI SERA L'HOMME LE PLUS RICHE DE GÈNES?

2 à 6 joueurs | à partir de 8 ans

Dans **PALANCHE** vous allez vous promener dans les rues de Gênes tout en **achetant des terrains et en investissant votre argent**. Grâce à vos achats vous pouvez valoriser le patrimoine artistique et architectural de la ville. Découvrez les plus beaux endroits de Gênes, qu'ils soient touristiques ou bien un peu cachés. Vos cartes contiennent aussi les proverbes traditionnels qui accompagneront votre voyage parmi les lieux les plus aimés par les vrais génois.

PALANCHE est un jeu addictif qui amusera aussi bien les adultes que les enfants, où vous pourrez montrer votre côté d'homme d'affaires! **Deviendrez-vous l'homme le plus riche de Gênes?**

Contenu

- » Tableau de jeu avec les rues de Gênes
- » 6 pions
- » 22 cartes *terreno* (terrain)
- » 4 cartes *attività* (activité)
- » 2 cartes *gradinata* (estrade)
- » 31 cartes *speremmo ben*
+1 personnalisable
- » 31 cartes *a l'è bratta*
+1 personnalisable
- » 320 billets de banque
de 4 valeurs différentes
- » 54 cubes d'investissement
- » 2 dés
- » Ces règles de jeu traduit en trois langues



But du jeu

Le but ultime de PALANCHE est de vous amuser!

Si dans la vraie vie vous êtes aussi des cyniques hommes d'affaires qui possèdent des dizaines de propriétés, tant mieux!

Le but est de devenir le plus riche de tous en possédant le plus d'argent, de propriétés et d'activités.

Avant de commencer il faut choisir le type de partie:

Partie rapide: durée 60 minutes

Partie normale: durée 90 minutes

Partie complète (voir page 18 - Fin du jeu et victoire)

Préparation

Ouvrez le tableau de jeu et placez les cartes *speremmo ben e a l'è bratta* à l'inverse sur les endroits conçus à cet effet.

Placez les pions des couleurs choisies par les joueurs sur la **case du départ, piazza De Ferrari**.

Choisissez **le joueur le plus honnête qui va gérer les palanche** (argent) de la **Banca**.

Il ne faut pas mélanger l'argent de la *Banca* avec l'argent propre au joueur.

Distribuez aux joueurs des espèces et des cartes *terreno* selon la table ci-dessous.

Les terrains doivent être distribués **à brettio** (au hasard).

NOMBRE DE JOUEURS	TOTAL DE PALANCHE	500	100	50	10	NUMÉRO DE CARTES TERRENO
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



On joue!

Le joueur qui commence est celui qui a vécu pour plus de temps à Gênes (en cas de doute, au lieu de vous bagarrer, utilisez les dés).

Le **départ** est la case de **piazza De Ferrari**.

Chaque joueur déplace son pion d'un nombre de cases égal au total des deux dés.

Ce qui arrive et ce qu'on peut faire lorsque le pion s'arrête dépend du contenu de la case:

A. Acheter une carte **terreno/attività/gradinata**.

Si on tombe sur une case non occupée par un autre joueur il est possible d'acheter le terrain en payant le montant à la **Banca** (le prix d'achat est indiqué sur chaque carte et sur le tableau de jeu).

Le joueur doit prendre la carte **terreno**.

Lorsque on tombe sur les cases **attività** et **gradinata** on agit comme pour les terrains sauf qu'il n'est pas possible d'investir sur ces cases. Le revenu de ces cases augmente si le joueur en a acheté plusieurs.

Si le joueur n'achète pas le **terrain pendant** son tour il **sera vendu aux enchères** par le joueur qui gère la **Banca** (le prix de l'enchère partira de 10 *palanche*). Le joueur qui offre le plus d'argent gagnera le terrain. L'argent payé pour le terrain ira à la **Banca**.



B. Payer le loyer au joueur qui détient la case.

Si on s'arrête sur une case qui est détenue par un autre joueur il faut payer un loyer d'un montant égal à celui marqué sur la carte **terreno**. Si des investissements ont été faits sur le terrain le loyer sera plus élevé.

C. Tirer une carte **speremmo ben** (espérons pour le bien) o **a l'è bratta** (avoir des gros problèmes).

Lorsque on s'arrête sur une case **speremmo ben** o **a l'è bratta** il faut tirer une carte **speremmo ben** o **a l'è bratta** selon la case. Ensuite il faut suivre les instructions marquées sur la carte (la lire à voix haute).

Seulement certaines cartes peuvent être gardées et utilisées ou vendues successivement; les autres doivent être rangées sous le jeu de carte relatif.



Cases spéciales



1. Piazza De Ferrari

Chaque fois qu'on passe sur cette case on est payé 200 *palanche* par la Banca.



2. Via Cantore ou corso Italia

Le joueur qui tombe sur une de ces cases doit immédiatement décider si lors du prochain tour, **il souhaite emprunter la *sopraelevata* (boulevard surélevé) et payer d'avance le péage de 10 *palanche*** ou continuer par le parcours traditionnel. Si le joueur décide de parcourir la *sopraelevata* il doit déplacer le pion hors de la case de *via Cantore* ou *corso Italia*. Après avoir choisi, on procède comme pour un terrain quelconque. Lors du tour successif si le joueur a choisi d'emprunter la *sopraelevata* il tirera les dés et continuera à partir de *via Cantore* ou *corso Italia*.



3. Palazzo Reale

Lorsque on tombe sur cette case il faut faire **un don de 100 *palanche* à la *cattedrale di San Lorenzo*** (cathédrale de *San Lorenzo*), placez les espèces sur l'endroit prévu à cet effet. Ceux qui n'ont pas assez d'argent doivent vendre un de leurs terrains à la Banca.



4. Via Garibaldi ou Spianata Castelletto

Le joueur qui tombe sur une de ces cases doit immédiatement décider si lors du prochain tour, **il souhaite emprunter l'*ascensore di Castelletto*** (l'ascenseur de *Castelletto*) **et payer d'avance le billet de 10 *palanche*** ou continuer par le parcours traditionnel. Si le joueur décide d'emprunter l'ascenseur il doit déplacer le pion hors de la case de *via Garibaldi* ou *Spianata Castelletto*. Après avoir choisi, on procède comme pour un terrain quelconque. Lors du prochain tour si le joueur a choisi d'emprunter l'ascenseur il tirera les dés et continuera à partir de *via Garibaldi* ou *Spianata Castelletto*.



5. Cattedrale di San Lorenzo

Le joueur qui tombe sur cette case **encaisse tous les dons** faits par les autres joueurs à la cathédrale.

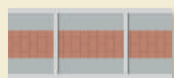


6. Villa Durazzo Pallavicini

Lorsque on tombe sur cette case il faut faire **un don de 50 *palanche* à la *cattedrale di San Lorenzo***, placez les espèces sur l'endroit prévu à cet effet. Ceux qui n'ont pas assez d'argent doivent vendre un de leurs terrains à la Banca.

7. Cases creusa (route génoise typique), **trenino di Casella** (petit train de *Casella*), **pista ciclabile** (voie cyclable) et **strada** (route).

Certaines cartes peuvent indiquer de se déplacer dans une des cases où un de ces symboles est présent.



Creusa
(route génoise typique)



Trenino di Casella
(petit train de *Casella*)



Pista ciclabile
(voie cyclable)



Strada
(route)

Règles spéciales

1. Si les dés donnent un **numéro égal**, le joueur doit déplacer son pion comme d'habitude tout en suivant les instructions de la case où il s'arrête. Ensuite, il à le droit de **lancer à nouveau les dés**. Si le joueur **obtient pour trois fois de suite un numéro égal**, "*o l'â cagou feua da-o bolacco*" (il l'â faite hors du pot, il à exagéré) et doit obligatoirement **déplacer son pion sur la case du musée de Villa Durazzo Pallavicini et faire un don de 50 palanche à la cattedrale di San Lorenzo**.
2. Si on tire une carte **speremmo ben** ou **a l'è bratta** qui oblige le joueur à déplacer son pion et ce dernier passe par *piazza De Ferrari*, le joueur à droit au paiement de 200 *palanche* seulement si indiqué par la carte elle-même.
3. "*À prestâ e palanche à un amigo, ti perdi e palanche e ti perdi l'amigo*" (si vous prêtez de l'argent à un ami, vous perdez de l'argent et vous perdez votre ami), **pourtant il ne faut jamais faire des dons, des prêts ou aider les autres joueurs**. Il est strictement interdit d'offrir un passage gratuit sur un terrain.

Gestion des terrains et des investissements

Dans **PALANCHE** il est fondamental de posséder un groupe entier de terrains, parce que seulement en **possédant tous les terrains de la même couleur il sera possible d'investir sur ces terrains** afin d'augmenter les revenus. De même il serait mieux d'acheter toutes les *gradinate* et le plus possible d'*attività* afin de gagner plus d'argent.

Lorsque on possède tous les terrains d'une même couleur, on peut décider d'**investir**. Il est possible d'investir pendant **un moment quelconque de son tour** en payant le montant indiqué et en plaçant un des cubes investissement sur le niveau acheté. Chaque terrain peut être amélioré en achetant des *casa* (appartement), *cantina* (cave), *terrazzo* (terrasse), *box* (garage), *vista mare* (vue sur la mer). Il est interdit d'investir **plus de deux fois par tour pour chaque** carte et il est important que les investissements soient faits **selon la séquence montrée sur la carte terreno**. Il faut investir rapidement car les cubes sont seulement 54!

VIA GARIBALDI			
Investimento	Costo	Rendito	
Terreno	360	40	
Casa	140	200	
Cantina	140	500	
terrazzo	140	1100	
box	140	1300	
Vista mare	140	1500	

VIA ROMA			
Investimento	Costo	Rendito	
Terreno	400	60	
Casa	200	220	
Cantina	200	600	
terrazzo	200	1400	
Box	200	1700	
Vista mare	200	2000	

PIAZZA DELLE ERBE			
Investimento	Costo	Rendito	
Terreno	160	20	
Casa	60	100	
Cantina	60	200	
terrazzo	60	500	
Box	60	700	
Vista mare	60	900	

Ventes des terreni, attività, gradinate

Pendant son tour un joueur peut demander l'échange d'un ou plusieurs terrains à un autre joueur.

Chaque joueur peut aussi vendre (aux enchères ou directement) une de ses cartes.

Il est interdit de vendre ou échanger des terrains si des investissements ont déjà été faits.

Il est possible de vendre ou échanger les terrains à n'importe quel prix ou échange. Toutefois il est interdit de menacer ou de se bagarrer avec les autres joueurs! Ne vous prenez pas trop sérieusement, c'est un jeu après tout!

Crise financière

"Sciò marcheise, secondo e intræ beseugna fâ e speise" (monsieur le Marquis, les dépenses doivent être proportionnelles aux revenus). Si un joueur **n'à presque plus d'argent il peut vendre à la Banca** un de ses terrains à la moitié du prix marqué sur la carte, mais seulement s'il n'à pas investi sur ces terrains. Dans ce cas il est possible de vendre un ou plusieurs cubes investissement à la *Banca* contre paiement de la moitié du prix d'achat. Les terrains qui ont été vendus à la *Banca* peuvent être achetés par n'importe quel joueur qui tombera sur leur case contre le paiement du prix entier.

Faillite

Lorsque un joueur doit payer à la *Banca* ou à un autre joueur un montant supérieur à ce qu'il possède et n'à plus de biens (terrains ou investissements) à vendre, **il fait faillite. Ouh belin!** (la misère!). Dans ce cas la *Banca* paie toutes ses dettes, le joueur sort du jeu et est chargé de lire les cartes *spemmo ben* e *a l'è bratta* qui sont tirés.

Si vous faites faillite réjouissez-vous : *"l'é mégio un dô de stacca che un dô de cheu"* (c'est mieux d'avoir une douleur de poche qu'une douleur de cœur).

Fin du jeu et victoire

Le jeu termine selon le mode de jeu que vous avez choisi.

Si vous avez choisi les modes à temps déterminé, lorsque le temps choisi termine (60 minutes ou 90 minutes) on complète le dernier tour (où chacun des joueur fait son dernier tour) et on **compte son patrimoine**. Celui qui est le plus riche est le gagnant!

Le patrimoine est calculé **en additionnant les espèces, les valeurs de chaque carte terreno** et la **somme des investissement** indiqués par les cubes sur chaque case.

Si vous n'avez pas choisi le mode à temps déterminé parce que vous n'avez pas de *sprescia* (être pressés), **le jeu termine lorsque tous les joueurs font faillite**. Le dernier joueur gagne en possédant toute la ville de Gênes.

Glossario

Di seguito un breve glossario con la traduzione delle parole, dei proverbi e delle espressioni tipiche genovesi presenti nelle carte *speremmo ben* e *a l'è bratta* e in questo regolamento.

La traduzione si riferisce al contesto utilizzato nel gioco.

Proverbi:

À moi e à pagâ gh'è delongo tempo - A pagare e a morire c'è sempre tempo

Anchêu a l'è ûnna giornâ fortûnnâ - Oggi è una giornata fortunata

À prestâ e palanche a un amico, ti perdi e palanche e ti perdi l'amigo - Se presti soldi ad un amico, perdi i soldi e perdi l'amico

Casa neuva, chi no ghe ne pòrta, no ghe n'attreuva - Casa nuova chi non ci porta cose, non ne trova

Chi comensa mâ, finisce pezo - Chi inizia male finisce peggio

Chi o veu stâ ben, che o pigge o mondo comme o ven - Chi vuole star bene prenda il mondo come viene

L'è meglio nasce fortunæ che ricchi - È meglio nascere fortunati che ricchi

L'é mgio un dô de stacca che un dô de cheu - È meglio un dolore di tasca che un dolore di cuore

Ni à mazzo ni à mazzon no levâte o pellisson - Che sia inizio o fine maggio, non mettere via la maglia pesante

No t'è manco bon à trovâ l'ægua in mâ - Non sei capace di trovare l'acqua in mare

O l'à cagou feua da-o bolacco - L'ha fatta fuori dal vaso (ha esagerato)

O mese de çioule o ven pe tutti - Il mese delle cipolle (il momento di piangere) viene per tutti

Ôgni câso into cû o fa anâ un passo avanti - Ogni calcio nel sedere fa fare un passo avanti

Pe chi no gh'à de figgi, ò o no gh'à nisciun, ghe semmo niatri - Per chi non ha figli o non ha nessuno, ci siamo noi

Sciô marcheise, secondo e intræ beseugna fâ e speise - Signor marchese, le spese bisogna condurle in base alle entrate

Sciuscîa e sciorbî no se peu - Soffiare e succhiare (fare due cose) contemporaneamente non si può

Se t'è un riccon no stâ à mogognâ - Se sei ricco, non lamentarti

T'æ ciù cû che pansa - Hai più culo che pancia (hai molta fortuna)

Parole ed espressioni tipiche:

À brettio - In maniera casuale

Angoscia - Nausea

A l'è bratta - Trovarsi nei guai o avere grossi problemi

A t'è anæta ben - Ti è andata bene

Àia rossa, o che ceuve o che boffa - Aria rossa o piove o tira vento

Anchêu a l'è ûnna giornâ fortûnnâ - Oggi è un giorno fortunato

Attaccapommelli - Attaccabottoni (Colui che inizia a parlare con chiunque e non smette più)

Bacilli - Piccole fave secche

Belin - Organo genitale maschile. Usato come esclamazione o intercalare in ogni frase

Belin che scignurata - Che figata!

Besagnino - Fruttivendolo

Besugo - Babbeo

Bottiggon de vin bon - Bottiglia di vino buono

Camallo - Scaricatore di porto, facchino

Caroggi / Caruggi - Vicoli

Cianzi - Piangi

Cirolla / Cirulla - Gioco di carte genovese

Creusa - Tipico viottolo stretto o mulattiera, spesso verticale

D'âia no se vive - Di aria non si vive

Figgieu - Figliolo

Fugassa - Focaccia

Grebano - Persona rozza, ignorante

I dinæ van e vègnan - I soldi vanno e vengono

Lalla - Zia

Maccaia - Particolare condizione meteorologica che si verifica quando spira vento di scirocco: il cielo è coperto e il tasso di umidità è elevato

Magon - Groppo in gola

Miscio - Povero

Mugugnare - Il lamentarsi tipico dei genovesi, costante e borbottante

No gh'è verso - Non c'è verso

no se va à louâ - Non si va a lavorare

Pöveo o mæ figgeu, ch'o l'è miscio - Povero il mio bambino, è senza soldi

Ravatto - Persona con poca salute

Regaggio - Rin vigorito

Rinfrescou - Rinfrescato

Rumenta - Spazzatura

Sciaccælo - Personaggio con poco senno

Speremmo ben - Speriamo bene

Sprescia - Fretta

Stocchefiscio - Stocafisso, merluzzo conservato per disseccamento all'aria

T'è un pittin nescio - Sei un po' sciocchino

T'è aneta ben - Ti è andata bene

Te vègne o magón - Ti viene il magone

Vanni cianin - Vai piano

Ringraziamenti

Si ringraziano il Comune di Genova e tutte le realtà genovesi che hanno creduto nel progetto di questa terza edizione del gioco contribuendo alla sua realizzazione e diffusione.



Ed eccoci giunti alla terza edizione del gioco Palanche, un'avventura nata nel 2017 quasi per gioco, una scommessa per far divertire le persone omaggiando la propria città.

Nell'**ottobre 2017**, dopo un paio di mesi dall'uscita della **prima edizione** le copie erano già esaurite. I genovesi in sede, e anche quelli espatriati, ci richiedevano a gran voce una ristampa.

In **aprile 2018** siamo così usciti con la **seconda edizione** del gioco. Finita anche questa tranche, siamo giunti con orgoglio e soddisfazione alla terza ristampa.

Abbiamo raccolto consigli e suggerimenti per migliorarci, rinnovato in parte la grafica per darvi una nuovissima seconda edizione del gioco di Genova per eccellenza.

Produrre un gioco non è una cosa semplice, prevede energia, ore di test, buona volontà e soprattutto passione. Tutti questi sforzi sono però ripagati quando si vedono le persone che giocano contente.

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. Speremmo ben.

Ideazione, sviluppo e grafica:
Giulia Barisone, Valeria Guaragno

Per domande, commenti e suggerimenti: info.palanche@gmail.com



www.demoela.com