



### **SV è il gioco da tavolo più savonese 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 Riviera per eccellenza!

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 Savona.

## **Contenuto**

- Tabellone con i luoghi più belli della Riviera
- 6 pedine
- 22 carte terreno
- 4 carte attività
- 2 carte sport
- 31 carte "T'ou diggu mi'ou diggu mi" + carte personalizzabili
- 31 carte "A l'è i-na bugna!" + carte personalizzabili
- 320 banconote in 4 diversi tagli
- 54 cubetti investimento
- 2 dadi
- Questo regolamento



## Scopo del gioco

Lo spirito con cui si gioca a **SV - La Riviera** 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 *A l'è i-na bugna!* e *T'ou diggu mi* 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 Savonese, se pari l'ultimo che è andato a spiaggia. (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/sport*

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 *sport* 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 carte *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 franchi**) e assegnato al giocatore che fa l'offerta maggiore.

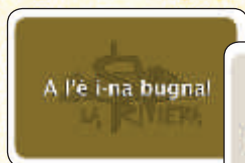


## B. Pagare l'affitto al giocatore che possiede il terreno.

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 A l'è i-na bugna! o T'ou diggu mi

Se ci si ferma su una casella A l'è i-na bugna! o T'ou diggu mi 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.



# Caselle speciali



## 1. Casella del Priamar-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 Franchi.



## 2. Lago di Osiglia

Quando si capita su questa casella, si devono versare 100 Franchi nel Tesoro di Bergeggi 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.



## 3. La Torretta

Quando si capita su questa casella, si devono versare 100 Franchi nel Tesoro di Bergeggi, 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. Isola di Bergeggi

Il giocatore che capita su questa casella ritira le banconote versate nel Tesoro di Bergeggi ovvero l'intera somma che nel frattempo è stata depositata su di essa.



## 5. Giro in barca (Albissola/Finale)

Il giocatore che capita su queste caselle, dopo aver svolto le azioni previste dalle stesse, deve immediatamente dichiarare se il turno successivo intende navigare sulla tratta fuori dalle caselle e pagare in anticipo 10 Franchi oppure continuare con il percorso normale. Se il giocatore sceglie di prendere il percorso, sposta la pedina al di fuori della casella in cui si trova. Al turno successivo, tira i dadi e procede a contare dalla casella di arrivo. Il Giro in barca si può fare in tutti e due i sensi. (Albisola/Finale – Finale/Albisola)



## 6. Vagonetti a carbone (Darsena/Cairo)

Il giocatore che capita su queste caselle, dopo aver svolto le azioni previste dalle stesse, deve immediatamente dichiarare se il turno successivo intende usare i Vagonetti a carbone sulla tratta fuori dalle caselle e pagare in anticipo 10 Franchi oppure continuare con il percorso normale. Se il giocatore sceglie di prendere il percorso, sposta la pedina al di fuori della casella in cui si trova. Al turno successivo, tira i dadi e procede a contare dalla casella di arrivo. I Vagonetti a carbone si possono usare in tutti e due i sensi. (Darsena/Cairo – Cairo/Darsena)

# 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 **Torretta** e versare **100 franchi al tesoro di Bergeggi** (la fortuna non aiuta sempre gli audaci).

2. Se si pesca una carta **A l'è i-na bugna!** o **T'ou diggu mi** che obbliga il giocatore allo spostamento della pedina verso qualche luogo, si ritirano i **200 franchi** passando da **Priamar-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 franchi**.

3. "Su l'è intu mæ u l'è into mæ", 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 **SV - La Riviera** 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 *sport* 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 cinque livelli di investimenti variegati. 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!

Darsena		
COSTI		
ATTIVITÀ	1°	2°
Barca	100	
Liga	100	
Ufficio	120	200
Ufficio	120	200
Torretta	120	200

Corso Italia		
COSTI		
ATTIVITÀ	1°	2°
Barca	60	
Ufficio	100	
Ufficio	140	
Ufficio	140	
Ufficio	140	
Ufficio	140	
Ufficio	140	
Ufficio	140	
Ufficio	140	
Ufficio	140	

Via Paleocapa		
COSTI		
ATTIVITÀ	1°	2°
Barca	60	60
Ufficio	60	120
Ufficio	60	200
Ufficio	60	200
Ufficio	60	200
Ufficio	60	200
Ufficio	60	200
Ufficio	60	200
Ufficio	60	200
Ufficio	60	200

## 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 *sport*. 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 *A l'è i-na bugna!* o *T'ou diggu mi*.

## Fine del gioco e vittoria

**SV - La Riviera** 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 della RIVIERA!** 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!

## Curiosità

*Il toponimo Riviera è presente in Liguria già nel XII secolo: ne indica la parte costiera e l'immediato entroterra, definendo in maniera netta e univoca il territorio ligure da ponente a levante.*

*A partire dal XVIII secolo, quella Riviera attrae i primi turisti, colpiti da splendidi paesaggi marini, palmeti e coltivazioni di cedri e limoni, circondati da una lussureggiante cornice verde.*

*Per questo motivo, il termine Riviera è diventato evocatore di clima dolce, vacanza, piacere e divertimento e il toponimo ligure è stato clonato in miriadi di Riviere turistiche diffuse in tutta la terra.*

*(da Furio Ciciliot, Riviera - Storia millenaria di un termine globalizzato)*

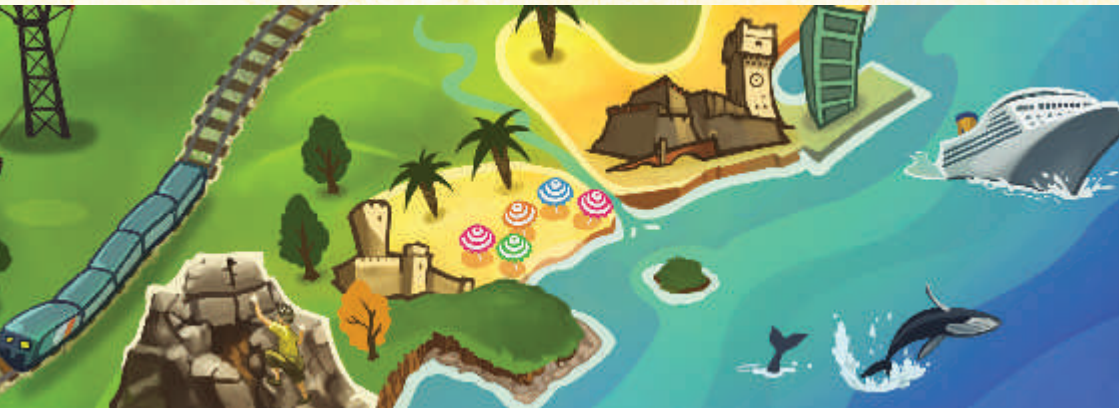
## Biografie

### **Alessandro Nasuti**

Secondo l'antica profezia "Nascerà a Savona", Alessandro in effetti nasce a Savona. Cresce curioso di ogni cosa solchi le terre, i mari o i sogni. Ama la musica, e da quando gli zii gli regalano Hero Quest nel 1989, si fida a soli 9 anni con i giochi da tavolo e i GdR. Grazie alla solida formazione tratta dal polittico Gianni Rodari, Star Wars, Saint Seiya e Bobby McFerrin, sopravvive degnamente sino ad oggi. Intanto nei ritagli di tempo si laurea in giurisprudenza e diventa avvocato. Ma il vero impegno è giocare a "di tutto" con i tre raggianti figli.

### **Denni Zanella**

Nato a Savona nel 1981, sin da giovane lavoratore nel mondo turistico d'estate e, sulle orme dei grandi esploratori della storia ligure, velista e giramondo d'inverno. L'idea di dedicare un gioco alla sua città nasce nell'ambito di una serie di progetti atti alla rivalutazione del territorio e della cultura Savonese.



# Ringraziamenti

Un grazie speciale va ai sostenitori del gioco **SV – La Riviera**:

All'Associazione di Storia Patria di Savona per la consulenza storico-linguistica, al gruppo Savona da Scoprire e a tutte le realtà del territorio che hanno partecipato al progetto.



All'associazione Atlantide Giochi di Savona, attivissimo circolo di appassionati che propone serate aperte a tutti in cui provare, in buona compagnia, una miriade di giochi.



Al negozio Mr. Magic, da sempre sostenitore promotore dell'ambiente ludico a Savona.



## I nostri sponsor



**BANCA  
GENERALI  
PRIVATE**

**Roberto Barisone** Private Executive Manager cell.327-7833952

**Umberto Cerruti** Relationship Manager cell.347-5361440

Via Valle d'Aosta 2 17031 Albenga