

TANCAS

Seconda
edizione

*Tancas serradas a muru,
fättas a s'afferra afferra,
si su chelu fit in terra,
che l'aian serradu puru.*

Con **TANCAS** percorrerete le città e i paesi della Sardegna, **acquistando terreni e realizzando investimenti**. Attraverso i vostri acquisti potrete valorizzare le risorse culturali e architettoniche dell'Isola, scoprendone gli angoli più belli e talvolta nascosti. Ogni carta contiene storie e aneddoti della tradizione popolare che accompagneranno il vostro viaggio tra i luoghi più amati della terra sarda.

TANCAS 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 **ricchi della Sardegna?**

Contenuto

- Tabellone con le città e i paesi della Sardegna
- 6 pedine
- 22 carte terreno
- 4 carte attività
- 2 carte fede sportiva
- 31 carte "*Chentu concas, chentu berrittas*" + carte personalizzabili
- 31 carte "*Amistade*" + 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 **TANCAS** 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 *Chentu concas*, *chentu berrittas* e *Amistade* a faccia in giù negli appositi spazi. Posizionate le pedine scelte dai giocatori sulla casella iniziale: **Su Nuraxi di Barumini**.

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



Inizia il giocatore che vive da più tempo in Sardegna (se per calcolarlo rischiate di litigare, tirate i dadi e non se ne parli più).

Si parte dalla casella **Su Nuraxi di Barumini**.

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/fede sportiva**

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 *fede sportiva* 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 della *fede sportiva* 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 francos**) e assegnato al giocatore che fa l'offerta maggiore.

Pula		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	120	20
Casa	60	60
Cantina	60	140
Terrazzo	60	300
Garage	60	460
Piscina	60	600

COMITATO PER LA TUTELA DEL FORMAGGIO PIZZOCCO ROMANO		
	Costo	Rendita
+1 ATTIVITÀ	/	150
+2 ATTIVITÀ	/	250
+3 ATTIVITÀ	/	400

Attività:

FORZA CASTEDDU		
	Costo	Rendita
[Icona]	150	50
[Icona]	/	300

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 *Chentu concas*, *chentu berrittas* o *Amistade*

Se ci si ferma su una casella *Chentu concas*, *chentu berrittas* o *Amistade* 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.



Itte bosco al Poetto, dopo due ore di abbonatura ci vuole qualcosa di fresco al chioschetto. Page 10 francos.



Ti hanno raccontato che a Carloforte qualche epico pescatore pesca tonni come secoli fa, vai fino alla casella di Sant'Antioco per imbarcarti.

Caselle speciali



1. Su Nuraxi di Barumini

Tutte le volte che si completa un giro e si passa dalla prima casella, **Su Nuraxi di Barumini**, si ha diritto a ritirare dalla banca **200 francos**.



2. Cagliari o Sassari

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 S.S. 131 e pagare in anticipo 10 francos** oppure continuare con il percorso normale. Se il giocatore sceglie di prendere la S.S. 131, sposta la pedina al di fuori della casella in cui si trova. Al turno successivo, tira i dadi e conta le caselle partendo da Cagliari o Sassari.



3. Tomba dei Giganti di Coddu Vecchiu, Arzachena

Quando si capita su questa casella, si devono **versare 100 francos nel Pozzo Sacro di Santa Cristina per tutelare i beni archeologici della Sardegna**, 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. Tempio o Nuoro

Il giocatore che capita su queste caselle, dopo aver svolto le azioni previste dalle stesse, deve immediatamente **dichiarare se il turno successivo intende prendere il Trenino Verde e pagare in anticipo 10 francos** oppure continuare con il percorso normale. Se il giocatore sceglie di prendere il Trenino, 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 Tempio o Nuoro.



5. Pozzo Sacro di Santa Cristina, Paulilatino

Il giocatore che capita su questa casella **ritira le banconote versate a tutela dei beni archeologici** ovvero l'intera somma che nel frattempo è stata depositata su di essa.



6. Domus de Janas di Sant'Andrea Priu, Bonorva

Quando si capita su questa casella si devono **versare 50 francos nel Pozzo Sacro di Santa Cristina per tutelare i beni archeologici della Sardegna**, 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 Sardegna del sud, del nord, orientale e occidentale

Alcune carte prevedono lo spostamento in una delle caselle collocate in base alla posizione geografica. La pedina può essere spostata solamente nelle caselle sul lato corrispondente.

Regole speciali

TANCAS

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 sulle **Domus de Janas di Bonorva** e versare **50 francos nel Pozzo Sacro di Santa Cristina** (la fortuna non aiuta sempre gli audaci).

2. Se si pesca una carta **Chentu concas, chentu berrittas** o **Amistade** che obbliga il giocatore allo spostamento della pedina verso qualche luogo, si ritirano i **200 francos** passando da **Su Nuraxi di Barumini solo se espressamente indicato sulla carta**, altrimenti lo spostamento non è da intendersi come completamento dell'intero giro e non si ritirano i **200 francos**.

3. "*Dai sa die chi prestas has unu inimigu de pius*", 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 **TANCAS** 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 di *fede sportiva* 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!

Arbatax		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	200	20
Casa	100	100
Cantina	200	200
Terrazzo	100	500
Garage	100	800
Piscina	100	1000

Villasimius		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	300	40
Casa	160	160
Cantina	360	360
Terrazzo	860	860
Garage	160	1100
Piscina	160	1300

Fonni		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	140	20
Casa	100	60
Cantina	100	160
Terrazzo	100	460
Garage	660	660
Piscina	100	800

Vendita terreni, attività e fede sportiva

Durante il proprio turno si può proporre a un giocatore avversario lo scambio di uno o più terreni, carte *attività* e *fede sportiva*. 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 *Chentu concas*, *chentu berrittas* e *Amistade*.

Se fallisci consolati: "*Abba passada no tira su mulinu*".

Fine del gioco e vittoria

Tancas 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 Sardegna!** 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 Sardegna!

Perché abbiamo usato il termine francos per indicare la moneta di questo gioco?

Perché quando pensiamo o parliamo in lingua sarda, ancora oggi, nonostante la denominazione delle nostre monete e banconote sia cambiata più volte nel tempo, è l'unico vocabolo che ci accomuna tutti. Vi spieghiamo brevemente come sono andate le cose.

L'unità monetaria del Regno di Sardegna fino al 1861 era la lira sabauda, detta anche lira sardo-piemontese. Nel periodo napoleonico la parte continentale del Regno di Sardegna fu occupata dalla Francia. L'Armata francese impose quindi in Piemonte la lingua e lo standard monetario della Francia. La monetazione precedente rimaneva invece in vigore nell'isola di Sardegna accanto ad altre unità tipiche dell'isola (Cagliarese). Con la sconfitta della Francia e il ritorno dei territori di terraferma sotto la giurisdizione del Regno di Sardegna (1815), il vecchio standard monetario non venne mai restaurato. Man mano che il Regno di Sardegna occupò gran parte degli altri stati italiani preunitari, la monetazione sarda si sostituì ai sistemi monetari di questi. Quando nel 1861 il Regno di Sardegna assunse il nome di Regno d'Italia, la lira sarda divenne lira italiana.

Poiché la lira sarda decimale deriva dal franco francese e non dalla lira sarda settecentesca, in alcune regioni (in Sardegna, Piemonte, Liguria, Lombardia, Veneto, Friuli ed Emilia), probabilmente per distinguere la nuova lira da quella prenapoleonica, essa veniva chiamata Franco. Questo uso si è mantenuto nei dialetti fino alla scomparsa della lira italiana. (Fonte Wikipedia)

Glossario

Di seguito un breve glossario con la traduzione delle parole, dei proverbi e delle espressioni tipiche sarde in diverse varianti dialettali presenti nelle carte *Chentu concas*, *chentu berrittas* e *Amistade* e in questo regolamento. La traduzione si riferisce al contesto utilizzato nel gioco.

**«Tancas serradas a muru,
Fattas a s'afferra afferra,
Si su chelu fit in terra,
che l'aian serradu puru.»**

(IT)

«Tanche chiuse con muro,
fatte all'araffa araffa;
se il cielo fosse in terra,
avrebbero recintato pure quello.»

Tancas serradas a muru è un poesia del poeta Melchiorre Murenu. I versi erano stati composti dal poeta macomerese poco dopo l'entrata in vigore dell'Editto delle chiudende emanato nel 1820.

Traduzioni varie:

Po su cumbidu - Per l'invito.

Chimbe, battoro, sese, murra bella.

Cinque, quattro, sei... numeri usati durante il gioco della murra sarda.

Abbardente - Acquavite.

Forza Casteddu - Forza Cagliari.

Lassami sa conca in paghe - Lasciami la testa in pace.

Sos Gosos - Canti religiosi dedicati ai Santi.

Pitticca sa basca - Che caldo!

Bresau che pulighe - Felice come una pulce.

Die fortunada - Giorno fortunato.

A cariasedda - Andare a raccogliere ciliegie.

A fora sas bombas dae sa Sardigna!

Fuori le bombe dalla Sardegna!

A ninnia pupu bellu - Ninna nanna bel bambino.

Sas manos cancaradas - Le mani rattrappite (imprecazione rivolta a chi compie qualcosa di dannoso).

Dai sa die qui prestas has unu inimigu de pius - Dal giorno che fai un prestito, hai un nemico in più.

Abba passada no tira su mulinu - Acqua passata non tira il mulino: significa che ogni cosa ha il suo tempo.

Butecaria - Farmacia

Ringraziamenti

Un grazie speciale va ai sostenitori del gioco TANCAS: Gabriele Chessa della Legacoop Oristano, Silvia di Magima per il supporto al progetto, Angelo Castellaccio di Celeste Rosa, Nicolina Succu per averci suggerito il nome del gioco, Alessandra Ghiani e Piera Fadda per la cura dei testi. Si ringraziano il Comune di Santu Lussurgiu e tutte le realtà sarde che hanno creduto a questa seconda edizione del gioco contribuendo alla sua realizzazione e diffusione.



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. *A si biri cun saludi!* (Trad. Che ci si riveda in salute, variante campidanese.)

Ideazione, sviluppo e grafica:
Simone Riggio e Dino Sechi

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

