



*Il documento più antico che riporta il nome di Varese è una pergamena datata 8 giugno 922 conservata presso l'Archivio di Stato di Milano. La parola Varese sembra derivare dal celtico Vara (acqua), connesso alla vicinanza dell'omonimo lago.*

*Le prime tracce di un insediamento abitativo ritrovate sul territorio risalgono alla preistoria, infatti i numerosi reperti esposti nel museo di Villa Mirabello e i ritrovamenti di insediamenti palafitticoli sull'isolino Virginia dimostrano che il territorio era abitato già nel 3000 a.C. Da Varisium, nome romano di Varese, passava la via Mediolanum-Bilitio, che metteva in comunicazione Mediolanum (Milano) con Luganum (Lugano). Secoli dopo la Milano-Varese fu la prima autostrada creata in Europa e nel mondo: con due corsie lunghe 49 chilometri, fu inaugurata nel 1924, perché i varesini non hanno mica tempo da perdere!*

**Va a lavorà** è il gioco da tavolo più varesino (e varesotto!) 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 terra dei laghi! 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 **Varese**.

## CONTENUTO

Tabellone con i luoghi più belli della terra dei laghi | 6 pedine  
22 carte "terreno" | 4 carte "attività" | 2 carte "sport"  
33 carte **Balabiott (?)** + 5 personalizzabili | 33 carte **Barlafüs (!)** + 5 personalizzabili  
280 banconote in 4 tagli diversi | 44 cubetti investimento  
2 dadi da gioco | Questo regolamento

## SCOPO DEL GIOCO

Lo spirito con cui si gioca a **Va a lavorà** 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. 7 - Fine del gioco e vittoria)

## PREPARAZIONE

Aprite il tabellone e sistemate le carte **Balabiott** e **Barlafüs** a faccia in giù accanto al tabellone. 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. Se dopo la distribuzione qualche giocatore dovesse avere già in avvio di partita tutti i terreni dello stesso colore, sostituitene uno

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 conosce meglio il dialetto Varesino, se pari l'ultimo che ha fatto il bagno al lago (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 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 **nesso all'asta** dalla banca (partendo da una base d'asta di 10 **Danee** e assegnato al giocatore che effettua l'offerta maggiore).

Giardini Estensi		
Investimento	Costo Rendita	
Terreno	300	40
Balcone	160	160
Cantina	160	400
Box auto	160	600
Giardino	160	800
Bar aperitivo	160	1000

GORILLAS AMERICAN FOOTBALL TEAM VARESE		
Costo Rendita		
	160	50
 + 	/ 300	

coop Varese		
Costo Rendita		
	200	50
+1 ATTIVITÀ	/	100
+2 ATTIVITÀ	/	150
+3 ATTIVITÀ	/	250
LE ATTIVITÀ		
		

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

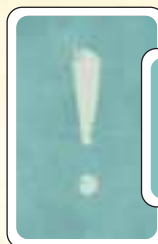
Se ci si ferma su una casella già controllata da un altro giocatore, bisogna pagare l'affitto pari all'importo della rendita indicato sulla carta *terreno/attività/sport*. Se sono stati realizzati degli investimenti su quel terreno, il conto sarà più salato.

## C. Pescare una carta Balabiott e Barlafüs.

Se ci si ferma su una casella **Balabiott (?)** e **Barlafüs (!)** 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.



Da Luino, in macchina verso Varese, ti accorgi all'ultimo momento del cinghiale, grosso e spaventato, che ti attraversa la strada. Per fortuna hai buoni riflessi e lo prendi di striscio, lui si tuffa nella foresta e tu dai carrozzone. *Va' a dà via 'l cà cun'vert l'umbrela.*  
Paga 40 Danee.



Per rientrare a Bobbiate hai fatto viale Europa andando come un matto e non ti eri accorto dell'autovela! La patente è salva ma la multa è salata, paga 150 Danee.

# CASELLE SPECIALI



1

## 1. Casella del Via-Lago Maggiore!

Tutte le volte che si completa un giro e si passa dalla prima casella, sul **Via**, si ha diritto a ritirare dalla banca **200 Danee**.



2

## 2. Rocca di Angera

Quando si capita su questa casella, si devono **versare 100 Danee nel Tesoro del Sacro Monte**, ponendo la banconota sulla relativa casella. Chi non avesse la disponibilità di tale somma sarà costretto a vendere uno dei suoi terreni o investimenti alla banca per poterla versare.



3

## 3. Sacro Monte

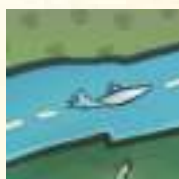
Quando si capita su questa casella, si devono **versare 100 Danee nel Tesoro del Sacro Monte**, ponendo la banconota sulla relativa casella. Chi non avesse la disponibilità di tale somma sarà costretto a vendere uno dei suoi terreni o investimenti alla banca per poterla versare.



4

## 4. Palazzo Branda

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



5

## 5. Giro in barca (Gallarate/Luino)

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 Danee** 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.



6

## 6. CicloTour (Castellanza/Corso Matteotti)

Il giocatore che capita su queste caselle, dopo aver svolto le azioni previste dalle stesse, deve immediatamente **dichiarare se il turno successivo intende pedalare sulla tratta fuori dalle caselle e pagare in anticipo 10 Danee** 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.

## REGOLE SPECIALI

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 **Sacro Monte** e versare **100 Danee al Tesoro del Sacro Monte** (La fortuna non aiuta sempre gli audaci).

## GESTIONE TERRENI E INVESTIMENTI

**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 una abitazione, servizi pubblici, attività commerciali, attività sportive e ludico/ricreative.

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 44!**

Angera			
Investimento	Costo	Rendita	
Terreno	300	40	
 Balcone		140	
 Cantina		250	
 Box auto	130	500	
 Giardino	130	650	
 Villa con darsena	130	850	

Laveno			
Investimento	Costo	Rendita	
Terreno	200	40	
 Balcone		100	
 Cantina		200	
 Box auto		350	
 Giardino	100	600	
 Posto barca	100	750	

Gavirate			
Investimento	Costo	Rendita	
Terreno	160	20	
 Balcone	60	60	
 Cantina	60	150	
 Box auto	60	300	
 Giardino		400	
 Casa vista lago	60	600	



## 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...

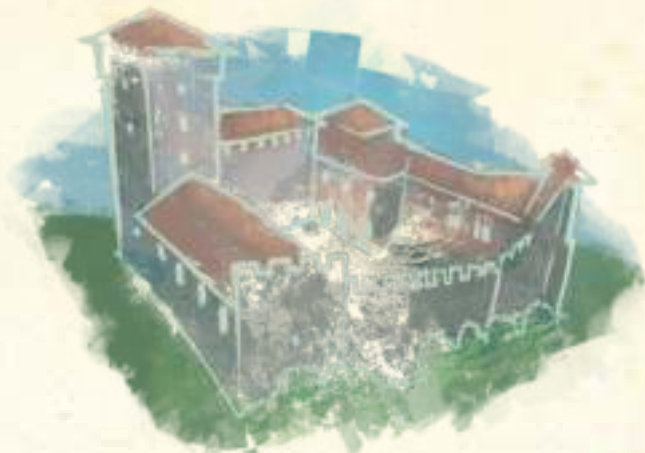
## CRISI FINANZIARIA

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 **Balabiott** e **Barlafüs**.



## FINE DEL GIOCO E VITTORIA

**Va a lavurà** 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 terra dei laghi!**

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.



## BIOGRAFIA AUTORE

### Mario Catania

Giornalista e praticante di arti marziali, fa a pugni con le parole e usa la dialettica quando volano calci e ginocchiate. Nato a Varese nell'anno in cui l'Italia vinse i mondiali battendo la Germania Ovest, nonostante i viaggi in giro per il mondo fatti tutti per scappare dalla Città Giardino, torna sempre nelle Prealpi per camminare, fare il bagno il lago, mangiare il cammello di pasta sfoglia alla Befana, bere dei bianchi spruzzati in qualche circolino e maledire il fatto che non ci siano spazi sociali e culturali e tutti sembrano pensare solo ai danee e a lavurà.

## RINGRAZIAMENTI

Un grazie a tutti gli amici che mi hanno sopportato e supportato (anche involontariamente e quindi a loro insaputa) nella stesura dei testi e in particolare a il Buccia e la Giulia, il Gioele, Rambo e la Togni, Agu, la Frappi e Ivan, il ricordo dei miei nonni, Frittella e la mamma.

**IMPORTANTE:** per esigenze di gioco non ho potuto inserire tutti i luoghi della provincia e neanche metà di quelli che avrei voluto.

Chiedo scusa a tutti quelli che si sentissero esclusi sperando vivamente che possiate divertirvi e ritrovarvi nell'omaggio che ho voluto fare alla nostra terra.

*[Mario Catania]*



1976



**GORILLAS**  
AMERICAN FOOTBALL TEAM VARESE

