

💡 SALVATORE ROMANO

➡ FRANCESCA GUIDOTTI  
DANIELE GIOVANELLI



## REGOLAMENTO

2 a 6 partecipanti / da 8 anni in su / 60 minuti

### CONTENUTO

- Tabellone
- 6 pedine
- 22 carte "terreno"
- 4 carte "attività"
- 2 carte "cultura e società"
- 33 carte 'ccia Sande + 4 personalizzabili
- 33 carte *scin ca scin* + 4 personalizzabili
- 280 banconote in 4 tagli diversi
- 44 cubetti investimento
- 2 dadi
- Questo regolamento

### SCOPO DEL GIOCO

Lo spirito con cui si gioca a **ABRUZZO forte e gentile** è il divertimento! Poi, se nella vita gestite davvero con cinismo dozzine di terreni, buon per voi! Il vostro obiettivo è diventare la persona più ricca al tavolo, 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. 3 - Fine del gioco e vittoria

### PREPARAZIONE

Aprirete il tabellone e sistemate le carte *Scin ca scin* e *'ccia Sande*, a faccia in giù, negli appositi spazi.

Posizionate la vostra **pedina colorata** sulla casella iniziale **IL CAMMINO D'ABRUZZO**.

**Scegliete la persona più onesta** al tavolo che si occupi di **amministrare li solde** della Banca, che deve gestire tenendoli separati dai propri.

Prendete un **capitale iniziale di terreni e banconote** come indicato nella tabella. I terreni iniziali vanno distribuiti a caso. Se dopo la distribuzione qualcuno dovesse avere già in avvio di partita tutti i terreni dello stesso colore, dovrà sostituirne uno.

**Pagate alla Banca il costo totale dei terreni ricevuti.**

Partecipanti	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

La persona che più di recente ha mangiato *le rustelle* può iniziare per prima, in caso di parità inizia chi ne ha mangiati di più, e se non avete mai mangiato *le rustelle*, mettete da parte il gioco, fate una "sbraciata" e poi giocate.

**Si parte dalla casella IL CAMMINO D'ABRUZZO.** Al tuo turno, lancia i dadi e muovi la tua pedina nel senso della freccia del numero di caselle corrispondente al risultato.

A seconda della casella su cui la pedina si ferma, si presentano le seguenti possibilità:

**A. Se finisci su una casella Terreno / Attività o Cultura e società non controllata da altre persone,** puoi acquistarla versando i soldi alla Banca (il prezzo di acquisto è indicato su ciascuna carta e sul tabellone). Prendi la carta corrispondente. Se decidi di non acquistare la casella, essa viene messa all'asta dalla Banca (partendo da una base d'asta di 10 solde) e assegnata a chi fa l'offerta maggiore (puoi partecipare all'asta).

PESCARA		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	400	60
Pineta D'Avolos	200	220
Nave di Cascella	200	670
Casa di Gabriele D'Annunzio	200	1110
Planella	200	1560
Cepagatti	200	2000

99 COSSE		
	Costo	Rendita
	160	50
	/	300

Bosso Turismo Esperienziale		
	Costo	Rendita
	200	50
+1 ATTIVITÀ	/	100
+2 ATTIVITÀ	/	150
+3 ATTIVITÀ	/	250

**B. Se finisci su una casella Terreno / Attività o Cultura e società di proprietà di un'altra persona** devi pagare a chi possiede la carta l'affitto indicato su di essa. Se sul Terreno sono stati realizzati investimenti, il conto sarà più salato e devi pagare quanto indicato sulla carta a lato della costruzione che è stata realizzata. Per Attività e Cultura e società non è possibile realizzare investimenti, ma la rendita aumenta se si possiede più di una carta della stessa tipologia.

**C. Se finisci su una casella Scin ca scin o 'ccia Sande,** pesca immediatamente una carta dal mazzo corrispondente, leggila ad alta voce e segui le istruzioni, dopodiché riponila in fondo al mazzo, salvo indicazioni differenti espresse sulla carta. Se la carta ti fa spostare su un'altra casella, devi agire normalmente, come se la tua pedina ci fosse arrivata lanciando i dadi, salvo indicazioni differenti espresse sulla carta.



## REGOLE SPECIALI

**1. Se ottieni un numero doppio** lanciando i dadi, muovi la pedina come indicato e affronta le conseguenze della casella in cui si ferma, dopodiché effettua subito un nuovo turno ripartendo dal lancio dei dadi. Ma attenzione! **Se ottieni un numero doppio per la terza volta consecutiva,** devi automaticamente **spostare la pedina sulla ROCCA CALASCIO (VIVI CALASCIO)** e versare 50 solde sul LAGO DI SCANNO.

**2. Se peschi una carta Scin ca scin o 'ccia Sande** che prevede uno spostamento che in senso orario contempla il passaggio da IL CAMMINO D'ABRUZZO **NON ritirare i 200 solde** del passaggio dal via! Ricordiamo che se la carta fa spostare la pedina su un'altra casella, devi agire come se fosse capitata sulla casella lanciando i dadi, salvo indicazioni differenti espresse sulla carta.

**3. Non aiutate, donate o prestate denaro a nessuno!** Non potete contrattare passaggi gratuiti su una vostra casella per nessuna motivazione. Appena qualcuno passa su di essa, incassate immediatamente!

## GESTIONE TERRENI E INVESTIMENTI

In "ABRUZZO forte e gentile" 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 dei luoghi di **Cultura e società**.

Se possiedi tutti i terreni di uno stesso colore, puoi decidere di **investire, dichiarandolo in ogni momento del tuo turno,** anche senza avere la pedina su tali terreni. Per farlo, devi pagare il costo relativo all'investimento desiderato indicato sulla carta e posizionare un cubetto sul relativo livello di investimento. **Non puoi realizzare più di due investimenti per turno per ciascuna carta,** ma non è necessario fare lo stesso numero di investimenti su tutti i 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 44!

FRANCAVILLA		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	240	20
Carnevale d'Abruzzo	120	100
Museo Michetti	120	350
Palazzo Sirena	120	600
Arena del mare	120	1200
San Giovanni Teatino	120	1800

ORTONA		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	200	20
Castello Aragonese	100	100
Cattedrale San Tommaso	100	330
Cimitero militare canadese	100	550
Chio	100	780
Illo	100	1000

CHIETI		
Investimento	Costo	Rendita
Terreno	300	40
Cattedrale San Giustino	160	160
Villa Frigeri	160	450
Templi romani	160	730
Chieti Scalo	160	1020
Bucchianico	160	1300



## VENDITA TERRENI, ATTIVITÀ E CULTURA E SOCIETÀ

Durante il tuo turno puoi proporre a chi vuoi **lo scambio, l'acquisto o la vendita** di uno o più terreni; possono essere proposte **aste e compensazioni o incentivi** per convincere la controparte a fare l'affare!

**Ndundi:** 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

Se ti trovi in difficoltà finanziarie e non sei in grado di far fronte alle spese, puoi:

- **Vendere alla Banca gli investimenti** già realizzati (restituendo il cubetto) e recuperando metà della somma a suo tempo versata;
- **Cercare di vendere i tuoi terreni privi di investimenti a un'altra persona**, accordandovi sul prezzo;
- **Vendere alla Banca i terreni** a metà del prezzo di acquisto (se non sono presenti investimenti). I terreni rivenduti alla Banca possono essere acquistati nuovamente da chiunque capiti sulla casella corrispondente, al loro valore originario.

In tutti i casi, gli importi dimezzati vanno arrotondati per difetto.

## FALLIMENTO

Quando devi pagare alla Banca o a un'altra persona una somma superiore a tutto ciò che possiedi e non hai più alcun bene (terreno o investimento) da alienare allora purtroppo **fallisci!** La Banca copre tutti i tuoi debiti, tu esci dal gioco e se vuoi puoi assumere l'incarico di leggere le carte **scin ca scin** e **'cia Sande** (però con la voce di Maccio Capatonda) oppure vai a **coce li rustelle** per chi è ancora in gioco.

## FINE DEL GIOCO E VITTORIA

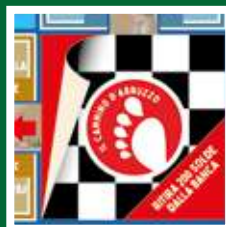
La partita si conclude a seconda della modalità di gioco che avete scelto. **Se avete scelto le modalità a tempo**, allo scadere del tempo prestabilito (60' e 90'), **si completa il giro finale e poi si procede alla conta del proprio patrimonio**. Vince la persona più ricca di **ABRUZZO forte e gentile**.

Al totale dei soldi accumulati si sommano i valori (costo) riportati su ciascuna carta Terreno, Attività o Cultura e società 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** perché non avete fretta, il gioco si conclude quando fallisce la penultima persona in gioco, **lasciandone solo una a controllare l'intero territorio!**



## CASELLE SPECIALI



1

### 1 - IL CAMMINO D'ABRUZZO

Tutte le volte che completi un giro e passi da IL CAMMINO D'ABRUZZO, ritira **200 solde** dalla Banca.



2

### 2 - ROCCA CALASCIO (VIVI CALASCIO)

Se capiti su ROCCA CALASCIO metti **50 solde** sul LAGO DI SCANNO. Se non hai la disponibilità di tale somma devi vendere uno dei tuoi terreni o investimenti alla Banca per poterla versare (vedere *Crisi finanziaria*).



3

### 3 - CASSA LAGO DI SCANNO

Se capiti su questa casella ritira subito tutti i soldi che ci sono nella CASSA LAGO DI SCANNO.



4

### 4 - COSTA DEI TRABOCCHI

Se capiti sulla casella COSTA DEI TRABOCCHI metti **100 solde** sul LAGO DI SCANNO. Se non hai la disponibilità di tale somma devi vendere uno dei tuoi terreni o investimenti alla Banca per poterla versare (vedere *Crisi finanziaria*).



5

### 5 - SULMONA ← → ORTONA

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



6

### 6 - TERAMO ← → PENNE

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





## ITINERARI CONSIGLIATI

Su moltissime carte *'ccia sande* e *Scin ca scin*, troverete delle bandierine colorate in alto che simboleggiano degli itinerari consigliati. Ho voluto creare una piccolissima guida suddivisa in quattro percorsi di alcune delle tantissime cose da fare in Abruzzo.

Potrete divertirvi suddividendole per tipologia ed andare a visitare i tanti partner che hanno aderito a questo progetto e che saranno felici di accogliervi e raccontarvi il loro pezzo di Abruzzo.

-  **Enogastronomico**
-  **Cose da Fare**
-  **Shopping**
-  **Servizi**

## VARIANTE ITINERARI

Se decidete di usare questa variante, tenete di fronte a voi le Carte *'ccia sande* e *scin ca scin* dopo averne applicati gli effetti, per tentare di collezionare i simboli di tutti e 4 gli itinerari consigliati (le carte con due itinerari valgono entrambi i colori indicati).

Se all'inizio di un vostro turno avete tutti i simboli di fronte a voi, potete scartare le carte che li riportano per spostare la vostra pedina su una casella a vostra scelta anziché lanciare i dadi.

Applicate gli effetti della casella normalmente. Ciò significa per esempio che potete andare su una proprietà libera che vi interessa, o sul Cammino d'Abruzzo o sul Lago di Scanno per ritirare i Solde.

Potete ottenere il set di 4 simboli più volte durante la partita.

## GLOSSARIO



Tutti i significati delle espressioni dialettali che trovate nel gioco possono essere consultati attraverso il link che troverete inquadrando il QRcode.

## CONDIVIDIAMO LA NOSTRA PASSIONE...

Divertiti a realizzare tutti gli itinerari consigliati dalle carte e taggarci in una foto attraverso i canali di Demoela e dei nostri partner.

inoltre, **usa sempre i qrcode nelle carte**, talvolta riserveranno delle gradite sorprese per te.



Un GRAZIE SPECIALE AD AVIS ABRUZZO  
per diffondere i valori della donazione.  
**Avisabruzzo.it**

## RINGRAZIAMENTI

Voglio ringraziare Claudio Iannetta, amico visionario e coraggioso, che prima di tutti ha creduto in questo progetto. Un grazie speciale a tutto il team della Demoela, realtà giovane e brillante, che mi ha regalato la possibilità di raccontare il territorio in chiave ironica e coinvolgente.

Ringrazio tutti i partner, in particolar modo: il Cammino d'Abruzzo, la Contea Gentile, Le Frit C'est Chic, 99cosse, L'Abruzzese Fuori Sede, ViviCalascio, Noi Costa dei Trabocchi, Ferrovia dei Parchi, Majellando e Il Bosso capaci di trasferire il vero spirito e calore di questa terra nel gioco e che, con la passione e l'amore che ci lega, mi hanno aiutato a essere ancora più vicino al territorio che provavo a raccontare. Inoltre, un grazie particolare va al maestro Germano D'Aurelio, in arte 'Nduccio, per la sua immensa disponibilità e la sua infinita competenza, fondamentale in fase di scrittura, in particolare per le tante citazioni dialettali.

Grazie a Giovanni Di Jacovo per i tanti spunti culturali legati al territorio, i contatti, l'incoraggiamento e il supporto che da sempre mi trasferisce. Un grazie speciale agli amici storici della mia serata giochi, Alessandro Brusca, Fabrizio Tiberi e soprattutto Daniele Tammaro, attento correttore, proficuo suggeritore e aiuto prezioso in ogni fase di sviluppo del gioco, e inoltre Paolo Santachiara e Nico Cianci (per non aver fatto praticamente nulla).

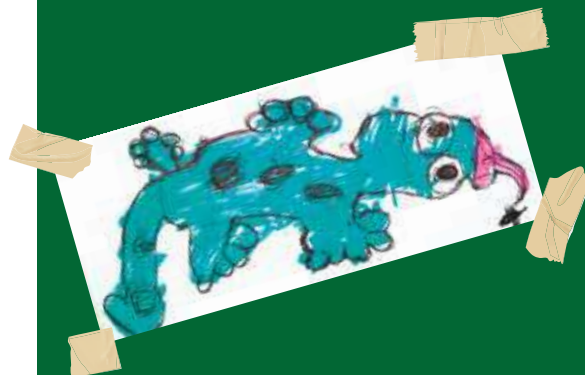
Grazie anche a Ciro, che spesso ci ha ospitati a qualunque ora del giorno e della notte nel suo locale e che ci permette di condividere l'amore per i giochi da tavolo (e le birre). Agli amici Alessandra Caputo, Lorenzo Galante, Maria Grazia Bernardini, Quirino D'Andrea, elleapostrofoa, gen.ziana e Abruzzo di Morris che con passione ed entusiasmo si sono lanciati in questa avventura e che senza i quali il gioco non sarebbe stato lo stesso.

Un grazie anche ad Amanda Tarulli, Marcello Giovannelli, Antonella Di Tommaso, Alessia Caputo, Fabrizio Paolucci, Francesco Calvi, Marzia Di Gregorio, Chiara Di Egidio, Lorenzo Lanaro De Vito, Giulio Pugliese, Francesco Colaianni, Francesca Morgillo e Giuliana Carabella per il loro prezioso contributo.

Un ringraziamento speciale a Francesca e Simone che hanno lavorato instancabilmente e con pazienza e passione su ogni minimo dettaglio, trasformando il tutto in un piccolo capolavoro di ironia e poesia.

Infine, un grazie di cuore a Daniela, mia moglie, per il continuo incoraggiamento e per essere sempre al mio fianco in ogni mia passione. A Lorenzo, mio figlio, che mi ricorda di non perdere mai l'entusiasmo e la curiosità per ogni cosa che ci circonda e che continuamente mi chiedeva di inserire un gecko sul tabellone e, per non deludere, ho inserito qui!

E soprattutto te, che hai acquistato questo gioco: GRAZIE!



**Demoela**  
GIOCHI

[www.demoela.com](http://www.demoela.com)