

Videotutorial



FOGU MEU

CALABRIA

Regolamento

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

Contenuto

- Tabellone
- 6 pedine
- 22 carte Terreno
- 4 carte Attività
- 2 carte Struttura
- 33 carte *Facimu Corna*
- 33 carte *Manchicani*
- 8 carte personalizzabili
- 280 banconote in 4 tagli diversi
- 44 cubetti investimento
- 2 dadi
- Questo regolamento

Scopo del gioco

Lo spirito con cui si gioca a **Calabria FOCU MEU** è il divertimento ed il vostro obiettivo è diventare la persona più ricca al tavolo, accumulando la maggior quantità di dinari, terreni e investimenti. Cercate, se vi è possibile, di evitare "mbrigate" e rompere qualche amicizia.

Prima di iniziare scegliete la **tipologia di partita**:

Partita breve: durata 60 minuti

Partita lunga: durata 90 minuti

Partita completa: vedere p. 3 - *Fine del gioco e vittoria*

Preparazione

Aprire il tabellone e sistemate le carte *Facimu Corna* e *Manchicani*, a faccia in giù, negli appositi spazi.

Posizionate la vostra **pedina colorata** sulla casella iniziale **Via (Ciclovia dei Parchi)**.

Scegliete la persona più onesta (o *chillu cchiù babbu*) al tavolo che si occupi di **amministrare i dinari** 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 il morzello può iniziare per prima, in caso di parità inizia chi ne ha mangiato di più, e se non avete mai mangiato il morzello, mettete da parte il gioco, mangiatelo e poi giocate.

Si parte dalla casella Via (Ciclovia dei Parchi). 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 Struttura non controllata da altre persone, puoi acquistarla versando i dinari 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 dinari) e assegnata a chi fa l'offerta maggiore (puoi partecipare all'asta).

CATANZARO			
	Investimento	Costo	Rendita
Terreno	400	60	
Ghjazza	200	220	
Putiga	200	670	
Casinu	200	1110	
Casi Popolari	200	1560	
Riona	200	2000	

CAFFO		
	Costo	Rendita
	200	50
+1 ATTIVITA	/	100
+2 ATTIVITA	/	150
+3 ATTIVITA	/	250

GRANARO Village		
	Costo	Rendita
	160	50
	/	300

B. Se finisci su una casella Terreno / Attività o Struttura 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 Strutture 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 Facimu Corna o Manchicani, 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 casella Liquirizia Amarelli** e versare 50 dinari nell'Accademia del Peperoncino.

2. Se peschi una carta Facimu Corna o Manchicani che prevede uno spostamento che in senso orario contempla il passaggio da Via (Ciclovia dei Parchi) **NON ritirare i 200 dinari** 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 aiutare, donare o prestare denaro a nessuno! Non potete contrattare passaggi gratuiti su una vostra casella per nessuna motivazione. Appena qualcuno passa su di essa, incassa immediatamente!

Gestione terreni e investimenti

In **Calabria FOCUS MEU** 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 delle caselle Struttura.

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 2 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!

CIRÒ			
	Investimento	Costo	Rendita
Terreno	160	20	
Ghjazza	100		
Putiga	300		
Massaria	60	500	
Palazzini	60	700	
Cuntràta	60	900	

CROTONE			
	Investimento	Costo	Rendita
Terreno	320	40	
Ghjazza	160		
Putiga	470		
Massaria	780		
Palazzini	160	1090	
Cuntràta	160	1400	

ISOLA CAPORIZZUTO			
	Investimento	Costo	Rendita
Terreno	200	20	
Ghjazza	100	100	
Putiga	100	330	
Massaria	100	550	
Palazzini	780		
Cuntràta	100	1000	

Vendita Terreni, Attività e Struttura

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!

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 *abba passata no tira su mulinu*: purtroppo **fallisci!** La Banca copre tutti i tuoi debiti, tu esci dal gioco e se vuoi puoi assumere l'incarico di leggere le carte *Facimu Corna* e *Manchicani*.

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' o 90'), **si completa il giro finale e poi si procede alla conta del proprio patrimonio**. Vince la persona più ricca di **Calabria FOCU MEU**. Al totale dei soldi accumulati si sommano i valori (costo) riportati su ciascuna carta Terreno, Attività o Struttura 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!**

Congratulazioni per la tua vittoria!

Come simbolo del tuo trionfo, ti verrà consegnato il trofeo "Terzo Bronzo di Riace" / "Demetra, Regina della Terra. **Condividi la tua foto sui social** con il trofeo e taggaci: la ripubblicheremo sul nostro canale ufficiale!"



Caselle speciali



1

1 - Via (Ciclovía dei Parchi)

Tutte le volte che completi un giro e passi da **Via (Ciclovía dei Parchi)**, ritira **200 dinari** dalla Banca.



2

2 - Liquirizia Amarelli

Se capiti sulla casella **Liquirizia Amarelli** metti **50 dinari** nell'**Accademia del Peperoncino**. 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 - Accademia del Peperoncino

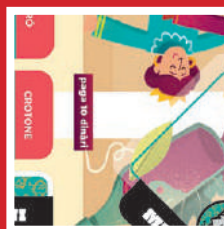
Se capiti su questa casella ritira subito tutti soldi che ci sono nell'**Accademia del Peperoncino**.



4

4 - Consorzio Cipolla

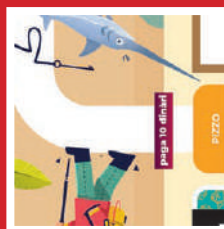
Se capiti sulla casella **Consorzio Cipolla** metti **100 dinari** sull'**Accademia del Peperoncino**. Se non hai la disponibilità di tale somma devi vendere uno dei tuoi terreni o investimenti alla Banca per poterla versare (vedere *Crisi finanziaria*).



5

5 - Treno della Sila (Cosenza-Crotone)

Se ci capiti, dopo aver svolto le azioni previste dalla casella, devi immediatamente dichiarare se il tuo successivo intendi **percorrere la scorciatoia e pagare in anticipo 10 dinari** 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 - Kalabria Coast2coast (Pizzo-Soverato)

Se ci capiti, dopo aver svolto le azioni previste dalla casella, devi immediatamente dichiarare se il tuo successivo intendi **percorrere la scorciatoia e pagare in anticipo 10 dinari** 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.



Ringraziamenti

Un ringraziamento speciale a **Giuseppe Talarico "the Calabrese"** che ha lavorato, con pazienza e passione, su ogni minimo dettaglio, trasformando il tutto in un piccolo capolavoro di arte donando un'anima viva indimenticabile al progetto.

Un grazie di cuore a **Matteo Talarico** per la sua immediata fiducia e per avermi arricchito con i suoi spunti culturali legati al territorio, i preziosi contatti ed il suo enorme supporto.

Al team di **Demoela**, per l'incondizionata fiducia e per avermi offerto l'opportunità unica di narrare il territorio attraverso una mia enorme passione, va la mia profonda gratitudine. A **Claudio Iannetta** va il riconoscimento di avermi chiesto una piccola magia e a cui, per rassicurarlo, doverlo rispondero "AbraCalabria".

Ringrazio tutti i **partner** che hanno abbracciato con entusiasmo questa avventura, in particolare: **Caffo, Salumificio San Vincenzo, Le Quattro Volte, Sardanelli, Liquirizia Amarelli, Accademia del Peperoncino, Consorzio Cipolla Rossa di Tropea, Ciclovía dei Parchi, Calabria Coast to Coast, Treno della Sila, Granaro Village, Riva Restaurant & Lounge Bar e Terra Mater**. Grazie a loro, il vero spirito e il calore di questa terra sono stati fortemente trasferiti nel gioco. La loro passione e il forte legame con il territorio mi hanno permesso di raccontarlo con ancora più autenticità.

Un ringraziamento speciale va ad **Alvin Tripodi, Enzo Colacino, Francesco Messina T'Appatumi, Vlady Nigro e Valentino dei Cinghios** per la loro incredibile disponibilità in fase di scrittura, soprattutto per le numerose e preziose citazioni dialettali che hanno arricchito il testo.

Agli amici storici delle mie serate gioco: **Alessandro Abrusca, Fabrizio Timperi** e, soprattutto, **Daniele Tammaro**, grafico ed attento correttore, prezioso suggeritore e aiuto insostituibile in ogni fase dello sviluppo. Un grazie a **Paolo Santachiara e Nico Cianci** (che, per l'ennesima volta, non hanno fatto praticamente nulla!).

Un grazie sentito a **Claudia Caruso, Ivan Muraca, Claudio Talarico, Vanessa Comito, Rodolfo Balestrieri, Andrea Gigliotti, Mario Muscolo, Emanuele Cartella, Irene Vinci, Giacomo Gigliotti, Antonio Talarico, Ilaria Alessi, Matteo Cristofalo e Domenico Tiriolo** che con passione ed entusiasmo si sono lanciati in questa sfida, senza di loro il gioco non sarebbe stato lo stesso.

Infine, **un grazie di cuore a Daniela**, mia moglie, per il suo continuo incoraggiamento e perché senza di lei questo gioco non sarebbe mai nato. A **Lorenzo**, mio figlio, che mi ricorda di non perdere mai l'entusiasmo e la curiosità per ogni cosa che ci circonda. A mia figlia **Matilde**, per il suo splendido sorriso.

E naturalmente...

Soprattutto a te, che hai acquistato questo gioco: GRAZIE!

Dall'autore

Se hai nostalgia di quei pomeriggi di ginocchia sbucciate, di sorrisi e di infinito allora non smettere mai di giocare!

Salvatore Romano

Un grazie speciale a...



SARDANELLI
sardanelli.it



LE QUATTRO VOLTE
lequattrovolve.com



SAN VINCENZO
sanvincenzosalumi.it



CAFFO GROUP
caffo.com

Ideazione, sviluppo e grafica:

Salvatore Romano, Giuseppe Talarico e Colosso Studio (www.colossostudio.it)

Per domande, commenti e suggerimenti:
info@demoela.com



www.demoela.com

