

LA MI RUMAGNA

Un altro “derivato” del Monopoli, ma con un’anima romagnola.



Introduzione

Ogni tanto capita di rimanere sorpresi e così è stato quest’anno quando, sotto l’albero di Natale, ho trovato una scatola con delle scritte in dialetto romagnolo: **”La Mi Rumagna: Sona ch’a Balem”** (la mia Romagna, suona che balliamo) è il titolo di questo gioco, creato da Veronica Tordi (edito da [Demoela](#) e dedicato a 2-6 giocatori di 8 anni o più) basato sui luoghi a me tanto cari della Romagna, ovvero di quella regione che parte dalla città di Imola e termina a Cattolica, comprendendo al suo interno le province di Forlì-Cesena, Rimini e Ravenna. Insomma chi non ha mai sentito parlare della “Riviera” romagnola?

Diciamo subito che si tratta di una variazione del classico “Monopoli”, con i nomi delle strade modificati per includere paesi e posti caratteristici della Romagna, dalle discoteche di Riccione alle saline di Cervia, dall’autodromo di Imola al porto-canale di Cesenatico, passando dalla fontana del Masini a Cesena, dal duomo di Forlì, dai mosaici di Ravenna, ecc.

Sulle regole e sulle carte veniamo attirati anche da altre parole in dialetto romagnolo che costituiscono una caratteristica specifica di questo gioco.

Unboxing



Foto 1 – I Componenti.

I componenti di **La Mi Rumagna** sono quelli classici del Monopoli: un tabellone con 10 caselle per lato, un pacchetto di carte “A n m l’aspiteva” (“non me l’aspettavo”: cioè i classici “Imprevisti”, naturalmente anch’essi in salsa romagnola) ed uno “E po’ èsar” (“può essere”, al posto del mazzo “probabilità”), un paio di dadi “D6”, sei segnalini “campagnoli” di legno colorato (gallina, maiale, coniglio, ecc.), 29 carte dei “Luoghi” (gli stessi che sono stampati sul tabellone) e 280 banconote in quattro diversi tagli: da 10 “french” (pronunciare “frènk”, visto che è così che chiamano i soldi i romagnoli un po’ più... attempati) con l’immagine del poeta Tonino Guerra, da 50 (con Raul Casadei), da 100 (con Marco Pantani) e da 500 (con Federico Fellini).



Foto 2 – Le banconote del gioco, con le immagini di alcuni Romagnoli famosi.

Ci sono due particolari che diversificano un po' il gioco rispetto al suo bisnonno: il primo riguarda il tabellone, sul quale sono state tracciate due “scorciatoie”, una delle quali permette di passare direttamente dalla casella 3 (Ponte di Tiberio, a Rimini) alla casella 13 (Pineta di Cervia), mentre la seconda mette in comunicazione la casella 19 (Fontana Masini, di Cesena) alla 28 (Rocca di San Leo).

La seconda differenza è data dalla mancanza di Case ed Alberghi, sostituite da una manciata di cubetti azzurri, il cui uso è collegato alle carte luogo: queste ultime infatti non sono come le classiche del Monopoli ma, per meglio sottolineare il sistema imprenditoriale locale, presentano una serie di caselle che permette di aumentare le rendite in base agli investimenti che il giocatore vorrà fare su quel luogo.

Naturalmente è necessario possedere tutte le carte luogo dello stesso colore prima di poter cominciare ad investire e, contrariamente al solito, in **La Mi Rumagna** tutte le località sono composte da TRE carte, con la sola eccezione di Riccione (località blu) che resta a due soltanto ma... piuttosto costose, sia in termini di investimento iniziale che per chi ci finirà poi dentro (e chi ha frequentato il centro di Riccione capirà bene il perché).



Foto 3 – Qualche esempio di carte "Luogo".

La foto qui sopra ci mostra appunto (in alto a sinistra) la carta del Viale Ceccarini di Riccione (il luogo più chic e costoso di tutta la Riviera) il cui costo è di 360 french e la cui rendita iniziale è di 40 french (il doppio di quelle di tutte le altre località).

Tutte le carte hanno 5 righe da usare per effettuare fino a 5 investimenti, mettendo ogni volta un cubetto nella casella di sinistra per aggiornare il valore della rendita.

Fanno eccezione 6 carte: le prime due sono l'Autodromo di Misano (che vedete in alto a destra) e la Gara Ciclistica dei 9 colli (così cara a Pantani) che sono di colore giallo ed hanno una rendita fissa di 50 french l'una, che diventano 300 se un giocatore le possiede entrambe.

Le altre quattro (rosse) sono "Attività" diverse e funzionano un po' come le vecchie "stazioni" del Monopoli: averne una sola garantisce una rendita di 50 french, che diventano 100-150-250 se il giocatore se ne procura 2-3-4.

Preparazione (Set-Up)



Foto 4 – Preparazione del tavolo per giocare in sei.

I giocatori di **La Mi Rumagna** mettono i loro segnalini sulla prima casella del tabellone (chiamata “Chesa mia”, ovvero “casa mia”) che è contraddistinta dalla Caveja, il vero simbolo della Romagna, che potete trovare un po’ dappertutto nella nostra regione. Pochi sanno che la parola “caveja” significa semplicemente “cavicchio” ed infatti questo “strumento” (un perno metallico sovrastato da una immagine in ferro battuto che rappresenta un gallo e che serviva a maneggiarlo) era usato dai contadini per bloccare il giogo dei buoi al timone del carro.

Ma torniamo al tavolo da gioco. Tutti ricevono un numero di carte “Luogo/Attività” proporzionato a quello dei partecipanti (6-5-4-3-2 con 2-3-4-5-6 giocatori) ed un gruzzoletto iniziale di 1.500-3500 french (sempre in base ai partecipanti). Infine si posizionano i due mazzi di carte “A n m l’aspiteva” e “E’ po èsar” nelle rispettive caselle al centro del tabellone

Il Gioco

A turno ogni giocatore lancia i due dadi (ma leggete anche i nostri suggerimenti a fine articolo) e muove la sua pedina di un ugual numero di caselle, poi esegue quanto indicato sul luogo in cui è arrivato:

- se appartiene ad un altro giocatore deve pagargli un affitto proporzionato al numero di “sviluppi” già realizzati;
- se non appartiene a nessuno ha la facoltà di acquistarlo (pagando il prezzo indicato nella colonna “rendita”) oppure di metterlo all’asta se non gli interessa;
- se si tratta di una sua proprietà non succede nulla;
- se infine si tratta di una casella “A n m l’aspiteva” oppure ”E’ po èsar” deve prendere una carta dal relativo mazzo, leggerla ad alta voce e poi eseguire quanto indicato;



Foto 6 – Esempio di carte “A n m l’aspiteva”.

Tirando i dadi doppi si ha diritto ad un ulteriore turno, ma se si ottengono dei doppi per tre volte consecutive si è obbligati a spostare il segnalino sulla casella “Mosaici di Ravenna” e pagare 100 french alla Basilica di Santa Croce (e chi si fermerà in quest’ultima casella si prenderà tutti i soldi che vi sono depositati).

Come vedete finora niente di veramente nuovo in **La Mi Rumagna** rispetto al Monopoli, per cui passiamo invece alle due ... novità.

AUTODROMO DI IMOLA ENZO E DINO FERRARI

Investimento Costo Rendita

Terreno	300	40
Piazza Matteotti	160	
Parco acque minerali	360	
Biglia Pantani	160	860
Rocca sforzesca	160	1100
Autodromo	160	1300

DUOMO DI FAENZA

Investimento Costo Rendita

Terreno	240	20
Botteghe ceramiche	100	
Spaghetterie	120	300
Pinacoteca	120	760
Teatro Masini	120	900
Duomo	120	1100

FONTANA MASINI CESENA

Investimento Costo Rendita

Terreno	240	20
Giardini pubblici	100	
Ponte Vecchio	120	300
Locali in Piazza del Popolo	120	760
Fontana Masini	120	900
Biblioteca Malatestiana	120	1100

PINETA DI CERVIA

Investimento Costo Rendita

Terreno	260	20
Borgo Marina	120	100
Terme	120	360
Pineta di Cervia	120	800
Piazza Garibaldi	120	1000
Salina di Cervia	120	1200

AUTODROMO MISANO WORLD CIRCUIT

Costo Rendita

	160	50
 +  /	300	

ROCCA DI SAN LEO

Investimento Costo Rendita

Terreno	60	20
Negozietti di antiquariato	40	40
Chiesa Paleoromana	40	100
Ristoranti con prodotti locali	40	200
Terrazza panoramica	40	300
Rocca	40	440

PONTE TIBERIO RIMINI

Investimento Costo Rendita

Terreno	100	20
Pladineria della Azdora	60	60
Cantinette	60	120
Tempio malatestiano	60	260
Ristorantini Borgo San Giuliano	60	400
Ponte di Tiberio	60	560

Corriere Romagna

Costo Rendita

	200	50
+1 ATTIVITÀ	/	100
+2 ATTIVITÀ	/	150
+3 ATTIVITÀ	/	250

LE ATTIVITÀ

Foto 7 – Esempio di carte "Luogo".

La prima è data dalla possibilità di investire sulla propria attività per aumentarne sensibilmente le rendite, ma questo è possibile solo se si possiedono tutti i luoghi dello stesso colore. La Foto 6 qui sopra vi mostra un esempio: le carte singole, come vedete, permettono di incassare la modica cifra di 20-40 french (primo numero in alto a destra sotto la scritta “Rendita”) da tutti i viandanti che si fermano sulla corrispondente casella.

La stessa cosa valeva anche per le caselle “marroni”, ma poiché il giocatore possiede l’intero “set” delle carte di quel colore ed ha potuto investire una bella sommetta su di esse (560 french in totale), ora può chiedere 360 french a chi capita sull’Autodromo di Imola e 100 french sulle altre due. Cifra che può aumentare ancora con ulteriori investimenti fino ad arrivare ad un massimo di 1300 e 1100 french.

La seconda differenza sostanziale con il Monopoli è data dalle scorciatoie.



Foto 8 - Dettaglio della scorciatoia fra Rimini e Cervia.

Quella che vedete nella Foto 7 qui sopra collega il ponte di Tiberio a Rimini con la pineta di Cervia e, come l'altra, può essere percorsa in entrambe le direzioni, ma solo se la pedina del giocatore si ferma su una delle due caselle collegate. La decisione deve essere presa immediatamente e, in tal caso, il giocatore deve pagare 10 French alla banca e mettere il suo segnalino sulla scorciatoia, giusto accanto alla casella di destinazione: nel turno successivo potrà muovere partendo da essa e continuare poi sulla pista esterna del tabellone, sempre in senso orario.

Se un giocatore non ha più soldi per pagare un debito deve vendere per prima cosa i suoi cubetti "Investimento" alla metà del prezzo pagato per costruirli: se i soldi non bastano sarà costretto a svendere anche qualche proprietà (sempre a metà prezzo), ma se anche così non riesce a saldare il debito farà fallimento ed uscirà dal gioco, mentre la banca provvederà a pagare il suo creditore.



Foto 9 – I segnalini dei giocatori.

Una partita di **La Mi Rumagna** può terminare in due modi:

- - Se resta attivo un solo giocatore perché tutti gli altri hanno fatto fallimento: si tratta della conclusione standard utilizzata dal Monopoli e può essere anche molto lunga, se i giocatori non sono riusciti a formare abbastanza “combinazioni” di luoghi con lo stesso colore;
- – Dopo il tempo prefissato ad inizio partita (60-90 minuti): in tal caso il giocatore con più denaro (dopo aver venduto anche tutti i cubetti investimento e le carte “luogo” al prezzo facciale) vince.

Qualche considerazione e suggerimento

Tutti i giocatori che hanno provato il Monopoli sanno che la vittoria dipende molto dal risultato dei dadi e dalla capacità di effettuare compra-vendite vantaggiose: anche **La MI Rumagna** non fa eccezione, nonostante la regola della durata a tempo che può ridurre l’eternizzazione delle partite, ma al costo di aiutare a vincere i “furbetti” che, vedendosi in vantaggio, avrebbero tutto l’interesse a rallentare il gioco.

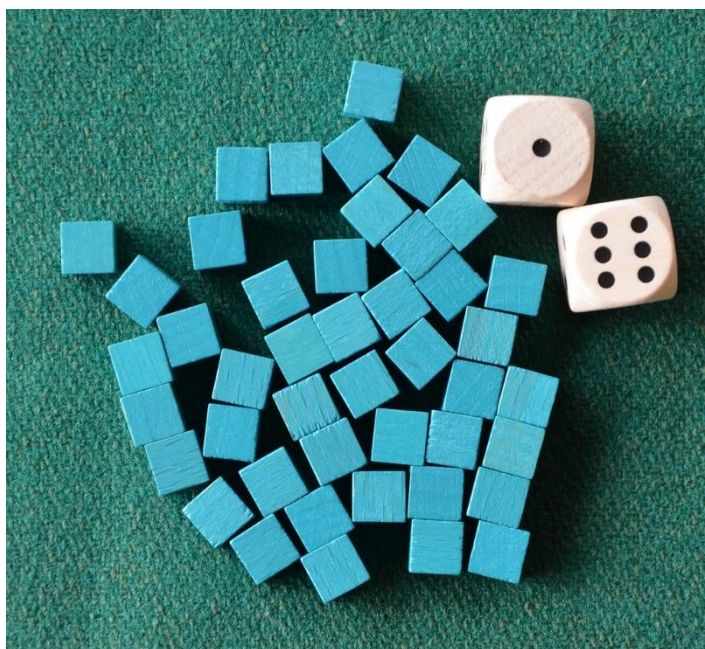


Foto 10 – I cubetti “Investimento” ed i dadi.

Per questo motivo abbiamo sperimentato un paio di “varianti” che vi sottoponiamo perché le abbiamo usate per anni anche con il Monopoli, e quindi sono state ampiamente verificate.

La prima riguarda il lancio dei dadi: **il giocatore può scegliere se usare la somma dei due dadi oppure se utilizzarne uno solo** e muovere di quel numero di caselle. In questo modo, avendo tre possibilità di scelta, si evitano i lanci davvero sfortunati e sarà più semplice sia avanzare in caselle da acquistare che evitare di cadere in caselle troppo costose nel momento sbagliato. Inoltre si facilita la possibilità di prendere le scorciatoie ma soprattutto diventa più facile effettuare gli “scambi commerciali” con gli altri per formare delle “combinazioni” di carte dello stesso colore e cominciare ad utilizzare i cubetti “Investimento”. Questo riduce anche la possibilità che i giocatori tendano a non vendere i luoghi più costosi (in base al valore di rendita) per non dare dei vantaggi agli avversari, sicché si assiste spesso a partite dove si usano soltanto 2-4 set colorati.



Foto 11 – La scatola del gioco.

La seconda variante riguarda la durata delle partite e suggeriamo di utilizzarla insieme alla prima per rendere ancora più dinamico il gioco: **i giocatori devono accordarsi inizialmente sul numero di “giri” del tabellone che vogliono effettuare** e mettono vicino alla casella “Chesa mia” un ugual numero di gettoni (o monetine). Ogni volta che la pedina più avanzata passa dal traguardo (senza contare i giri “gratis” dovuti alle carte) si toglie un gettone e quando lo spazio resta vuoto tutti i giocatori hanno diritto ad un ultimo turno prima che la partita finisca e si passi al conteggio de french. In generale una partita di 15 giri ha una durata di circa 60-70 minuti, quindi ... regolatevi.

Commento finale

Confessiamo di non avere mai sentito nominare la casa editrice genovese “[Demoela](#)” prima di avere aperto la scatola di **La Mi Rumagna**, così non solo ci siamo fatti un “giro” sul loro sito, scoprendo che hanno dedicato parecchie risorse proprio all’edizione di giochi “regionali”, ma abbiamo anche avuto il piacere di contattarli direttamente e di ricevere risposte molto gentili e pazienti sulla ditta e i loro obiettivi.

Vi invitiamo dunque a dare un’occhiata al loro catalogo per scoprire se c’è qualcosa che riguarda la vostra città o la vostra “zona”: abbiamo notato, per esempio, un Gran Milàn, Regium Lepidi, Monferrato, Palanche, Brianza, Anima Sarda, ecc.

Naturalmente ricordate che la maggior parte di questi giochi è indirizzata a famiglie o ragazzi e quindi il livello di difficoltà non è elevato: cercheremo di ottenere maggiori informazioni in merito e in questo caso non mancheremo di riparlare.