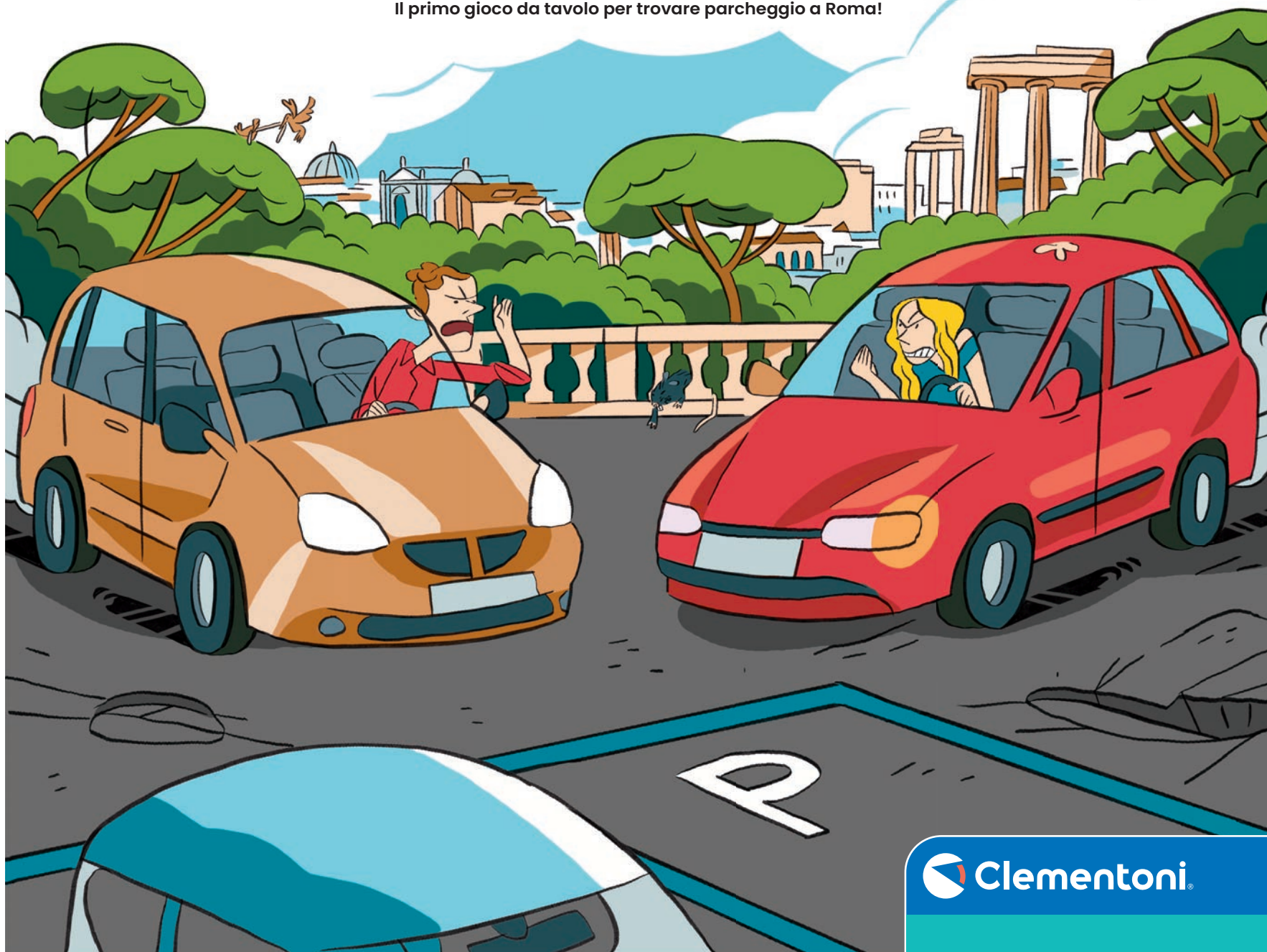


rome & more

ER GIRO DE PEPPE

Il primo gioco da tavolo per trovare parcheggio a Roma!



 Clementoni

Questa è sempre la parte più noiosa: **LEGGERE IL REGOLAMENTO**. Lo sappiamo, proprio per questo abbiamo cercato di farlo più sintetico possibile. Ve ce vorranno solo 5 minuti per leggerlo (sì, ci siamo cronometrati), poi il divertimento è assicurato!

CONTENUTO



1 tabellone



6 pedine



6 TESSERE Destinazione



40 monete



1 dado



5 carte "Parcheggio"



45 carte "Centro Storico"



55 carte "Quiz/Challenge"



45 carte "Periferia"

Roma: la Città Eterna. Un luogo ricco di arte, storia e poesia. Un popolo frizzante ed energico, che fin troppo spesso si dimentica della Grande Bellezza di cui è circondato preso dalle sfide quotidiane che questa città gli sottopone ogni giorno. Prima tra tutte: **CERCÀ PARCHEGGIO**

SCOPO DEL GIOCO

Una destinazione a testa, una tappa obbligatoria nei luoghi più disparati e si parte alla ricerca del famigerato parcheggio. Tra buche, traffico, semafori e imprevisti, i giocatori dovranno cimentarsi nei quiz e guadagnare monete per parcheggiare. Ma occhio al parcheggiatore abusivo!

PREPARAZIONE

1. Aprite il Tabellone e posizionate al centro del tavolo.
2. Ogni giocatore sceglie la sua pedina.
3. Mescolate i 4 mazzi e posizionate ai 4 angoli del tabellone sugli slot dedicati.
4. Mescolate le TESSERE DESTINAZIONE e datene una a ciascun giocatore. La tessera deve rimanere coperta e segreta a tutti gli altri.
5. Distribuite una moneta a ogni giocatore. E posizionate le restanti monete all'esterno del tabellone. Potrete attingerci durante il gioco se non ce ne saranno abbastanza nella Fontana di Trevi. Per rendere la partita più breve, potete distribuire due monete a testa invece che una.



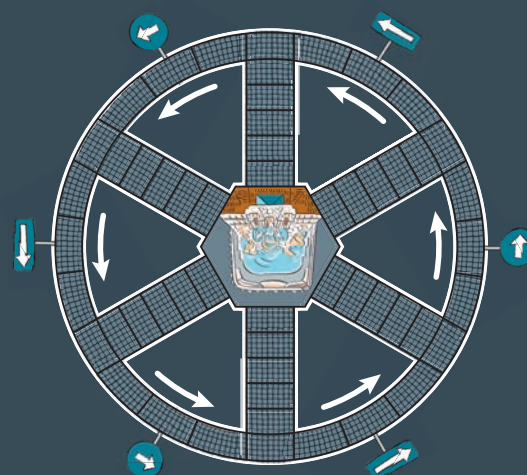
SVOLGIMENTO

Giocatori, prendete la vostra moneta e, con le mani fuori dal tabellone, lanciatela verso la Fontana di Trevi. Inizierà il gioco chi si sarà avvicinato di più alla fontana! A questo punto riprendete la vostra moneta e siete pronti per una sfida all'ultimo parcheggio.

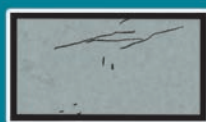
Pedine sulla fontana e si procede a turno in senso orario.

Durante il vostro turno:

- Tirate il dado.
- Avanzate del numero di caselle pari al risultato procedendo nella direzione che si preferisce, non potrete cambiarla nel corso di uno stesso turno. Ricordate che l'anello del Centro Storico è l'unico con il senso di marcia obbligatorio, come indicato dai segnali stradali sul tabellone.
- Pescate una carta dai mazzi in base alla casella in cui arrivate:



PESCA DAL MAZZO
CENTRO STORICO



PESCA DAL MAZZO
PERIFERIA



PESCA DAL MAZZO
QUIZ/CHALLENGE



PESCA DAL MAZZO
QUIZ/CHALLENGE

ELEMENTI DEL GIOCO

TESSERE DESTINAZIONE: Contengono la tappa obbligatoria e la destinazione che ogni giocatore dovrà raggiungere per provare a parcheggiare. Tenete la tessera nascosta agli altri giocatori. Una volta che avrete pagato le tre monete e oltrepassato la tappa, dovrete girarla sul tavolo per farla vedere agli altri giocatori! (fig.1)

MONETE: Tutti i giocatori partono con in dotazione una moneta. Le altre dovrete guadagnarvele durante il percorso per completare la vostra missione (tappa obbligatoria) e per girare le carte PARCHEGGIO. Ogni giocatore può tenere un massimo di 6 monete. (fig.2)

CARTE CENTRO STORICO E PERIFERIA: Vanno pescate quando vi trovate nella zona CENTRO STORICO o PERIFERIA. Alcune carte hanno effetto immediato (semaforo verde), altre potrete tenerle nel vostro arsenale per infastidire gli altri giocatori in qualsiasi momento (semaforo rosso). Una volta usate, devono essere scartate. ATTENZIONE: potete tenerne massimo due, quelle in eccesso le dovete scartare o giocare prima della fine del vostro turno. (fig.3-4)

CARTE PARCHEGGIO: Sono le carte che vi permettono di vincere il gioco. Il primo che pesca da questo mazzo la carta "Miracolo, hai trovato parcheggio", vince (fig.5). Se pescate una carta non vincente, rimettetela in fondo al mazzo. Ricordate che potete provare a parcheggiare solo DOPO aver raggiunto la vostra tappa e aver pagato le 3 monete.

CARTE QUIZ/CHALLENGE: Sono le carte con i Quiz e le prove che vi permettono di guadagnare le monete: le potete pescare quando finite sopra le caselle LUOGHI DI INTERESSE o DESTINAZIONE. Ricordate che sarà uno tra gli avversari a pescare al posto vostro se è una carta Quiz "?" mentre la dovrà pescare il giocatore di turno se è una carta Challenge "!". Se rispondete correttamente o eseguite giustamente la challenge guadagnate 1 moneta, in caso contrario... ve la pijate 'n der cù. (fig.6)



fig.1



fig.2



fig.3



fig.4



fig.5



fig.6

CASELLE SPECIALI

- **FONTANA DI TREVI:** Durante il gioco, per attraversarla, dovete pagare una moneta lasciandola nella fontana. Se non avete monete a disposizione, non potete passarci! Da questa casella potrete attingere per prendere le monete vinte o depositare quelle perse (**fig.1**).
- **+1 / -1:** Andando su queste caselle potete guadagnare o perdere una moneta (**fig.2**).
- **BUCA:** Capitatoci sopra siete obbligati a spostarvi su un'altra casella buca. Perché se sa, a Roma le buche so' talmente profonde che vanno da 'na parte all'altra della città! (**fig.3**).
- **LUOGHI DI INTERESSE:** Sono le caselle che rappresentano monumenti, parchi, etc. e vi consentono di guadagnare monete al vostro passaggio. Attenzione! Sulla TESSERA DESTINAZIONE di ogni giocatore è indicato un luogo di interesse, che sarà una tappa obbligatoria da raggiungere prima di andare alla DESTINAZIONE. Non è necessario finire precisamente sopra la casella per raggiungere la tappa, basterà anche solo attraversarla e lasciare 3 monete nella Fontana di Trevi. Una volta fatto, dovrete girare la TESSERA DESTINAZIONE in modo che tutti possano vederla (**fig.4**).
- **PARCHEGGIO:** Queste caselle, posizionate intorno ad ogni Destinazione, vi daranno la possibilità di parcheggiare per la vittoria, ma se ci capitate per caso senza volerlo fare, non avranno nessun effetto (**fig.5**).
- **DESTINAZIONE:** Rappresenta l'obiettivo finale di ogni giocatore. Una volta passati sulla vostra tappa obbligatoria potete andare verso la destinazione. Se finite su questa casella o una casella parcheggio adiacente potete cercare parcheggio pescando dall'apposito mazzo. Se ci capitate per caso senza voler parcheggiare, la casella avrà lo stesso effetto dei luoghi di interesse! (**fig.6**).



fig.1



fig.2

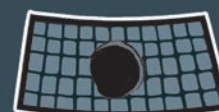


fig.3



fig.4



fig.5



fig.6

VITTORIA

Una volta passati per la tappa obbligatoria, potete dirigervi verso la vostra destinazione finale, ma non senza monete perché vi serviranno per poter girare le carte parcheggio al vostro turno.

Una volta raggiunta la casella destinazione o le caselle parcheggio adiacenti, pagate 1 moneta e pescate una carta dal mazzo. Se sarete fortunati pescherete la carta vincente, in caso contrario dovrete aspettare il turno successivo per riprovare! Se avete finito le monete, dovete tirare il dado e andarle a riconquistare.

Vince chi trova parcheggio per primo nella destinazione assegnata!

Rome is More è un progetto nato con l'obiettivo di tradurre in modo divertente le espressioni romanesche in inglese che, arricchitosi nel tempo, è diventato un vero e proprio fenomeno prima social e poi imprenditoriale, guidato da Carolina Venosi. Oggi Rome is More è un brand e una start-up con un team di quattro persone, che nel 13 dicembre 2020 ha inaugurato anche il primo store a Roma nel quartiere Testaccio, e l'ufficio annesso dove si svolgono tutte le attività legate alla produzione, alla gestione dell'e-commerce e ai contenuti.

Gioco ideato da Carolina Venosi, Chiara Palanzona e Marco Del Gatto per Rome is More.

Illustrazioni: Michele Bruttomesso

Sviluppo: Lorenzo Macchione

Grafica: Mauro Mattei

Sfrido delle plance: PAP 21 e PAP 22 –
RACCOLTA CARTA
Pellicola esterna delle carte e sacchetti
in plastica: LDPE 4 – RACCOLTA PLASTICA

Assistenza clienti
Tel.: 02.82.52.52
www.clementoni.com/it/form/

Conservare per future referenze.

Clementoni S.p.A.
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy
Tel.: +39 071 75811
www.clementoni.com



V69770

rome is more

Clementoni