

Da 2 a 6 giocatori. In caso di crisi d'identità o processi di ibridazione triestino-friulano pregressi, buono anche per un giocatore solo. Meglio di una seduta di psicanalisi, potrebbe risolvere tutti i suoi dubbi esistenziali.

Età: per fioi, muleti, muli, muloni, bobe, babe, marantighe, vece, veci, fruts, fantats, bielis fricis. Indicato anche per veci insempiai e veci col capel, solo se non al volante.

IL TABELLONE

Il tabellone rappresenta la regione più ambita del mondo, al momento contesa tra triestini e friulani, con diversi outsider pronti ad approfittare di qualche distrazione dei due disputanti: il **Friuli Venezia Giulia**. La Venezia Giulia, in particolare, è stata deformata da una potente lente d'ingrandimento, per ovvi motivi di visualizzazione dei territori.

Ci sono **18 territori** *tipicamente friulani*TM di color giallo tocai, **18 territori** *tipicamente triestini*TM di color viola teran, **5 territori bisiachi** scelti tra i comuni della Bisiacaria in *base alla popolosità e **2 territori indipendenti: Pordenone e Gorizia**.

Il ponte Trento-Trieste, come insegnano nelle migliori scuole, parte dal Carso e passa proprio sopra le Alpi Friulane, collegando tra loro i territori di Basovizza, Opicina, Monrupino, Tarvisio, Tolmezzo e Ravascletto, esattamente come se fossero confinanti.

Bisiacaria, Gorizia e Pordenone sono territori neutrali.

La **Bisiacaria** accetta il passaggio e la sosta di truppe nonché i combattimenti sui propri territori, basta che nissun ghe toche le so robe, se no i se la ciap tantononon! **Gorizia e Pordenone** invece vietano qualsiasi tipo di passaggio, sosta o combattimento nei loro confini. **Sono due territori che diventano attivi esclusivamente nel gioco a cinque.**

LE ARMATE

Ci sono 3 gruppi di armate di colore blu, verde e viola. Questi costituiscono i famosi clanfadori, l'esercito triestino. Ogni gruppo di armate corrisponde a un ceppo triestino: bobe (blu), legere (verdi), nagane (viola). Opur assegnè voi i colori e i ceppi come che volè, dei. Poi ci sono 3 gruppi di armate di colore rosso, arancio e giallo. Questi costituiscono i temibili trattori, l'esercito friulano. Ogni gruppo di armate corrisponde a un ceppo friulano: cjargnei (rossi), contadins (gialli), citadins (arancio).

Ogni singola armata è rappresentata da un piccolo frico di plastica. Queste pedine saranno d'ora in poi chiamate frichetti. In ogni confezione c'è poi qualche frichetto di dimensioni maggiori, che chiameremo frichettone, che vale 5 armate.

Vi è infine un **frichetto merlato**, che serve solo ad indicare la **capitale** scelta dal giocatore e non conta come armata.

SCOPO DEL GIOCO

Mettere la parola fine all'ormai leggendaria rivalità tra friulani e triestini. Quale dei due popoli è destinato a dominare il mondo?

Nelle partite a due giocatori, si vince conquistando la capitale nemica, ovvero Udin o il rione di San Giusto. Una capitale, come anche gli altri territori, si conquista entrandovi con almeno una propria armata, dopo aver sconfitto le eventuali armate avversarie presenti. Nelle partite con più di due giocatori, ciascun giocatore sceglie la propria capitale prima dell'inizio del gioco, dopo aver disposto tutte le armate nei propri territori, e vi dispone il frichetto merlato. La capitale non potrà più essere spostata.

Il giocatore che subisce la conquista della propria capitale, a meno che non possieda una carta riconquista (che illustreremo in seguito) con cui recuperarla subito, perde tutte le armate e tutte le carte e i suoi territori rimangono liberi.

Vince il primo che conquista tutte le capitali avversarie.

Oppure, nel caso di numero di giocatori pari, è possibile anche stabilire alleanze tra triestini e tra friulani e terminare il gioco con la vittoria di uno dei due blocchi.



FRICO variante cattivissima: se siete giocatori particolarmente incalliti e amate le partite lunghissime, potete utilizzare questa variante di gioco: il giocatore che subisce la conquista della capitale non viene automaticamente eliminato dal gioco, ma mantiene il possesso delle carte e delle armate negli altri territori. Non potrà però più ricevere rinforzi (nemmeno dalle carte) in quanto questi arrivavano proprio dalla capitale. Potrà però cercare di riconquistare la propria capitale, rientrando così a pieno titolo nel gioco.

PREPARAZIONE

Prima di cominciare, i giocatori triestini si bevono un *otavo* e quelli friulani un *taj.* Poi:

1) Ogni giocatore sceglie quali armate vuole rappresentare (bobe, legere, nagane per i triestini oppure cjargnei, contadins, citadins per i friulani).

2) Nel caso i giocatori siano in numero pari (2, 4 o 6), i triestini e i friulani devono essere in numero uguale. Il che vuol dire che se sietè due triestini, uno dei due dovrà fare il furlan. No sucedi niente, no ste gaver paura, dopo passa tuto. Idem se siete due friulani, uno dei due deve fare il triestino, ma nessun timore, poi la voglia di essere attivi vi tornerà. Parimenti, se ci sono 4 giocatori, 2 faranno i friulani e 2 i triestini, se 6 giocatori 3 friulani e 3 triestini, insomma avete capito, dei.

I triestini, per iniziare, si divideranno in ugual numero i 18 territori tipicamente triestini™, e

i friulani i 18 tipicamente friulani™. Si tira un dado per decidere chi sceglie per primo, poi si procede in senso orario scegliendo un territorio alla volta, su cui va disposta un'armata, finchè tutti i territori triestini e friulani non vengono così occupati. Poi, sempre rispettando lo stesso ordine, si disporranno <u>a una a una</u> sui propri territori le armate avanzate. In caso invece di numero di giocatori dispari (3 o 5), potete scegliere i territori iniziali senza badare alla distinzione tra friulani e triestini. Se siete in 3, ciascuno avrà 12 territori. Se siete in 5, ciascuno ne avrà 8 (Attenzione: nel gioco a 5 diventano conquistabili anche Gorizia e Pordenone e all'inizio si possono prendere 2 territori a scelta della Bisiacaria, in modo che i territori da dividersi in avvio di gioco siano 40 e non 36).

Nel caso infine di un singolo giocatore, esso dovrà interpretare sia i triestini sia i friulani. Prima di ogni mossa, dovrà però immedesimarsi. Quindi prima di muovere i friulani dovrà bere un taj di tocai e mangiare un po' di frico, prima di muovere i triestini dovrà bere un bicer de teran e dare un morso al panin de porzina senape e kren. Il gioco terminerà quando il giocatore sverrà. Se l'ultimo bicchiere era il tocai vincono i triestini, se era il teran, vincono i friulani. In ogni caso, il giocatore perderà (i sensi, oltre che la partita).

E voi direte: sì, ma con quante armate a testa si parte? E bon, un attimo dei!

Nel caso di 1-2 giocatori, si parte con 30 armate a testa. 3 giocatori: 25 armate a testa. 4 giocatori: 20 armate a testa. 5 giocatori: 15 armate a testa. 6 giocatori: 10 armate.

3) Mescolate separatamente i due mazzi di carte, uno tipicamente friulano™ color tocai e uno tipicamente triestino™ color teran. Distribuite 1 carta coperta a ciascun giocatore. Le carte tipicamente triestine™ sono destinate solo a chi rappresenta i triestini, le carte tipicamente friulane™ solo ai friulani. I due mazzi di carte metteteli coperti a fianco del cartellone, o nel luogo che ritenete più opportuno. Tipo sotto el spritzeto a Barcola, altrimenti con la bora potrebbero volar via. Quando i mazzi si esauriscono, vengono rimescolate le carte scartate e si forma un nuovo mazzo.

4) No dei, basta, direi che ci siamo. Siete pronti. Chiedete ai vostri avversari se si arrendono. Se si sono arresi, avete vinto a tavolino e potete andare in osmiza o in frasca.

COME SI GIOCA

LEGGETE ATTENTAMENTE LE REGOLE PRIMA DI COMINCIARE A GIOCARE!

Non sono ammessi imbrogli, futizi o regole ad personam.

Ogni giocatore al proprio turno compie le seguenti operazioni:

1) Pesca una carta del mazzo di appartenenza.

2) Prende i rinforzi di cui ha diritto, ovvero 1 ogni 3 territori posseduti (nel conto vanno inclusi anche eventuali territori biasiachi), e li distribuisce sui propri territori a scelta. <u>Nel primo turno di gioco di ciascun giocatore non vengono assegnati rinforzi.</u>

Attenzione: è possibile distribuire i rinforzi <u>solo nei propri territori</u> non isolati dalla propria capitale. Ovvero, deve essere idealmente possibile che i rinforzi, partendo dalla capitale, raggiungano il territorio di destinazione <u>passando solo attraverso propri territori</u>.

3) Gioca, se vuole, una o più carte.

Attenzione: è possibile, ad ogni turno, giocare solo una carta per categoria, ovvero solo una carta cultura, una eroi, una luoghi e una armí. In questo modo il numero massimo di carte giocabili per turno da ciascun giocatore è quattro.

4) Attacca, se vuole, uno o più territori nemici adiacenti.

5) Sposta, se vuole, le armate da uno o più territori ad altri adiacenti.

I punti 3], 4] e 5] non devono essere per forza eseguiti in questo ordine. Tuttavia, non è possibile effettuare attacchi con armate che sono state spostate nello stesso turno e non è possibile spostare armate dopo che queste hanno effettuato conquiste. In pratica, le singole armate possono varcare un solo confine per turno. La benzina costa e visto il clima di guerra in Friuli Venezia Giulia la Slovenia ha chiuso i confini e non si può più fare il pieno lì. Unica eccezione a questa regola è l'arrivo dei rinforzi, che possono combattere da subito.

Esempi:

a) Barcola ha 5 armate e attacca Roian. Lo conquista e sposta 3 armate a Roian. Queste tre armate non potranno effettuare né ulteriori attacchi né spostamenti. Le 2 armate rimaste a Barcola, invece, possono effettuare ancora sia attacchi che spostamenti, in quanto non hanno ancora attraversato alcun confine.

b) Lignan ha 5 armate e ne sposta 2 a Maran. <u>Da Maran non sarà possibile effettuare attacchi, visto che le due armate arrivate da Lignan hanno già passato un confine.</u> Nel caso in cui a Maran fossero presenti già altre armate, queste potranno effettuare spostamenti, ma non attacchi (gli spostamenti sono "individuali" per ciascuna armata, gli attacchi sono "corali" e quindi coinvolgono tutte le armate presenti). <u>Le 3 armate rimaste a Lignan, invece, non avendo effettuato spostamenti, possono attaccare o spostarsi in un altro territorio.</u>

In questo esempio b), se il giocatore avesse voluto attaccare da Maran, avrebbe dovuto farlo prima di spostare le 2 armate da Lignan a Maran.

6) Esulta o impreca, a seconda di com'è andato il turno. Solo ai giocatori friulani è concessa l'imprecazione ultraterrena. I triestini possono scegliere tra "remengo tuo/suo", "vaca mastela", "orco tocio" e "ma vara che cul che te ga".

Il turno del giocatore termina quando non ha più voglia di attaccare o di spostare truppe, o quando gli altri si sono stufati e minacciano di picchiarlo se non si muove. Inizia così il turno del giocatore successivo, e il conteggio delle carte giocate da ciascuno torna a zero.

L'ATTACCO - INIZIANO I PUPOLI (o i longhi, o i tafferugli insomma)

L'attacco da un territorio a un altro adiacente deve iniziare, per tradizione, tirando longhi. Per esempio, se Servola vuole attaccare Borgo, il giocatore dovrà dichiarare qualcosa di simile a "Servola attacca quelle tare de Borgo", a seconda della fantasia del giocatore.

Per far partire un attacco basta avere anche una sola armata presente sul territorio.
L'attacco consta di <u>una o più battaglie</u> tra le armate presenti sui due territori e va portato avanti fino a che l'attaccante non conquista il territorio avversario o decide di mollare il

colpo. In questo ultimo caso, l'attacco non potrà essere ripetuto in questo turno. In caso di conquista, l'attaccante dovrà decidere subito quante armate spostare sul territorio appena liberato. Non sarà infatti possibile poi spostare ulteriori armate fra i due territori in questo turno. Un attaccante può anche decidere di non occupare il territorio, che in questo caso sarà considerato libero e conquistabile dalle prime armate che vi entreranno.

Le battaglie si svolgono in questo modo:

L'attaccante tira il dado per primo. Poi lo tira il difensore. Si calcola la differenza fra i due lanci, che determinerà il numero di armate perse da chi ha ottenuto il punteggio minore. In caso di parità, entrambi i giocatori ritirano i dadi senza perdere armate.

Non si possono perdere più armate di quante siano le effettive armate avversarie.

Esempio:

Codroip (3 armate sul territorio) attacca Feagne (2 armate sul territorio). Prima battaglia: Codroip fa 3 ai dadi, Feagne 6. Quindi Feagne ha un bonus +3, ma può togliere solo 2 armate a Codroipo, in quanto partecipa alla battaglia con 2 sole armate. Seconda battaglia: Codroip fa 6, Feagne 1. Codroip ha un bonus +5, ma avendo solo un'armata rimasta può togliere solo 1 armata a Feagne. Si resta con 1 armata a testa. Codroip fa 4, Feagne 2. Codroip vince.

Se, come nell'esempio, un giocatore vince l'attacco restando con una sola armata, il giocatore potrà decidere di spostare lì la propria armata, lasciando però in questo modo libero il territorio di partenza.

Se l'attaccante perde l'attacco, il suo territorio resta libero.

I territori liberi sono conquistabili dalle prime armate che vi entrano. La conquista di un territorio libero conta come uno spostamento, quindi non sarà poi possibile far partire attacchi da quel territorio. L'attaccante che perde una attacco può riconquistare subito il territorio perso spostando delle armate da un territorio adiacente.

Attacchi congiunti: è possibile attaccare un territorio avversario da due o più propri territori contemporaneamente. Sarà il difensore a decidere quali armate togliere all'attaccante, in caso ne perdesse. Ricordatevi che questo tipo di attacco, se non andasse a buon fine, può portare a perdere tutti i territori impegnati nell'attacco.

Ritirata strategica: il difensore può, unicamente a inizio attacco e quindi <u>prima che qual-</u>
<u>siasi carta bonus sia stata giocata</u>, ritirare <u>tutte</u> le proprie truppe su un proprio territorio
adiacente, cedendo in questo modo il proprio territorio all'attaccante, che potrà decidere
se occuparlo con le proprie armate o lasciarlo libero.

La fortuna aiuta gli audaci: durante le battaglie, il giocatore (attaccante o difensore) che ottiene un 6 al dado può pescare una carta dal proprio mazzo di appartenenza.

Il 6 dev'essere effettivo, ovvero non dovuto a eventuali carte bonus (esempio: 5 al dado con carta bonus +1 non fa pescare la carta). La carta pescata è utilizzabile da subito.

Non vanno inoltre presi in considerazione i lanci di attacchi a distanza, carte killer, carte infiltrati, cannoni bisiachi o i lanci preventivi per l'eventuale malus delle carte. Nel caso infine si stia usando attivamente una carta rilancio, conterà solo il secondo lancio.

SPOSTAMENTI

E' possibile spostare le proprie armate da un territorio a un altro adiacente in un qualsiasi momento del proprio turno. L'unica limitazione agli spostamenti è che ciascuna armata non può passare più di un confine per turno, quindi non sarà possibile spostare armate che si sono già spostate o che hanno effettuato conquiste. E' possibile anche spostare tutte le armate da un proprio territorio, lasciandolo così libero.

LA BISIACARIA

Come detto precedentemente, la Bisiacaria è territorio inizialmente autonomo, libero e neutrale. Tuttavia, accetta il passaggio delle truppe foreste sui suoi territori, a patto che non si diventi troppo fastidiosi e rumorosi. I Bisiachi, se importunati, sparano col cannone della rocca di Monfalcone contro chi si è permesso di disturbarli. E quand'è che vengono disturbati? Ogni volta che qualcuno attacca e conquista uno dei loro cinque territori. In pratica:

Se un territorio della Bisiacaria è libero, le armate possono entrarvi senza problemi. Se in un territorio bisiaco si trova un'armata avversaria, per potervi stazionare bisognerà attaccare. In caso di conquista, l'invasore dovrà fare i conti con l'ira del cannone bisiaco, lanciando un dado e perdendo un'armata dal territorio occupato nel caso uscisse un 6. Una volta conquistato, il territorio bisiaco conta come un proprio territorio a tutti gli effetti.

Bonus Bisiacaria: il giocatore che riuscirà a posizionare le proprie armate su tutti i cinque territori bisiachi sarà invitato a bere e far festa coi bisiachi e avrà accesso al cannone di Monfalcone. Potrà quindi sparare una volta per ogni suo turno, a cominciare dal turno stesso, a un territorio avversario a scelta, capitali comprese, causando la perdita di un numero di armate pari al lancio di un dado.

LE CARTE

Gavemo le carte! Ci sono in tutto 80 carte, **40 tipicamente triestine™**, destinate unicamente ai triestini, e **40 tipicamente friulane™**, destinate unicamente ai friulani.

I due mazzi sono divisi in quattro categorie, riconoscibili dal simbolo presente in alto a sinistra:



Eroi: vari personaggi storici/mitici importanti per ciascuna popola-



Cultura: elementi tipici della tradizione culturale friulana o triestina



Armi: armi po', strettamente legate al folclore locale.



Luoghi: alcuni siti di notevole interesse bellico.

Ogni giocatore può utilizzare, in ciascun turno, <u>una sola carta per categoria</u>. Quindi, ad ogni turno, il numero massimo di carte giocabili è quattro. Questa limitazione vale anche per eventuali carte giocate in difesa, quindi non nel proprio turno di gioco.

Il potere della carta è indicato dal simbolo in alto a destra e dalla descrizione della stessa. I bonus garantiti dalle carte sono tutti cumulabili.

Ciò vuol dire che se uno gioca quattro carte, tre con bonus +1 in attacco e una rilancio, avrà un bonus totale +3 e potrà anche rilanciare il dado nel caso in cui il risultato non lo soddisfi. Insomma gli avversari saranno praticamente cagai.



Carte bonus

Danno un bonus sul proprio punteggio ai dadi, in attacco o in difesa, come indicato sulla carta. Le carte bonus vanno giocate appena iniziato il proprio attacco (o difesa) di un territorio, mai a metà, e durano per tutti i lanci del presente attacco.

Una volta finito l'attacco (con la conquista o meno del territorio avversario), la carta non ha più effetto sugli eventuali attacchi (o difese) successivi del giocatore.



Carte rilancio

Permettono di rilanciare il dado (il proprio o quello dell'avversario, come indicato sulla carta stessa) se si pensa di poter ottenere un risultato più favorevole.

Il secondo lancio non si somma al primo, ma lo sostituisce e va considerato definitivo. Le carte rilancio vanno giocate come le carte bonus a inizio attacco, sia in attacco che in difesa, durano per tutti i lanci di dado e non hanno più effetto dopo la fine dell'attacco.



Carte cattivone

Le carte cattivone possono essere giocate, a inizio attacco, sia in attacco che in difesa e permettono di eliminare durante le battaglie un numero di armate avversarie pari al risultato del dado.

Esempio1: l'attaccante fa 4, difensore (con carta cattivona) 2. Come da regolamento, il difensore perderà 2 armate. Ma, grazie alla carta cattivona, anche l'attaccante ne perderà 2.

Esempio2: l'attaccante (con carta cattivona) fa 4, il difensore 2. Il difensore non perderà 2 armate. ma 4.

Come le carte bonus e rilancio, le carte cattivone durano per tutti i lanci del presente attacco e non hanno più effetto dopo la fine dell'attacco.



Carte attacchi a distanza

Permettono di colpire un territorio avversario distante, distruggendo all'istante un numero di armate pari al lancio di un dado.

Un territorio rimasto senza armate dopo un attacco a distanza non sarà conquistato automaticamente, ma sarà da considerarsi libero e sarà conquistato dal primo giocatore che vi entra

Gli attacchi a distanza non contano come spostamenti, per cui un territorio che ha effettuato un attacco a distanza poi può effettuare spostamenti o attacchi.

Le carte attacchi a distanza possono essere giocate in un qualunque momento durante il proprio turno di gioco, anche nel mezzo di un attacco.

Le carte attacchi a distanza sono rese inefficaci dalle carte scudo e non sono giocabili contro le capitali avversarie.

Carte killer

Uccidono istantaneamente armate avversarie nella quantità indicata dal lancio di un dado, tutte però disposte su un singolo territorio. Possono essere giocate in un qualunque momento durante il proprio turno di gioco, anche nel mezzo di un attacco, ma non sono giocabili contro le capitali avversarie.

Esattamente come negli attacchi a distanza, un territorio rimasto indifeso dopo un attacco killer sarà da considerarsi libero e sarà conquistato dal primo giocatore che vi entra.



Carte sharchi

Permettono di attaccare un territorio affacciato sul mare da un proprio territorio affacciato sul mare (o da più propri territori, in caso di attacchi congiunti).

L'effetto della carta si esaurisce al termine dell'attacco. In caso di vittoria, le proprie armate possono conquistare il territorio avversario esattamente come in un attacco normale.



Carte fregone

Permettono di rubare o eliminare (a seconda di cosa è indicato sulla carta) una carta a caso di un avversario, non quelle però che l'avversario sta attivamente utilizzando al momento.

Le carte fregone possono essere giocate in un qualunque momento durante il proprio turno di gioco, anche durante un attacco. La carta rubata, indifferentemente dalla popolazione di appartenenza, diventerà propria e sarà immediatamente utilizzabile.



Carte spione

Permettono di spiare tutte le carte di un avversario. Possono essere giocate in un qualunque momento del proprio turno di gioco, anche durante un attacco.



Carte rinforzi

Sono armate aggiuntive, nel numero indicato sulla carta.

Le carte rinforzi si possono giocare in qualunque momento durante il proprio turno di gioco, nonché in gualungue momento durante un attacco, anche da parte del giocatore che subisce l'attacco (in questo caso i rinforzi andranno sistemati obbligatoriamente sul territorio che sta subendo l'attacco). I rinforzi possono raggiungere solo propri territori non isolati dalla propria capitale. Non si possono quindi mettere rinforzi nei territori liberi.

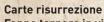


Carte spostamenti

Sono carte che permettono di spostare al più 5 armate tra due singoli territori in proprio possesso, anche se lontani o se isolati dalla capitale. Queste armate,

essendo state trasportate, possono attaccare o spostarsi ulteriormente nello stesso turno. Alcune carte spostamenti permettono anche di spostare armate avversarie, da un singolo territorio avversario a un altro. Non si possono però spostare armate su territori liberi. Le carte spostamenti si possono giocare in qualunque momento durante il proprio turno di gioco, nonché in qualunque momento durante un attacco, anche da parte del giocatore che subisce l'attacco (solo per spostare armate verso il territorio che sta subendo l'attacco o armate avversarie dal territorio che lo sta attaccando).

Non è possibile spostare armate dalle capitali avversarie.



Fanno tornare in vita le armate perse in un attacco. Queste si disporranno nello stesso territorio di appartenenza (anche se isolato dalla capitale) e continueranno l'attacco in corso (quindi eventuali bonus dovuti alle carte giocate restano validi).

Le carte risurrezione si possono giocare solo immediatamente dopo aver perso tutte le armate di un territorio, e possono venir giocate sia dal difensore che dall'attaccante. Valgono anche per attacchi a distanza, carte killer e cannone bisiaco. E' importante, nel loro utilizzo, ricordarsi il numero di armate presenti nel territorio a inizio attacco.

Caso particolare: se un territorio viene bombardato (con attacco a distanza, killer o cannone bisiaco) e successivamente attaccato, le armate che risorgeranno saranno solo quelle presenti prima dell'ultimo attacco. Se invece il bombardamento avviene durante l'attacco, risorgeranno tutte.



Carte blocca i manzi

Sono carte che rendono i propri territori inattaccabili per un turno. Vanno giocate al termine del proprio turno e durano fino al proprio prossimo turno.



Carte riconquista

Riconquistano un territorio appena perduto. Vanno giocate a fine attacco, nel momento in cui l'avversario vincente decide con quante armate occuparlo. Queste armate saranno convertite in proprie. Se l'avversario a questo punto possiede anche lui una carta riconquista, può giocarla e le armate torneranno nuovamente sue.



Carte infiltrati

Possibilità di infiltrare in un territorio nemico, capitale esclusa, un numero di armate extra pari al lancio di un dado. Queste armate non provengono da un proprio territorio, ma sono nuovi rinforzi, che inizieranno subito l'attacco contro le truppe nemiche presenti. L'attacco andrà portato avanti fino alla conquista o alla sconfitta. Nel caso di conquista, gli infiltrati non potranno poi effettuare altri attacchi in questo turno. La carta va giocata durante un proprio turno. Essendo infiltrati, il territorio obbiettivo può essere anche un territorio non adiacente ai propri.



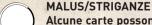
Carte scudo

Annulla la carta attacco a distanza. Non ha invece effetto su carte killer o sul cannone bisiaco. Lo scudo ha effetto su un singolo attacco a distanza.



СОМВО

Alcune carte hanno maggiori effetti se utilizzate assieme ad altre o se utilizzate in determinati territori. Altre carte influiscono sul funzionamento delle carte avversarie. Tutte queste regole speciali sono descritte sulle carte stesse.



Alcune carte possono funzionare malamente. Ove indicato, va lanciato un dado prima di poter utilizzare la carta per valutare se questa avrà l'effetto sperato. Esempio: el Tran de Opcina xe nato disgrazià, questo si sa. E' un buon mezzo di trasporto, ma se al tiro preventivo del dado esce 1 o 2, il tram è rotto e la carta va scartata.

APPENDICE DI APPROFONDIMENTO CULTURALE

Anche se nasce come gioco di battaglie, pupoli e longhi, il vero scopo finale di FRICO è quello di contribuire alla conoscenza culturale reciproca degli abitanti della nostra regione, il Friuti Venezia Giulia.

Crediamo che uno dei migliori metodi di apprendimento sia quello basato sul divertimento. Imparare giocando è ciò che in fondo facciamo fin da bambini. Così, nel nostro piccolo, speriamo di aver stimolato i giocatori, siano essi bobe, legere, nagane, citadìns, contadìns o cjargnei, ad approfondire la conoscenza dei molti elementi culturali triestini e friulani presenti nel gioco.

Ci sembra quindi utile presentare in appendice una breve guida alle carte di FRICO.

TRIESTE EROI

San Giusto. E' il santo patrono di Trieste, celebrato il 3 novembre, morto martire nell'anno 303. Venne legato a corde e pesi e fatto annegare nelle acque di Trieste. Dalla sua storia ha origine il famoso detto "Giusto iera un e anche quel i lo ga negà".

Pinguin Marco. Celebre pinguina (ebbene sì, in realtà era una femmina) dell'Acquario di Trieste, portata "clandestinamente" nel capoluogo giuliano durante il viaggio di ritorno della motonave Europa dal Sudafrica nel 1953. Fino agli anni '80 era molto comune vederla passeggiare sulle rive, tra la curiosità dei turisti e la gioia dei bambini.

Mikeze e Jakeze. Sono le statue campanare dell'orologio del Municipio. I loro nomi derivano dallo sloveno Mihec (Michele) e Jakec (Giacomo). Quelle oggi presenti sono delle copie, gli originali si trovano nel Museo di Storia e Arte a San Giusto.

Voio. "Voio xe morto in guera cole mudande in tera" è la risposta che si dà ai bambini che insistono con troppe richieste (voio in dialetto significa voglio). E' la versione triestina di "l'erba voglio non cresce nemmeno nel giardino del re".

Gigi Pirola. Protagonista di una famosa filastrocca estremamente educativa: Gigi, Gigi pirola ga perso una zavata, su mare come mata la ghe coreva drio. Cori su per Servola, zo per Montebel, la ga trovà un capel, la ga trovà un baul e dentro iera Gigi che se gratava el cul.

La Cavalla Zelante. Canzone di Lorenzo Pilat, noto cantautore triestino, dal messaggio semplice e immediato:

Io tengo una cavalla che camina zelante, che camina e se strassina col cul. Bira, mi no bevo più bira, perchè bira me fa mal.

El Can de Trieste. Canzone di Lelio Lutazzi, anche lui noto cantautore triestino, che narra la storia di un cane sempre triste, finché al padrone non viene svelato il mistero: Solo davanti a un fiasco de vin quel fiol de un can fa le feste perché xe un can de Trieste e ghe piasi el vin!

Braian Stipancich. Giovanissimo protagonista della fortunata serie "Casa Stipancich", nella quale il ragazzino, a casa dei nonni Ciano e Marisa, si scontra con il loro italiano farcito da jota e capuzi garbi. "Eccoci Braian, come c'è?", "Ciapa il cuciaro, o magni col pirone?".

Omo vespa. Personaggio realmente esistito a inizio del secolo scorso, che si divertiva ad andare in giro con un punteruolo per pungere il sedere delle donne triestine, a suo parere troppo emancipate. Una sorta di moralizzatore ante litteram.

Bertolin. Protagonista godereccio di una nota canzone popolare, breve e incisiva. Se la mama la te domanda dove xe Bertolin, Bertolin xe andà in casin.

ARMI

Tran de Opcina. Linea tranviaria simbolo di Trieste, che dal centro porta sull'altopiano carsico. Costruito sotto l'Austria nel 1902, è famoso per i continui incidenti o malfunzionamenti che si sono succeduti durante la sua storia, celebrati da una famosa canzone.

Nero. Il nero a Trieste è quello che per il resto d'Italia è l'espresso. Il nome è dovuto al colore della bevanda. Si potrebbe ribattere che tutti i tipi di caffè sono neri, ma cussì xe.

Cocal. Il gabbiano, uno degli animali più diffusi nel capoluogo giuliano. Particolarmente molesti i cocai del Pedocin e degli altri stabilimenti balneari, spesso protagonisti di scorribande ai danni dei panini dei bagnanti.

Stropacul. Il frutto della rosa canina, chiamato così per i suoi rinomati effetti astringenti.

Capo in B. Altro tipo di caffè triestino. Il capo, diminutivo di cappuccino, è in realtà quello che nel resto d'Italia è il caffè macchiato. "In B" significa che la bevanda va servita in bicchiere e non in tazza. Perché? Diverse scuole di pensiero riportano motivazioni estetiche, culturali, storiche, salutiste e termodinamiche, ma forse è solo per insempiar la gente.

Mandriol peloso. Cetonia pelosa, nonché celebre canzone popolare: molighe el fil che svoli / quel mandriol peloso / voleva che lo sposo / e inveze lo go lassà. La canzone fa riferimento all'abitudine dei ragazzini di legare con un filo una zampa dei mandrioi per farli poi volare in cerchio. Il mandriol peloso in questo caso indica tuttavia uno spasimante avaro (peloso), giocando sul doppio senso di questa parola.

Ursus. Pontone costruito nel 1914 e alto più di 80 metri. Per alcuni esempio di archeologia industriale, per altri moderna torre Eiffel, per ora semplice gru ruggine galleggiante. Epica la sua fuga dal porto qualche anno fa, spinto dalla bora a 200 Km/h e recuperato non senza difficoltà (e notevole perizia) dai rimorchiatori.

Teran. Vino terrano, rosso tipico del Carso, dal sapore acidulo. O garbo de mati, a volte.

Bora. Vento che porta Trieste alla ribalta sui tg nazionali ogni inverno. Se mista a pioggia e maltempo, diventa bora scura e nessun ombrello potrà proteggervi dalla sua furia.

Jota. Minestra di crauti, fagioli e patate, piatto tipico della città e grande sponsor delle gare di scorregge.

CULTURA

No se pol. Tipica attitudine triestina atta a stroncare sul nascere qualsiasi desiderio di cambiamento, creando mille difficoltà alle persone di buona volontà. Perché? Perchè no se pol, no se ga mai fato. Espressione diventata emblema dell'immobilismo triestino.

Dio no xe furlan. Modo di dire che termina con "e se no paga ogi paga doman". Significa che tutti i nodi, prima o poi, vengono al pettine. Curioso che i friulani abbiano lo stesso modo di dire, che parte tuttavia dalla supposta friulanità di Dio. E' probabile che la versione triestina sia nato dopo, come risposta negazionista.

Sburtar radicio. Espressione che ben evidenzia l'allegria triestina anche di fronte a un tema come la morte. Una volta sepolti, infatti, tutti spingeremo il radicchio da sotto terra.

Barcolana. Regata velica che si svolge ogni anno la seconda domenica di ottobre. Conta su una partecipazione di circa 2.000 imbarcazioni, il che la rende una delle regate più affollate del mondo, se non la prima in assoluto.

Olimpiade dele clanfe. Manifestazione estiva che premia il re e la regina delle clanfe, tuffi nati allo scopo di produrre lo schizzo più voluminoso possibile.

Monon Behavior. Ironica pubblicazione scientifica che si occupa di ricerche riguardanti la triestinità in ogni sua forma. Col tempo il suo raggio d'azione si è esteso, a causa della sconfinatezza delle monade.

Rampigada Santa. Gara ciclopodistica che si svolge sulla regina delle salite triestine: Scala Santa, con una pendenza media del 16% e punte del 23%. Lo scopo della manifestazione è quello di promuovere una nuova mobilità sostenibile nella città, dimostrando che la sua orografia non rappresenta un fattore limitante.

Osmiza. Specie di osteria tipica del Carso triestino, dove le famiglie produttrici possono vendere direttamente (ed esclusivamente) i loro prodotti per un ristretto lasso di tempo (in origine otto giorni l'anno: "osem" in sloveno significa proprio otto, da cui il nome).

Volentieri. Mentre in tutto il resto d'Italia "Volentieri" vuol dire sì, a Trieste, quando un negoziante risponde "Volentieri", vuol dire che non ha quello che gli è stato chiesto. In realtà, semplicemente il triestino è troppo sbrigativo per poter dire la frase completa: "Le darei volentieri quanto richiesto, ma purtroppo non ne dispongo".

La galina con do teste. Simpatico nomignolo per indicare l'aquila bicefala, simbolo dell'Impero austro-ungarico, di cui Trieste ha fatto parte fino alla prima guerra mondiale. E' anche il titolo di una nota canzone popolare, il cui ritornello illustra il motto triestino: viva l'A e po' bon, per molti chiaro riferimento all'Austria, per altri semplice inno alla spensieratezza.

LUOGHI

Barcola. Lungomare triestino, dai foresti confuso per marciapiede, che durante l'estate diventa la fissa dimora del 90% della popolazione locale, giorno e notte. Di particolare in-

teresse la zona dei cosiddetti "Topolini", che devono il nome alla forma a semicerchio che, vista dall'alto, ricorda le orecchie di Topolino.

Miramar. Il Castello di Miramare è probabilmente la meta turistica più famosa di Trieste. Costruito da Massimiliano d'Asburgo nel 1860, risultò funesto per chi vi abitò: Massimiliano fu fucilato in Messico, Carlotta, la moglie, impazzì, e Amedeo d'Aosta, che vi visse successivamente, morì in prigionia. Da qui la leggenda della maledizione di Miramare.

Muja. Muggia, prima città della penisola istriana, nella sua architettura esibisce fieramente il periodo passato con la Serenissima Repubblica di Venezia. Come questa, è famosa per il suo Carnevale, il più sentito della provincia di Trieste.

Ponte Curto. Ponte che unisce le sponde del canale di Ponterosso, la cui costruzione è stata accompagnata da molte polemiche. Deve il suo nome al fatto che, al momento della posa, i calcoli sulla sua lunghezza sono risultati non del tutto precisi.

Melara. Controversa opera di architettura popolare, per alcuni gioiello socio-LeCorbusiano, per altri asfissiante cugno di cemento quadrangolare.

Grota Gigante. Grotta carsica aperta al turismo dal 1908. Contiene la sala naturale più grande al mondo.

Sincrotrone. Centro di ricerca internazionale multidisciplinare di eccellenza specializzato nella generazione di luce di sincrotrone e laser a elettroni liberi di alta qualità e nelle sue applicazioni nella scienza dei materiali. Robe ufo insomma.

Monte Grisa. Sede del Tempio Mariano, la cui forma trapezoidale, progettata per richiamare la lettera M in omaggio alla vergine Maria, ha dato invece origine al nome ironico di "formagin".

Servola. Rione storico, un tempo famoso in tutto l'impero austro-ungarico per il suo pane e le sue pancogole, oggi sede della Ferriera, stabilimento siderurgico ormai centenario in perenne equilibrio precario tra disoccupazione, inquinamento, salute dei cittadini e promesse elettorali.

Pedocin. Stabilimento balneare la cui peculiarità è quella di aver mantenuto il muro divisorio tra maschi e femmine, cosa che lo rende unico in Europa. La sola ipotesi di abbattimento del muro provocherebbe rivolte e sommosse popolari.

UDIN

Sants Ermacore e Fortunât. Sono i santi patroni di Udine, martiri ad Aquileia nell'anno 70, decapitati in segreto in carcere per paura che potessero scoppiare delle rivolte tra il popolo, a loro molto legato.

Il Plevan di Malborghet. Il parroco di Malborghetto, protagonista di una nota canzone po-

polare e promotore di efficaci metodi contraccettivi. E il plevan di Malborghet al è stât tre dîs in tal liet cun la massarie che par no lassale plene lui le à rot il fîl de schene cun la manarie

Florean e Venturin. Sono le statue di Caco ed Ercole che si trovano in Piazza Libertà a Udine, dedicate alla decima fatica dell'eroe, rubare i buoi rossi di Gerione. Portato a compimento il furto, Ercole venne a sua volta derubato lungo la strada del ritorno, per mano del gigante Caco, che sputava fuoco e fiamme dalle fauci. Nello scontro finale l'eroe greco ebbe la meglio sul gigante e recuperò il bestiame.

Lis Aganis. Le Anguane o Agane sono ninfe acquatiche tipiche della mitologia alpina, particolarmente note in Carnia. Sono rappresentate con sembianze femminili, giovani e attraenti o anziane, ma sempre con almeno uno o più tratti non umani. Secondo la tradizione sono protettrici dell'acqua, dei pescatori e sono spiriti benevoli.

Il Marsian di Mortean. L'11 febbraio 2012 diversi automobilisti hanno dichiarato di aver visto una creatura alta circa quattro metri camminare sulla strada Napoleonica, nei pressi di Mortegliano. I cellulari e le macchine fotografiche hanno smesso di funzionare, privandoci così delle foto segnaletiche. Si spera tuttavia che l'alieno segua la moda del selfie.

Cjalcjut. Appartiene al mondo degli sbilfs carnici, folletti abitanti del bosco. Il Cjalcjut è uno spiritello che si siede sullo stomaco delle persone addormentate, impedendo loro di respirare. Presente anche nella tradizione triestina, col nome di *Cinciut*.

Krampus. Diavoli travestiti che accompagnano San Nicolò. La leggenda vuole che, tanto tempo fa, i giovani dei paesi di montagna, travestiti con pellicce e corna di animali, terrorizzassero e derubassero i villaggi vicini. Tra loro si nascose il diavolo, poi sconfitto dal vescovo Nicolò. Da allora i giovani sfilano lungo le strade dei paesi non più a depredare, ma a portare doni e "picchiare i bambini cattivi".

Orcolat. Mostruoso orco nascosto tra le montagne della Carnia, il cui agitarsi provoca terremoti. La sua dieta bilanciata esclude per ora la formazione di mefitici geyser.

Boboròs. "Spiete, spiete che ti met dentri e ti fâs puartâ vie dal boboròs!". Sbilf malvagio, enorme, che va in giro con una gerla piena di ossa e sangue dei bambini rapiti e divorati. Corrispondente alle figure del babau o dell'uomo nero.

Mazarot. Sbilf carnico dispettoso, vive mimetizzandosi tra i faggi. Seguendo le sue orme si corre il rischio di perdere l'orientamento.

ARMIS

Litorine di Cividât. Storica linea Udine-Cividale a binario semplice non elettrificato, inauqurata nel 1882.

Neri. Il neri, a qualunque ora del giorno, è il bicchiere di vino nero.

Il Purcit di Sant Antoni. Il Purcit di Sant Antoni, per tradizione, era libero di girare per il paese e ricevere cibo un po' da tutti. Alla fine se lo mangiava il parroco. Essere come il Purcit di Sant Antoni significa essere sempre in giro a bere e far festa.

Frico. Probabilmente il più famoso piatto friulano, di forma discoidale, a base di formaggio cotto in padella con burro o lardo. Dà il nome al gioco e la forma alle pedine utilizzate. Insomma, ci piace assai.

To agne. Esclamazione che significa "Tua zia!". Viene usata come rafforzativo di "no!".

Frecis tricolôrs. Le frecce tricolori, la Pattuglia Acrobatica Nazionale con sede a Rivolto.

Panole. La pannocchia, presenza immancabile nel tipico panorama friulano.

Tocai. Vino bianco tipico. Dopo il celebre e contestato conflitto dottrinale con il Tokaj ungherese, simile nel nome ma non nel gusto, dal 2008 il vino viene chiamato semplicemente Friulano, in quanto l'Europa ha considerato antecedente la nomenclatura magiara. Il Friuli ha così il suo martire internazionale per la causa etilica.

Ploie. La pioggia, elemento costante nella vita dei friulani, tanto che esistono mille modi per nominarla: *montanade, sglavin, scravaç, sbivicje, plovisine, aurin, ecc.*

Il cjapiel di alpin di Zico. Zico è stato il calciatore più amato della storia dell'Udinese, tanto che, alla possibile decisione della FIGC di non permetterne il tesseramento, c'era chi aveva minacciato la secessione dall'Italia esponendo il cartello "O Zico o Austria". Famosa e molto ambita la foto del campione che omaggia gli alpini.

CULTURE

Fasìn di bessôi. Facciamo da soli. Il provvedere da sé è la filosofia cardine del friulano medio, che non si lascerà mai arrestare da nessuna difficoltà.

Diu al è furlan. Se nol paie vuê al paie doman. Stesso significato del detto triestino, solo che stavolta Dio porta il marchio di *tipicamente friulano* TM .

Lis blestemis. Le bestemmie, per i friulani, non sono altro che la punteggiatura.

Friuli Doc. Manifestazione di cultura, tradizione ed enogastronomia locale, che si svolge ogni anno nel mese di settembre.

Fogolârs Furlans. Associazioni sparse in tutto il mondo, costituite da emigrati friulani o dai loro discendenti.

Pignarûl grant. Grande falò dell'Epifania. Viene acceso a Tarcento dopo la fiaccolata guidata dal Vecchio Venerando, che, in base alla direzione del fumo, trarrà gli auspici per il nuovo anno.

FELICI ma furlans. Prima serie tv in friulano. Raccontando le vite e le peripezie dell'Homo

furlanus, si pone l'obbiettivo di risolvere il dilemma millenario dell'assenza della parola "felicità" nella lingua friulana.

Marilenghe. La lingua friulana, riconosciuta come storica e tutelata. Negli anni ha evoluto numerose variazioni, almeno quanti i punti cardinali. Tra gli idiomi a lei correlati, spicca (udite udite) il dialetto tergestino, parlato a Trieste fino al 1700.

Scjaraçule Maraçule. Ballo tipico risalente a prima del 1500, utilizzato per evocare la pioggia. A occhio, negli anni qualcuno deve aver ecceduto con questo rituale.

Man vs Frico. Crociata gastronomica organizzata dall'Osteria alla Terrazza di Cividale: chi finisce per primo un frico di un chilo e mezzo vince. Cosa? Forse un fegato nuovo.

LÛCS

Lignan. Comune di 7.000 anime che nella stagione estiva pullula di turisti da mezza Europa. Tra le varie attrazioni, è sede dell'unico Zoo presente in regione, il Parco Zoo Punta Verde

Puint dal Diaul. Simbolo della città di Cividale, si dice che il diavolo abbia collaborato alla sua costruzione in cambio dell'anima della prima creatura che vi fosse passata. Il giorno dell'inaugurazione, i cividalesi fecero passare per primo un animale e così lo beffarono.

Risultive. Nel punto di incontro tra alta e bassa pianura, ovvero tra un tipo di suolo permeabile e uno impermeabile, l'acqua accumulata nelle falde acquifere sotterranee riemerge, dando origine alle fertili risorgive.

Codroip. Codroipo, comune famoso in tutta la regione per il suo amministrativamente perseguibile anagramma.

Vençon. Venzone, cittadina medioevale dichiarata monumento nazionale nel 1965, dove ogni anno si svolgeva la famosa festa della zucca, ora in forse per mancanza di fondi.

Lât di Curnin. Piccolo lago alpino situato all'interno della Riserva Naturale omonima. Qui è stato condotto con successo il progetto di reintroduzione del grifone, specie un tempo nidificante in regione e poi allontanatasi a causa del disturbo antropico.

Mortean. Mortegliano, comune che vanta il campanile più alto d'Italia, coi suoi 113 metri.

Sant Denêl (dal Friûl). San Daniele, sacra patria del prosciutto, famosa in tutto il mondo.

Bordan. Bordano, comune che vi invita a vedere la sua collezione di farfalle senza secondi fini. El sede infatti della Casa delle Farfalle

Lagune di Grau e Maran. Laguna di Grado e Marano, che caratterizza l'intera costa friulana, arricchendo così il già notevole patrimonio naturalistico regionale.