

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1 Scegliete un giocatore che faccia da Banchiere per tutta la durata della partita.
Nel corso del gioco, il Banchiere dovrà gestire:

- il denaro della Banca
- le case
- gli alberghi
- i contratti e
- le aste

Il Banchiere può anche partecipare alla partita come giocatore, ma deve tenere il suo denaro e le sue proprietà accuratamente separati da quelli della Banca.

2 Il Banchiere consegna a ogni giocatore:

- | | |
|--------------|-----|
| MONOPOLY 1 | x 5 |
| MONOPOLY 5 | x 1 |
| MONOPOLY 10 | x 2 |
| MONOPOLY 20 | x 1 |
| MONOPOLY 50 | x 1 |
| MONOPOLY 100 | x 4 |
| MONOPOLY 500 | x 2 |
- (in totale = $\text{M}1500$)
Tenete tutte le altre banconote nella confezione, che fungerà da Banca.



FINALMENTE SI GIOCA!

Come si vince

Avanzando sul tabellone con la vostra pedina, comprate il maggior numero possibile di proprietà (strade, stazioni ferroviarie e società), perché più ne possedete, maggiori saranno gli affitti che potrete riscuotere. Vince la sfida l'ultimo giocatore rimasto in partita con del denaro dopo che tutti gli altri giocatori sono andati in bancarotta!

Chi inizia per primo?

Ogni giocatore lancia tutti e 2 i dadi. Chi ha ottenuto il numero più alto inizia per primo, e poi il gioco prosegue in senso orario.

Al vostro turno

1. Lanciate tutti e 2 i dadi.
2. Fate avanzare la vostra pedina sul tabellone in senso orario del numero di spazi corrispondente al totale ottenuto con i dadi.
3. Dove siete andati a finire? Seguite le indicazioni corrispondenti a quella specifica casella. Fate riferimento al paragrafo LE CASELLE DEL TABELLONE.

Avete ottenuto un numero doppio? Se ottenete lo stesso numero su entrambi i dadi, avanzate sul tabellone, completate il turno a seconda della casella dove siete finiti, quindi giocate immediatamente un nuovo turno, lanciando di nuovo i dadi.

Atteni, però! Se ottenete un numero doppio per 3 volte di seguito nel corso dello stesso turno di gioco, dovete andare direttamente in prigione, senza passare dal VIA! e senza completare il vostro terzo turno.

4. A questo punto il vostro turno è finito, e i dadi passano al giocatore seduto alla vostra sinistra.

Cominciate a giocare!

Questo è tutto ciò che dovete sapere, quindi scatenatevi sul tabellone e fate pratica! Ricordatevi di verificare sempre su quale casella terminate la vostra mossa e cosa dovete fare di conseguenza.

LE CASELLE DEL TABELLONE

LE PROPRIETÀ

Vi sono 3 tipi di proprietà: strade – raggruppate in serie colorate –, stazioni ferroviarie e società.

Proprietà non possedute da alcun giocatore

Quando finite con la vostra pedina su una strada, una stazione o una società che non è posseduta da alcun giocatore, riscuotere. Vince la sfida l'ultimo giocatore rimasto in partita con del denaro dopo che tutti gli altri giocatori sono andati in bancarotta!

Volete comprarla?

Pagare alla Banca il valore indicato sulla casella corrispondente del tabellone e prendete il relativo contratto.

Non la volete comprare?

Se non siete interessati all'acquisto, il Banchiere deve mettere immediatamente la proprietà all'asta. La base di partenza è di $\text{M}10$ e tutti i giocatori vi possono partecipare, compreso il primo giocatore che vi si era andato a fermare, aumentando l'offerta precedente di un minimo di $\text{M}1$. Per fare una nuova offerta, non occorre attendere il proprio turno. Il Banchiere termina l'asta quando non c'è più alcun giocatore che voglia aumentare l'offerta. Il giocatore che ha formulato l'offerta più alta paga paga la Banca e riceve il contratto relativo alla sua nuova proprietà. Se nessun giocatore è interessato all'acquisto di quella specifica proprietà, non c'è nessun problema. Nessun giocatore deve pagare alcunché, il contratto resta in Banca e il gioco prosegue normalmente.

Al vostro turno

1. Lanciate tutti e 2 i dadi.
2. Fate avanzare la vostra pedina sul tabellone in senso orario del numero di spazi corrispondente al totale ottenuto con i dadi.
3. Dove siete andati a finire? Seguite le indicazioni corrispondenti a quella specifica casella. Fate riferimento al paragrafo LE CASELLE DEL TABELLONE.

Collezionate serie complete di strade dello stesso colore!

Quando possedete tutte le strade di uno stesso colore:
• il valore dell'affitto che potete riscuotere quando un altro giocatore vi si va a fermare raddoppia!

Atteni, però! Se ottenete un numero doppio per 3 volte di seguito nel corso dello stesso turno di gioco, dovete andare direttamente in prigione, senza passare dal VIA! e senza completare il vostro terzo turno.

Proprietà già possedute da qualche altro giocatore

Quando finite la vostra mossa su una proprietà di qualche altro giocatore, questi deve chiedervi di pagargli l'affitto indicato sul relativo contratto. Se lo fa, dovete pagarla. Se invece non lo fa prima che il giocatore successivo abbia lanciato i dadi, non dovete pagargli più nulla!

Parcheggio gratuito

Finalmente potete rilassarvi: su questa casella non succede nulla!

Strade

Pagate l'affitto indicato sul contratto corrispondente.

Stazioni ferroviarie

Pagate l'affitto in funzione del numero di stazioni possedute dal giocatore.

Società

Per determinare l'affitto, dovete lanciare i dadi. Se il proprietario possiede 1 sola società, l'affitto è 4 volte il totale ottenuto con i dadi. Se invece il giocatore possiede tutte e 2 le società, l'affitto è 10 volte il totale ottenuto lanciando i dadi.

VIA!

Se con la vostra pedina superate o andate a fermarvi sulla casella del VIA!, ritirate $\text{M}200$ dalla Banca.

Imprevisti e Probabilità

Prendete la prima carta dalla cima del mazzo corrispondente e seguite immediatamente le indicazioni, dopodiché potete rimettere la carta in fondo al mazzo.

Tassa patrimoniale e Tassa di lusso

Pagare alla Banca la somma indicata sulla casella corrispondente.

Parcheggio

GRATUITO

Le altre caselle del tabellone



Transito

Non preoccupatevi se siete vicini alla prigione! Se finite la vostra mossa su questa casella siete semplicemente in visita, e potete mettere la vostra pedina sullo spazio del transit.

In prigione!

Quando finite su questa casella, dovete spostare immediatamente la vostra pedina sulla casella della prigione! Anche se passate dal VIA!, non potete incassare $\text{M}200$. Il vostro turno di gioco è finito. Tuttavia, mentre siete in prigione potete continuare a riscuotere gli affitti, partecipare alle aste, comprare case e alberghi, accendere ed estinguere ipoteche e fare affari con gli altri giocatori.

Come si esce di prigione?

Per uscire di prigione avete 3 possibilità:

1. Pagare $\text{M}50$ all'inizio del vostro turno successivo, lanciare i dadi e usare il totale ottenuto per avanzare normalmente sul tabellone.
2. Se la possedete, usare una carta *Uscite gratis di prigione* all'inizio del vostro turno di gioco immediatamente successivo, oppure comprarne una da un altro giocatore. Mettete la carta in fondo al mazzo corrispondente, lanciate i dadi e utilizzate il totale ottenuto per avanzare normalmente sul tabellone.
3. Cercare di ottenere un numero doppio all'inizio del vostro turno successivo. Se ce lo fate siete liberi, potete usare il totale ottenuto per avanzare sul tabellone e questa è la fine del vostro turno. Per cercare di ottenere un numero doppio potete utilizzare 3 turni successivi, ma se entro il terzo lancio non ce l'avete fatta, dovete pagare alla Banca $\text{M}50$ e usare l'ultimo lancio per procedere sul tabellone e proseguire nel gioco.