

### **Scopo del gioco**

Il gioco del Monopoli consiste nel guadagnare denaro tramite l'acquisto e la gestione di lotti di terreno e case intraprendendo un'intensa attività economica.

### **Giocatori**

Il monopolio si gioca da un minimo di 2 ad un massimo di 4 giocatori.

### **Il gioco contiene**

Un tabellone su cui sono stampate 40 caselle divise per colori in vari terreni, società, stazioni, tasse. Sono presenti poi le caselle che contengono le carte delle probabilità e degli imprevisti, la prigione e la casella del via. Nella scatola sono inclusi 2 dadi, 6 segnalini diversi per ogni giocatore, le 28 carte dei contratti, 2 mazzi di carte per le probabilità e gli imprevisti, le case in miniatura di colore verde, gli alberghi di colore rosso e le banconote.

### **Regole**

A uno dei giocatori viene assegnato il ruolo di banchiere, ovvero di colui che distribuisce i soldi durante la partita. Il banchiere distribuisce a caso ad ogni partecipante un certo numero di contratti (le carte che rappresentano le vie e le società). I contratti possono essere ceduti o acquistati durante il corso del gioco. I giocatori si muovono sul piano di gioco lanciando i dadi e spostando il proprio segnalino per un numero di caselle uguali alla somma uscita dal lancio effettuato. Se si effettua un numero doppio si deve tirare nuovamente i dadi.

Se il segnalino si ferma su un terreno libero il giocatore potrà comprare o meno quel lotto (anche nel caso si tratti di una stazione o società). Nel caso lo acquisti dovrà pagare alla banca il valore riportato sulla casella e gli verrà consegnata una carta di contratto in cui sono riportate le tariffe da pagare per costruire case o alberghi oltre alla tariffa di pedaggio che gli altri giocatori dovranno pagare se capitano su quella casella.

Chi possiede la serie completa di carte dello stesso colore può costruire sui suoi lotti di terreno delle case o degli alberghi acquistandoli dalla banca.

Il giocatore che arriva sulle caselle imprevisti e probabilità dovrà pescare una carta dagli appositi mazzi e leggere ad alta voce le indicazioni riportate che possono essere positive, come ad esempio vincere dei soldi, o negative come il pagare tasse.

Ad ogni passaggio dal via si ritirano dei soldi.

Il gioco procede così tra acquisti e pagamenti di pedaggi e tasse. Se un partecipante finisce i soldi può fare ipotecare i lotti da lui posseduti che verranno pagati dalla banca la metà del loro valore.

### **Prigione**

Si finisce in prigione se il segnalino si ferma sulla casella "In prigione", se si pesca una carta imprevisti o probabilità sul quale è scritto di andare in prigione o se lanciando i dadi per tre volte di seguito si ottiene un numero doppio. Il giocatore che finisce sulla casella prigione dovrà stare fermo due turni a meno che non paghi la cauzione o possieda una carta che gli permetta di uscire gratis o lanciando i dadi ottiene un numero doppio.

### **Fine del gioco**

Vincerà alla fine chi riuscirà a gestire meglio le proprie finanze mandando gli altri in bancarotta.