

GLI EDIFICI

La costruzione delle case

Non appena avete completato una serie di strade dello stesso colore, potete iniziare ad acquistare delle case per rendere quelle proprietà più profittevoli (per la costruzione delle case non occorre attendere il proprio turno di gioco). Pagate alla Banca il prezzo specificato sul relativo contratto e mettete una casa sulla strada prescelta. Le case devono essere costruite in maniera equilibrata sulle varie strade: non si può ad esempio costruire una seconda casa su una stessa strada se su ciascuna delle altre strade dello stesso colore non avete costruito almeno una casa. Su ogni strada possono essere costruite al massimo 4 case.

La costruzione degli alberghi

Quando su tutte le strade di una serie colorata completa avete già costruito 4 case, potete passare ad un albergo pagando una somma aggiuntiva di denaro. Il costo di un albergo per ogni strada viene specificato sul relativo contratto: pagate alla Banca la somma corrispondente, restituite al Banchiere le 4 case e finalmente potrete mettere sulla vostra strada il tanto desiderato albergo! Su ogni strada può esservi al massimo 1 albergo. Ad un albergo non possono essere aggiunte case. Su una strada non si possono costruire edifici se qualsiasi altra strada appartenente allo stesso gruppo è stata ipotecata.

La Banca non ha edifici a sufficienza?

Se più giocatori vogliono comprare l'ultima casa o l'ultimo albergo disponibile, il Banchiere deve metterli all'asta. Le offerte partono da ₩10 e tutti i giocatori vi possono partecipare aumentando l'offerta precedente di un minimo di ₩1. Per fare una nuova offerta, non occorre attendere il proprio turno. Il pagamento deve essere effettuato alla Banca.

La Banca non ha più disponibilità di edifici?

In questo caso, non si può costruire nulla di nuovo fino a quando qualche giocatore non rende alla Banca qualche edificio di sua proprietà.



COME FARE AFFARI CON GLI ALTRI GIOCATORI

In qualsiasi momento della partita i giocatori possono comprare, vendere o scambiare le proprietà fra loro.

Prima di poter vendere o scambiare una strada con un altro giocatore è obbligatorio vendere alla Banca tutte le case o gli alberghi che siano stati edificati sulle altre strade dello stesso colore. Case e alberghi non possono essere venduti o scambiati con gli altri giocatori.

Le proprietà possono essere scambiate con denaro, con altre proprietà e/o con carte *Uscite gratis di prigione*. L'ammontare viene stabilito dai giocatori che raggiungono l'accordo.

Le proprietà ipotecate possono essere scambiate per un qualsiasi prezzo convenuto fra i giocatori. Il nuovo proprietario deve immediatamente:

- cancellare l'ipoteca** (pagando alla Banca l'ammontare dovuto per eliminarla);
- oppure mantenere l'ipoteca** (pagando subito alla Banca il 10% del valore ipotecario).

Non si possono riscuotere affitti derivanti dalle strade ipotecate. Tuttavia, è sempre possibile riscuotere affitti di importo superiore su tutte le altre strade appartenenti allo stesso colore che non sono state ipotecate.

L'affitto di importo superiore derivante da stazioni ferroviarie o società che non sono state ipotecate può essere riscosso seguendo le stesse modalità.

AIUTO! NON RIESCO PIÙ A PAGARE!

1 Cercate di raggranellare del denaro

Se dovete pagare una somma e non avete risorse, cercate di raggranellare un po' di contanti vendendo i vostri edifici alla Banca e/o ipotecando le vostre proprietà.

Come vendere gli edifici

Potete vendere gli alberghi alla Banca alla metà del loro prezzo d'acquisto e scambiarli immediatamente con 4 case.

Potete vendere le case alla Banca alla metà del loro prezzo d'acquisto. Seguendo lo stesso criterio con cui sono state costruite, le case devono essere vendute in maniera equilibrata, prendendole dalle varie strade che appartengono a un gruppo dello stesso colore.

Come ipotecare le proprietà

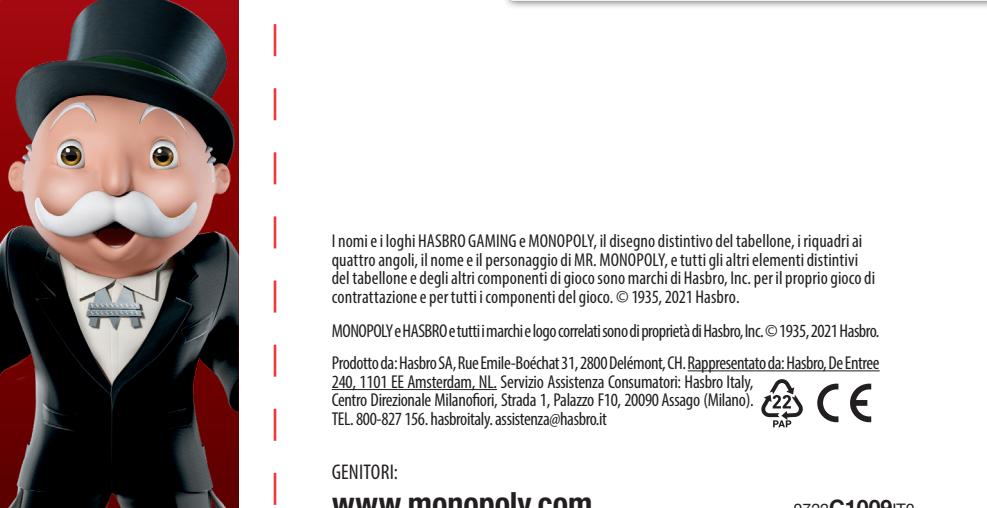
Per ipotecare una strada, dovete innanzitutto vendere tutti gli edifici che sono stati costruiti sulle altre strade dello stesso colore alla Banca, sempre alla metà del loro prezzo di acquisto.

Per accendere un'ipoteca, voltate il relativo contratto a faccia in giù e incassate dalla Banca il valore dell'ipoteca, che è indicato sul retro del titolo di proprietà.

Per estinguere un'ipoteca, pagate alla Banca il costo della cancellazione (che equivale al valore ipotecario aumentato del 10%) e voltate di nuovo il relativo contratto a faccia in su.

Non si possono riscuotere affitti derivanti dalle strade ipotecate. Tuttavia, è sempre possibile riscuotere affitti di importo superiore su tutte le altre strade appartenenti allo stesso colore che non sono state ipotecate.

Gli altri giocatori che restano in partita continuano la loro sfida seguendo le regole generali, fino a quando resta un solo giocatore, che vince e viene proclamato monopolista!



SUGGERIMENTI IMPORTANTI

Per far sì che ogni partita sia rapida e divertente, non usate regole "fai-da-te"!

Mettete sempre e immediatamente all'asta qualsiasi proprietà quando il giocatore che vi è finito sopra con la sua pedina non la vuole acquistare.

Non prestate mai denaro agli altri giocatori, e non stabilite accordi per non far pagare gli affitti dovuti. Non mettete mai alcuna somma di denaro al centro del tabellone e non inventate regole particolari, come ottenere un bonus ogni volta che si finisce su Parcheggio gratuito. Buon divertimento!

MONOPOLY

Il gioco di contrattazione più famoso del mondo

MONOPOLY

Il gioco di contrattazione più famoso del mondo

MONOPOLY

CONTENUTO

- 1 tabellone
- 8 pedine
- 28 contratti
- 16 carte degli Imprevisti
- 16 carte delle Probabilità
- 32 case
- 12 alberghi
- 2 dadi
- 1 mazzetto di banconote Monopoly

GENITORI:
www.monopoly.com

Hasbro Gaming

0722C1009IT0

CE

22 PAP

8+ | 2-6

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;
- le aste.

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

2 Il Banchiere consegna a ogni giocatore:

x 5 MONOPOLY

x 1 MONOPOLY

x 2 MONOPOLY

x 1 MONOPOLY

x 1 MONOPOLY

x 4 MONOPOLY

x 2 MONOPOLY

(Totale = M1500)

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. Dovete andare a finire? Seguite le indicazioni di quella casella. Fate riferimento al paragrafo LE CASELLE DEL TABELLONE.

Collezionate serie complete di strade dello stesso colore!

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.

Attenzione! 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. Il vostro turno è terminato. Passate i dadi al giocatore 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 terminare la vostra mossa e cosa dovete fare di conseguenza.

LE ALTRE CASELLE DEL TABELLONE

VIA!

Se con la vostra pedina superate o andate a fermarvi sulla casella del VIA!, ritirate M200 dalla Banca.

Imprevisti e Probabilità

Prendete la prima carta del mazzo corrispondente e seguitele subito le indicazioni. Quando avete finito, rimettete la carta in fondo al mazzo.

Tassa patrimoniale e Tassa di Lusso

Pagate alla Banca la somma indicata sulla casella corrispondente, quindi lanciate i dadi e muovete la pedina.

Società

Per determinare l'affitto, dovete lanciare i dadi. Se il proprietario possiede 1 società, l'affitto è 4 volte il totale uscito sui dadi. Se invece il proprietario possiede 2 società, l'affitto è 10 volte il totale uscito sui dadi.

Parco della vita

Rilassatevi! Su questa casella non succede nulla.

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 transito.

In prigione!

Quando finite su questa casella, dovete spostare immediatamente la vostra pedina sulla casella della prigione! Non ritirate M200 se passate dal VIA! Il vostro turno finisce qui. Mentre siete in prigione, potete comunque continuare a riscuotere gli affitti, partecipare alle aste, comprare case e alberghi, ipotecare e fare scambi.

Come si esce di prigione?

Avete 3 possibilità:

1. Pagate M40 all'inizio del vostro prossimo turno, poi lanciate i dadi e muovete la pedina normalmente;
2. Usate una carta Uscite gratis di prigione all'inizio del turno successivo se ne avete una (altrimenti, compratela da un altro giocatore). Rimettete la carta in fondo al mazzo corrispondente, quindi lanciate i dadi e muovete la pedina.
3. Cercate di ottenere un numero doppio all'inizio del vostro turno successivo. Se ci riuscite, siete liberi! Muovete secondo il numero totalizzato e terminate il vostro turno. Avete un massimo di 3 turni per provare a far uscire lo stesso numero su entrambi i dadi. Se non ci riuscite entro il terzo turno in cui siete in Prigione, pagate M50 e usate il totale ottenuto con l'ultimo lancio per avanzare.