

TERMINE	SIGNIFICATO E CARATTERISTICHE
“In Prigione”	Casella che compare una sola volta sulla tavola da gioco. Un giocatore che si ferma con il proprio segnalino su questa casella è costretto ad andare in Prigione.
“Posteggio Gratuito”	Casella che compare una sola volta sulla tavola da gioco. Un giocatore che si ferma con il proprio segnalino su questa casella non subisce alcuna conseguenza.
“Tassa di lusso”	Casella di tipo Tassa, caratterizzata da un importo. Compare solo una volta sulla tavola da gioco.
“Tassa patrimoniale”	Casella di tipo Tassa, caratterizzata da un importo. Compare solo una volta sulla tavola da gioco.
“Via!”	Casella della tavola da gioco. Compare una sola volta sulla tavola da gioco. All'inizio di una partita tutti i giocatori pongono il proprio segnalino su questa casella. A ogni successivo passaggio da questa casella (il giocatore deve passarci sopra e non necessariamente sostare), ogni giocatore riceve un'indennità pagata dalla banca.
Acquisto di un terreno	Quando un giocatore finisce con il proprio segnalino su un terreno non posseduto da alcun giocatore, ma in possesso della Banca, egli può decidere di acquistare quel terreno. Qualora decida di acquistarlo, deve pagare l'importo relativo (indicato sul contratto di quello specifico terreno) alla banca. Una volta pagato l'importo, il terreno diventa di proprietà del giocatore, il quale deve da quel momento in poi chiedere l'affitto.
Affitto	Importo che un giocatore deve pagare a un altro giocatore quando capita con il proprio segnalino su un terreno posseduto da un altro giocatore. L'importo da pagare dipende dal numero di terreni dello stesso gruppo del terreno in questione, posseduti dal giocatore che richiede l'affitto. Maggiore è il numero di terreni di uno stesso gruppo posseduti, maggiore sarà l'affitto da richiedere (come indicato specificamente sul contratto di ogni singolo terreno).
Albergo	Edificio che può essere costruito su un terreno normale dopo aver pagato il relativo prezzo di costruzione alla banca. È possibile edificare solamente un albergo per ogni terreno posseduto, sempre rispettando le regole di costruzione degli edifici. Il valore di un albergo è quello di cinque case.
Banca	È un'entità governata interamente dal software, che ha il compito di: <ul style="list-style-type: none"> - pagare indennità e premi - incassare le multe e le tasse - vendere le proprietà e consegnarne i relativi contratti ai giocatori - comprare le proprietà dai giocatori se questi vogliono

	<p>rivenderle alla banca</p> <ul style="list-style-type: none"> - vendere case e alberghi ai giocatori - comprare case e alberghi dai giocatori <p>Tutte queste azioni vengono scatenate automaticamente a fronte di operazioni effettuate dai giocatori.</p>
Capitale	<p>Somma di denaro virtuale associata a ogni giocatore, necessaria per tutti i vari pagamenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vendite - acquisti - tasse - affitti
Carta	<p>Viene pescata dai Giocatori, che devono eseguirne le relative istruzioni. Una volta eseguite le istruzioni, la carta non è più valida e viene rimessa in fondo al mazzo.</p>
Casa	<p>Edificio che può essere costruito su un terreno normale dopo aver pagato il relativo prezzo di costruzione alla banca. È possibile edificare fino a un massimo di quattro case per ogni terreno posseduto, sempre rispettando le regole di costruzione degli edifici.</p>
Casella	<p>Sezione della tavola da gioco. Vi si muovono sopra i segnalini dei giocatori. Discrimina il comportamento del giocatore nel suo turno.</p>
Conclusione	<p>Se rimane un solo giocatore in gioco, se è trascorso il tempo massimo stabilito all'inizio della partita, oppure se un Giocatore decide di terminare arbitrariamente la Partita, si entra nella fase conclusiva della partita, in cui i Giocatori non possono più giocare dei turni. Durante questa fase il sistema elabora e presenta il vincitore della partita assieme a una schermata di statistiche.</p> <p>Le statistiche finali tengono conto anche di eventuali Giocatori inattivi.</p>
Contratto	<p>Documento associato ad ogni terreno, che ne contiene le relative informazioni.</p>
Contratto normale	<p>Contratto relativo a un terreno normale, che ne contiene:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nome e gruppo - valore - valore di vendita - tassa affittuaria - prezzo di costruzione degli edifici
Contratto speciale	<p>Contratto relativo a un terreno speciale, che ne contiene:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nome e gruppo - valore - valore di vendita - tassa affittuaria
Edificio	<p>Può essere costruito (acquistandolo dalla banca) sui terreni</p>

	<p>normali di cui si è proprietari, ma solamente se si possiedono tutti i terreni dello stesso gruppo. Si possono acquistare due tipi di edifici:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le Case - gli Alberghi <p>E' tuttavia possibile costruire su un terreno un albergo solamente se si sono già costruite un totale di quattro case su quel terreno. In tal caso le quattro case vengono automaticamente riconsegnate alla banca e al loro posto viene edificato l'albergo.</p> <p>Tutti i costi di costruzione degli edifici sono specificati sui contratti dei terreni.</p> <p>Ogni giocatore ha la possibilità di vendere un edificio (costruito su un terreno di sua proprietà) alla banca per metà del valore di acquisto. Quando un edificio viene venduto esso viene demolito dal terreno.</p>
Fallimento	<p>Quando un Giocatore non è più in grado di pagare un importo, né con il capitale, né vendendo alla Banca tutti gli edifici e i terreni posseduti, fallisce e diventa inattivo.</p> <p>Qualora il giocatore fallisca non riuscendo a pagare l'affitto a un altro giocatore, questo verrà pagato dalla Banca.</p>
Giocatore	<p>Partecipante alla partita, identificato da un nome e da una pedina. Ha associato un capitale e zero o più contratti.</p> <p>Un giocatore interagisce col sistema giocando dei turni.</p>
Giocatore Inattivo	<p>Quando un Giocatore diventa inattivo, il sistema riconsegna tutti i suoi possedimenti (capitale, terreni, edifici) alla Banca.</p> <p>Un Giocatore inattivo non può più interagire con il sistema, e il suo segnalino viene rimosso dalla tavola da gioco.</p>
Gruppo	<p>Categoria in cui rientra ogni terreno. Il gruppo dei terreni normali è dato da un colore.</p>
Imprevisti	<p>Tipo di casella che compare più volte sulla tavola da gioco. Un giocatore che si ferma con il proprio segnalino su una di queste caselle deve pescare una Carta dal mazzo degli imprevisti.</p>
Indennità	<p>Importo prefissato che un giocatore riceve dalla Banca ogni volta che transita dalla casella "Via!"</p>
Ipoteca	<p>Un Giocatore può decidere di ipotecare un terreno sul quale non siano costruiti edifici. Solo la banca può concedere ipoteche. Il valore ipotecario di ogni terreno, società o stazione è segnato sul relativo contratto e corrisponde alla metà del prezzo originario. Quando si vuole riscattare l'ipoteca esistente su un terreno, occorre pagare alla Banca il valore dell'ipoteca maggiorato del 10%.</p>
Lotto = Terreno	
Partita	<p>Sessione di gioco in cui un numero di giocatori (da 2 a 6) si confrontano al gioco Monopoli. E' composta da :</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - una preparazione - uno svolgimento del gioco, durante il quale i giocatori devono a rotazione giocare dei turni - una conclusione
Preparazione	Fase della partita durante la quale vengono assegnati ad ogni giocatore un nome, un segnalino, un capitale di partenza e dei contratti. Gli utenti stabiliscono inoltre una durata massima della partita.
Prezzo di costruzione	<p>Costo di un edificio che un giocatore deve pagare alla banca ogni volta che vuole costruire un edificio.</p> <p>L'importo che un giocatore riceve quando decide di restituire un edificio alla banca (togliendolo dal proprio terreno) è pari alla metà del prezzo di costruzione dell'edificio stesso.</p>
Prigione	<p>Casella che compare una sola volta sulla tavola da gioco.</p> <p>Un giocatore può finire in prigione se:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) pesca una carta che porti le istruzioni di andare in prigione 2) finisce con il proprio segnalino sulla casella "In Prigione" 3) tira i dadi doppi per tre volte di seguito <p>Un giocatore che finisce in prigione non passa dalla casella "Via" e non può muovere il proprio segnalino se non dopo essere uscito di prigione.</p> <p>Se invece un giocatore si ferma con il proprio segnalino su questa casella dopo un normale tiro di dadi non subisce alcuna conseguenza.</p> <p>Un giocatore può uscire di prigione se:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) paga alla Banca una cauzione prima del tiro dei dadi 2) effettua un tiro di dadi doppio 3) utilizza una Carta "Uscita gratis di prigione" <p>Un Giocatore che si trova in Prigione da tre turni e non ha effettuato un tiro di dadi doppio, è obbligato a pagare la cauzione.</p> <p>Appena uscito di prigione, il Giocatore muove il proprio segnalino secondo il risultato dei dadi precedentemente lanciati.</p>
Probabilità	Tipo di casella che compare più volte sulla tavola da gioco. Un giocatore che si ferma con il proprio segnalino su una di queste caselle deve pescare una Carta dal mazzo delle probabilità.
Proprietà = Terreno	È una casella che può essere posseduta da un giocatore, pertanto è un terreno (edificabile o non).
Ritiro di un Giocatore	Un giocatore può decidere, in qualsiasi momento durante il proprio turno, di ritirarsi dalla partita, diventando così inattivo.
Segnalino	Immagine simbolica colorata che rappresenta un determinato giocatore sulla tavola da gioco.
Stazione Ferroviaria	Stazione per servizi di trasporti, è un tipo di terreno speciale, di

	cui esistono in totale quattro caselle sulla tavola da gioco.
Tassa	<p>Importo che un Giocatore deve pagare alla Banca dopo essere capitato con il proprio segnalino su una casella di tipo Tassa (l'ammontare da pagare è indicato sulla casella stessa), oppure dopo aver pescato una carta dal mazzo delle Probabilità o degli Imprevisti le cui istruzioni impongono il pagamento di una Tassa alla Banca.</p> <p>Esistono due caselle di tipo Tassa: “Tassa patrimoniale” e “Tassa di lusso”.</p>
Tassa affittuaria = Affitto	
Tavola	Tavola da gioco con 40 caselle indicanti terreni, stazioni per servizi di trasporti, imprese di pubblica utilità, tasse, fermate, premi e penalità.
Terreno	Tipo di casella che compare una sola volta sulla tavola da gioco e che può essere acquistata e venduta dai giocatori. Può essere un terreno normale o un terreno speciale.
Terreno normale	Tipo di terreno caratterizzato da un gruppo, sul quale possono essere costruiti e demoliti degli edifici.
Terreno speciale	Tipo di terreno che può essere di due tipologie: stazione ferroviaria, impresa di pubblica utilità. Su nessuno dei terreni speciali si possono costruire degli edifici.
Tipologia = Gruppo	
Tiro di dadi doppio	Particolare tiro di dadi in cui il risultato dei due dadi lanciati è uguale. In seguito a un tiro di dadi doppio un giocatore, alla fine del suo turno, deve effettuare un nuovo turno (rilanciando quindi i dadi).
Turno	<p>Fase ripetitiva del gioco durante la quale un giocatore deve tirare i dadi e muovere il proprio segnalino di un numero di caselle pari alla somma dei dadi. In base alla Casella su cui finisce il segnalino, il Giocatore dovrà e/o potrà effettuare determinate operazioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - acquistare un terreno - vendere un terreno - costruire un edificio - demolire un edificio - pagare una tassa - pescare una carta - pagare l'affitto <p>Se un Giocatore si trova in Prigione, valgono tuttavia le regole relative alla Prigione.</p> <p>Un Giocatore, durante qualsiasi momento del suo turno, può:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ritirarsi - terminare la partita, entrando così nella fase conclusiva della Partita stessa.

Uscita gratis di prigione	Azione che può essere eseguita in qualsiasi momento se si è pescata una carta dal mazzo delle Probabilità o degli Imprevisti con la seguente descrizione: <<Uscite gratis di prigione>>. Un giocatore può tenere questa carta e utilizzarla in qualsiasi momento oppure venderla a un altro giocatore. Una volta utilizzata, la carta deve essere riposta in fondo al mazzo relativo.
Valore	Importo che un giocatore paga alla banca quando acquista uno specifico terreno.
Valore di Vendita	Importo che la banca paga a un giocatore quando questo le vende uno specifico terreno. Si possono vendere sia terreni normali che terreni speciali (ovvero stazioni ed imprese).
Vendita di un Terreno	Un giocatore, durante il suo turno, può vendere uno o addirittura più terreni di cui è in possesso alla Banca, la quale pagherà un importo pari alla metà del valore del terreno al giocatore. In caso sul terreno vi siano costruiti edifici, verranno automaticamente venduti anche questi alla Banca.
Vincitore della Partita	Durante la Conclusione, il sistema stabilisce il vincitore della partita calcolando il valore complessivo dei terreni posseduti da ogni giocatore (e relativi edifici) più il proprio capitale. Il Giocatore che risulta più ricco è il vincitore.