

# Il gioco di società Parker Brothers



## Regolamento



## LO SPIRITO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è di trarre profitto, affittando, comprando e vendendo le proprietà che si trovano lungo il percorso della tavola da gioco, sino a diventare il giocatore più ricco e, possibilmente, il MONOPOLISTA.

Partendo dal VIA!, ogni giocatore a turno muove il proprio segnalino lungo il percorso, in base al punteggio ottenuto con i dadi.

Quando il segnalino si ferma su una proprietà libera, il giocatore può acquistarla dalla Banca, pagando il prezzo indicato sulla casella e riportato anche sul contratto.

Chi possiede una proprietà ne gode la rendita, la quale è costituita dall'affitto che ogni altro giocatore, fermandosi sulla proprietà, è tenuto a pagargli.

Le rendite o gli affitti aumentano in ragione delle case e degli alberghi che vengono eretti sul terreno, per cui è consigliabile fabbricare il più possibile sull'area posseduta.

Quando capita su una casella segnata PROBABILITÀ o IMPREVISTI, il giocatore di turno deve prendere un cartoncino dal relativo mazzo e seguire fedelmente le indicazioni in esso contenute.

Nel corso del gioco si può anche finire in prigione e uscire o per condono o mediante il pagamento di una somma.



## REGOLAMENTO

Da due a sei giocatori.

La tavola da gioco è suddivisa in 40 caselle che rappresentano terreni, società, stazioni, tasse, probabilità, imprevisti ecc. Sopra queste caselle si muovono i segnalini che ogni giocatore sceglie all'inizio del gioco.

Per determinare gli spostamenti, si utilizzano due DADI, mentre le costruzioni sono rappresentate dalle CASE verdi e dagli ALBERGHI rossi.

Per fissare le rendite, vi sono tanti contratti quanti sono i terreni, le società e le stazioni.

## PREPARAZIONE

Scegliete un segnalino ciascuno e collocateli tutti sulla casella VIA!.

In base al numero dei partecipanti, ogni giocatore riceve un capitale iniziale e una serie di contratti. I contratti sono distribuiti casualmente.

Numero giocatori	Denaro Iniziale	Numero contratti
2	€ 8.750,00	7
3	€ 7.500,00	6
4	€ 6.250,00	5
5	€ 5.000,00	4
6	€ 3.750,00	3

Prima di iniziare la partita, i giocatori devono pagare alla Banca il valore di acquisto dei contratti che hanno ricevuto.

## INIZIO DEL GIOCO

L'ordine con cui i giocatori si susseguono nel giocare i loro turni durante la partita è stabilito casualmente.

Il giocatore di turno lancia i dadi e muove il proprio segnalino di un numero di caselle pari al punteggio ottenuto, procedendo nel senso indicato dalla freccia che si trova sulla casella del VIA!, esegue le eventuali operazioni collegate alla casella di arrivo e termina il turno consentendo al giocatore successivo di diventare il nuovo giocatore in turno.

Due o più segnalini possono trovarsi contemporaneamente sulla stessa casella, senza che questo comporti alcun mutamento del normale svolgimento del gioco. A seconda della casella sulla quale si ferma il segnalino, al giocatore si presentano queste diverse possibilità:

- diventare proprietario del terreno (se è ancora "libero")
- pagare un affitto al proprietario del terreno
- pagare una tassa
- pescare un cartoncino PROBABILITÀ oppure IMPREVISTI (a seconda del simbolo indicato sulla casella)
- andare in prigione

Dalla casella PRIGIONE si può anche transitare liberamente, mentre la casella POSTEGGIO GRATUITO non comporta alcun tipo di azione da parte del giocatore di turno.

Quando un giocatore ottiene con i dadi un punteggio doppio (ad esempio 1-1), procede con il segnalino come di consueto, ma al termine del turno, dopo aver sottostato a quanto previsto dalla casella raggiunta, lancia nuovamente i dadi per un altro turno.

Un giocatore che ottiene tre volte di seguito un punteggio doppio, deve andare direttamente in prigione e senza passare dal VIA!.

## Indennità

Ogni volta che un giocatore si ferma o transita dal VIA!, riceve dalla Banca € 500.

### Fermata su proprietà libera

Quando un giocatore capita su una casella rappresentante una proprietà che non è ancora stata aggiudicata, ha diritto ad acquistarla pagando alla Banca il prezzo indicato. Il giocatore non è obbligato all'acquisto.

Chi entra in possesso di una proprietà riceve dalla Banca il relativo contratto che ne prova l'acquisto.

### Fermata su proprietà aggiudicata

Quando un giocatore si ferma su una proprietà di un avversario, deve pagare al proprietario l'affitto indicato sul contratto. Se sul terreno sono stati costruiti degli immobili (case e/o alberghi), l'affitto aumenta come indicato sul contratto stesso.

### Vantaggi per i proprietari

Aggiudicarsi la proprietà di un gruppo completo di terreni dello stesso colore è molto vantaggioso perché il proprietario può esigere un affitto doppio (se ancora non vi ha costruito case o alberghi). Inoltre, chi possiede il monopolio dei terreni di uno stesso colore può iniziare a costruirvi case ed alberghi, potendo esigere affitti sempre più elevati.

Anche possedere entrambe le società o più di una stazione comporta vantaggi che sono indicati sui relativi contratti.



### Probabilità o Imprevisti

Il giocatore che si ferma su una di queste caselle, deve pescare il primo cartoncino relativo alla casella raggiunta ed eseguirne le istruzioni indicate.



### Tasse, Posteggio gratuito e Transito

Chi si ferma sulla casella delle Tasse è tenuto a pagare alla Banca la cifra indicata. Chi si ferma sulla casella POSTEGGIO GRATUITO o TRANSITO (su questa esiste anche la prigione) vi rimane senza subire alcuna conseguenza.

### Banca

La Banca è interamente governata dal software, dunque non da giocatori umani. La Banca paga indennità e premi, incassa le tasse e i pagamenti in genere, vende le proprietà, consegna ai giocatori i contratti, le case e gli alberghi. I giocatori, in qualsiasi momento del gioco, possono rivendere le loro case alla Banca a metà del prezzo indicato sul contratto di proprietà del terreno sul quale erano state costruite.



### Prigione

Un giocatore finisce in prigione se:

- 1) Il segnalino termina sulla casella IN PRIGIONE!
- 2) Pesca un cartoncino PROBABILITÀ o IMPREVISTI sul quale è scritto di andare in prigione
- 3) Ottiene per tre volte di seguito un punteggio doppio con i dadi.

La PRIGIONE è collocata nella stessa casella del TRANSITO. Chi è condannato alla Prigione ci va direttamente e senza mai passare dal VIA!, il che significa che non riceve € 500 di indennità. Se un giocatore capita sulla casella della Prigione in seguito ad un normale lancio di dadi, vi resta soltanto come visitatore in transito e, al proprio turno, prosegue.

Chi si trova in PRIGIONE può uscirne in uno dei seguenti modi:

1. mediante il pagamento di € 125 al suo prossimo turno, prima di lanciare i dadi
2. ottenendo un punteggio doppio con i dadi senza dover pagare nulla. In questo caso deve muovere il segnalino di un numero di caselle pari al punteggio ottenuto

Ad ogni turno trascorso in Prigione, il giocatore deve comunque lanciare i dadi e, dopo tre turni, è costretto a pagare € 125 di cauzione e uscire, utilizzando per il movimento l'ultimo punteggio ottenuto.

Mentre si è in prigione, si può continuare ad acquistare e vendere case ed alberghi e vendere proprietà.



### Case ed alberghi

La vendita delle case e degli alberghi è riservata alla Banca. Un giocatore può costruire case e/o alberghi solo quando possiede TUTTI i terreni di uno stesso gruppo, cioè dello stesso colore. Case ed alberghi possono essere acquistati in qualsiasi momento del gioco, durante il proprio turno.



Su ogni terreno vi possono essere al massimo 4 case. Il prezzo di ogni casa dipende dal terreno sul quale si vuole edificare ed è indicato sul relativo contratto.

Gli alberghi si costruiscono restituendo alla Banca le 4 case già esistenti e pagando in più il prezzo indicato sul contratto di proprietà.

Il valore di un albergo corrisponde a quello di 5 case.

Su ogni terreno non è possibile costruire più di un albergo e non si possono costruire alberghi a meno che non si possano prima costruire 4 case.

### Vendita di proprietà

I terreni senza case o alberghi, le stazioni e le società, possono essere venduti alla Banca al prezzo di vendita indicato sul contratto. Un terreno sul quale sono state edificate case o alberghi non può essere venduto o scambiato se prima non vengono rivenduti alla Banca, a metà prezzo, le case e/o gli alberghi su di esso precedentemente edificati.

### Fallimento

Quando un giocatore deve pagare alla Banca o ad un altro giocatore, una somma superiore a tutto ciò che possiede, comprendendo sia il denaro liquido, sia le case e gli alberghi rivenduti a metà prezzo alla Banca, sia i terreni, allora fallisce. In tal caso tutto ciò che egli possiede passa alla Banca che paga integralmente il creditore e si appropria dei contratti e degli edifici del giocatore fallito. Il giocatore fallito deve ritirarsi dal gioco.

Un giocatore che non possiede sufficiente capitale per pagare un importo, può inoltre decidere di fallire senza prima aver venduto proprietà ed edifici. Le conseguenze sono le medesime.



### Conclusione del gioco

Quando il penultimo giocatore fallisce, l'ultimo rimasto in gioco vince la partita. Questa è la conclusione "normale" del gioco, però è anche possibile giocare una partita più breve. All'inizio del gioco, si stabilisce la durata della partita (es. 90 minuti).

Allo scadere del tempo, i giocatori conteranno le proprie banconote aggiungendo i valori dei terreni, delle società, e delle stazioni, ricordando che quelli ipotecati valgono la metà. Anche le case e gli alberghi devono essere calcolati alla metà del loro valore di acquisto.

**VINCE IL PIÙ RICCO!**

