

# Monopoli

## EURO

### Edizione Celebrativa

#### 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 plancia di 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, altrimenti la proprietà viene subito messa all'asta e ceduta al miglior offerente.

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. Per avere maggiore denaro liquido e intensificare le costruzioni, si possono ottenere dalla Banca ipoteche sulle proprietà. 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 (anche sette, quando chi fa da banchiere non partecipa al gioco)

#### DOTAZIONE

Una plancia di gioco, un mazzo di cartoncini PROBABILITÀ, un mazzo di cartoncini IMPREVISTI, 28 contratti, 2 dadi, 6 segnalini in legno, 32 case di colore verde, 12 alberghi di colore rosso, banconote di vario taglio, un regolamento.

La PLANCIA di 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. IMPREVISTI e PROBABILITÀ vengono collocati sugli appositi spazi al centro della plancia di gioco. Per fissare le rendite e le ipoteche, vi sono tanti contratti quanti sono i terreni, le società e le stazioni. Per i pagamenti vi sono le riproduzioni in formato ridotto degli EURO.

#### PREPARAZIONE

Aprite la plancia di gioco. Prendete il mazzo degli IMPREVISTI e quello delle PROBABILITÀ e collocatevi al centro della plancia sugli appositi spazi, con il lato contenente le istruzioni rivolto verso il basso. Scegliete un segnalino ciascuno e collocateli tutti sulla casella VIA!

Decidete quale giocatore farà il Banchiere, compito che non comporta nessun vantaggio particolare e che può essere ricoperto anche da qualcuno che non partecipa direttamente al gioco. Il Banchiere può utilizzare la parte interna della confezione per tenere separate e in ordine tutte le banconote e facilitare, così, le operazioni di cambio. In base al numero dei partecipanti, il Banchiere distribuisce ad ogni giocatore un capitale iniziale e una serie di contratti. I contratti devono essere distribuiti casualmente, dopo averli accuratamente mischiati.

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

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

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Tutti i giocatori, dopo aver posizionato i propri segnalini sulla casella del VIA!, lanciano i due dadi e chi totalizza il punteggio più alto comincia il gioco.

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, poi, passa i dadi a chi è seduto alla sua sinistra, che diventa il nuovo giocatore di 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 (una tassa)
- pagare una tassa
- pescare un cartoncino PROBABILITÀ oppure IMPREVISTI (a seconda del simbolo indicato sulla casella)
- Andare in prigione

Dalla casella PRIGIONE sì 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, ma in questo caso la proprietà viene immediatamente messa all'asta fra tutti i giocatori (compreso chi non ha voluto acquistarla al prezzo pieno). Il prezzo di partenza per l'asta è di € 5 per qualsiasi proprietà. Chi entra in possesso di una proprietà riceve dalla Banca il relativo contratto che ne prova l'acquisto e che deve essere posto sul tavolo in modo ben visibile a tutti, con la

parte colorata rivolta verso l'alto.

### 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. Se la proprietà è stata in precedenza ipotecata (e in questo caso il contratto deve essere girato dal lato indicante l'ipoteca), il proprietario non può richiedere alcun affitto. 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 e, dopo aver eseguito le istruzioni indicate, rimetterlo in fondo al mazzo. Solo i cartoncini che consentono di USCIRE GRATIS DI PRIGIONE possono essere trattenuti fino a che non vengono utilizzati (e rimessi in fondo al mazzo).

## 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 e Banchiere

Il compito di fare da banchiere viene affidato a chi abbia, possibilmente, le migliori doti di banditore d'asta. Se, come solitamente avviene, il Banchiere è contemporaneamente un giocatore, egli deve tenere il denaro della Banca separato dai suoi fondi personali, essendo le operazioni di Banca del tutto estranee alle vicende dei giocatori. 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 e concede le ipoteche. 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
- 3) utilizzando uno dei cartoncini sui quali è scritto USCITE GRATIS DI PRIGIONE

Ad ogni turno trascorso in Prigione, il giocatore deve comunque lanciare i dadi e, dopo tre turni, è costretto a pagare € 125 di multa e uscire, utilizzando per il movimento l'ultimo punteggio ottenuto. Mentre si è in prigione, si può continuare ad acquistare case ed alberghi e partecipare alle eventuali aste.

## 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, ma non dopo aver visto il punteggio ottenuto con i dadi da un avversario e prima che questi abbia mosso il suo segnalino. La costruzione delle case deve avvenire in modo proporzionato sui terreni dello stesso colore, in modo che su ogni terreno vi sia lo stesso numero di case o, al massimo, una sola casa in più rispetto agli altri.

Esempio: se un giocatore decide di costruire 5 case su un lotto composto da 3 proprietà, può metterne 2 su un terreno, 2 su un altro e una sul terzo.

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.

## Penuria di case

Se, nel corso del gioco, la Banca rimane senza case, i giocatori devono aspettare che un altro giocatore restituiscia o rivenda ad essa le sue, prima di costruirne. Se le case disponibili sono limitate e due o più giocatori le richiedono, queste vengono messe all'asta, una alla volta, partendo da un valore minimo di € 5 e aggiudicate al miglior offerente.

Chiunque sia in grado di costruire può partecipare all'asta.

## **Vendita di proprietà**

I terreni senza case o alberghi, le stazioni e le società, possono essere oggetto di trattativa fra i giocatori e scambiate o vendute liberamente. 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.

## **Ipoteche**

La Banca è la sola a poter 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% (arrotondando sempre per eccesso). Se si vende un terreno ipotecato ad un altro giocatore, il compratore deve pagare alla Banca il 10 % dell'ipoteca. Nello stesso tempo, egli può riscattare l'ipoteca, pagandone il prezzo alla Banca. Se, invece, si limita al pagamento del 10% (senza riscattare completamente l'ipoteca), quando vorrà riscattarla dovrà pagare ancora una volta il 10% in più. Un terreno può essere ipotecato soltanto se tutto il gruppo al quale appartiene è privo di costruzioni. Ove vi siano delle costruzioni, esse vanno vendute alla Banca che le pagherà metà del loro prezzo di acquisto. Su terreni ipotecati non è possibile costruire né case né alberghi fino al riscatto dell'ipoteca.

## **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 liberi al prezzo d'ipoteca, allora fallisce. In tal caso tutto ciò che egli possiede passa alla Banca che paga integralmente il creditore e rimette immediatamente le proprietà all'asta, ad esclusione delle case e degli alberghi.

Il giocatore fallito deve ritirarsi dal gioco

## **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.**