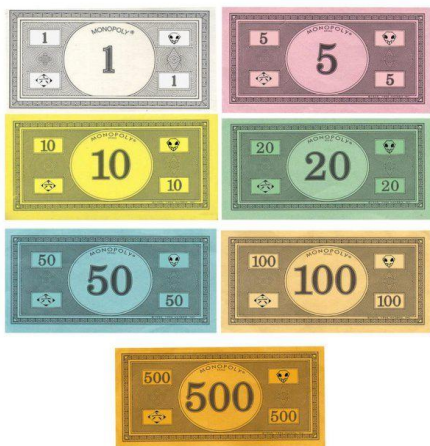


# MANUALE DI ISTRUZIONI MONOPOLI

## REGOLE (Zammarchi, Zani)

Monopoly non è un gioco come tutti gli altri, le sue regole complesse e originali lo rendono sicuramente il migliore nei giochi da tavolo, ma ora, andiamo a scoprirle nel dettaglio!

All'inizio del gioco si distribuiscono i soldi ad ognuno dei giocatori: n° 2 banconote da 500 €, 4 banconote da 100€, 1 da 50 €, 1 da 20€, 2 da 10€, 1 da 5€ e infine 5 da 1€.

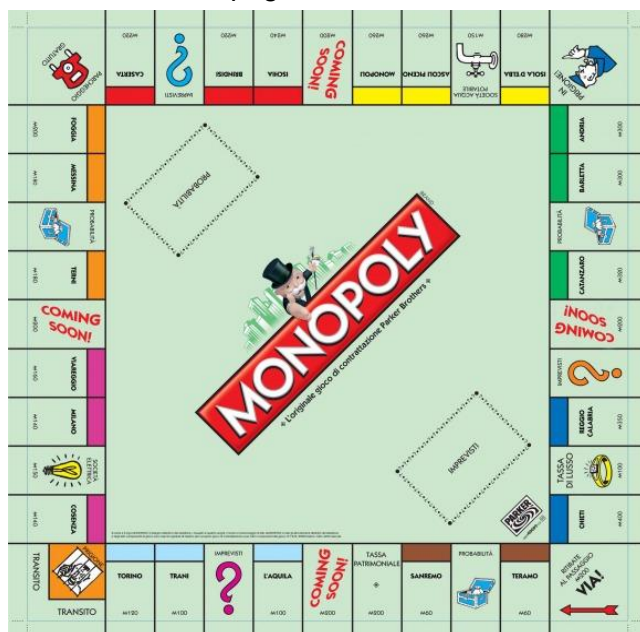


*Banconote del gioco*

Lo scopo del gioco è quello di riuscire a incassare il maggior numero di soldi durante una partita, ed eventualmente aumentare la tassazione sul passaggio delle caselle (ovviamente di proprietà del giocatore); in questo modo, i giocatori che ci passeranno attraverso, si troveranno a perdere sempre più denaro, fino ad esaurirsi e a finire in bancarotta.

A seconda della casella su cui si ferma un giocatore, quindi, si può:

- acquistare una proprietà
- vendere una proprietà
- pescare una carta imprevisto o improbabilità
- andare in prigione



*Tabellone di gioco*

### **ACQUISTARE UNA PROPRIETÀ' (Zammarchi)**

Arrivando su una proprietà che magari non si ha ancora acquistato, è possibile comprarla per primi. In caso si decidesse di acquistarla, si pagherà alla banca la somma che viene indicata, la quale fornirà il contratto opportuno. Nel gioco non è obbligatorio per forza comprare la proprietà. Entra in gioco allora la banca che la metterà all'asta per tutti i giocatori, facendo partire l'asta da 5 euro. Sicuramente, avvalersi di una proprietà ad un prezzo molto più basso del valore del contratto stabilito sarà molto vantaggioso per il vostro cammino! Quando uno dei giocatori si ferma su un terreno, una stazione o un'impresa che appartiene ad un altro giocatore, è obbligato a pagare l'affitto fissato sul contratto che viene attribuito al proprietario.

### **VENDERE UNA PROPRIETÀ' (Zammarchi)**

La vendita della proprietà nel suo genere è molto semplice, è possibile vendere servizi, stazioni e terreni a un qualunque altro giocatore, mettendoli all'asta in qualsiasi momento possibile. Bisogna ricordare che i terreni si possono vendere solo "spogli", quindi senza edifici. Se sono presenti case o alberghi andranno venduti alla metà del prezzo d'acquisto alla banca, prima di procedere con la vendita della proprietà spoglia del terreno.

### **PESCARRE UNA CARTA IMPREVISTO O PROBABILITÀ' (Zani)**

Alcune caselle del tabellone di gioco non rappresentano edifici o proprietà da ipotecare, invece sono caratterizzate dal simbolo di un "forziere del tesoro" che contrassegna una probabilità, o dal simbolo di un "punto interrogativo" che indica un imprevisto. Al centro del tabellone inoltre, sono ritagliati 2 spazi che devono contenere ognuno il rispettivo mazzetto di un tipo di carta, probabilità o imprevisto; il giocatore pescherà la carta in cima al mazzetto corrispondente alla casella sulla quale si è fermato, e sarà obbligato a eseguire le istruzioni che gli vengono indicate.



*Carte Imprevisto e Probabilità*

## ANDARE IN PRIGIONE (Zani)

La casella del tabellone caratterizzata dall'immagine di un poliziotto, affiancata dalla scritta "IN PRIGIONE", indica che il giocatore che ci si è fermato è costretto ad andare in prigione, quindi a fermarsi nella casella di "TRANSITO" per almeno 3 turni, alla fine dei quali si è obbligati a pagare una penale di 125€ per ritornare in gioco; all'inizio di ogni turno, si può comunque fare un lancio di dadi. Inoltre è possibile finire in prigione anche attraverso una carta imprevisto o probabilità, che può imporre al giocatore di andarci.

Tuttavia, esistono delle condizioni particolari per uscire dalla prigione:

- pagare la penale di 125€ in anticipo rispetto allo scadere dei 3 turni
- ottenere un punteggio doppio nel lancio dei dadi



Casella di "TRANSITO"



Casella "IN PRIGIONE"