

◆ Il gioco di contrattazione più famoso del mondo ◆

MONOPOLY



EDIZIONE MONOPOLI

CONTENUTO

Tabellone, 8 pedine,
28 carte dei contratti,
16 carte degli Imprevisti,
16 carte delle Probabilità,
1 pacchetto di denaro
del MONOPOLY,
32 case, 12 alberghi,
2 dadi.

CHE COSA È IDENTICO ALLA VERSIONE CLASSICA DI MONOPOLY?

- ◆ Lo scopo del gioco e le regole.
- ◆ Le proprietà: tutti i valori sono identici a quelli delle proprietà dei colori corrispondenti della versione classica di MONOPOLY.
- ◆ Le caselle ai 4 angoli non sono cambiate, così come non è cambiato il percorso verso la vittoria: chiunque resta in partita dopo che tutti gli altri giocatori sono finiti in bancarotta vince e viene proclamato campione di MONOPOLY.

CHE COSA È DIFFERENTE?

- ◆ Il tabellone: le azioni che avvengono lungo il percorso sono le stesse, ma quello che acquisite e scambierete sono i terreni della città di Monopoli.
- ◆ Al posto delle elementi invece troverete quattro archi, elementi architettonici tipici della città di Monopoli.
- ◆ Al posto della società elettrica e dell'acqua potabile ci sono il Porto e il Faro.

8+





ECCO COME

COME SI VINCE?

Vince l'ultimo giocatore rimasto in gioco dopo che tutti gli altri sono andati in bancarotta.

Come funziona: acquisti proprietà e fai pagare gli altri giocatori quando si fermano su di esse. Collezioni le proprietà dello stesso gruppo per aumentare la rendita e quindi costruisci case e alberghi per guadagnare in maniera esponenziale.

CHI GIOCA PER PRIMO?

A turno tutti i giocatori lanciano i due dadi bianchi; chi ottiene il punteggio più alto, gioca per primo.

AL TUO TURNO

1. Lancia i due dadi bianchi.
2. Sposta la tua pedina in senso orario e avanza sul tabellone del numero di caselle indicate dai dadi.
3. La casella su cui ti fermi determina le azioni che dovrai compiere. Consulta la sezione 'Dove ti sei fermato?' posta in basso.
4. Se spostandoti passi dal **VIA** o ti fermi su questa casella, riscuoti **€200** dalla Banca.



DOVE TI SEI FERMATO?

1: SU UNA PROPRIETÀ LIBERA

Ci sono tre tipi di proprietà:



Terreni



Archi



Il Porto e il Faro

Puoi **acquistare** la proprietà su cui ti sei fermato per il **prezzo** indicato sulla casella del tabellone. Paga il costo alla Banca e piazza vicino a te il Contratto della proprietà, rivolto verso l'alto.

Se **non** desideri pagare il prezzo indicato, la proprietà è messa all'**asta**.

Quando acquisti le proprietà, cerca di ottenere gruppi interi. Ad esempio: se hai comprato una casella verde, cerca di ottenere le altre due durante il gioco.

VIALE ALDO MORO	
Terreno	€300
Arco Palmeri	€600
Il Porto e il Faro	€1200
Arco Palmeri con 1 Casa	€1800
Arco Palmeri con 2 Case	€2400
Arco Palmeri con 3 Case	€3000
Arco Palmeri con 4 Case	€3600
Arco Palmeri con 5 Case	€4200
Arco Palmeri con 6 Case	€4800
Arco Palmeri con 7 Case	€5400
Arco Palmeri con 8 Case	€6000
Arco Palmeri con 9 Case	€6600
Arco Palmeri con 10 Case	€7200
Arco Palmeri con 11 Case	€7800
Arco Palmeri con 12 Case	€8400
Arco Palmeri con 13 Case	€9000
Arco Palmeri con 14 Case	€9600
Arco Palmeri con 15 Case	€10200
Arco Palmeri con 16 Case	€10800
Arco Palmeri con 17 Case	€11400
Arco Palmeri con 18 Case	€12000
Arco Palmeri con 19 Case	€12600
Arco Palmeri con 20 Case	€13200

Se possiedi l'intero gruppo, ricevi una **rendita** più alta quando gli altri giocatori si fermano e puoi costruirvi alberghi per guadagnare di più.



SI GIOCA

5. Se hai ottenuto un risultato **doppio**, lancia di nuovo i dadi e avanza ancora (punti 1-4). **Fai attenzione!** Se ottieni un punteggio doppio per **3 volte** nello stesso turno, **vai in prigione.**



6. Quando termini le tue mosse, **passa i dadi al giocatore alla tua sinistra.**



2: SU UNA PROPRIETÀ DI UN ALTRO GIOCATORE

Se ti sei fermato sulla proprietà di un altro giocatore, dovrai **pagargli la rendita** secondo le indicazioni del contratto. Non devi pagare la rendita se la proprietà è ipotecata (in questo caso, il contratto deve essere rivolto a faccia in giù). **Importante:** il proprietario deve **chiederti** di pagare la rendita prima che il giocatore alla tua sinistra lanci i dadi. Se dimentica di chiedertelo, non sei costretto a pagare!

Terreni

La rendita di un sito senza costruzioni è indicata sul contratto corrispondente. Tale importo è doppio se il proprietario possiede tutti i terreni dello stesso colore e nessuno di questi è ipotecato. Se il terreno presenta case o alberghi, la rendita aumenta come indicato sul contratto.

AIUTO! MI SONO INDEBITATO!

Se devi alla Banca o a un altro giocatore più denaro di quello che possiedi, prova ad accumularne altro **vendendo gli edifici e/o ipotecando le proprietà.** Se dopo di ciò continui a non avere abbastanza denaro, sei in **BANCAROTTA** e devi **abbandonare il gioco!**

- ◆ Paga con tutto il denaro che sei riuscito a raccogliere.
- ◆ Se sei indebitato con un altro giocatore, dagli tutte le tue proprietà ipotecate e le carte per *Uscire Gratis di Prigione*. Il giocatore dovrà pagare il 10% di interessi su ogni proprietà ipotecata, anche se non desidera riscattare l'ipoteca.
- ◆ Se sei indebitato con la Banca, tutte le tue proprietà ipotecate devono essere messe all'**asta**. Queste saranno vendute senza ipoteca (rivolte verso l'alto). Riposiziona le eventuali carte per *Uscire Gratis di Prigione* in fondo alla pila corrispondente.

Archi

La rendita per le caselle degli archi dipende dal numero di caselle degli archi possedute.

Archi:	1	2	3	4
Rendita:	M25	M50	M100	M200



Il Porto e Il Faro:

Lancia i dadi e moltiplica il risultato per **4** per ottenere la rendita da pagare. Se il proprietario possiede sia Il Porto sia Il Faro, moltiplica il risultato per **10!**

NON ASPETTARE

Puoi effettuare le seguenti azioni anche quando non è il tuo turno e persino quando sei in prigione!

1. RISCOUTERE LE RENDITE

Se un altro giocatore si ferma su una delle tue proprietà non ipotecate, potrai richiedere il pagamento della rendita come indicato sul Contratto. Per maggiori informazioni, consulta la sezione 'Proprietà di un altro giocatore' posta in basso.

2. PARTECIPARE ALLE ASTE

Il Banco indice un'asta quando: Un giocatore si ferma su una proprietà libera e decide di **non** acquistarla per il prezzo indicato.

Un giocatore va in **bancarotta** e restituisce tutte le sue proprietà ipotecate alla Banca, che le mette all'asta senza ipoteca (rivolte verso l'alto).

Vi è carenza di edifici e più giocatori vogliono acquistare quelli rimanenti.



Le offerte per l'asta possono essere pagate esclusivamente in contanti. Qualsiasi giocatore può iniziare da un'offerta minima di **1M1**. La proprietà viene assegnata al giocatore che ha effettuato l'ultima offerta.

3. COSTRUIRE

Quando possiedi tutte le caselle di un gruppo di colore, puoi acquistare le **case** dalla Banca e posizionarle su tali terreni.

- ◆ Il prezzo di listino di ogni casa è indicato sul **Contratto** della casella.
- ◆ Devi costruire in modo **uniforme**. Non puoi costruire una seconda casa su una casella prima di averne piazzato una su ogni casella del gruppo di colore.
- ◆ Non puoi posizionare più di 4 case per casella.
- ◆ Quando disponi di **4 case** su una casella, puoi scambiarle per un **albergo** pagando il prezzo indicato sul Contratto. Puoi piazzare un solo albergo per casella e non puoi costruire altre case su un sito in cui vi è già un albergo.



3: PROBABILITÀ o IMPREVISTI

Prendi la prima carta della pila corrispondente, effettui subito l'azione indicata e riposizionala coperta in fondo alla pila.

Se prendi una carta per *Uscire Gratis di Prigione*, conservala fino al bisogno oppure vendila a un altro giocatore.



4: TASSA DI LUSO/ TASSA SUI REDDITI

Se ti fermi su una di queste caselle, paga alla Banca l'importo indicato.

5: VAI IN PRIGIONE

Se ti fermi su questa casella, piazza subito la tua pedina sulla casella della **prigione**.

Importante: Se sei mandato in prigione e passi dal VIA, **non** riscuoti **1M200**. Quando vieni spedito in prigione, il tuo turno termina e devi cedere i dadi al prossimo giocatore!

Altri modi per finire in prigione:

Pescando una carta delle Probabilità o degli Imprevisti che dice di andare in prigione. Ottenendo un risultato doppio con i dadi per tre volte durante lo stesso turno.



DADI!

Importante: Non puoi costruire su una casella se una delle caselle di quel gruppo di colore è ipotecata.

Carenza di Edifici? Se la Banca ha terminato gli edifici, dovrai attendere che gli altri giocatori vendano i propri. Se vi sono pochi edifici e due o più giocatori desiderano acquistarli, il Banco deve indire un'asta per assegnarli al migliore offerente.

4. VENDERE GLI EDIFICI

Gli edifici possono essere rivenduti alla Banca a **metà** del prezzo di listino. Le case devono essere vendute uniformemente, nello stesso modo in cui sono state acquistate. Gli albergo sono venduti a metà del prezzo di listino e scambiati immediatamente con 4 case.

5. IPOTECARE LE PROPRIETÀ

Se sei a corto di denaro o non hai abbastanza fondi per pagare i debiti, puoi ipotecare le proprietà senza costruzioni. È necessario vendere alla Banca tutti gli edifici di un gruppo di colore prima di potere ipotecare una delle sue caselle.



Per **ipotecare** una proprietà, gira la carta dal lato del suo contratto e riscuotilo dalla Banca il valore indicato sul retro della carta. Per **riscattare** un'ipoteca, paga alla Banca il **valore indicato più il 10%** e quindi gira nuovamente la carta. Per eventuali proprietà ipotecate, non può essere pretesa alcuna rendita.

6. CONCLUDERE UN AFFARE

Puoi concludere un affare con un altro giocatore per **acquistare** o **vendere** una proprietà senza edifici. È necessario vendere alla Banca tutti gli edifici di un gruppo di colore prima di potere vendere una delle sue caselle.

Le proprietà possono essere scambiate con qualsiasi combinazione di denaro, altre proprietà e carte per *Uscire Gratis di Prigione*. Il prezzo è concordato tra i giocatori che concludono l'affare.

Le proprietà ipotecate possono essere vendute a un altro giocatore a un prezzo concordato.

Dopo avere acquistato una proprietà ipotecata, potrai **riscattarla** immediatamente oppure **pagare solo il 10%** del valore indicato e tenere la carta coperta. Se in seguito deciderai di ripagare l'ipoteca alla Banca, dovrai versare nuovamente la tassa del 10%.



Ricorda: il tuo obiettivo non è solo diventare ricco. Per vincere, devi mandare in **BANCAROTTA** tutti gli altri giocatori!

D: Come si esce di prigione?

R: Hai tre possibilità:

- **Paga M50** all'inizio del turno successivo e quindi lancia i dadi normalmente.
- **Usa una carta per Uscire Gratis di Prigione** se ne possiedi una o acquistala da un altro giocatore. Riposiziona la carta in fondo alla pila corrispondente e lancia i dadi per avanzare.
- **Attendi per tre turni.** Ad ogni turno puoi lanciare i dadi: se ottieni un punteggio doppio, esci di prigione e spostati sul tabellone utilizzando questo lancio. Se non riesci a ottenere un punteggio doppio al tuo terzo lancio, paga M50 alla Banca e spostati del numero di caselle indicato dal lancio.

6: PRIGIONE (TRANSITO)

Non preoccuparti! Se finisci sulla casella della prigione con un semplice lancio, non succede nulla. Assicurati di posizionare la pedina sulla sezione del "TRANSITO".



7: PARCHEGGIO GRATUITO

Niente paura! Non accade nulla di negativo (né positivo).

8: SU UNA TUA PROPRIETÀ

Non accade nulla e non guadagni denaro.

INIZIAMO!



IL BANCO

Scegli un giocatore che faccia da Banco, ovvero che gestisca la Banca e le aste.

È importante che il Banco tenga le sue proprietà e i suoi fondi separati da quelli della Banca.

LA BANCA

Gestisce tutto il denaro* e tutti i contratti non posseduti dai giocatori.

- ◆ Paga stipendi e bonus ai giocatori.
- ◆ Riscuote tasse e multe dai giocatori.
- ◆ Vende e mette all'asta le proprietà.
- ◆ Vende case e alberghi.
- ◆ Presta denaro ai giocatori che ipotecano le loro proprietà.

La Banca non può fallire. Se la Banca termina il denaro,

il giocatore che fa da Banco può emetterne altro utilizzando la carta comune.

* M1 = 1 Dollaro MONOPOLY.



Mescola le carte delle
PROBABILITÀ e piazzale qui
coperte.

Mescola le carte degli
IMPREVISTI e piazzale
qui coperte.



Ogni giocatore sceglie una
pedina e la posiziona sulla
casella del **VIA**.

Ogni giocatore inizia
la partita con:





GIOCA SECONDO LE REGOLE!

Molti giocatori amano inventare le proprie regole per il MONOPOLY. Ciò può rivelarsi divertente ma spesso rende il gioco molto più lungo. Secondo le regole ufficiali, i giocatori non possono prestarsi denaro a vicenda né promettere di non far pagare in futuro. Tutte le tasse e le penali devono essere pagate alla Banca e non possono essere conservate sotto al parcheggio né in altri luoghi.

The MONOPOLY name and logo, the distinctive design of the gameboard, the four corner squares, the MR MONOPOLY name and character, as well as each of the distinctive elements of the board and the playing pieces are trademarks of HASBRO for its property trading game and game equipment. © 1935, 2019 HASBRO. All Rights Reserved.

Prodotto da: Winning Moves International Ltd. / UK Ltd., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK.
I colori e il contenuto possono variare rispetto a quelli mostrati.

www.monopoly.com www.hasbro.com www.winningmoves.co.uk

