

◆ Il gioco di contrattazione più famoso del mondo ◆

MONOPOLY

BRAND



ITALIA



CONTENUTO

- 1 tabellone
- 6 pedine
- 28 contratti
- 16 carte degli "Imprevisti"
- 16 carte delle "Probabilità"
- 32 case
- 12 alberghi
- 2 dadi
- 1 mazzetto di banconote MONOPOLY

ETÀ
8+



2-6
GIOCATORI

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1 Scegliete un giocatore che legga le istruzioni a voce alta.

2 Consegnate a ciascun giocatore:

5x



1x



2x



1x



1x



4x



2x



(in totale = €1.500)
Sistematelo il denaro rimanente nella vaschetta del Banchiere.

3 Mischiate le carte degli "IMPREVISTI" e sistematelo in questa posizione a faccia in giù.

4 Mischiate le carte delle "PROBABILITÀ" e sistematelo in questa posizione a faccia in giù.



5 Scegliete un giocatore che faccia da **Banchiere**. Il Banchiere deve gestire:

il denaro della Banca

le case

gli alberghi

i contratti

le aste

Il Banchiere può partecipare al gioco, ma deve tenere il suo patrimonio separato dal denaro della Banca.



6 Ogni giocatore sceglie una pedina e la sistema sul **VIA!**

7 Posate i dadi accanto al tabellone.

FINALMENTE SI GIOCA!

Come si vince

Muovetevi intorno al tabellone comprando più proprietà (città, stazioni e società) che potete. Più ne possedete, più alte saranno le vostre rendite. Vince l'ultimo giocatore rimasto quando tutti gli altri sono andati in bancarotta!

Chi parte per primo?

Ciascun giocatore lancia entrambi i dadi. Parte per primo chi totalizza il numero più alto, dopodiché sposta la sua pedina sul tabellone verso sinistra.

Quando tocca a voi

- 1 Lanciate entrambi i dadi.
- 2 Muovetevi in avanti di tante caselle quanto è il totale.
- 3 Dove siete finiti? Fate riferimento al paragrafo **LE CASELLE DEL TABELLONE**.

Avete ottenuto un numero doppio? Lanciate i dadi di nuovo e giocate un altro turno.

Attenzione! Se ottenete un numero doppio in 3 lanci consecutivi, andate direttamente **IN PRIGIONE!**

- 4 Il vostro turno è concluso, ora tocca al giocatore alla vostra sinistra.

Iniziate subito a giocare!

Questo è tutto ciò che dovete sapere, quindi ora potete lanciarvi nella sfida. Controllate su quali caselle andate a finire.

LE CASELLE DEL TABELLONE



Città

Città non possedute da alcun giocatore

Se arrivate su una città che non è ancora proprietà di nessuno, potete acquistarla o metterla all'asta.

Volete acquistarla?

Pagate il prezzo segnato sulla casella e prendete il relativo contratto.

| CONTRATTO MILANO | |
|-------------------------------|------------------|
| Affitto della serie proprietà | €400 |
| Affitto per serie completa | €400 |
| Affitto con | €100 |
| Affitto con | €200 |
| Affitto con | €300 |
| Affitto con | €400 |
| Affitto con | €500 |
| Affitto con | €600 |
| Affitto con | €700 |
| Affitto con | €800 |
| Affitto con | €900 |
| Affitto con | €1000 |
| Costo di ogni casa | €150 |
| Costo di un albergo | €150 una casa |

Non volete acquistarla?

In questo caso il Banchiere deve metterla all'asta. La base di partenza è €10. Tutti i giocatori possono fare un'offerta.

Città già possedute da un altro giocatore

Se arrivate su una città che è già proprietà di un altro giocatore, dovete pagare l'affitto segnato sul relativo contratto.

Cercate di ottenere serie complete dello stesso colore:

Non potete iniziare a costruire case senza una serie completa!

| CONTRATTO FIRENZE | |
|-------------------------------|------------------|
| Affitto della serie proprietà | €18 |
| Affitto per serie completa | €36 |
| Affitto con | €90 |
| Affitto con | €180 |
| Affitto con | €270 |
| Affitto con | €360 |
| Affitto con | €450 |
| Affitto con | €540 |
| Affitto con | €630 |
| Affitto con | €720 |
| Affitto con | €810 |
| Affitto con | €900 |
| Costo di ogni casa | €150 |
| Costo di un albergo | €150 una casa |

| CONTRATTO VENEZIA | |
|-------------------------------|------------------|
| Affitto della serie proprietà | €18 |
| Affitto per serie completa | €36 |
| Affitto con | €90 |
| Affitto con | €180 |
| Affitto con | €270 |
| Affitto con | €360 |
| Affitto con | €450 |
| Affitto con | €540 |
| Affitto con | €630 |
| Affitto con | €720 |
| Affitto con | €810 |
| Affitto con | €900 |
| Costo di ogni casa | €150 |
| Costo di un albergo | €150 una casa |

| CONTRATTO MILANO | |
|-------------------------------|------------------|
| Affitto della serie proprietà | €100 |
| Affitto per serie completa | €400 |
| Affitto con | €100 |
| Affitto con | €200 |
| Affitto con | €300 |
| Affitto con | €400 |
| Affitto con | €500 |
| Affitto con | €600 |
| Affitto con | €700 |
| Affitto con | €800 |
| Affitto con | €900 |
| Affitto con | €1000 |
| Costo di ogni casa | €150 |
| Costo di un albergo | €150 una casa |

- Quando tutta la serie è nelle vostre mani, l'affitto sale per ogni proprietà.
- E se comprate anche delle case, crescerà ancora di più!
- A questo punto potete perfino costruire degli alberghi!
(Per saperne di più, consultate il paragrafo GLI EDIFICI.)



Attenzione! Il proprietario di una casella deve richiedere l'affitto prima che il turno passi al giocatore successivo. Se si dimentica, non dovete pagarlo!



Stazioni ferroviarie

Stazioni ferroviarie non possedute da

Se arrivate su una stazione che non è ancora proprietà di nessuno, potete acquistarla o metterla all'asta.

Volete acquistarla?

Pagate il prezzo segnato sulla casella e prendete il relativo contratto.



Stazioni ferroviarie già possedute da un altro giocatore

Se arrivate su una stazione che è già proprietà di un altro giocatore, dovete pagare l'affitto. La cifra dipende da quante stazioni possedete.

| Stazioni | 1 | 2 | 3 |
|----------|-----|-----|------|
| Affitto | €25 | €50 | €100 |



Società

Società non possedute da alcun giocatore

Se arrivate su una società che non è ancora proprietà di nessuno, potete acquistarla o metterla all'asta.



Volete acquistarla?

Pagate il prezzo segnato sulla casella e prendete il relativo contratto.

Società già possedute da un altro giocatore

Se arrivate su una società che è già proprietà di un altro giocatore, dovete pagare l'affitto. Per decidere la cifra tirate il dado. Se possiede 1 società, l'affitto è 4 volte il totale dei dadi; se possiede 2 società, l'affitto è 10 volte il totale dei dadi.

viarie

possedute da alcun giocatore
che non è ancora proprietà di
la o metterla all'asta.

Non volete acquistarla?

In questo caso il Banchiere deve metterla
all'asta. La base di partenza è €10.
Tutti i giocatori possono fare un'offerta.

Un altro giocatore

proprietà di un altro giocatore, dovete pagare
se ne possiede il proprietario.

4
€200

da alcun giocatore

che non è ancora proprietà di
la o metterla all'asta.



Non volete acquistarla?

In questo caso il Banchiere
deve metterla all'asta. La
base di partenza è €10.
Tutti i giocatori possono fare
un'offerta.

catore

proprietà di un altro giocatore, dovete
pagare di nuovo i dadi. Se il proprietario
non ha fatto il lancio, il Banchiere lancia
il dado. Se il proprietario possiede
il dado, il Banchiere lancia il dado.

Le altre caselle



VIA!

Se raggiungete o superate la casella del VIA!, ricevete €200
dalla Banca.



Imprevisti / Probabilità

Pescate la prima carta del mazzo in questione ed eseguite
immediatamente le istruzioni. Una volta fatto, rimettete la carta
in fondo al mazzo.



Tassa patrimoniale / Tassa di lusso

Pagate alla Banca la cifra indicata.



Parcheggio libero

Rilassatevi! Qui non
succede assolutamente
nulla.



Transito

Niente paura, se arrivate
qui lasciate la vostra pedina
nella sezione Transito.



In prigione!

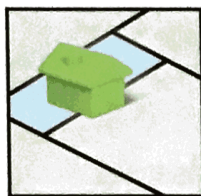
La vostra pedina finisce immediatamente in prigione, e se passate dal
VIA! non ritirate €200! A questo punto il vostro turno è finito, tuttavia
potete comunque riscuotere gli affitti, partecipare alle aste, costruire
case e alberghi, ipotecare e comprare.

Come si esce di prigione?

Avete 3 possibilità:

- 1 **Pagate €50** all'inizio del prossimo turno, poi lanciate i dadi e giocate come al solito.
- 2 **Usate una carta "Uscite gratis di prigione"** all'inizio del prossimo turno, se ne avete una (oppure compratela da un altro giocatore). A questo punto rimettete la carta in fondo al mazzo, poi lanciate i dadi e giocate come al solito.
- 3 **Ottenete un lancio doppio** all'inizio del prossimo turno. Se ce la fate siete liberi! Muovetevi secondo il totale ottenuto col lancio e concludete il vostro turno. Avete 3 turni per sfidare la sorte con un lancio doppio, ma se non ce la fate entro il terzo dovete pagare €150 e usare l'ultimo lancio per muovere la pedina.

GLI EDIFICI

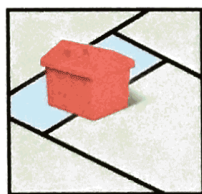


La costruzione delle case

Appena ottenuta una serie completa, potete iniziare a costruire le case (non dovete per forza aspettare il vostro turno). Pagate alla Banca il prezzo

segnato sul contratto e posizionate una casa sulla vostra città.

Ricordatevi di costruire in modo uniforme: non potete sistemare una seconda casa su una certa città, se non ne avete già una su ciascuna città della serie. Per ogni città potete costruire al massimo 4 case.



La costruzione degli alberghi

Se avete già 4 case su ciascuna città della serie completa, potete comprare un albergo. Pagate alla Banca il prezzo dell'albergo segnato sul contratto,

restituite le 4 case alla Banca e posizionate l'albergo sulla vostra città.

Per ogni città potete costruire al massimo 1 albergo e non è possibile aggiungere altre case.

Se una città della serie è ipotecata, non potete costruire neanche sulle altre dello stesso colore.

La Banca non ha edifici a sufficienza per tutti?

Se più giocatori vogliono comprare l'ultima casa o l'ultimo albergo disponibili, il Banchiere deve metterli all'asta. La base di partenza è $\text{€}10$.

Non ci sono più edifici disponibili?

Non potete comprarne finché qualcuno non decide di rivendere i suoi.

Le aste

Se arrivate su una città, una stazione o una società ancora libera e non intendete comprarla, il Banchiere deve metterla all'asta.

1. Il Banchiere apre l'asta offrendo la proprietà per $\text{€}10$.
2. Tutti possono fare offerte di almeno $\text{€}1$ (anche lo stesso Banchiere e il giocatore arrivato per primo sulla casella).
3. L'offerta più alta si aggiudica l'asta, la Banca incassa e consegna il contratto.

E se nessuno volesse comprare?

Non importa, nessuno paga nulla.

Scambi e accordi tra giocatori

In qualsiasi momento della partita i giocatori possono comprare, vendere o scambiare le proprietà fra loro.

Prima di vendere o scambiare una città con un altro giocatore è obbligatorio vendere alla Banca tutti gli edifici costruiti sulla serie dello stesso colore. Case e alberghi non possono essere venduti (o scambiati). Le proprietà possono essere scambiate con denaro, con altre proprietà e/o carte "*Uscite gratis di prigione*". L'ammontare viene deciso dai giocatori che stringono l'accordo.

Le proprietà ipotecate possono essere scambiate a qualsiasi prezzo concordato, ma il nuovo proprietario deve immediatamente fare una di queste due cose:

- **estinguere l'ipoteca** (pagando alla Banca l'ammontare dovuto), oppure
- **mantenere l'ipoteca** (pagando subito alla Banca il 10% del valore ipotecario).

AIUTO! NON CE LA FACCIAMO A PAGARE!

1 Cercate di raggranellare denaro.

Se dovete pagare e non avete risorse, cercate di raggranellare contanti vendendo edifici e/o ipotecando proprietà.

Come vendere gli edifici

Potete vendere gli alberghi alla Banca a metà del prezzo di acquisto e scambiarli immediatamente con 4 case.

Potete vendere le case alla Banca a metà del prezzo di acquisto, ma sempre rispettando una distribuzione equilibrata nelle serie dello stesso colore.

Come ipotecare le proprietà

Per ipotecare una proprietà, dovete innanzitutto vendere alla Banca tutti gli edifici costruiti sulle proprietà dello stesso colore, sempre a metà del prezzo di acquisto.

Per accendere un'ipoteca voltate il relativo contratto e incassate dalla Banca il valore dell'ipoteca, indicato sul retro del titolo di proprietà.

Per estinguere un'ipoteca pagate alla Banca il costo della cancellazione (valore ipotecario aumentato del 10%) e rigirate il relativo contratto a faccia in su.

Non si possono riscuotere affitti dalle proprietà ipotecate, tuttavia è sempre possibile riscuotere affitti maggiorati sulle altre città appartenenti alla serie dello stesso colore.

L'affitto maggiorato di stazioni ferroviarie o società non ipotecate può essere riscosso con le stesse modalità.

2 Se dopo tutto questo sarete ancora in debito, andrete in bancarotta e sarete istantaneamente eliminati dal gioco!

Dovete ancora del denaro a qualche altro giocatore?

Consegnategli eventuali carte "*Uscite gratis di prigione*" e tutte le proprietà ipotecate.

Il nuovo proprietario deve subito:

- **estinguere l'ipoteca** (pagando alla Banca l'ammontare dovuto), oppure
- **mantenere l'ipoteca** (pagando subito alla Banca il 10% del valore ipotecario).

Dovete ancora del denaro alla Banca?

Restituite alla Banca tutte le vostre proprietà; le eventuali ipoteche che ancora gravano su di esse vengono cancellate.

Tutte le vostre proprietà devono essere messe immediatamente all'asta.

Rimettete eventuali carte "*Uscite gratis di prigione*" in fondo al mazzo corrispondente.

Gli altri giocatori ancora in partita continuano la sfida seguendo le regole generali, finché non ne resta uno solo: il vincitore!

SUGGERIMENTI IMPORTANTI

Per far sì che ogni partita sia rapida e divertente, non usate regole "fai-da-te"!

Mettete sempre all'asta una proprietà quando il giocatore che vi è finito sopra non la vuole acquistare.

Non prestate mai denaro agli altri giocatori, e non accordatevi per non far pagare gli affitti dovuti.

Non mettete mai il denaro al centro del tabellone, e non inventate regole particolari, come ottenere un bonus quando si finisce sul parcheggio gratuito!

I nomi e i loghi HASBRO GAMING e MONOPOLY, il disegno distintivo del tabellone, i riquadri ai quattro angoli, il nome e il personaggio di MR. MONOPOLY, e tutti gli altri elementi distintivi del tabellone e degli altri componenti di gioco sono marchi registrati di Hasbro per il proprio gioco di contrattazione e per tutti i componenti del gioco.

© 1935, 2015 Hasbro. Tutti i diritti riservati.

Prodotto da: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Rappresentato da: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Servizio Assistenza Consumatori: Hasbro Italy, Centro Direzionale Milanofiori, Strada 1, Palazzo F10, 20090 Assago (Milano). Numero verde: 800827156. hasbroitaly.assistenza@hasbro.it

Si raccomanda di conservare queste informazioni per futuro riferimento.

I colori ed i dettagli del contenuto possono variare da quanto illustrato.

www.hasbrogaming.it

HASBROGAMING.COM

128C18171031

0217 **C1817** 103 

