

GIORNO DI PAGA



CONTENUTO

1 tabellone, 100 carte (35 affari, 31 eventi, 34 mail), 1 dado numerato, 1 dado speciale GIORNO DI PAGA, 4 pedine, 1 blocchetto dei prestiti, 1 mazzetto di denaro da gioco

Il GIORNO DI PAGA arriva sempre alla fine del mese, ma per raggiungerlo senza andare in bancarotta dovrete gestire il vostro denaro con molta attenzione! Provate ad accrescere il vostro gruzzolo cercando gli affari e rivendendoli con profitto. Prendete anche dei prestiti, se ne avete bisogno, e state attenti alle scadenze di conti e bollette!



FINALMENTE SI GIOCA!

Come si vince

Il giocatore con la somma di denaro maggiore alla fine della partita vince e viene proclamato campione di GIORNO DI PAGA!

Chi inizia per primo?

Il giocatore più giovane inizia per primo, quindi la partita prosegue in senso orario.

Al vostro turno

1

Decidete se volete lanciare solo il dado numerato e avanzare sul tabellone, oppure se preferite pagare per lanciare il dado numerato E il dado speciale GIORNO DI PAGA, che vi permetterà di compiere azioni aggiuntive.

Se scegliete di lanciare solo il dado numerato, fatelo, fate avanzare la vostra pedina sul percorso del numero di caselle corrispondente al numero ottenuto sul dado e seguite le istruzioni che corrispondono alla casella su cui siete finiti. Fate riferimento al paragrafo LE CASELLE DEL TABELLONE per avere una descrizione dettagliata del significato di ciascuna casella.

Se invece decidete di lanciare entrambi i dadi, dovete prima pagare €100. Mettete la somma sulla casella del Jackpot che si trova sul tabellone. Lanciate entrambi i dadi e decidete se volete muovervi oppure completare prima l'azione specificata sul dado GIORNO DI PAGA. Fate riferimento al paragrafo IL DADO SPECIALE GIORNO DI PAGA per una spiegazione dettagliata del significato di ciascuna faccia del dado.



Se lanciando il dado ottenete un 6, prendete tutto il denaro accumulato sul Jackpot!

2

Dopo aver completato l'azione determinata dal lancio che avete effettuato, il vostro turno finisce. Passate i dadi al giocatore seduto alla vostra sinistra.

LE CASELLE DEL TABELLONE



AFFARE

Se finite qui con la vostra pedina, pescate dal mazzo una carta affare.

Gli affari sono merci o articoli che potete acquistare e successivamente rivendere quando trovate un acquirente, ricavandone un profitto. Un buon affare costa meno, ma rende di più quando viene venduto. Ci sono 2 tipi di carte affare: i cari vecchi affari e gli affari all'asta.

I cari vecchi affari

Se volete approfittare dell'affare, pagatene il costo alla Banca e mettete la carta davanti a voi, rivolta a faccia in su. Se non avete denaro a sufficienza, potete sempre richiedere un prestito! Fate riferimento al paragrafo dei PRESTITI.

Se non volete acquistare l'affare, dovete farlo mettere subito all'asta, seguendo le regole riportate di seguito.

Gli affari all'asta

Quando pescate una carta di affare all'asta, dovete comunicarlo a voce alta, perché tutti i giocatori abbiano la possibilità di parteciparvi, ma non mostrare a nessuno la carta.

Se volete fare un'offerta, annunciatelo. L'offerta non può essere inferiore all'offerta minima indicata sulla carta, ma può ovviamente essere più elevata. Il turno per formulare una nuova offerta procede poi in senso orario.

Se non desiderate fare un'offerta, annunciate l'offerta minima indicata sulla carta. Come prima, il processo per rilanciare comincia dal giocatore alla vostra sinistra.



Le offerte devono essere incrementate di un valore minimo di 10. Il giocatore che ha offerto la somma più elevata si aggiudica l'asta, paga alla Banca il costo dell'affare e mette la carta davanti a sé, rivolta a faccia in su.

Una volta che un giocatore ha passato il diritto di rilanciare, non può più rientrare nell'asta.

Se nessuno formula alcuna offerta, rimettete la carta in fondo al suo mazzo, rivolta a faccia in giù.

Se avete pescato un caro vecchio affare e lo avete fatto mettere all'asta, dovete comunicare a voce alta il costo indicato sulla carta come base d'asta, ma non potete partecipare all'asta stessa.

State attenti quando fate le vostre offerte!

Se il giocatore che ha pescato un affare all'asta desidera fare un'offerta, è libero di offrire qualsiasi somma, purché non sia inferiore all'offerta minima. Questo significa che può anche scegliere un valore minimo che è più alto del prezzo di rivendita! Se notate che un giocatore inizia un'asta ad un prezzo elevato e poi esce subito, potrebbe darsi che stia cercando di costringervi a pagare un prezzo particolarmente alto per un affare con un prezzo di rivendita basso.



ACQUIRENTE

Se con la vostra pedina finite qui, significa che avete trovato qualcuno che desidera acquistare uno dei vostri affari! Se avete degli affari, sceglietene uno e ritirate dalla Banca il prezzo di rivendita indicato sulla carta. Subito dopo, mettete la carta nel mazzo degli affari scartati.



Avete una carta rialzo?

I rialzi vi permettono di far aumentare il valore di rivendita di un affare. Annunciate agli altri giocatori che state per usare un rialzo, e aggiungete il suo valore al prezzo di rivendita dell'affare.



MAIL

Se finite qui con la vostra pedina, pescate dal mazzo tante carte quanto è indicato sulla casella. Vi sono 3 tipi diversi di carte mail: conti, assicurazioni e rialzi.

Conti

Tenete queste carte davanti a voi rivolte a faccia in su fino a quando raggiungete il GIORNO DI PAGA alla fine del mese. Questa è la data in cui dovrete pagare tutti i conti.

Assicurazioni

Le carte assicurazione vi proteggono dai conti. Se volete acquistare un'assicurazione, pagatene il costo alla Banca e mettete la carta corrispondente davanti a voi, a faccia in su. Questa assicurazione sarà vostra per tutto il resto della partita. Quando raggiungete il vostro GIORNO DI PAGA e dovete onorare i vostri conti, eliminate le carte dei conti che sono coperti dal tipo di assicurazione che possedete. Se non volete acquistare l'assicurazione, mettete la carta nel mazzo delle carte mail scartate.

Rialzi

I rialzi aumentano il valore di rivendita dei vostri affari. Se volete acquistare un rialzo, pagatene il costo alla Banca e tenete la carta corrispondente davanti a voi, rivolta a faccia in su. Quando vendete un affare, annunciate a tutti che state per utilizzare un rialzo; subito dopo, aggiungete il relativo valore al prezzo di rivendita dell'affare. Potete usare un solo rialzo per ogni affare. Se non desiderate acquistare il rialzo, mettete la carta in fondo al mazzo delle carte mail scartate.



EVENTO

Se finite con la vostra pedina su questa casella, prendete la prima carta dal mazzo corrispondente. Potete giocare questa carta quando preferite nel corso della partita, o anche nel turno di gioco di un altro giocatore. Dopo averla usata, scartate la carta. Se una carta evento vi impone di pagare la Banca o un altro giocatore e voi non avete denaro a sufficienza, dovete richiedere un prestito per far fronte a questo costo imprevisto.

Note sulle carte evento

Per ridurre il valore di rivendita dell'affare di un altro giocatore potete usare le carte "crollo del mercato". Queste carte possono essere giocate contemporaneamente da più giocatori, ma il valore di un affare non può mai scendere al di sotto di 0.

Potete giocare la carta evento "non oggi!" per bloccare qualsiasi carta evento quando un altro giocatore l'abbia appena giocata. Questa carta speciale elimina gli effetti di una sola carta, eccetto quando state vendendo un vostro affare e più giocatori giocano contro di voi le proprie carte "crollo del mercato". In questo caso, la carta "non oggi!" annulla gli effetti combinati di tutte le carte "crollo del mercato".



LOTTERIA

Se finite con la vostra pedina su questa casella, tutti i giocatori possono prendere parte ad una lotteria.

Seguite i passi indicati di seguito:

1. Il Banchiere prende €1000 dalla Banca e li pone al centro del tabellone.
2. I giocatori che desiderano investire nella lotteria devono aggiungere €100 al gruzzolo iniziale.
3. In ordine progressivo di turno, iniziando da voi, tutti i giocatori scelgono un numero da 1 a 6. Più giocatori non possono scegliere lo stesso numero.
4. Lanciate il dado numerato.

Qualcuno dei giocatori presenti ha scelto il numero che è uscito?
Si! Quel giocatore prende tutto il denaro che si trova al centro del tabellone.

No... Tutti i giocatori che hanno fatto l'investimento nel primo giro possono andare al raddoppio, se lo desiderano, mettendo al centro del tabellone il doppio del contributo precedente. Ogni giocatore mantiene il numero scelto in precedenza e si procede con un nuovo lancio.

5. Continuate a giocare in questo modo fino a che qualcuno vince o fino a quando tutti i giocatori passano. Se tutti i giocatori passano, tutto il denaro che si trova al centro del tabellone torna alla Banca.
NON è possibile richiedere un prestito per partecipare alla lotteria.



BUON COMPLEANNO!

Se con la vostra pedina finite qui, ogni giocatore deve consegnarvi €100 come regalo di compleanno!



MERCATINO

Se finite con la vostra pedina su questa casella, lanciate il dado e pagate alla Banca €100 moltiplicati per ogni punto ottenuto con il dado. Prendete l'affare che si trova sotto la casella del mercatino: è vostro! Pescate un nuovo affare e mettetelo a faccia in giù al di sotto della casella del mercatino.



ORA LEGALE

Se finite la vostra mossa su questa casella, **ogni giocatore** deve tornare indietro di **una** casella e seguire le indicazioni corrispondenti a quella specifica casella, procedendo in ordine di turno, iniziando da voi stessi.

Qualsiasi giocatore che si trovi sulla casella di PARTENZA vi deve rimanere, ma riceve nuovamente il suo GIORNO DI PAGA di €800.



JACKPOT

Ogni volta che un giocatore ottiene un 6 all'inizio del proprio turno, può prendere tutto il denaro che si trova sulla casella del Jackpot! WOW! Tante nuove risorse fresche per altri lucrosi investimenti!

GIORNO DI PAGA

Quando raggiungete questa casella, dovete fermarvi anche se non avete completato del tutto la vostra mossa. È giunta la fine del mese e questo significa che dovete ricevere il vostro stipendio. La fine del mese significa anche che bisogna pagare conti e parcelle. Seguite i passi indicati di seguito:

1. Ritirate €800.
2. Pagate tutti i vostri conti. Se avete un'assicurazione, eliminate i conti che sono coperti da quel tipo specifico di assicurazione. Se avete bisogno di chiedere un prestito, fatelo. Mettete le bollette pagate nel mazzo delle carte mail scartate.
3. Se avete già dei prestiti in essere, dovete pagare alla Banca il 10% di interessi sul totale del prestito che vi è stato accordato. Se non avete denaro in contanti a sufficienza, dovete richiedere un prestito aggiuntivo E SUBITO DOPO pagare il 10% di interessi sul vostro nuovo importo del prestito.
4. Dopo aver pagato gli interessi, potete anche decidere di ripagare almeno in parte il vostro debito in essere.
5. Spostate la vostra pedina sulla casella di PARTENZA.

Dovete tenere eventuali rialzi, carte evento o affari che non avete venduto nel mese appena trascorso. Cercate di venderli al meglio nel corso di questo mese che sta per iniziare!

È l'ultimo mese?

Se avete raggiunto il GIORNO DI PAGA nell'ultimo mese del gioco, seguite le regole riportate sopra con questi unici cambiamenti:

1. Togliete la vostra pedina dal tabellone.
2. Rimettete eventuali carte che vi sono rimaste nei rispettivi mazzi di carte eliminate.
3. Rilassatevi un attimo nell'attesa che anche tutti gli altri giocatori abbiano terminato la propria partita!



