GLI EDIFICI



La costruzione delle case
Non appena avete completato una serie di terreni dello stesso colore, potete iniziare ad acquistare delle case per rendere quelle proprietà più profittevoli (per la costruzione delle case non occorre attendere il proprio turno di gioco).

Pagate alla Banca il prezzo specificato sul relativo contratto e mettete una casa sulla strada prescelta.

La case devono essere costruite in maniera equilibrata sui vari terreni: non si può ad esempio costruire una seconda casa su uno stesso terreno se su ciascuno degli altri terreni dello stesso colore non avete costruito almeno una casa. Su ogni terreno possono essere costruite al massimo 4 case.



La costruzione degli alberghi
Quando su un terreno avete costruito 4 case, potete passare ad un albergo pagando una somma aggiuntiva di denaro.

Il costo di un albergo per ogni terreno viene specificato sul relativo contratto: pagate alla Banca la somma corrispondente, restituite al Banchiere le 4 case e finalmente potrete mettere sul vostro terreno il tanto desiderato albergo!

Su ogni terreno può esservi al massimo 1 albergo, e agli alberghi non possono essere aggiunte case.

Su un terreno non si possono costruire edifici se qualsiasi altro terreno appartenente allo stesso gruppo è stato ipotecato.

La Banca non ha edifici a sufficienza?
Se più giocatori vogliono comprare l'ultima casa o l'ultimo albergo disponibili, il Banchiere deve mettere all'asta anche questi edifici, con una base di partenza di Ⓜ10.

La Banca non ha più disponibilità di edifici?
In questo caso, non si può costruire nulla di nuovo fino a quando qualche giocatore non rende alla Banca qualche edificio di sua proprietà.

LE ASTE

Se finite la vostra mossa su un terreno, una stazione ferroviaria o una società che non siano posseduti da alcun altro giocatore, ma non siete interessati ad acquistare quella specifica proprietà, il Banchiere la deve mettere immediatamente all'asta.

1. Il Banchiere dà il via all'asta offrendo a tutti la proprietà per la somma di Ⓜ10.
2. Qualsiasi giocatore può aumentare la somma offerta anche solo di Ⓜ1, e all'asta possono partecipare tanto il Banchiere quanto il giocatore che originariamente era finito su quella specifica casella.
3. Chi offre di più vince l'asta, paga alla Banca la somma offerta e si aggiudica il relativo contratto.

Cosa succede se nessuno è interessato ad una specifica proprietà?
Non c'è problema: nessun giocatore deve pagare alcunché e il gioco prosegue normalmente.

Come fare affari e stringere accordi tra giocatori
In qualsiasi momento della partita i giocatori possono comprare, vendere o scambiare le proprietà fra loro.

Prima di poter vendere o scambiare una terreno con un altro giocatore è obbligatorio vendere alla Banca tutte le case o gli alberghi che siano stati edificati su quella e sui terreni dello stesso colore. Case e alberghi non possono essere venduti o scambiati con gli altri giocatori.

Le proprietà possono essere scambiate con denaro in contanti, con altre proprietà e / o con le carte *Uscite gratis di prigione*. L'ammontare viene deciso dai giocatori che stringono l'accordo.

Le proprietà ipotecate possono essere scambiate a qualsiasi prezzo convenuto fra i giocatori. Il nuovo proprietario deve immediatamente:
o estinguere l'ipoteca (pagando alla Banca l'ammontare dovuto per cancellare l'ipoteca), **o scegliere di mantenerla** (e in questo caso dovrà pagare subito alla Banca il 10% del valore ipotecario).

AIUTO! NON CE LA FACCIO A PAGARE!

1 **Cercate di raggranellare del denaro.**
Se dovete pagare una somma e non avete risorse, cercate di raggranellare un po' di contanti vendendo i vostri edifici e / o ipotecando le vostre proprietà.

Come vendere gli edifici
Potete vendete gli alberghi alla Banca alla metà del loro prezzo di acquisto e scambiarli immediatamente con 4 case.
Potete vendere le case alla Banca alla metà del loro prezzo di acquisto. Seguendo lo stesso criterio con cui sono state costruite, le case devono essere vendute in maniera equilibrata prendendole dai vari terreni che appartengono a un gruppo dello stesso colore.

Come ipotecare le proprietà
Per ipotecare un terreno, dovete innanzitutto vendere tutti gli edifici che sono stati costruiti su quello e sugli altri terreni dello stesso colore alla Banca, sempre alla metà del loro prezzo di acquisto.

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

Per estinguere un'ipoteca, pagate alla Banca il costo della cancellazione (che equivale al valore ipotecario aumentato del 10%) e voltate di nuovo il relativo contratto a faccia in su.

Non si possono riscuotere affitti derivanti dai terreni che sono stati ipotecati. Tuttavia, è sempre possibile riscuotere affitti di importo superiore su tutti gli altri terreni appartenenti allo stesso colore che non sono stati ipotecati.
L'affitto di importo superiore derivante da stazioni ferroviarie o società che non sono state ipotecate può essere riscosso seguendo le stesse modalità.

2 **Se dopo aver raccolto questi contanti siete ancora in debito, siete andati in bancarotta e venite istantaneamente eliminati dal gioco!**

Dovete ancora del denaro a qualche altro giocatore?
Consegnategli eventuali carte *Uscite gratis di prigione* e tutte le vostre proprietà ipotecate.

Il nuovo proprietario deve immediatamente:
o estinguere l'ipoteca (pagando alla Banca il costo per cancellarla),
o decidere di mantenerla (semplicemente pagando subito alla Banca il 10% del relativo valore ipotecario).

Dovete ancora del denaro alla Banca?
Restituite alla Banca tutte le vostre proprietà; eventuali ipoteche che ancora gravano su di esse vengono istantaneamente cancellate.

Tutte le vostre proprietà devono essere messe immediatamente all'asta, una alla volta.

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

Gli altri giocatori che restano in partita continuano la loro sfida seguendo le regole generali, fino a quando resta un solo giocatore, che vince e viene proclamato monopolista!

SUGGERIMENTI IMPORTANTI

Per far sì che ogni partita sia rapida e divertente, non usate regole "fai-da-te"!
Mettete sempre e immediatamente all'asta qualsiasi proprietà quando il giocatore che vi è finito sopra con il suo segnalino non la voglia acquistare.

Non prestate mai alcuna somma di denaro agli altri giocatori, e non stabilite accordi per non far pagare gli affitti dovuti.

Non mettete mai alcuna somma di denaro al centro del tabellone, e non inventate regole particolari, come ottenere un bonus ogni volta che si finisce sul parcheggio gratuito. Buon divertimento!

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, 2016 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.

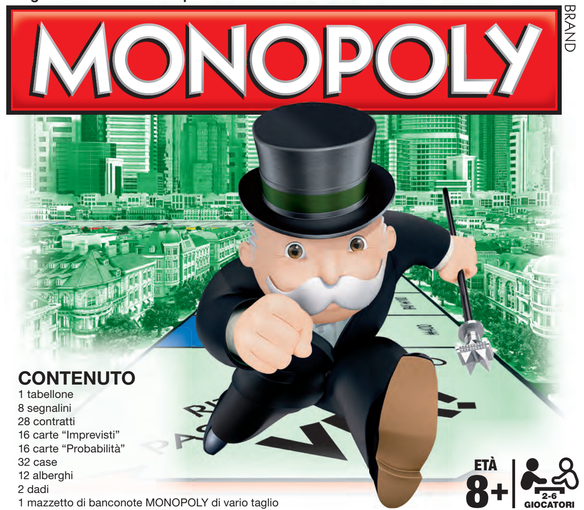
www.hasbrogaming.it

1016**00009**IT0 00

HASBROGAMING.COM

◈ Il gioco di contrattazione più famoso del mondo ◈

MONOPOLY BRAND



CONTENUTO

1 tabellone
8 segnalini
28 contratti
16 carte "Imprevisti"
16 carte "Probabilità"
32 case
12 alberghi
2 dadi
1 mazzetto di banconote MONOPOLY di vario taglio

ETÀ 8+ | 2-6 GIOCATORI

PREPARATEVI ALLA SFIDA!

1 Scegliete un giocatore che legga a voce alta queste istruzioni a tutti gli altri.

2 Date a ogni giocatore:

- 5x ₥1
- 1x ₥5
- 2x ₥10
- 1x ₥20
- 1x ₥50
- 4x ₥100
- 2x ₥500

(in totale =₥1500)
Tenete tutte le altre banconote nella confezione, che fungerà da Banca.

3 Mischiate le carte degli "Imprevisti" e mettetele a faccia in giù in questa posizione.

4 Mischiate le carte delle "Probabilità" e mettetele a faccia in giù in questa posizione.



5 **Scegliete un giocatore che faccia da Banchiere.**
Nel corso della partita, il Banchiere dovrà gestire:

il denaro della Banca,

le case,

gli alberghi,

i contratti e

le aste.

Il Banchiere può anche partecipare alla partita come giocatore, ma deve tenere il proprio denaro accuratamente separato da quello della Banca.

6 Ogni giocatore sceglie un segnalino e lo pone sulla casella del VIA!

7 Tenete i 2 dadi accanto al tabellone.

SI GIOCA!

Come si vince
Spostandovi lungo il tabellone con il vostro segnalino, comprate il maggior numero possibile di proprietà (terreni, stazioni ferroviarie e società), perché più ne possedete, maggiori saranno gli affitti che potrete riscuotere.
Se rimanete l'ultimo giocatore in partita dopo che tutti gli altri sono andati in bancarotta avete vinto!

Chi inizia per primo?
Ogni giocatore lancia entrambi i dadi bianchi.
Chi ha ottenuto il numero più alto inizia, e poi il gioco prosegue in senso orario.

Al vostro turno

1. Lanciate entrambi i dadi bianchi.
2. Fate avanzare il vostro segnalino sul tabellone del numero di spazi corrispondente al totale ottenuto con i dadi.
3. Dove siete finiti?
   Fate riferimento al paragrafo LE CASELLE DEL TABELLONE di queste istruzioni.
4. Se avete ottenuto un numero doppio (ossia lo stesso valore su entrambi i dadi), avanzate sul tabellone, completate il turno in funzione della casella su cui avete terminato la vostra mossa, quindi giocate immediatamente un nuovo turno, lanciando di nuovo i dadi.

   Attenti, però! Se ottenete un numero doppio per 3 volte di seguito nel corso dello stesso turno, dovete andare direttamente in prigione, e senza passare dal VIA!
5. A questo punto il vostro turno è finito, e i dadi passano al giocatore seduto alla vostra sinistra.

Cominciate a giocare!
Questo è tutto ciò che dovete sapere, quindi scatenatevi sul tabellone e fate pratica. Ricordatevi di verificare sempre su quale casella terminate la vostra mossa e cosa dovete fare di conseguenza.

LE CASELLE DEL TABELLONE

I terreni



Terreni non posseduti da alcun giocatore
Quando finite con il vostro segnalino su un terreno che non è posseduto da alcun giocatore, potete comprarlo oppure farlo mettere immediatamente all'asta.

Volete comprarlo?
Pagate alla Banca il valore indicato sulla casella corrispondente del tabellone e prendete il relativo contratto.



Non lo volete comprare?
Se non siete interessati ad acquistare il terreno, il Banchiere lo deve mettere immediatamente all'asta, con una base di partenza di ₥10. Tutti i giocatori possono partecipare all'asta.

Terreni di proprietà di qualche altro giocatore
Quando finite la vostra mossa su un terreno di proprietà di qualche altro giocatore, dovete pagargli l'affitto indicato sul relativo contratto.

Collezionate serie complete di terreni dello stesso colore per costruirvi le vostre case! Fino a quando non possedete una serie completa dello stesso colore, sui terreni non si possono costruire case!



- L'affitto che potete riscuotere da ogni terreno aumenta non appena prendete possesso di tutti i terreni di quello stesso colore.
- Se su queste proprietà costruite delle case, l'affitto sale ulteriormente!
- Più avanti nel corso della partita, al posto di 4 case potete costruire un albergo per far schizzare verso l'alto il valore degli affitti! Per maggiori informazioni, fate riferimento al paragrafo GLI EDIFICI di queste istruzioni.

Fai attenzione! Il proprietario deve chiedere di essere pagato da chi capita sulle sue proprietà prima che il giocatore successivo tiri i dadi. Se non se ne accorge in tempo, non sei tenuto a pagarlo!

Le stazioni ferroviarie



Stazioni ferroviarie non possedute da alcun giocatore
Quando finite con il vostro segnalino su una stazione ferroviaria che non è posseduta da alcun giocatore, potete comprarla oppure farla mettere immediatamente all'asta.

Volete comprarla?
Pagate alla Banca il valore indicato sulla casella corrispondente del tabellone e prendete il relativo contratto.



Non la volete comprare?
Se non siete interessati ad acquistare la stazione, il Banchiere la deve mettere immediatamente all'asta, con una base di partenza di ₥10. Tutti i giocatori possono partecipare all'asta.

Stazioni di proprietà di qualche altro giocatore
Quando finite la vostra mossa su una stazione di proprietà di qualche altro giocatore, dovete pagargli un affitto che dipende dal numero di stazioni che quello stesso giocatore possiede.

Stazioni	1	2	3	4
Affitto	₥25	₥50	₥100	₥200

Le società



Società non possedute da alcun giocatore
Quando finite con il vostro segnalino su una società che non è posseduta da alcun giocatore, potete comprarla oppure farla mettere immediatamente all'asta.

Volete comprarla?
Pagate alla Banca il valore indicato sulla casella corrispondente del tabellone e prendete il relativo contratto.



Non la volete comprare?
Se non siete interessati ad acquistare la società, il Banchiere la deve mettere immediatamente all'asta, con una base di partenza di ₥10. Tutti i giocatori possono partecipare all'asta.

Società di proprietà di qualche altro giocatore
Quando finite la vostra mossa su una società di proprietà di qualche altro giocatore, dovete pagargli un affitto che viene determinato con un altro lancio dei dadi: se quel giocatore possiede 1 sola società, l'affitto è 4 volte il totale ottenuto con i dadi; se invece possiede tutte e 2 le società, l'affitto è 10 volte il totale ottenuto lanciando i dadi.

Le altre caselle del tabellone



VIA!
Se con il vostro segnalino passate o andate a fermarvi sulla casella del VIA!, ritirate ₥200 dalla Banca.



Imprevisti / Probabilità
Prendete la prima carta dalla cima del mazzo corrispondente e seguitene immediatamente le indicazioni, dopodiché potete rimettere la carta in fondo al mazzo.



Tassa patrimoniale / Tassa di lusso
Pagata alla Banca la somma indicata sulla casella corrispondente.



Parcheggio gratuito
Finalmente potete rilassarvi: su questa casella non succede nulla!



Transito
Non preoccupatevi se siete vicini alla prigione: se finite la vostra mossa su questa casella siete semplicemente in visita, e potete mettere il vostro segnalino sullo spazio del transito.



In prigione!
Quando finite su questa casella, dovete spostare immediatamente il vostro segnalino sulla casella della prigione! Anche se dovesti passare dal VIA!, non potete incassare ₥200. Il vostro turno di gioco è finito, ma mentre siete in prigione potete continuare a riscuotere gli affitti, partecipare alle aste, comprare case e alberghi, accendere ed estinguere ipoteche e fare affari con gli altri giocatori.

Come si esce di prigione? Per uscire di prigione avete 3 possibilità:

1. **Pagare ₥50** all'inizio del vostro turno successivo, lanciare i dadi e usare il totale ottenuto per avanzare normalmente sul tabellone.
2. Se la possedete, **usare una carta *Uscite gratis di prigione*** all'inizio del vostro turno di gioco immediatamente successivo, oppure comprarne una da un altro giocatore. Mettete la carta in fondo al mazzo corrispondente, lanciate i dadi e utilizzate il totale ottenuto per avanzare normalmente sul tabellone.
3. **Cercare di ottenere un numero doppio** all'inizio del vostro turno successivo. Se ce la fate, siete liberi, e potete usare il totale ottenuto per avanzare sul tabellone. Per cercare di ottenere un numero doppio potete utilizzare fino a 3 turni successivi, ma se entro il terzo lancio non ce l'avete fatta, dovete pagare alla Banca ₥50 e usare l'ultimo lancio per procedere sul tabellone e proseguire nel gioco.

00009IT00_Monopoly_INST_16.indd 2
1016 00009 IT0 00 MONOPOLY Standard Refresh Rules (IT)
Originator: CF | Approval: FAR | ROD: 10.14 | File Name: 00009IT00_Mono Refresh_INST_16.indd
10/10/16 11:10 AM