

E SE NON RIESCO PIÙ A PAGARE?

1. Provate a racimolare denaro.

Se siete in debito ma non avete denaro a sufficienza per pagare, provate a guadagnare qualche soldo rivendendo le vostre proprietà alla Banca al costo indicato sulla relativa casella. Se sulla proprietà si trova un albergo, vendetelo alla Banca alla metà del suo prezzo di acquisto. Se necessario, arrotondate per eccesso.

2. Se siete ancora in debito, andate in bancarotta e venite immediatamente eliminati dal gioco!

Dovete ancora del denaro a qualche giocatore?
Consegnategli eventuali carte Imprevisti e Probabilità in vostro possesso.

Dovete del denaro alla Banca?

Rimettete eventuali carte Imprevisti e Probabilità in vostro possesso in fondo ai mazzi corrispondenti.

FINE DEL GIOCO

La partita termina quando tutte le proprietà sono state acquistate. A questo punto, tutti i giocatori incassano dalla Banca l'affitto che spetta loro per ogni proprietà.

- Per le proprietà in una serie, incassate il doppio dell'affitto.
- Per le proprietà con un albergo, incassate l'affitto per un albergo.

Quindi, tutti i giocatori devono contare il proprio denaro. Non occorre controllare il denaro con la lente di ingrandimento per scoprire se è falso.

Vince il giocatore che avrà più denaro (autentico o falso che sia)!

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, Inc per il proprio gioco di contrattazione e per tutti i componenti del gioco.
© 1935, 2021 Hasbro.

MONOPOLY e HASBRO e tutti i marchi e logo correlati sono di proprietà di Hasbro, Inc.
© 1935, 2021 Hasbro.

Prodotto da: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Rappresentato da:
Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Servizio Assistenza Consumatori: Hasbro
Italy, Centro Direzionale Milanofiori, Strada 1, Palazzo F10, 20090 Assago
(Milano). TEL. 800-827 156. hasbroitaly.assistenza@hasbro.it



0321 F2674 103 415086412026000

GENITORI:
www.monopoly.com



◆ Il gioco di contrattazione più famoso del mondo ◆

MONOPOLY

NIENTE È COME SEMBRA

BRAND

CONTENUTO

Tabellone
Lente di ingrandimento
in plastica
6 pedine
22 Contratti
14 carte Probabilità
24 carte Imprevisti
12 gettoni lente di
ingrandimento in cartone
12 alberghi
2 dadi
Bancnote



Non fidatevi di questa versione di MONOPOLY!

Vi sposterete tra le caselle del tabellone acquistando proprietà e cercando di guadagnare denaro, ma fate attenzione! Potreste ritrovarvi ad utilizzare carte Imprevisti o banconote false e non ve ne renderete neppure conto! Girate i gettoni che vi permetteranno di utilizzare la lente di ingrandimento di Mr. Monopoly, smascherate i falsi dei vostri avversari e fategliela pagare!

8+

F2674
2-6

COSA C'È DI DIVERSO IN MONOPOLY NIENTE È COME SEMBRA?



False

Trovate le banconote false!

Su tutte le banconote sono presenti simboli nascosti che rappresentano il volto di Mr. Monopoly e possono essere individuati solo utilizzando l'apposita lente di ingrandimento. Su alcune banconote, Mr. Monopoly indossa una maschera: questo significa che la banconota è falsa.



Autentiche

Quando un giocatore effettua scambi o pagamenti con la Banca o con un altro giocatore, potete utilizzare un gettone lente di ingrandimento per controllare il denaro utilizzato. Se trovate un falso, potete tenerlo! Alla fine della partita, avrà lo stesso valore delle banconote autentiche!

Anche le carte Imprevisti possono essere false!

Posizionate le carte Imprevisti a faccia in giù al centro del tabellone. Vi accorgete che sembrano tutte molto utili: vi permettono, ad esempio, di non pagare l'affitto o di ottenere un albergo gratis. Ma fate attenzione alle carte false!

Quando un giocatore prova a utilizzare una carta Imprevisti, potete girare un gettone lente di ingrandimento per controllare la carta. Se il Mr. Monopoly sulla carta indossa una maschera, significa che è falsa! Il giocatore è costretto a scartarla e voi potete incassare una ricompensa di 100 dalla Banca.



Le caselle del tabellone sono un po' diverse.

Non ci sono né società né tasse da pagare e invece di acquistare le stazioni, potete salire su un treno e avanzare fino alla proprietà libera successiva. In questo modo, potrete spendere il vostro denaro il più velocemente possibile, senza essere beccati con banconote false (o almeno, si spera)!

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1 Scegliete qualcuno che faccia da banchiere. Nel corso del gioco, il banchiere deve gestire:

- Il denaro della Banca • I Contratti
- Gli alberghi • Le aste

Il banchiere può partecipare alla partita come ogni altro giocatore, ma deve tenere il suo denaro e le sue proprietà accuratamente separati da quelli della Banca.

2 Il banchiere **mescola le banconote** e consegna a ciascun giocatore:



(Total = 1500)

3 Mischiate con cura le carte Probabilità e mettetle qui, rivolto a faccia in giù.

4 Mischiate con cura le carte Imprevisti, poi pescatene tre e mettetele qui, rivolte a faccia in giù, una su ogni casella.

9 Ogni giocatore prende due gettoni lente di ingrandimento. Posizionateli tenendo la faccia verde rivolta verso l'alto.

5 Posizionate qui il resto delle carte Imprevisti.

6 Ogni giocatore sceglie la propria pedina e la colloca sulla casella VIA!

8 Posizionate la lente di ingrandimento qui.



7 Infine, posizionate i dadi accanto al tabellone.

FINALMENTE SI GIOCA!

Come si vince

Avanzate tra le caselle del tabellone guadagnando più denaro possibile. Provate a smascherare gli altri giocatori quando utilizzano banconote o carte Imprevisti false e cercate di non farvi beccare quando fate lo stesso!

La partita termina quando tutte le proprietà sono state acquistate. A questo punto, vince il giocatore che avrà più denaro (autentico o falso che sia)!

Chi inizia per primo?

Ogni giocatore lancia entrambi i dadi. Chi ha ottenuto il totale più alto inizia per primo, quindi il gioco prosegue in senso orario.

Al vostro turno

1. Lanciate entrambi i dadi.
2. Fate avanzare la pedina in senso orario del numero di caselle corrispondente al numero ottenuto con i dadi.
3. Su che casella siete andati a finire? Seguite le istruzioni previste per quella casella. Fate riferimento al paragrafo LE CASELLE DEL TABELLONE.
Avete ottenuto lo stesso numero su entrambi i dadi? Lanciate di nuovo i dadi e giocate per un altro turno.
Attenzione, però! Se ottenete lo stesso numero su entrambi i dadi per tre volte di fila, andate immediatamente in prigione. Non completate il terzo turno.
4. Il vostro turno è terminato. Passate il dado al giocatore alla vostra sinistra.

Dato che dovrete cercare il denaro falso nel corso della partita, ogni volta che pagate la Banca, posizionate il denaro in fondo al mazzo corrispondente.

LALENTE DI INGRANDIMENTO DI MR. MONOPOLY

Nel corso della partita, girate gettoni per poter utilizzare la lente di ingrandimento di Mr. Monopoly e trovare denaro falso e carte Imprevisti false.

Gettoni lente di ingrandimento

Per utilizzare la lente di ingrandimento di Mr. Monopoly, dovete girare uno dei vostri gettoni. Ogni gettone ha una faccia verde ed una rossa. All'inizio della partita, ogni giocatore ha due gettoni lente di ingrandimento con la faccia verde rivolta verso l'alto. I gettoni con la faccia verde rivolta verso l'alto sono attivi e possono essere utilizzati per controllare il denaro o le carte Imprevisti di un altro giocatore. Dopo aver utilizzato un gettone, dovete girarlo in modo che la faccia rossa sia rivolta verso l'alto. Così, il gettone sarà inattivo e non potrà essere utilizzato finché non sarà riattivato. Potrete riattivare i gettoni rossi passando dal VIA!



Se il gettone è verde significa che potete utilizzarlo!



Se il gettone è rosso significa che dovete aspettare di passare dal VIA! per riattivarlo.

Utilizzare la lente di ingrandimento

Per utilizzare la lente di ingrandimento, posizionate la lente su una banconota o su una carta Imprevisti in modo da rivelare chiaramente i simboli nella parte da decodificare.

- Posizionate sempre le banconote o le carte Imprevisti su una superficie orizzontale quando utilizzate la lente di ingrandimento.
- Mantenendo il simbolo **MM** sulla lente di ingrandimento rivolto verso l'alto, allineate la M sulla lente di ingrandimento con il simbolo **MM** sul denaro o sulle carte Imprevisti.
- Se non riuscite a vedere chiaramente i simboli, ruotate leggermente la lente di ingrandimento verso sinistra o verso destra fino a quando riuscirete a rivelare i simboli nella parte da decodificare.



Trovare il denaro falso

Quando un giocatore effettua scambi o pagamenti con la Banca o con un altro giocatore, un giocatore qualsiasi può utilizzare un gettone lente di ingrandimento per controllare il denaro utilizzato. Non potete controllare il vostro denaro.

Se volete controllare il DENARO di un altro giocatore:

1. Comunicatelo rapidamente quando il giocatore in questione ha il denaro in mano. Comunicatelo prima che il giocatore finisca di pagare o effettui un cambio.
2. Girate uno dei vostri gettoni lente di ingrandimento in modo che la faccia rossa sia rivolta verso l'alto.
3. Scegliete una delle banconote che il giocatore sta cercando di utilizzare.
4. Posizionate la lente di ingrandimento di Mr. Monopoly sulla parte da decodificare della banconota.
5. **Se trovate un falso, ditelo a tutti e tenetelo voi!** Il giocatore a cui avete controllato le banconote dovrà utilizzarne altre per portare a termine il pagamento.

*Per esempio, se un giocatore paga **MM**100 alla Banca utilizzando due banconote da **MM**50e voi scoprite che una è falsa, potete tenerla e il giocatore dovrà utilizzare altre banconote in suo possesso per compensare quei 50, quindi arrivare nuovamente a 100 per completare il pagamento.*

Qualsiasi giocatore, voi inclusi, potrà girare un gettone lente di ingrandimento verde e controllare anche quelle banconote!

Se le banconote sono autentiche, comunicatelo agli altri giocatori e non succederà nulla.

Il giocatore può completare il proprio turno.

CONSIGLI PER UTILIZZARE DENARO FALSO

Se sapete di avere una banconota falsa, cercate di tenerla fino alla fine del gioco. Avrà lo stesso valore di quelle vere! Cercate anche di non far capire agli altri giocatori quali sono le banconote false, così non sapranno quando cercate di utilizzarle. Potete provare a mescolare le banconote tra le mani o davanti a voi, in modo da sapere quali sono false, ma senza farlo capire agli altri giocatori.



Il denaro falso ha questo aspetto! Mr. Monopoly indossa una maschera!



Il denaro autentico ha questo aspetto!

Trovare le carte Imprevisti false

Quando un giocatore sta per utilizzare una carta Imprevisti, gli altri giocatori possono girare un gettone per utilizzare la lente di ingrandimento. Non potete controllare le vostre carte Imprevisti.

Se volete controllare le CARTE IMPREVISTI di un altro giocatore:

1. Ditelo in fretta, prima che il giocatore la utilizzi!
2. Girate uno dei vostri gettoni in modo che la faccia rossa sia rivolta verso l'alto.
3. Posizionate la lente di ingrandimento di Mr. Monopoly sulla parte da decodificare della carta Imprevisti.
4. **Se trovate un falso, ditelo a tutti.** Quindi mettete quella carta sul fondo del mazzo delle carte Imprevisti e incassate una ricompensa di **MM**100 dalla Banca!

Se trovate una carta autentica, il giocatore che l'ha pescata potrà utilizzarla e non accadrà nulla.



Le carte false sono così. Mr. Monopoly indossa una maschera!

LE CASELLE DEL TABELLONE LE PROPRIETÀ

Proprietà libere

Quando vi trovate su una proprietà ancora disponibile, potete comprarla o metterla all'asta.

Volete comprarla?

Pagate alla Banca il valore indicato sulla casella e prendete il relativo Contratto dalla Banca.

Non volete comprarla?

Il banchiere deve metterla immediatamente all'asta. La base di partenza è di 10 e tutti i giocatori possono aumentare di volta in volta l'offerta di un minimo di 10. Per fare un'offerta, non occorre attendere il proprio turno. Il banchiere termina l'asta quando non c'è più alcun giocatore disposto a rilanciare. Chi ha offerto di più, paga la Banca. Se nessun giocatore desidera fare un'offerta, non c'è problema: nessuno deve pagare, il contratto resta alla Banca e il gioco prosegue normalmente.

Completate le serie colorate!

Se possedete tutte le proprietà dello stesso colore:

- Il valore dell'affitto che potete riscuotere per queste proprietà raddoppia!
- Potete costruire alberghi e riscuotere affitti ancora più alti! Fate riferimento al paragrafo ALBERGHI.

Proprietà già acquistate

Quando arrivate sulla proprietà di un altro giocatore, il proprietario deve chiedervi l'affitto indicato sul relativo Contratto. Se lo fa, dovete pagare l'affitto. Se il proprietario non vi chiede l'affitto prima che il giocatore successivo abbia lanciato i dadi, non dovete pagare nulla!



LE ALTRE CASELLE DEL TABELLONE



VIA!

Se con la vostra pedina superate la casella VIA! o vi ci fermate sopra, incassate 200 dalla Banca. Se avete gettoni lente di ingrandimento rossi, girateli in modo tale che la faccia verde sia rivolta verso l'alto. In questo modo torneranno ad essere attivi e pronti per essere utilizzati!



Probabilità

Prendete la prima carta dal mazzo delle carte Probabilità. Se la carta vi impone di fare qualcosa immediatamente, leggete le indicazioni a voce alta e seguitele. Altrimenti, potete tenere la carta fino al momento in cui sarete pronti ad usarla. Una volta utilizzata la carta, rimettetela in fondo al mazzo.



Imprevisti

Quando vi fermate sulla casella Imprevisti, prendete una qualsiasi delle carte Imprevisti al centro del tabellone. Poi pescatene un'altra dal mazzo delle carte Imprevisti e posizionatele a faccia in su sul tabellone, al posto di quella che avete preso.

Potete conservare la carta che avete scelto fino al momento in cui sarete pronti ad usarla. Una volta utilizzata, rimettetela in fondo al mazzo Imprevisti. Potete avere una sola carta Imprevisti alla volta. Se vi fermate su una casella Imprevisti e avete già una carta Imprevisti, potete scartarla e sostituirla con una presa dal centro del tabellone.

Ricordate che i giocatori possono girare un gettone lente di ingrandimento verde per controllare la vostra carta Imprevisti nel momento in cui la utilizzate.

Fate riferimento al paragrafo **Trovare le carte Imprevisti false.**



Stazioni

Quando vi fermate su una Stazione, avanzate fino alla proprietà libera successiva. Dovete acquistarla o metterla all'asta.



Parcheggio gratuito

Rilassatevi! Qui non accade niente.



In transito

Non preoccupatevi! Se finite su questa casella siete semplicemente in visita e potete mettere la vostra pedina nell'area di transito.



In prigione!

Spostate immediatamente la vostra pedina sulla casella della prigione! Non incassate 200, se passate dal VIA! Il vostro turno finisce qui. Mentre siete in prigione, potete continuare a riscuotere gli affitti, partecipare alle aste, acquistare alberghi, utilizzare carte Imprevisti e Probabilità e fare affari con altri giocatori. Non potete utilizzare la lente di ingrandimento di Mr. Monopoly.

Come si esce di prigione?

Avete 3 possibilità:

1. **Pagate 50** all'inizio del vostro turno successivo, lanciate i dadi e usate il totale ottenuto per avanzare normalmente sul tabellone.
2. **Potete utilizzare una carta Uscite gratis di prigione** all'inizio del turno successivo (se ne avete una o riuscite a comprarla da un altro giocatore). Rimettete la carta in fondo al mazzo, quindi lanciate i dadi e muovete la vostra pedina come di consueto.
3. **Ottenete lo stesso numero su entrambi i dadi** al turno successivo. Se ci riuscite, siete liberi! Per provare a ottenere un risultato doppio, avete a disposizione fino a 3 turni. Se entro il terzo turno in prigione non riuscite a ottenere due numeri uguali, pagate 50, tirate di nuovo i dadi e avanzate.

ALBERGHI



Costruzione degli alberghi

Non appena avete completato una serie dello stesso colore, potete iniziare ad acquistare gli alberghi (non è necessario aspettare il proprio turno). Pagate il costo dell'albergo indicato sul relativo Contratto.

Potete avere solo un albergo per ogni strada. Ricordate che alcune carte Imprevisti e Probabilità vi permettono di edificare alberghi anche su proprietà che non fanno parte di una serie colorata completa.

Non ci sono alberghi a sufficienza?

Se più giocatori desiderano acquistare l'ultimo albergo disponibile, il banchiere deve metterlo all'asta. La base di partenza è di 10 e tutti i giocatori possono aumentare di volta in volta l'offerta di un minimo di 10. Per fare un'offerta, non occorre attendere il proprio turno. Il pagamento deve essere effettuato direttamente alla Banca.

Gli alberghi sono finiti?

In questo caso, non potete comprarli fino a quando qualche giocatore non rivenderà i suoi.

ACCORDI E SCAMBI

Potete comprare, vendere o scambiare le vostre proprietà con quelle degli altri giocatori in qualsiasi momento nel corso della partita.

Le proprietà possono essere scambiate con denaro, con altre proprietà e/o con le carte Uscite gratis di prigione. L'importo viene stabilito dai giocatori che raggiungono l'accordo.