

**MB**  
GIOCHI

**Life**

Il Vostro destino è in gioco

**Regolamento**

Mette alla prova l'abilità e la fortuna di tutta la famiglia nel ricreare l'affascinante cammino della vita!

**Numero dei giocatori: da 2 a 6**

**Contenuto**

1 Tabellone di gioco  
3 Montagne, 1 Ponte a pedaggio e 7 Case  
1 Ruota del Destino  
6 Automobiline più ometti azzurri e rosa  
1 Cartoncino coi i 'numeri fortunati'  
1 Rastrelliera portasoldi  
Banconote del valore di 100.000, 50.000, 10.000, 5.000 e 1.000  
Polizze assicurative, Certificati azionari e Cambiali  
18 Carte di 'Stato Sociale'  
12 Carte di 'Distribuzione della ricchezza'  
Decalcomanie per le Montagne ed il Ponte a Pedaggio  
Libretto di istruzioni e regolamento

**Scopo del gioco**

Possedere più soldi possibile quando, alla fine del cammino della vita raggiungerete o la Casa di Campagna o la Villa dei Miliardari.

**Istruzioni per il montaggio**

Prima di giocare a LIFE, sarà necessario approntare il Tabellone di gioco effettuando alcune semplici operazioni. Dopo ogni partita il tabellone stesso può essere facilmente ripiegato e riposto nella scatola dalla quale potrete, se lo preferite, togliere la vaschetta porta-oggetti di plastica. D'altra parte potrete trovare utile non buttare tale vaschetta e usarla per riporVi i vari pezzi del gioco quando non lo adoperate. Seguite ora attentamente le istruzioni per la preparazione e potrete ben presto cominciare a giocare a LIFE.

**Case**

1. Aprite il tabellone ed individuate le 12 aree pre-ritagliate che dovranno essere rimosse. Dopo aver trovato l'area n.1 rimuovetela aiutandoVi, se necessario, con un coltello o altra lama che inserirete nel solco esistente, facendo leva.
2. Tutte le case sono numerate alla base sporgente in fuori a foggia di linguetta. Dopo aver individuato la casa n.1

inserirla sotto la superficie stampata della sua area, tra i due strati di cartone come illustrato nella Fig. 1.

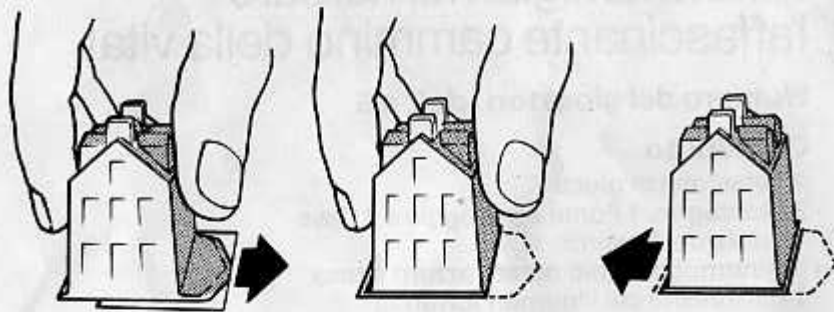


Fig. 1

Fig. 2

Fig. 3

Spingete la casetta fino in fondo (Fig. 2) ed essa si insedierà perfettamente nello spazio destinatole, dopo che l'avrete spostata leggermente nella direzione opposta per far entrare sotto il cartone anche la sporgenza posteriore della base (Fig. 3). Per togliere le case eseguire le operazioni descritte all'inverso.

3. Posizionate tutte le case (dall'1 al 7) nello stesso modo.

NOTA: Le case n.3 e n.7 sono identiche.



Fig. 4

### Le Montagne ed il Ponte

Ci sono tre pezzi 'montagna' numerati dall'8 al 10 ed un ponte, col numero 11. Il percorso sul tabellone si snoda attraverso questi rilievi e deve venire completato servendosi delle decalcomanie contrassegnate dai numeri dall'8 all'11. Per applicare i relativi tracciati ai pezzi suddetti cominciate con lo staccare la decalcomania della montagna n.8 dal foglio autoadesivo allegato e stendetela sulla parte piatta della montagna, come da Fig. 4.

Completate così le altre due montagne ed il ponte. Procedete quindi a rimuovere gli spazi predisposti sul tabellone, procedendo come per quelli delle case, ed inserite le montagne ed il ponte tra i due strati di cartone fino ad averli bene immobilizzati.

### Ruota del Destino

La 'Ruota del Destino' va installata nella sezione circolare contraddistinta dal numero 12 sul tabellone. Rimuovete la sezione pre-tagliata al completo e tenete soltanto il suo centro a raggi colorati (Fig. 5).

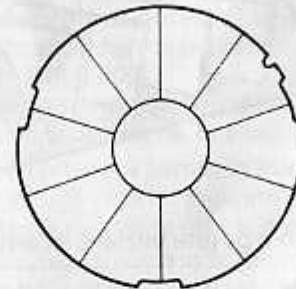


Fig. 5

Separate la ruota numerata dalla sua base a rilievo e giratela all'ingiù. Inserite il ritaglio circolare colorato all'interno del disco di plastica, con la faccia rivolta in basso avendo cura di far combaciare le tre tacche con le sporgenze in plastica del disco (Fig. 6).

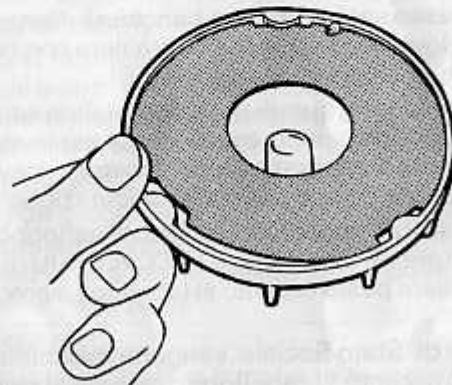


Fig. 6

Premete il cartone in posizione all'interno del disco numerato. Procedete ora ad inserire la sezione di base della Ruota del Destino nello spazio che avete precedentemente liberato sul tabellone al n. 12 e reinserte la ruota numerata sul perno. Provate a farla girare per assicurarVi che si muova senza attrito.

## NOTA

### Rastrelliere per le carte e le banconote

AccertateVi di non buttar via la rastrelliera qualora decideste di liberarVi della vaschetta porta-oggetti.

Essa Vi sarà utile per metterVi le banconote, le polizze, le azioni ed i pagherò durante il gioco (Fig. 7).

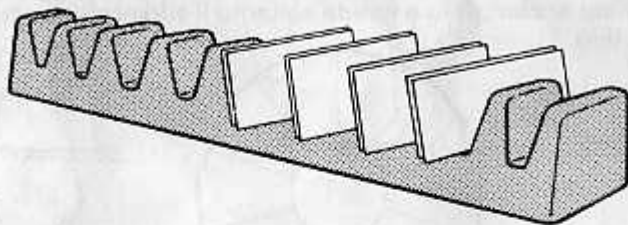


Fig. 7

Il tabellone è ora pronto e potete iniziare il cammino della Vostra vita!

### Preparativi per il gioco

1. Stabilite chi sarà il banchiere durante la partita. Se ci fossero più giocatori interessati a tenere il banco bisognerà estrarre a sorte chi lo farà facendo girare la 'Ruota del Destino'. Chi otterrà il numero più basso sarà nominato banchiere. Come primo compito egli dovrà approntare la rastrelliera con banconote, carte e cartelle in attesa che la partita inizi.
2. Ogni giocatore sceglie quindi un'automobilina ed un ometto azzurro o rosa (azzurro per i ragazzi e rosa per le ragazze) e li pone sulla casella di partenza. Ogni giocatore riceve inoltre 3.000 in banconote ed una polizza d'assicurazione auto.
3. Le carte di 'Distribuzione della Ricchezza' vengono mischiate e ciascun giocatore ne riceve una a FACCIA INGIÙ. Il resto delle carte dovrà essere posto accanto al tabellone, sempre a FACCIA INGIÙ.
4. Anche le carte di 'Stato Sociale' vengono mischiate e messe A FACCIA INSU' accanto al tabellone, insieme al cartoncino dei 'numeri fortunati'.
5. A turno, i giocatori fanno ora girare la Ruota del Destino. Chi ottiene il numero più alto comincia e gli altri seguono in senso orario.

## Regole del gioco

1. Prima di iniziare il gioco, ogni giocatore deve decidere il cammino che vuol seguire e dichiararlo: il cammino più corto, quello degli AFFARI, con un salario immediato di 5.000 (aumentabile a 12.000 durante il gioco) o quello più lungo dell'UNIVERSITA' con la possibilità di ottenere delle retribuzioni più alte.  
La Vostra carriera ed il Vostro stipendio, saranno determinati dalla casella delle professioni su cui vi fermerete la prima volta. Se non riuscirete a 'laurearVi' in una delle cinque caselle professione, intraprenderete la carriera universitaria con uno stipendio minimo di 6.000.  
La retribuzione che avrete ottenuto all'Università resterà costante per tutta la durata della vita.
2. Ogni giocatore fa girare, a turno, la Ruota del Destino ed avanza del numero di caselle indicato. Se entra in una casella già occupata dovrà avanzare fino alla prossima casella libera.
3. Prima di continuare vorremmo farVi notare alcuni punti d'interesse generale in merito al tabellone e alle caselle colorate lungo il percorso:

### Spazi gialli

Quando Vi fermate su una di queste caselle **dovete** eseguire le istruzioni inscritte nella casella.

### Spazi arancione

Quando Vi fermate su una di queste caselle potete 'far causa' per danni ad un giocatore di Vistra scelta per la cifra indicata. Se non ha abbastanza denaro, il giocatore perseguito dovrà richiedere un prestito alla Banca per pagarVi.

### Spazi bianchi

Quando un giocatore si ferma su una di queste caselle, **o semplicemente la attraversa**, deve decidere se approfittare o meno dell'offerta presentatagli (non è quindi obbligato a seguirne le istruzioni).

### Spazi rossi

Quando un giocatore si ferma su una di questa caselle, **o la attraversa**, deve eseguire le istruzioni in essa contenute.

### Cartelli di 'Stop'

I giocatori **devono** arrestarsi sulle caselle 'matrimonio' o 'giorno della Resa dei Conti' indipendentemente dal numero ottenuto con la Ruota del Destino!

#### 4. **Giorno di Paga**

Ogni volta che Vi fermerete o attraverserete una casella rossa del GIORNI DI PAGA, riceverete lo stipendio che avrete maturato alla partenza, scegliendo la 'Via degli Affari' o quella 'dell'Università'. Se Vi fermate esattamente sulla casella, oltre allo stipendio avrete diritto a ritirare una carta della Distribuzione della Ricchezza ma ricordate che non potrete mai avere in mano **più di due** di queste carte.

#### 5. **Carte di 'DISTRIBUZIONE DELLA RICCHEZZA'**

Ci sono tre tipi di carte di Distribuzione della Ricchezza. Tenetele ben nascoste dagli occhi dei Vostri avversari ed usatele accortamente.

- CARTA DI RISCOSSIONE** – Presentatela ad un giocatore che entra in uno spazio **giallo** e ritiri una cifra uguale o superiore a 10.000. Egli dovrà darVi la metà di quanto ritira dalla Banca per quella casella. **Non potrete** presentargli una di queste carte, però, se il giocatore entra in una casella 'Giorno fortunato' oppure sta giocando in Borsa.
- CARTA DI PAGAMENTO** – Presentatela ad un giocatore di Vostra scelta quando siete **Voi** ad entrare in uno spazio **giallo** che Vi richiede di pagare 6.000 o più. Tale giocatore dovrà aiutarVi pagando di tasca sua alla Banca metà della cifra richiesta dalla casella.
- CARTA DI ESENZIONE** – Datele ai giocatori che Vi presentano sia una Carta di Riscossione che una di 'Pagamento'. Grazie ad esse sarete esenti dall'obbligo di pagare.

Ad ogni giocatore non si può presentare più di una **carta per turno**. Se due o più giocatori desiderano presentare delle carte al medesimo avversario si dovrà prima stabilire chi può farlo servendosi della Ruota del Destino. Chi ottiene il numero più alto avrà diritto ad usare la sua carta.

Le carte di Distribuzione della Ricchezza non possono venire impiegate se un giocatore sta acquistando o vendendo le carte di Stato Sociale.

**Tutte** le carte che sono state presentate dovranno essere rimesse in fondo al mazzo.

#### 6. **Prestiti dalla Banca**

E' possibile ottenere prestiti dalla Banca in lotti di 20.000. Per ogni importo di 20.000 imprestatovi riceverete dalla Banca una Cambiale (sarete cioè allo scoperto per quella cifra). Quando ripagherete questo prestito alla Banca dovrete aggiungere gli

interessi e rendere 22.000 per ogni Ordine di Pagamento in Vostro possesso.

Durante il percorso, quando **entrate** o **attraversate** una casella rossa GIORNO DI PAGA con la scritta 'Pagate l'interesse maturato' dovrete pagare alla Banca 1.000 per ogni Cambiale in Vostro possesso in quel momento.

#### 7. **Matrimonio**

Quando arrivate sulla casella 'Vi sposate' dovete fermarVi e:

- Aggiungere un ometto-consorte (azzurro o rosa) alla Vostra automobile.
- Raccogliere i regali di nozze dai Vostri avversari. Per farlo dovrete ancora una volta servirVi della Ruota del Destino. A seconda dei numeri che farete uscire potrete ritirare le seguenti somme di denaro da ogni giocatore:  
2.000 se farete uscire 1, 2 o 3.  
1.000 se farete uscire 4, 5 o 6.  
niente se farete uscire 7, 8, 9 o 10.
- Partite subito per la 'luna di miele'. Fate girare la Ruota nuovamente e avanzate del numero di spazi indicato.

#### 8. **Bambini**

Ogni qualvolta capitate in una casella 'figlio' o 'figlia' dovrete aggiungere un ometto azzurro o rosa alla Vostra automobile. Se Vi capitano più di quattro figli dovrete cercare di farli stare dentro, proprio come nella vita di ogni giorno.

#### 9. **Carte di Stato Sociale**

Se Vi capita di fermarVi su una casella marcata 'Opzione d'acquisto di uno Stato Sociale' Vi sarà data la scelta di acquistare la carta di Stato Sociale in cima al mazzo per la cifra indicata dalla casella stessa. La Vostra scelta dovrà dipendere da queste considerazioni:

- Le carte di Stato Sociale Vi permetteranno di vivere di rendita solo dopo aver raggiunto la 'Villa dei Miliardari'. Non Vi saranno di alcuna utilità se deciderete di collocarVi a riposo nella 'Casa di Campagna'.
- La rendita che verrà generata dalle Vostre carte di Stato Sociale, dopo che avrete raggiunto la Villa dei Miliardari, sarà determinata dalla Ruota del Destino. A seconda del numero uscito sulla Ruota la Vostra rendita diventerà la cifra stampata sulla carta moltiplicata per il numero uscito a sorte. AssicurateVi quindi che la cifra che pagate per ottenere la carta giustifichi la rendita che essa potrà garantirVi in futuro. Tale rendita continuerà ad esserVi

accreditata fino a che l'ultimo concorrente abbia completato il Cammino della sua Vita.

- c. Ad ogni dato momento non si potranno possedere più di 3 carte di Stato Sociale.

Se decidete di non acquistare la carta di Stato Sociale offertaVi in cima al mazzo, la stessa **dovrà essere riposta in fondo al mazzo.**

#### 10. Giorni fortunati

Quando entrate in una casella 'Giorno Fortunato' avete diritto a ricevere dalla Banca un bonus di 10.000, in due biglietti da 5.000, che potrete decidere di incassare o di rischiare sui 'numeri fortunati' con la possibilità di vincere 150.000. Se decidete di tentare la sorte, ponete ogni biglietto da 5.000 su due 'numeri fortunati' di Vostra scelta, fate girare la Ruota del Destino e, se uno dei due numeri da Voi scelti esce, avete vinto ben 150.000. Nel caso che i numeri da Voi scelti non escano avete perso solo il bonus di 10.000.

#### 11. Gioco in Borsa

Quando attraversate o Vi fermate su una caselle bianca che contenga l'invito a giocare in Borsa, potete scegliere se tentare la sorte o meno.

**Attenzione!** per diventare azionista e quindi poter giocare in Borsa dovete essere in possesso di un Certificato Azionario e ricordate che avete una sola possibilità, durante tutto il gioco, di acquistare uno di questi certificati.

Per speculare in Borsa bisognerà porre la Vostra cartella azionaria per il lungo sui numeri 4, 5 e 6 del cartoncino dei 'numeri fortunati' e, quindi, far girare la Ruota del Destino.

Se escono l'1, il 2 o il 3 vuol dire che il mercato è in ribasso e dovrete pagare 25.000 alla Banca.

Se la Ruota si ferma sul 4, 5 o 6 il mercato è stazionario e non si guadagna nè si perde.

Se escono il 7, l'8, il 9 o il 10 vuol dire che il mercato è in rialzo e riceverete 50.000 dalla Banca.

Abbiate sempre cura della Vostra cartella azionaria e ritiratela dopo ogni giocata in Borsa.

#### 12. Giorno della Resa dei Conti

Quando arrivate alla casella del 'Giorno della Resa dei Conti' dovete fermarVi, qualunque sia il numero che avrete ottenuto con la Ruota del Destino e:

- a. Ricevere 20.000 per ogni bambino posseduto.

- b. Decidere se collocarVi immediatamente a riposo nella Casa di Campagna o se procedere verso la Villa dei Miliardari.

#### 13. Casa di Campagna

Una volta raggiunta questa casella riceverete, ad ogni Vostro turno, lo stipendio e starà a Voi decidere se semplicemente tenerlo o rischiarlo al gioco con i 'numeri fortunati', come spiegato alla sezione 'Giorno Fortunato'. Dividete lo stipendio a metà e puntatelo su due numeri, fate girare la Ruota del Destino e se uno dei numeri scelti esce, ricevete cinque volte il Vostro stipendio.

In caso contrario avrete perso interamente la puntata fatta.

N.B. Il collocamento a riposo è obbligatorio per quei giocatori che non siano in possesso di alcuna carta di Stato Sociale.

#### 14. Villa dei Miliardari

Il primo giocatore che raggiunge la Villa dei Miliardari (non è necessario entrarVi con un numero esatto di passi) riceve una gratifica di 100.000. Ad ogni Vostro turno seguente dovrete far girare la Ruota e ricevere una rendita dalla Banca pari al numero uscito moltiplicato per il valore **totale** delle Vostre carte di Stato Sociale (tale valore sarà la somma dei valori stampati su ciascuna carta).

NOTA: In questo spazio non riceverete più stipendi.

**IMPORTANTE!!:** RicordateVi che la partita continua fino a che tutti i giocatori abbiano terminato il loro percorso. La Vostra possibilità di gioco, durante questo periodo, sono date esclusivamente da:

- ricevere la Vostra pensione e la Vostra rendita ogni volta che arriva il Vostro turno secondo le modalità viste ai punti 13 e 14.
- L'utilizzo delle carte della 'Distribuzione della Ricchezza' **non** è più possibile nè a Vostro favore nè contro di Voi.
- Siete però soggetti a pagare i danni se uno dei Vostri avversari ancora in gioco decide di farVi causa a meno di non possedere una Carta di Esenzione.

#### IL VINCITORE

La partita ha termine quando l'ultimo concorrente raggiunge sia 'Casa di Campagna' che la 'Villa dei Miliardari'. A questo punto tutti i giocatori contano i loro soldi contanti, esclusi Stati Sociali, polizze assicurative e cartelle azionarie che non hanno valore liquido. Per ogni cambiale tuttora in possesso bisognerà dedurre 25.000.

Il giocatore che possiede l'importo più alto è dichiarato vincitore.

MB Italy - Via Ott. Respighi 2, 20122 Milano

© 1980 by MB Italy Srl. under Berne & Universal Copyright Convention. 4560-X