

MONÒPOLI

LO SPIRITO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è di trarre profitto, affittando, comperando e vendendo le proprietà situate attorno alla TAVOLA, sino a diventare il giocatore più ricco e, possibilmente, il MONOPOLISTA.

Partendo dal « Via! », ogni giocatore va spostando successivamente il suo segnalino sulle caselle della TAVOLA secondo la gettata dei dadi.

Quando il segnalino si ferma su un terreno, stazione o impresa pubblica che non è ancora di proprietà altrui, il giocatore può comperarlo dalla Banca, pagando il prezzo segnato sulla casella relativa: altrimenti la proprietà viene subito messa all'asta e ceduta al maggior offerente.

Chi possiede una proprietà ne gode la rendita, la quale è costituita dall'affitto che ogni altro giocatore, fermandosi sulla proprietà, è tenuto a pagargli.

Le rendite o affitti aumentano in ragione delle case e degli alberghi che vengono eretti sul terreno; per cui è consigliabile di fabbricare il più possibile sull'area posseduta.

Per aver maggior denaro liquido e intensificare le costruzioni, si possono ottenere dalla Banca ipoteche sui terreni, stazioni ed imprese.

Quando si capita su una casella segnata **PROBABILITA'** o **IMPREVISTI** il giocatore deve prendere una carta dal relativo mazzo, e seguire fedelmente le indicazioni in essa contenute.

Nel corso del gioco si può anche andare a finire in prigione, e uscirne, o per condono o mediante il pagamento d'una somma.

REGOLE DEL GIOCO

da due fino a sei giocatori (anche sette, quando chi fa da banchiere non partecipa al gioco)

DOTAZIONE

Il gioco consiste di una TAVOLA con 40 caselle indicanti terreni, stazioni per servizi di trasporti, imprese di pubblica utilità, tasse, fermate, premi e penalità. Sopra queste caselle si muovono i segnalini che i giocatori prendono all'inizio del gioco.

Per determinare gli spostamenti vi sono due DADI; per indicare le costruzioni vi sono 32 CASE (di color verde) e 12 ALBERGHI (di color rosso); per tirare dagli IMPREVISTI e dalle PROBABILITA' vi sono due mazzi di carte (16 per ciascun mazzo); per fissare infine le rendite e le ipoteche vi sono tanti contratti quanti sono i terreni, le stazioni e le imprese pubbliche (in tutto 28) e per effettuare i pagamenti vi sono 400 buoni di vario taglio (biglietti).

PREPARAZIONE

Aprite la tavola e collocate i mazzi delle PROBABILITA' e degli IMPREVISTI negli appositi spazi in essa segnati, a carte coperte.

Ogni giocatore prende un segnalino in legno colorato che serve a rappresentarlo nei suoi giri intorno alla tavola; e riceve un capitale simbolico diviso come segue: 9 buoni da L. 10.000, 9 da L. 1000, 10 da L. 100, uno o più buoni da L. 50.000, secondo la tabella seguente:

Numero Giocatori	Importo totale buoni	Buoni da 50.000 da distribuire	Numero contratti da distribuire
2	350.000	5	7
3	300.000	4	6
4	250.000	3	5
5	200.000	2	4
6	150.000	1	3

La distribuzione dei contratti viene effettuata dalla Banca, alla quale ciascun giocatore, prima dell'inizio del gioco, dovrà pagare l'importo dei prezzi segnati sui contratti stessi. La distribuzione da parte della Banca avverrà secondo la sorte e il mazzo dei contratti sarà preventivamente mescolato come si mescola un comune mazzo di carte.

INIZIO DEL GIOCO

Tutti i giocatori, all'inizio, gettano i 2 dadi, e chi ha fatto il numero maggiore comincia il gioco. Egli mette il suo segnalino sulla casella del «VIA!», getta ancora i dadi e, a seconda del numero ottenuto, muove il segnalino di altrettanti spazi sulla tavola, procedendo nel senso della freccia. Poi passa i dadi al suo vicino di sinistra che procede nello stesso modo: e così di seguito. Evidentemente può accadere che più segnalini vengano a fermarsi sulla stessa casella, ma ciò non dà luogo a nessun mutamento nel normale svolgimento del gioco. A seconda della casella su cui il segnalino si ferma, si presentano al giocatore queste diverse possibilità: o diventare proprietario del lotto, o essere obbligato a pagare l'affitto a chi ne è proprietario, o pagare tasse, o pescare dai mazzi delle **PROBABILITA'** e degli **IMPREVISTI**, o andare a finire in prigione. La sola fermata al «Posteggio Gratuito» non ha conseguenze.

Quando un giocatore, gettando i dadi, fa un numero doppio (con entrambi i dadi lo stesso numero) procede col suo segnalino come di solito, e sopporta le conseguenze buone o cattive inerenti al terreno su cui è arrivato, ma deve tirare una seconda volta e spostare di nuovo il segnalino in rapporto al numero fatto. Però, tirando tre volte di seguito un numero doppio, andrà difilato in prigione.

INDENNITA'

Ogni volta che un giocatore si ferma o transita sulla casella «VIA!» la Banca gli paga una indennità di L. 20.000.

FERMATA SU PROPRIETA' LIBERA

Quando un giocatore capita su un terreno, una stazione o un'impresa che non è stata ancora aggiudicata, egli ha il diritto di opzione su di essa; può, cioè, comperarla dalla Banca. Nel caso che egli non voglia comperarla, questa la mette subito all'asta e la cede al miglior offerente. Se egli la compera, ne paga il prezzo segnato sulla relativa casella; se non la compera, può però partecipare all'asta, la quale può essere aperta a qualsiasi prezzo. Chi diviene proprietario di un terreno, d'una stazione o d'una impresa, riceve all'atto del pagamento, il relativo contratto, che prova l'acquisto e va collocato in modo visibile davanti al giocatore, dalla parte della striscia colorata.

FERMATA SU PROPRIETA' AGGIUDICATA

Quando un giocatore si ferma su un terreno, una stazione o un'impresa posseduta da un altro giocatore, egli deve pagare al proprietario l'affitto fissato sul contratto. Se sul terreno sono stati elevati immobili, l'affitto aumenta come indicato. L'affitto non viene pagato quando la proprietà è gravata da ipoteca. Ad ogni proprietà corrisponde, come abbiamo detto, un contratto che al momento della stipulazione dell'ipoteca viene rivoltato.

VANTAGGI PER I PROPRIETARI

E' assai vantaggioso di assicurarsi la proprietà di un gruppo completo di terreni, di servizi o di imprese: (per es.: il gruppo Piazza Dante, Corso Raffaello, Via Verdi. Le 4 Stazioni. Le due imprese: Soc. Elettrica e Soc. Acqua Potabile) perché in questo caso il proprietario può esigere affitto doppio per le aree non fabbricate di quel gruppo (vedi contratti), e ancora maggiore per le stazioni e imprese.

Quando il giocatore è riuscito a comperare il gruppo di lotti contraddistinto dal medesimo colore, può cominciare a costruirvi case. Il vantaggio di possedere case e alberghi, piuttosto che proprietà nude, è che gli affitti diventano molto più alti.

FERMATA SU «PROBABILITA'» O «IMPREVISTI»

Il giocatore che viene a fermarsi su una di queste caselle, prende la prima carta coperta del mazzo relativo e, dopo aver eseguito le istruzioni in essa contenute, la rimette in fondo al mazzo.

Solo le 2 carte « Uscite gratis di prigione... » vengono trattenute finché non vengano usate o dal giocatore o da colui al quale egli le ha vendute. Dopo di che vengono rimesse parimenti in fondo al mazzo.

FERMATA SULLE « TASSE » E SUL « POSTEGGIO GRATUITO »

Il giocatore che si ferma sulla « Tassa patrimoniale » o sulla « Tassa di lusso », è tenuto a pagare alla Banca il canone indicato sulla casella; chi, invece, si ferma sulla casella « Posteggio gratuito », vi rimane senza subire alcuna conseguenza sino alla sua prossima gettata dei dadi.

BANCA E BANCHIERE

Il compito di far da banchiere viene affidato a chi abbia, possibilmente, doti brillanti di banditore d'asta. Se, come può darsi, il banchiere è contemporaneamente giocatore, egli deve tenere il denaro della Banca completamente separato dai suoi fondi personali, essendo le operazioni di Banca del tutto meccaniche ed estranee alle vicende dei giocatori.

La Banca paga indennità e premi, incassa le multe e le tasse, vende le proprietà, ne consegna ai giocatori i contratti, e concede le ipoteche. In qualunque momento, essa compera case dai giocatori a metà del prezzo originario.

PRIGIONE

Un giocatore va a finire in prigione (casella con le sbarre): 1) se il suo segnalino si ferma sulla casella dove è raffigurato il carabiniere; 2) se tira una carta dal mazzo **PROBABILITA'** o dal mazzo **IMPREVISTI** che porti l'indicazione di andare in prigione; 3) se getta i dadi doppi per tre volte di seguito. Chi è condannato alla prigione, ci va direttamente senza passare dal « VIA! » e senza quindi riscuotere la relativa indennità.

Se un giocatore capita sulla casella della prigione in seguito alla gettata dei dadi, vi resta soltanto come visitatore (transito) e prosegue al prossimo giro.

Chi è andato in prigione ne esce: 1) mediante il pagamento di buoni per L. 5.000 al suo turno di gioco, pagamento che dovrà avvenire prima di gettare i dadi; 2) gettando dadi doppi senza aver pagato la suddetta multa, nel qual caso avanza del numero di spazi corrispondenti; 3) utilizzando o comperando da altro giocatore un cartoncino delle **PROBABILITA'** o **IMPREVISTI** con la dicitura « Uscite gratis di prigione... ». Al terzo giro, il giocatore è obbligato ad uscire, pagando una tassa d'uscita di L. 5.000, a meno che non abbia tirato i dadi doppi, nel qual caso esce gratuitamente.

Un giocatore, però, anche mentre è in prigione, è autorizzato a comperare e vendere, incassare affitti ed erigere case e alberghi.

CASE ED ALBERGHI

La vendita delle case è riservata soltanto alla Banca. Un giocatore può erigere case solamente quando possiede tutti i terreni di uno stesso gruppo, cioè dello stesso colore. La costruzione delle case deve avvenire in modo proporzionato sui terreni dello stesso gruppo, cioè non si possono erigere su un terreno del gruppo due case se gli altri terreni non ne hanno almeno una. Esempio: se si acquistano 6 case, occorre metterne 2 su ogni terreno di un gruppo di 3 dello stesso colore. Non si può superare il numero di 4 case per ogni lotto dello stesso gruppo. Il prezzo di ogni casa è segnato in calce al contratto.

Gli alberghi si costruiscono restituendo alla Banca le 4 case già esistenti su un lotto e pagando in più il prezzo dell'albergo segnato in calce al contratto. Il valore di un albergo corrisponde a quello di 5 case. Su ogni lotto del gruppo non può venir fabbricato più di un albergo.

Non si possono costruire alberghi finché non si abbiano 4 case su ogni lotto del gruppo.

PENURIA DI CASE

Se, nel corso del gioco, la Banca rimane senza case, i giocatori debbono aspettare che un altro giocatore restituisca o rivenda ad essa le sue, prima di fabbricarne. Se le case disponibili sono limitate e due o più giocatori le richiedono, le case vengono vendute al miglior offerente.

VENDITA DI PROPRIETA'

I terreni senza fabbricati, le stazioni e le imprese di pubblica utilità, possono essere privatamente ceduti da un giocatore all'altro al miglior prezzo ottenibile. Un terreno, quindi, non può es-

sere venduto se su di esso o su un altro terreno dello stesso gruppo vi sono dei fabbricati, a meno che questi non siano prima venduti alla Banca.

IPOTECHE

Soltanto la Banca può concedere ipoteche. Il valore ipotecario di ogni terreno, stazione od impresa è segnato sul relativo contratto e corrisponde alla metà del prezzo originario. Quando si vuol riscattare l'ipoteca esistente su un terreno, occorre pagare alla Banca il valore dell'ipoteca più il 10%. Se si vende un terreno ipotecato a un altro giocatore, il compratore deve pagare alla Banca il 10% dell'ipoteca: nello stesso tempo egli può riscattare l'ipoteca, pagandone il prezzo alla Banca; se invece si limita al pagamento del 10% (senza riscatto), quando vorrà riscattarla, dovrà pagare, oltre al prezzo dell'ipoteca, ancora una volta il 10%.

Un terreno può venire ipotecato soltanto se tutto il gruppo a cui esso appartiene è privo di costruzioni. Ove vi siano delle costruzioni esse vanno vendute alla Banca, che le pagherà metà del loro prezzo di acquisto. Su terreni ipotecati non possono venire elevate costruzioni.

FALLIMENTO

Quando un giocatore deve pagare alla Banca o ad altro giocatore una somma superiore a tutto ciò che possiede, comprendendo sia il denaro liquido, sia le case e gli alberghi a metà del prezzo d'acquisto e i terreni liberi al prezzo d'ipoteca, fallisce. In tal caso, tutto quanto egli possiede passa alla Banca che paga integralmente i creditori.

Il giocatore fallito si ritira dal gioco. La Banca mette all'asta fra i giocatori rimasti tutte le proprietà ritirate dal fallito, escluse le case e gli alberghi.

CONCLUSIONE DEL GIOCO

Quando il penultimo giocatore è fallito, l'ultimo giocatore rimasto vince la partita.

Questa è la conclusione normale. Però, è anche possibile una conclusione più rapida, che avviene in questo modo. All'inizio, i giocatori stabiliscono un'ora a cui la partita dovrà cessare. Alla fine del tempo fissato, i giocatori coneranno i loro buoni, aggiungendo i valori dei terreni, Stazioni, Imprese, delle case e degli alberghi (naturalmente i terreni ipotecati valgono la metà): il giocatore che risulterà più ricco sarà il vincitore.

VARIE

Se un giocatore non possiede abbastanza buoni per pagare un suo creditore, può pagarle parte in buoni e parte in proprietà (libere da costruzioni). Le proprietà verranno valutate al prezzo che il creditore vorrà pagarle. Nel caso che tale prezzo non fosse giudicato equo dal debitore, questi potrà mettere all'asta le proprietà tra gli altri giocatori e affidarle ai migliori offerenti.

I proprietari di terreni devono fare attenzione essi stessi a riscuotere quanto è loro dovuto; non è permesso reclamare crediti da un giocatore quando il giocatore successivo ha già gettato i dadi; **NON E' PERMESSO AIUTARE ALTRI GIOCATORI A SORVEGLIARE LE PROPRIETA'. NON E' PERMESSO FAR PRESTITI FRA I GIOCATORI e NEPPURE DONAZIONI; SOLTANTO LA BANCA PRESTA DENARO CONTRO IPOTECA DI TERRENO.**



Per ogni dubbio, informazione o consiglio rivolgersi all'UFFICIO CONSULENZE MONOPOLI, presso la Società EDITRICE GIOCHI - Via Bergamo 12, 20135 Milano, unendo il francobollo per la risposta.

Tutti i diritti riservati. Le riproduzioni anche parziali e gli adattamenti sono vietati.