

# LE CASELLE DEL TABELLONE



## VIA!

Ogni volta che passate o andate a fermarvi con la vostra pedina sulla casella del VIA!, ritirate  $\text{€}2$  dalla Banca.



## IMPREVISTI

- Prendete la prima carta dal mazzo corrispondente, leggetela a voce alta e seguite scrupolosamente le sue istruzioni.
- Dopo avere terminato, rimettete la carta in fondo al mazzo, sempre rivolta a faccia in giù.



## IN PRIGIONE!

Se finite su questa casella dovete andare direttamente in prigione, senza passare dal VIA! e quindi senza ritirare  $\text{€}2$  dalla Banca! All'inizio del vostro turno successivo, pagate  $\text{€}1$  oppure usate una carta "Esci gratis di prigione", se siete così fortunati da possederla, quindi lanciate il dado e continuate a giocare seguendo le normali regole. Potete normalmente incassare gli affitti che vi sono dovuti anche quando siete in prigione.



## TRANSITO

Nessun problema: se finite su questa casella siete semplicemente in visita alla prigione e non dovete fare né pagare alcunché!



## PARCHEGGIO GRATUITO

Se finite su questa casella non dovete fare nulla, anzi: approfittatene per riposarvi un attimo!

**5. E questo è proprio tutto!** A questo punto il turno passa al giocatore successivo, seduto alla vostra sinistra.

# VITTORIA!

1. Se non avete il denaro necessario per pagare un affitto, per comprare una proprietà su cui siete andati a fermarvi con il vostro segnalino, oppure per pagare una multa o un altro giocatore secondo le indicazioni di una carta degli IMPREVISTI, significa che siete andati in bancarotta e che la partita è finita!
2. Tutti gli altri giocatori contano il denaro che hanno guadagnato e chi ne possiede di più VINCE!
3. C'è un risultato di parità? Contate quanto valgono le vostre proprietà e sommate il loro valore al vostro patrimonio: chi è più ricco viene proclamato finalmente campione di Monopoly Junior!

## MONOPOLY JUNIOR PER MAGNATI DELLA FINANZA IN ERBA!

Quando avete giocato un po' di partite e avete imparato bene le regole base, provate a sfidarvi seguendo le regole riportate di seguito: buon divertimento!

1. Se non avete denaro a sufficienza per pagare un affitto o una multa, saldare il vostro debito aggiungendo una proprietà che possedete.
2. Se dovete del denaro a un altro giocatore, trasferitegli il possesso di una vostra proprietà; se invece il denaro deve essere pagato alla Banca, la vostra proprietà ritorna sul mercato, pronta ad essere acquistata alla prima occasione.
3. Se anche dopo questi sforzi non riuscite a pagare, allora vuol dire che siete proprio caduti in bancarotta e che la partita è finita. Ciascun giocatore conta il proprio gruzzolo per stabilire chi ha vinto e può fregiarsi del titolo di campione di Monopoly Junior!

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, 2013 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 S.r.l., Strada 7, Palazzo R1, 20089 Rozzano (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.hasbro.it



1013A6984-103



ETÀ  
**5+**  
2-4  
GIOCATORI

◆ L'originale gioco di contrattazione Parker Brothers ◆

# MONOPOLY

# JUNIOR

## SCOPO DEL GIOCO!

- Correre velocissimi lungo il tabellone, acquistare tutte le proprietà su cui si va a finire con la propria pedina, incassare più denaro possibile e pescare le carte IMPREVISTI sperando che portino fortuna ...
- Quando un giocatore finisce tutto il denaro a sua disposizione, tutti gli altri contano quanti soldi hanno accumulato.
- Il giocatore che ne ha di più vince la partita e viene proclamato campione di Monopoly Junior!

## CONTENUTO

- 1 tabellone
- 4 pedine
- 20 carte degli IMPREVISTI
- 48 segnalini "Venduto!"
- 90 banconote da  $\text{€}1$
- 4 carte "Scopri la tua pedina!"
- 1 dado



**AVVERTENZA!**  
PERICOLO DI SOFFOCAMENTO - Contiene piccole parti. Non idoneo a bambini di età inferiore a 3 anni.

**PER IL MONTAGGIO È NECESSARIO L'INTERVENTO DI UN ADULTO**

## La prima volta che giocate

Staccate tutti i 48 segnalini "Venduto!" dal foglio di cartoncino pre-inciso e smaltite quello che non serve più secondo le norme per il riciclo dei rifiuti in vigore dove vivete.

# PREPARAZIONE DEL GIOCO!

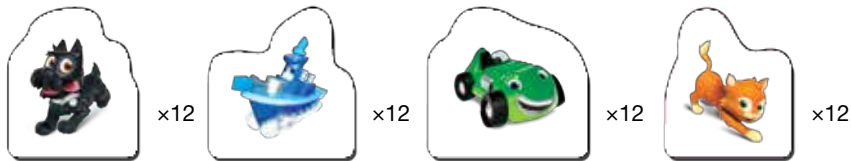
1. **Aprire il tabellone** e ponetelo al centro del tavolo, in modo che tutti i giocatori lo possano raggiungere agevolmente.
2. **Prendete le carte e separate da quelle degli IMPREVISTI le 4 carte "Scopri la tua pedina!"**. Queste 4 carte non vengono utilizzate nel gioco: leggetele, scoprite le caratteristiche di ogni personaggio e scegliete con chi volete affrontare la partita!

Le 4 carte "Scopri la tua pedina!" sono:



Allora, avete scelto chi volete essere?

3. Mettete le vostre pedine sulla casella del VIA! ■
4. Prendete i 12 segnalini "Venduto!" che corrispondono alla vostra pedina e teneteli di fronte a voi.
5. Mischiate con cura le 20 carte degli IMPREVISTI e mettetele a faccia in giù sul riquadro corrispondente del tabellone. ■



6. Scegliete un giocatore che faccia anche da Banchiere: questo giocatore dovrà occuparsi per tutta la partita di gestire il denaro.

Tutto OK? Bene, adesso è venuto il momento di distribuire i soldi:

Partita a 2: date a ogni giocatore ₺20  
Partita a 3: date a ogni giocatore ₺18  
Partita a 4: date a ogni giocatore ₺16



# SI GIOCA!

## Come si vince

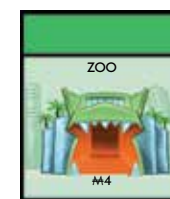
A Monopoly Junior vince chi ha la maggior somma di denaro quando un qualsiasi altro giocatore è andato in bancarotta (ossia quando non ha più il denaro necessario per pagare un affitto, per comprare una proprietà su cui è andato a fermarsi con il proprio segnalino, oppure per pagare una multa o un altro giocatore secondo le indicazioni di una carta degli IMPREVISTI).

## Svolgimento del gioco

1. **Il giocatore più giovane inizia per primo**, poi il gioco prosegue in senso orario.
2. **Al vostro turno, lanciate il dado e fate avanzare la vostra pedina** lungo il percorso del numero corrispondente di caselle, partendo dal VIA! e procedendo in senso orario.
  - Spostatevi sempre in avanti, mai all'indietro.
  - Ogni volta che passate o andate a fermarvi sulla casella del VIA!, ritirate ₺2!
3. **Dove siete andati a fermarvi con la vostra pedina?** Prima di iniziare la partita, leggete quali sono le caratteristiche delle varie caselle del tabellone e cosa bisogna fare quando ci si finisce sopra.



Se andate a fermarvi su:



### UNA CASELLA NON POSSEDUTA DA ALCUN GIOCATORE

Se nessuno possiede quella proprietà, voi **doвете** acquistarla!

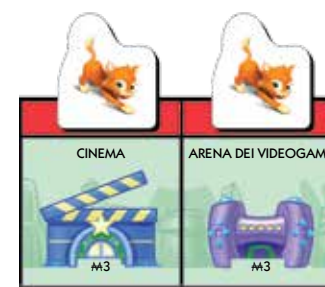
- Pagate alla Banca la somma indicata su quella specifica casella.
- Mettete uno dei vostri segnalini "Venduto!" sulla striscia colorata nella parte superiore della casella, in modo che tutti sappiano chiaramente a chi appartiene quella proprietà!



### UNA CASELLA POSSEDUTA DA UN ALTRO GIOCATORE

Se un altro giocatore possiede già quella specifica proprietà, **doвете** pagargli l'affitto. L'affitto corrisponde al valore scritto sulla casella.

Se quella proprietà è vostra non **doвете** fare nulla.



### AVETE UNA COPPIA DI PROPRIETÀ? L'AFFITTO VALE IL DOPPIO!

Se un giocatore possiede **entrambe le proprietà** di uno stesso colore, l'affitto è il doppio della somma indicata sulla casella dove siete andati a fermarvi!

4. **Girate pagina per avere tutte le informazioni sulle altre caselle del tabellone e per scoprire come vincere!**