◈ Il gioco di contrattazione più famoso del mondo ◈

MONOPOLY BID

BRAND

7+

F1699

2-5

CONTENUTO

32 carte Azione

50 carte Banconota

28 carte Proprietà

OBIETTIVO DEL GIOCO

Acquistare proprietà all'asta ed essere il primo giocatore a completare tre serie colorate di proprietà!

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Mescolate le carte Proprietà e sistemate il mazzo a faccia in giù in questa posizione.

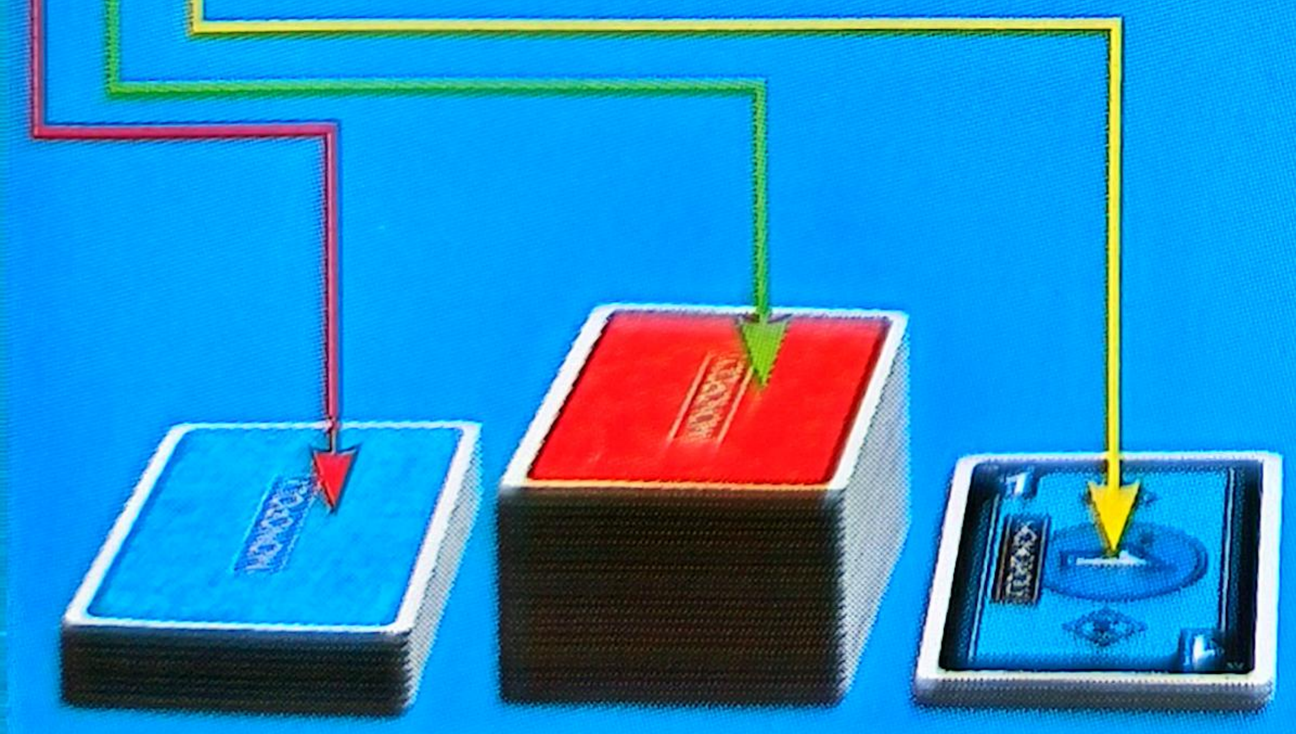
2. Mescolate le carte Banconota e le carte Azione in un unico mazzo.

   Distribuite poi cinque carte ad ogni giocatore.

   Sistemate quindi le restanti carte in questa posizione come mazzo da cui pescare.

   Lasciate uno spazio in questa posizione per le carte scartate.

> Nota: se non ricevete alcuna carta Banconota, scartate tutte le carte e pescatene nuovamente cinque!



SI GIOCA!

Come si vince

Completa per primo tre serie colorate di proprietà! Le serie sono complete quando si possiedono tutte le carte della serie colorata.

Si gioca a turno e ogni giocatore conduce la propria asta.

Inizia per primo il giocatore più giovane.

Quando è il tuo turno di condurre l'asta:

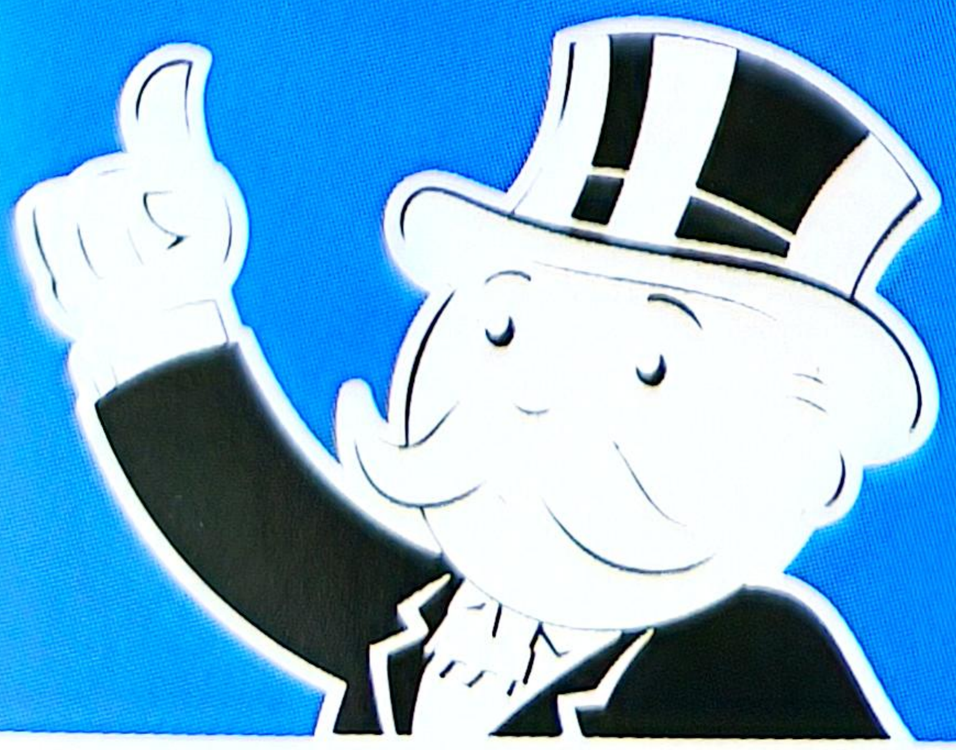
1. **Tutti i giocatori pescano** una carta dal mazzo centrale.
2. **Se possiedi le carte Azione,** puoi giocare tutte quelle che desideri. Fai riferimento a CARTE AZIONE. Qualsiasi giocatore può giocare la carta "NO!" in qualsiasi momento.
3. **Gira la prima carta Proprietà dal mazzo delle carte Proprietà e dai inizio all'asta!**

Per vendere all'asta:

a. Nello stesso momento, tutti i giocatori scelgono quante carte Banconota giocare tra quelle che hanno in mano, senza rivelarlo. Ogni giocatore può scegliere di non partecipare all'asta.

b. Quando tutti i giocatori sono pronti, conta ad alta voce: 1, 2, 3, OFFERTA! Tutti i giocatori, a questo punto, girano a faccia in su le proprie carte Banconota davanti a sé, mostrandole a tutti.

c. Il giocatore che ha fatto l'offerta più alta prende la carta Proprietà e la posiziona a faccia in su davanti a sé. Lo stesso giocatore mette poi le sue carte Banconota nel mazzo delle carte scartate.



In caso di pareggio

Se due o più giocatori fanno la stessa offerta, devono aumentarla con altre carte Banconota fino a decretare un chiaro vincitore. Se le offerte continuano ad essere alla pari, l'asta termina e non c'è un vincitore. Tutti i giocatori riprendono le proprie carte Banconota e si rimette quella carta Proprietà in fondo al mazzo delle carte Proprietà.

Nessuno fa un'offerta?

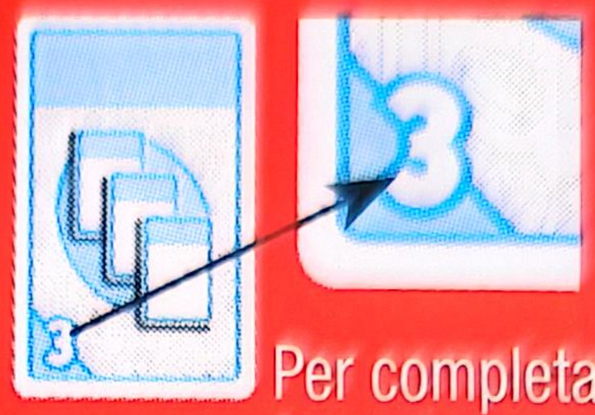
Se non c'è nessuna offerta, rimettete quella carta Proprietà in fondo al mazzo delle carte Proprietà.

d. I giocatori che non hanno vinto l'asta riprendono le proprie carte Banconota.

Il turno passa al giocatore a sinistra di chi ha appena giocato!

CONSIGLI PER L'ASTA E PER VINCERE LE SERIE COLORATE DI PROPRIETÀ

- Alcuni serie di proprietà sono composte da più carte rispetto ad altre. Il numero nell'angolo della carta indica quante carte in totale sono necessarie per completare quella serie.



Per completare la serie azzurra servono tre carte.

- Ci sono abbastanza carte Proprietà per completare ogni serie di ogni colore. Ad esempio, per completare la serie azzurra servono tre carte e ci sono solo tre carte Proprietà di colore azzurro. Ma, dato che le carte Jolly valgono come una proprietà, è possibile completare due serie dello stesso colore, come mostrato, o due giocatori diversi possono avere serie di proprietà dello stesso colore! Bisogna fare attenzione a quanto offrire e cosa acquistare!

- Non c'è un limite alle carte che si possono avere in mano.

- È possibile scambiare in qualsiasi momento le carte Proprietà con altri giocatori.

- Se il mazzo da cui pescare finisce, mescolate le carte scartate, posizionatele a faccia in giù e usatele come nuovo mazzo da cui pescare.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando un giocatore ha tre set di proprietà completi. Quel giocatore è il vincitore!

CARTE AZIONE

Quando è il proprio turno, un giocatore può giocare tutte le carte Azione che desidera per condurre l'asta! Dopo aver usato una carta Azione, il giocatore dovrà posizionarla nel mazzo delle carte scartate.

Jolly!

Le carte Jolly! valgono come una proprietà di qualsiasi colore! Dopo aver posizionato una carta Jolly! in una serie, non è più possibile riprenderla. Tuttavia, le carte Jolly! possono essere rubate quando fanno parte di una serie di proprietà non completa o annullate immediatamente con una carta "NO!". Non è possibile completare una serie composta da sole carte Jolly!.

Pesca 2!

Pesca DUE carte dal mazzo centrale.

Ruba!

Ruba una proprietà, incluse le carte Jolly!, da un altro giocatore. Non è possibile scegliere una carta che fa parte di una serie già completata dall'altro giocatore.

NO!

Annulla qualsiasi carta Azione, incluse altre carte "NO!" e Jolly!. Posizionate le carte Azione annullate nel mazzo delle carte scartate. Le carte "NO!" possono essere giocate da qualsiasi giocatore in qualunque momento.

GUIDA RAPIDA SU COME GIOCARE!

A turno, ogni giocatore conduce un'asta!

Quando è il tuo turno:

1. **Tutti i giocatori** pescano una carta.
2. Se hai una o più carte Azione, puoi giocare tutte quelle che desideri.
3. **Gira la prima carta Proprietà e dai inizio all'asta!**

Per vendere all'asta:

- Ogni giocatore sceglie, senza rivelarlo, quale offerta di carte Banconota fare.
- Quando tutti i giocatori sono pronti, **conta ad alta voce: 1, 2, 3, OFFERTA!**
- A questo punto i giocatori mostrano le proprie carte Banconota con cui hanno fatto la loro offerta.
- Il giocatore che ha fatto l'offerta più alta vince quella carta Proprietà e la posiziona davanti a sé!

Il primo giocatore che completa tre serie colorate di proprietà vince!