

IL DADO D'AZIONE



Al vostro turno, il dado d'azione vi permette di compiere un'azione speciale. Assicuratevi di portare a termine la vostra azione prima che il prossimo giocatore lanci i dadi, o sarà troppo tardi!

Se esce il simbolo della Benda, potete ritirare 2 HP dalla banca.



Ricordate: non potete mai possedere più di 15 HP.

Se esce il simbolo del Mirino, dovete scegliere il giocatore nella vostra linea di tiro che dovrà pagare 1 HP alla banca. Un giocatore è nella vostra linea di tiro se si trova sul vostro stesso lato del tabellone. Di conseguenza, se siete posizionati in una delle caselle agli angoli del tabellone, la vostra linea di tiro include due lati del tabellone. Verificate se fra tutti gli oggetti che avete trovato nel forziere del bottino ne possedete uno che possa modificare gli effetti del mirino!



Se sul dado esce il simbolo della Bomba Ballerina, gli altri giocatori devono pagare 1 HP alla banca e tutti i muri vengono distrutti. Rimuoveteli dal tabellone e metteteli nel mazzo delle carte Muro.



Se sul dado esce il simbolo del Mattone, muovete la pedina e agite conseguentemente alla casella che raggiungete. A questo punto posizionate una carta Muro, in modo che stia in piedi, su una casella a scelta del vostro percorso. Ecco un esempio:



Beef Boss parte dal VIA! e ottiene un 5, quindi può posizionare un muro su una qualsiasi casella su cui è transitato, compresa la casella del VIA!



Che effetto hanno i Muri?



Quando raggiungete una casella su cui è stato posizionato un muro, non ha importanza chi è stato a posizionarlo perché la vostra mossa termina comunque lì e dovete compiere l'azione indicata dalla casella. A questo punto rimuovete il muro e mettetelo nel mazzo delle carte Muro.

Quando siete su una casella con un muro, non venite danneggiati da alcun simbolo del dado d'azione né da attacchi con oggetti prelevati dal forziere del bottino.

Potete rimuovere un muro semplicemente raggiungendo quella casella o attaccandolo con il dado d'azione o con un oggetto preso nel forziere del bottino, esattamente nello stesso modo in cui attacchereste un altro giocatore.

Ecco un esempio di come distruggere un muro e perché è importante decidere quale dado usare per primo.

Nell'esempio seguente, Funk Ops ha ottenuto un 5 e il simbolo del Mirino. Se si muove subito, dovrà fermarsi dopo 3 caselle, dove c'è il muro. Il suo turno finirà lì, rimuoverà il muro e perderà 2 HP per essere finito su una casella investita dalla Tempesta. Dopodiché potrà attaccare Beef Boss usando il mirino.

Viceversa, se decidesse di usare subito il Mirino invece di muoversi, potrebbe distruggere il muro, avanzare di 5 caselle e conquistare la carta delle Spiagge snob.



LE CARTE TEMPESTA



Quando oltrepassate o vi fermate sulla casella del VIA!, l'occhio della Tempesta si restringe sempre di più!

Alla fine del vostro turno, pescate la prima carta del mazzo Tempesta. La carta vi indica quale casella sta per essere investita dalla Tempesta. La carta stabilisce su quale casella del tabellone deve essere posizionata la Tempesta oppure, se un luogo è già stato investito dalla Tempesta, vi indica di collocare sulla casella di questo luogo la corrispondente carta Luogo con il lato Tempesta rivolto verso l'alto.

Se finite la vostra mossa su un luogo che è stato investito dalla Tempesta, dovete pagare alla banca il numero di HP indicato sulla carta.

Se invece finite su qualsiasi altra casella del tabellone investita dalla Tempesta, dovete pagare 2 HP alla banca.

Non dovete compiere l'azione indicata dalle caselle raggiunte dalla Tempesta.

Una volta che le carte Tempesta sono state messe sul tabellone, non possono essere spostate.

Se la Tempesta raggiunge una casella mentre vi trovate in quel luogo, non perdetevi i 2 gettoni HP.

Cosa succede quando terminano i gettoni HP?



Chi finisce tutti i punti HP, ha perso! Segui questi passaggi:

1. Togli il tuo personaggio dal tabellone.
2. Posiziona tutte le tue carte del forziere del bottino sulla casella in cui hai perso l'ultimo HP. Il primo giocatore che oltrepasserà o finirà su quella casella si aggiudicherà i tuoi HP!
3. Posiziona tutte le carte dei luoghi in tuo possesso sulle caselle corrispondenti con il lato Tempesta rivolto verso l'alto. Sono stati investiti dalla Tempesta!

VITTORIA!

Il gioco termina quando è rimasto in partita un solo giocatore, che viene proclamato vincitore!



Il gioco di contrattazione più famoso del mondo

MONOPOLY

FORTNITE

FORTNITE e FORTNITE (stilizzato) sono marchi commerciali di proprietà di Epic Games, Inc. Per le immagini, gli elementi narrativi, i personaggi, i costumi distintivi o "outfit" e i relativi design di Fortnite: © 2013-2018 Epic Games, Inc. Tutti i diritti riservati. 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. Si raccomanda di conservare queste informazioni per futuro riferimento. ©1935, 2018 Hasbro. Tutti i diritti riservati. 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). Numero verde: 800827156. hasbroitaly.assistenza@hasbro.it www.hasbrogaming.it



www.monopoly.com



0819E6603UE2

Il gioco di contrattazione più famoso del mondo

MONOPOLY

CONTENUTO

1 tabellone
27 costumi di cartoncino con basi dei personaggi
15 carte Tempesta
16 carte luoghi
16 carte forziere del bottino
8 carte Muro
1 dado numerato
1 dado d'azione con adesivi
110 gettoni con HP

ETÀ
13+



2-7
GIOCATORI

E6603



FORTNITE

Regolamento di gioco

CHE COS'HA DI DIVERSO MONOPOLY FORTNITE?

L'ultimo giocatore rimasto in partita vince!

In MONOPOLY Fortnite, ciò che conta non è cosa possedete ma per quanto tempo riuscite a sopravvivere! Anche se riuscite a conquistare il maggior numero di luoghi, dovrete comunque rimanere l'ultimo giocatore in partita per vincere!



Punti salute

I gettoni dei Punti Salute (HP) sostituiscono il denaro. Potete guadagnare HP ottenendo il simbolo della salute con il dado, passando sulle caselle del Falò o conquistando gli oggetti del Forziere del Bottino. Perderete dei HP se verrete attaccati da un altro giocatore o se finirete nella Tempesta.



Lanciatevi dal Bus Corazzato!

In questa versione di MONOPOLY non si parte dal VIA! All'inizio della partita ogni giocatore posiziona il proprio personaggio sulla casella che preferisce. Questa mossa consente ai giocatori di distribuirsi meglio sul tabellone e di aiutarli ad evitare gli attacchi all'inizio della partita.



Il dado d'azione

Questo dado speciale deve essere lanciato insieme al tradizionale dado numerato. Al tuo turno, muovi il tuo personaggio e attiva un'azione, come innescare una bomba ballerina o costruire un muro sul tabellone che costringerà i giocatori a fermarsi su quella casella.



La Tempesta si avvicina!

Ogni volta che oltrepassate il VIA! dovete pescare una carta Tempesta. La carta vi indicherà quale casella verrà permanentemente coperta dalla devastante Tempesta.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- 1 Mettete i gettoni HP accanto al tabellone, in modo che tutti i giocatori possano raggiungerli agevolmente.
- 2 Mischiate il mazzo delle carte Tempesta e quello del Forziere del Bottino e metteteli rispettivamente qui, a faccia in giù.
- 3 Sistemate le carte dei luoghi accanto alle caselle corrispondenti del tabellone. Se non avete spazio a sufficienza, tenetele in un mazzo e nominate un giocatore responsabile della loro amministrazione.



- 4 Ogni giocatore inizia la partita con

15 HP

Ricordate: non potete mai possedere più di 15 HP! Se avete già 15 HP, non potete ritirarne altri, neppure se vi viene indicato da un'azione.

- 5 Ogni giocatore sceglie un costume e poi lancia il dado numerato. Il giocatore che ottiene il numero più alto sceglie su che casella avrà inizio la partita e vi posiziona il suo personaggio. Seguiranno gli altri giocatori e il posizionamento dei personaggi procede in senso orario. All'inizio della partita non bisogna compiere l'azione indicata dalla casella che avete occupato.

SI GIOCA!

Come si vince

Spostandovi sul tabellone, conquistatene i luoghi, affrontate gli avversari ed evitate la Tempesta. L'ultimo giocatore a restare in gioco, dopo che tutti gli altri hanno finito i punti HP, è il vincitore!

A chi tocca per primo?

Il giocatore che ha posizionato per primo il suo personaggio inizia la partita. Si avanza in senso orario.

A turno

1. Lanciate entrambi i dadi e fate quanto indicato di seguito, nell'ordine che preferite:

• **Fai avanzare** il tuo personaggio sul tabellone del numero di caselle corrispondente al numero ottenuto con il dado numerato.

In che casella sei finito? Segui le indicazioni corrispondenti a quella specifica casella del tabellone. Fai riferimento al paragrafo LE CASELLE DEL TABELLONE.

• **Svolgi l'azione** indicata dal dado d'azione. Vedi IL DADO D'AZIONE.

2. Alla fine del tuo turno, se hai raggiunto o oltrepassato il VIA!, capovolgiti la carta Tempesta. L'occhio della Tempesta si restringe sempre di più! Vedi le CARTE TEMPESTA.

Scambi e negoziazioni

In qualsiasi momento nel corso del tuo turno, puoi proporre lo scambio dei luoghi che possiedi e/o degli oggetti rinvenuti nelle carte dei forzieri del bottino con gli altri giocatori.

LE CASELLE DEL TABELLONE

Luoghi

Luoghi non conquistati

Quando finite in un luogo non conquistato e che non è stato raggiunto dalla Tempesta, potete conquistarlo gratis! Non dovete pagare nulla. Prendete la carta Luogo corrispondente.

Mirate a possedere i luoghi dello stesso colore!

Se avete conquistato entrambi i luoghi di un gruppo colore, ogni volta che occupate la casella di uno dei due, potete ritirare dalla banca 2 HP.

Luoghi già conquistati da altri giocatori

Quando approdate su un luogo che è già stato conquistato da un altro giocatore, pagate alla banca i gettoni HP indicati sulla casella.

Luoghi raggiunti dalla Tempesta

Se finite in un luogo che è stato investito dalla Tempesta (vedi CARTE TEMPESTA), dovete pagare alla banca il numero di HP indicato sul lato Tempesta della carta Luogo. Tenete conto che dovrete pagare più HP per conquistare i luoghi investiti dalla Tempesta.



II VIA!

Se raggiungete o oltrepassate il VIA!, ritirate 2 HP dalla banca. Alla fine del vostro turno di gioco, girate la carta Tempesta! Vedi le CARTE TEMPESTA

CARTE TEMPESTA

Se la Tempesta ha investito la casella del VIA!, non potete più ritirare i 2 gettoni HP per aver raggiunto o oltrepassato il VIA!, ma continuate normalmente a pescare le carte Tempesta.

Il parcheggio gratuito

Rilassatevi! Qui non accade niente!

Falò

Se finite su questa casella, saltate il prossimo turno! Ritirate 1 HP dalla banca.

Trappola ad aculei

Se finite su questa casella, pagate 1 HP alla banca.

Forziere del bottino

Se finite su questa casella, pescate una carta dal mazzo del Forziere del bottino.

Ci sono due tipi di carte del Forziere del bottino: le carte che possono essere conservate e che saranno valide per tutta la durata del gioco e le carte che possono essere usate una sola volta.

Potete usare anche più oggetti per turno di gioco, alcune combinazioni sono potentissime!

Potete tenere le carte a uso singolo finché volete, ma potete usarle esclusivamente durante il vostro turno di gioco.

Dopo aver utilizzato una carta a uso singolo, rimettetela in fondo al mazzo del forziere del bottino, rivolta a faccia in giù.

Se pescate una carta Salute ma avete già 15 HP, potete conservarla per usarla in seguito. **Ricordate: non potete mai possedere più di 15 HP.**

Transito

Quando finite su questa casella, mettete la vostra pedina nel settore di Transito.

In prigione!

Se finite sulla casella In prigione!, seguite queste indicazioni:

1. Spostate immediatamente la vostra pedina sulla casella della prigione. Se la Tempesta ha raggiunto la casella, perdetevi 2 HP ma non finite in prigione. Al prossimo turno potrete spostarvi normalmente.
2. Pescate una carta Tempesta e posizionala sulla casella corrispondente del tabellone, coprendola. Non incassate i consueti 2 gettoni HP per essere passati dal VIA!

Mentre siete in prigione

Gli altri giocatori possono attaccarvi normalmente mentre vi trovate in prigione. Se la Tempesta investe la prigione mentre vi siete rinchiusi, non perdetevi i 2 gettoni HP.

Come si esce di prigione?

Pagate 2 HP alla banca prima di lanciare i dadi. Lanciate quindi entrambi i dadi e proseguite come di consuetudine. OPPURE

Lanciate il dado numerato. Se ottenete un 6 potete uscire gratis di prigione! Lanciate entrambi i dadi e proseguite come di consuetudine. Se non riuscite a far uscire il 6, il vostro turno finisce lì. Quando toccherà nuovamente a voi, potrete tentare una seconda volta di ottenere un 6. Se non ce la farete, dovrete stare fermi per un altro giro. Al terzo tentativo potrete finalmente uscire gratis di prigione, lanciare entrambi i dadi e proseguire come di consuetudine.

Se la casella della prigione è stata investita dalla Tempesta, non continuate a perdere HP per ogni giro durante il quale restate fermi in prigione. Perdetevi i 2 HP solo una volta.

Se vi trovate sulla casella della prigione mentre la Tempesta la investe, potete uscire di prigione gratis! Al prossimo giro potrete muovervi normalmente.