

## IL DADO D'AZIONE



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

Se ottenete il simbolo delle bende, potete ritirare 2 PS dalla Banca.

**Ricordate:**  
non potete mai avere più di 15 PS!

Se ottenete il simbolo del mirino, scegliete un giocatore qualsiasi nella vostra linea di visuale e fategli pagare 1 PS alla Banca. Un giocatore si considera nella vostra linea di visuale se la sua pedina si trova sullo stesso lato del tabellone rispetto alla vostra. Ciò significa che quando vi trovate su una casella d'angolo la vostra linea di visuale comprende due lati del tabellone. Verificate fra tutti gli oggetti che avete trovato nei forzieri del bottino per provare a modificare gli effetti del mirino!

Se ottenete il simbolo di una bomba ballerina tutti gli altri giocatori devono consegnare 1 PS alla Banca e tutti i muri vengono distrutti. Togliete i muri presenti sul tabellone e metteteli nel mazzo delle carte Muro.

Se ottenete il simbolo di un mattone fate avanzare la vostra pedina ed eseguite l'azione corrispondente alla casella d'arrivo. Quindi, mettete un muro, ben dritto in piedi, su una qualsiasi casella percorsa. Ecco un esempio:

Se ottenete il simbolo di un mattone fate avanzare la vostra pedina ed eseguite l'azione corrispondente alla casella d'arrivo. Quindi, mettete un muro, ben dritto in piedi, su una qualsiasi casella percorsa. Ecco un esempio:



## Che effetto hanno i muri?



Quando raggiungete una casella con un muro, indipendentemente da chi lo ha eretto, dovete fermarvi e compiere l'azione corrispondente a quella casella. Dopo, rimuovete la carta Muro e mettetela in fondo al mazzo corrispondente.

Se vi trovate su una casella contenente un muro non potete essere danneggiati da alcun simbolo del dado d'azione né da attacchi sferrati con gli oggetti presi nei forzieri del bottino.

Potete rimuovere un muro raggiungendo quella casella oppure attaccandolo con il dado d'azione o con un oggetto preso nei forzieri del bottino, 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 di seguito, Raptor ha ottenuto un 5 e un mirino. Se inizia il turno spostandosi dovrà fermarsi sulla casella con un muro che si trova a sole 3 caselle di distanza. Raptor finirà qui il suo turno, rimuoverà il muro e perderà 2 PS per essere finito in un luogo raggiunto dalla Tempesta. Solo dopo potrà attaccare il Leader della Squadra delle Coccole con il mirino.

Viceversa, se decidesse di usare come prima cosa il mirino potrebbe distruggere il muro, avanzare di 5 caselle e conquistare la carta Spiagge snob.



## LE CARTE TEMPESTA



Se vi siete fermati o siete passati sulla casella del VIA!, l'occhio della Tempesta si restringe in modo implacabile!

Al termine del turno pescate la prima carta Tempesta dalla cima del mazzo. Essa vi rivelerà quale casella è stata raggiunta dalla Tempesta. La carta vi dirà infatti su quale specifica casella del tabellone dovrà essere collocata, oppure, se un luogo sta per essere raggiunto dalla Tempesta, vi dirà di posizionare la carta Luogo sulla casella corrispondente, con il lato della Tempesta rivolto verso l'alto.

Se finite il vostro movimento su un luogo raggiunto dalla Tempesta dovete pagare alla Banca il numero di PS indicato sulla carta.

Se invece finite su una qualsiasi altra casella del tabellone raggiunta dalla Tempesta dovete pagare 2 PS alla Banca.

Se la Tempesta ha raggiunto una casella, non dovete eseguire l'azione a essa corrispondente.

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 perdete i 2 gettoni PS.

## COSA SUCCEDE QUANDO TERMINANO I GETTONI PS?



Quando un giocatore perde il suo ultimo gettone PS viene automaticamente eliminato dal gioco! Fate come segue:

1. Togliete il personaggio dal tabellone.
2. Mettete gli oggetti che aveva ottenuto dai forzieri del bottino sulla casella in cui ha perso il suo ultimo PS. Il prossimo personaggio che passerà o andrà a fermarsi su quella casella potrà impadronirsene!
3. Mettete eventuali carte di luoghi di sua proprietà sulle caselle corrispondenti del tabellone, con il lato della Tempesta rivolto verso l'alto. Anche questi luoghi sono stati raggiunti 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 di Epic Games, Inc. Le immagini, gli elementi delle storie, i personaggi, i costumi distintivi o "costumi" e i design correlati di Fortnite sono di proprietà di © 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. I colori ed i dettagli del contenuto possono variare da quanto illustrato. ©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](http://www.hasbrogaming.it)

1018E6603103



[www.monopoly.com](http://www.monopoly.com)



Il gioco di contrattazione più famoso del mondo

# MONOPOLY

CONTENUTO

1 tabellone  
27 costumi in cartoncino dotati di basi dei personaggi  
15 carte Tempesta • 16 carte Luogo  
16 carte Forzieri del bottino  
8 carte Muro • 1 dado numerato  
1 dado d'azione con adesivi  
110 gettoni PS

ETÀ  
13+



2-7  
GIOCATORI

E6603

# FORTNITE

Istruzioni

# QUAL È LA NOVITÀ DI MONOPOLY FORTNITE?

## L'ultimo giocatore rimasto vince!

In MONOPOLY Fortnite non conta quanto possedete, ma quanto a lungo riuscirete a sopravvivere! Anche se sarete in grado di conquistare il maggior numero di luoghi, per vincere dovrete comunque essere l'ultimo giocatore rimasto!

### PS

I gettoni PS sostituiscono il denaro. I gettoni PS si conquistano ottenendo il simbolo corrispondente con il lancio dei dadi, fermandosi sulle caselle falò del tabellone oppure raccogliendo gli oggetti contenuti nei forzieri del bottino. È possibile perdere gettoni PS quando venite attaccati da un altro giocatore oppure se finite nella Tempesta.

### Il lancio dal Bus della battaglia!

In questa versione di Monopoly non si parte dalla casella del VIA!: all'inizio della partita i vari giocatori si alternano nel porre a turno la propria pedina sulla casella preferita del tabellone. Questo rende più semplice la loro distribuzione e aiuta a evitare il rischio di essere attaccati nelle prime fasi di gioco.

### Il dado d'azione

Questo dado speciale deve essere lanciato insieme al tradizionale dado numerato. Quando sarà il vostro turno dovrete muovere la vostra pedina e attivare un'azione, come innescare una bomba ballerina o costruire un muro sul tabellone per costringere i giocatori a fermarsi su quella casella.

### La Tempesta si avvicina!

Ogni volta che un giocatore passa dal VIA! deve pescare una carta Tempesta. La carta indicherà quale casella del tabellone dovrete coprire permanentemente con la micidiale Tempesta.

## CONFIGURAZIONE DEL GIOCO (PRIMA PARTITA)

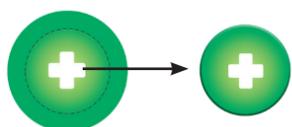
- 1 Staccate con cura dal foglio di cartoncino tutti i costumi e collocateli ciascuno in una base di plastica.



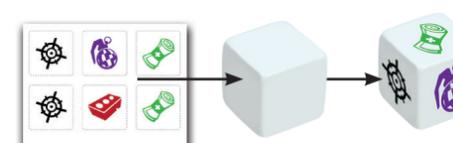
- 2 Staccate poi tutte le carte Muro e ripiegatele in modo che stiano in piedi da sole.



- 3 Staccate tutti i gettoni PS.



- 4 Applicare un adesivo su ciascun lato del dado d'azione, nell'ordine che preferite.



## PREPARAZIONE DEL GIOCO

- 1 Mettete i gettoni PS accanto al tabellone, in modo che tutti i giocatori possano raggiungerli agevolmente.
- 2 Mischiate separatamente i due mazzi (carte Tempesta e carte Forzieri del bottino) e metteteli qui a faccia in giù.
- 3 Mettete le carte Luogo accanto alle caselle corrispondenti del tabellone. Se non avete spazio a sufficienza, tenetele in un mazzo a parte e incaricate un giocatore di occuparsene.



- 4 Ogni giocatore inizia la partita con

15 PS

**N.B.: non si possono mai avere più di 15 PS.**  
Se possedete già 15 PS e una qualsiasi azione di gioco vi impone di prendere altri gettoni, non fate nulla.

- 5 Ogni giocatore sceglie un costume, quindi lancia il dado numerato. Chi ottiene il numero più alto sceglie per primo il luogo in cui paracadutarsi per iniziare la partita e pone la sua pedina sulla casella corrispondente. La collocazione dei vari personaggi prosegue poi in senso orario. Al vostro primo turno, non dovete eseguire l'azione corrispondente alla casella in cui vi trovate.

## GIOCHIAMO!

### Come si vince

Percorrete i luoghi del tabellone con il vostro personaggio, conquistateli, affrontate gli avversari ed evitate la temibile Tempesta! L'ultimo giocatore che resta in partita dopo che tutti gli altri hanno esaurito i propri gettoni PS vince!

### Chi inizia per primo?

Il giocatore che ha paracadutato per primo il proprio personaggio sul tabellone inizia il gioco. La partita poi prosegue in senso orario.

### Durante il vostro turno

1. Lanciate entrambi i dadi ed eseguite le azioni di seguito riportate nell'ordine che preferite:

- **Spostatelo** il vostro personaggio in avanti di un numero di caselle corrispondente a quello ottenuto tramite il lancio del dado.

Dove siete arrivati? Seguite le indicazioni corrispondenti a quella casella. Fate riferimento al paragrafo LE CASELLE DEL TABELLONE.

- **Eseguite l'azione** che corrisponde all'immagine riportata sul dado d'azione. Fate riferimento al paragrafo IL DADO D'AZIONE.

2. Alla fine del vostro turno, se vi siete fermati o siete passati sulla casella del VIA!, girate la carta Tempesta in cima al mazzo. L'Occhio della Tempesta si sta restringendo! Fate riferimento al paragrafo LE CARTE TEMPESTA.

### Scambi e negoziazioni

In qualsiasi momento del corso del vostro turno potete proporre lo scambio di Luoghi che possedete e/o di oggetti rinvenuti nelle carte Forzieri del bottino con gli altri giocatori.

## LE CASELLE DEL TABELLONE

### Luoghi



### Luoghi non conquistati

Quando finite su un luogo che non è ancora stato conquistato da alcun giocatore e che non è stato raggiunto dalla Tempesta potete farlo vostro gratuitamente! Non dovete pagare nulla. Prendete la carta corrispondente.



### Collezionate serie complete dello stesso colore!

Se avete conquistato entrambi i luoghi della stessa serie colorata, ogni volta che finite su uno dei due potete ottenere 2 PS.



### Luoghi già conquistati da altri giocatori

Quando finite su un luogo che è già stato conquistato da un altro giocatore, perdetevi il numero di PS indicato dalla casella sul tabellone.



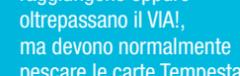
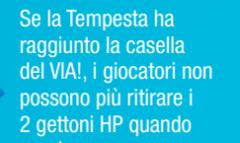
### Luoghi raggiunti dalla Tempesta

Quando finite sulla casella di un Luogo raggiunto dalla Tempesta (fate riferimento al paragrafo LE CARTE TEMPESTA), perdetevi un numero di gettoni PS pari a quello indicato sul lato della Tempesta della carta corrispondente e li riponete nella Banca. Quando un luogo è stato raggiunto dalla Tempesta richiede un tributo più alto del solito in PS.



### VIA!

Se vi siete fermati o siete passati sulla casella del VIA!, ritirate 2 PS dalla Banca. Al termine del vostro turno, girate la carta Tempesta in cima al mazzo. Fate riferimento al paragrafo LE CARTE TEMPESTA.



### Parcheggio gratuito

Rilassatevi! Su questa casella non succede nulla!

### Falò

Se finite su questa casella potete prendervi un attimo di riposo! Ritirate 1 PS dalla Banca.

### Trappola ad aculei

Se finite su questa casella pagate 1 PS alla Banca.

## Forziere del bottino

Se finite su questa casella pescate una carta Forzieri del bottino.

Vi sono due tipi di oggetti nei forzieri: quelli che si possono tenere e che condizionano il giocatore per tutto il resto della partita, e quelli che si possono usare una sola volta, come specificato sulle carte stesse.

Potete usare anche più di un solo oggetto per turno di gioco: alcuni producono combinazioni potentissime!

Potete tenere le carte "usa e getta" fino al momento di servirvene. Potete usarle esclusivamente durante il vostro turno di gioco.

Dopo aver utilizzato una carta "usa e getta", rimettetela in fondo al mazzo delle carte Forzieri del bottino, rivolta a faccia in giù.

Se pescate una carta che permette di ritirare gettoni PS, ma ne avete già in numero di 15, potete tenere l'oggetto e utilizzarlo successivamente. **Ricordate: non si possono mai avere più di 15 PS.**

## Transito

Quando finite su questa casella, mettete la pedina del vostro personaggio nel settore di "Transito".

## In prigione!

Quando finite su questa casella, seguite le istruzioni riportate di seguito:

1. Spostate immediatamente il vostro personaggio sulla casella della prigione. Se la Tempesta ha già raggiunto la prigione perdetevi 2 PS ma non finite in prigione. Potrete avanzare normalmente durante il vostro prossimo turno.
2. Pescate una carta Tempesta e coprite la casella corrispondente del tabellone con la Tempesta. Non potete ritirare i consueti 2 gettoni PS per essere passati dal VIA!

## Mentre siete in Prigione

Gli altri giocatori possono attaccarvi normalmente mentre vi trovate in prigione. Se la Tempesta raggiunge la prigione e voi siete rinchiusi al suo interno, non perdetevi i 2 gettoni PS.

## Come si esce di prigione?

Pagate 2 PS alla Banca prima di lanciare i dadi per il vostro turno successivo. Lanciate quindi entrambi i dadi e proseguite normalmente.

OPPURE  
Lanciate il dado numerato. Se ottenete un 6 potete uscire gratis di prigione! A questo punto, lanciate entrambi i dadi e proseguite normalmente. Se invece non ottenete un 6, il vostro turno finisce immediatamente. Dopo aver provato due volte a ottenere un 6 potete uscire gratis di prigione e lanciare entrambi i dadi, ma solo durante il vostro turno successivo.

Se la casella della prigione è già stata raggiunta dalla Tempesta quando vi entrate, perdetevi i 2 gettoni PS una sola volta e non a ogni turno.

Se vi trovate in prigione mentre essa viene raggiunta dalla Tempesta, potete uscire gratis! Spostate normalmente la vostra pedina durante il vostro turno successivo.