

 **x3** 1.5VAAA
FUNZIONA CON BATTERIE
ALKALINE NON INCLUSE

IMPORTANTE: USO DELLE PILE

Conservate queste informazioni per ogni riferimento futuro.



ATTENZIONE!

1. Come tutti i piccoli oggetti, tenete queste pile lontane dalla portata dei bambini; se esse dovessero essere accidentalmente ingerite, consultate immediatamente un dottore.
2. Seguite sempre attentamente le istruzioni per l'installazione delle pile. Usate esclusivamente le pile del tipo specificato sulla confezione o nelle istruzioni, ed al momento dell'inserimento assicuratevi di far corrispondere i segni + e - del vano pile a quelli indicati sulle pile stesse.
3. Non usate mai insieme pile nuove e vecchie, né pile standard (zinco-carbone) insieme a pile alcaline.
4. Non lasciate pile scariche nell'apparecchio.
5. Ricordatevi di togliere le pile se il prodotto non viene utilizzato per lunghi periodi di tempo.
6. Non collegate fra loro le estremità metalliche che stanno a contatto con i poli delle pile, per evitare di provocare un corto circuito.
7. Qualora il prodotto provocasse delle interferenze nel funzionamento di altre apparecchiature elettriche, o altre apparecchiature interferissero nel funzionamento del prodotto, allontanatelo immediatamente dalle stesse. Se fosse necessario resettare il prodotto, spegnetelo e riaccendetelo oppure togliete e rimettete le pile.
8. **PILE RICARICABILI:** non utilizzate mai pile ricaricabili insieme ad altri tipi di pile. Togliete sempre le pile dal prodotto prima di ricaricarle, e ricaricatele sempre sotto la supervisione di un adulto. **NON CERCATE DI RICARICARE PILE DI ALTRI TIPI.**

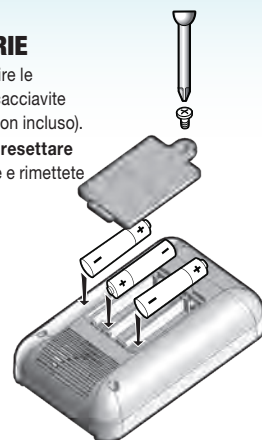


Il prodotto e le relative batterie devono essere smaltiti separatamente presso gli appositi contenitori della raccolta differenziata. Non gettateli in nessun sacco dei rifiuti domestici.

www.hasbro.it www.monopoly.com

INSERIMENTO DELLE BATTERIE

Per inserire e sostituire le batterie occorre un cacciavite dalla testa a croce (non incluso). Se fosse necessario **resettare** il dispositivo, togliete e rimettete le batterie.



CE

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, 2015 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

Si raccomanda di conservare queste informazioni per futuro riferimento. I colori ed i dettagli del contenuto possono variare da quanto illustrato.

HASBROGAMING.COM



1219/B6677103

ISTRUZIONI DI GIOCO

ETÀ
8+ | 
2-4
GIOCATORI

◆ Il gioco di contrattazione più famoso del mondo ◆



BRAND

SCOPO DEL GIOCO

ESSERE IL GIOCATORE PIÙ RICCO QUANDO UN QUALSIASI ALTRO GIOCATORE FINISCE IN BANCAROTTA!



CONTENUTO

- 1 Tabellone
- 1 Banca elettronica
- 4 Pedine in plastica
- 22 Case
- 49 Carte
 - 4 Carte di credito
 - 22 Contratti
 - 23 Carte Evento
- 2 Dadi

Leggete
questa pagina
PRIMA DI TUTTO!

COSA C'È DI NUOVO IN MONOPOLY ULTIMATE BANKING ?

Questa è una versione estremamente veloce del classico MONOPOLY e alcune regole sono proprio diverse!

Le case

Innanzitutto, le case. In questa versione di MONOPOLY, non dovete aspettare di possedere una serie colorata completa: ogni proprietà che acquistate, infatti, vi dà immediatamente diritto ad una casa!

Mettete la vostra casa sullo spazio contrassegnato dal numero 1 nella banda colorata della casella: questo indica il livello attuale dell'affitto.

Ogni volta che un altro giocatore finisce su una vostra proprietà, non solo vi dovrà pagare l'affitto, ma l'affitto che d'ora in avanti potrete richiedere aumenta di un livello!

L'affitto sale di un livello anche nel caso in cui andiate a fermarvi sulla casella con la vostra pedina.

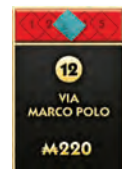
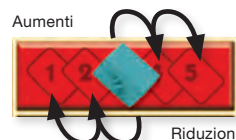
Ogni volta che il livello dell'affitto sale – o scende! – spostate la casa nello spazio corrispondente. Su ogni proprietà può trovarsi una sola casa per volta.

Il livello massimo degli affitti è 5, mentre non può mai scendere al di sotto del livello 1 (a meno che una proprietà non venga resa alla Banca per pagare un debito, nel qual caso essa diventa una proprietà non posseduta da alcun giocatore e il suo livello viene fatto ritornare a 0).

Ciascuna proprietà ha un contratto corrispondente, che ne specifica tutti e 5 i livelli d'affitto.

Se perdetevi traccia del livello del vostro affitto (ossia dello spazio su cui si dovrebbe trovare la vostra casa), è molto semplice verificarlo per qualsiasi vostra proprietà.

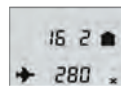
- Appoggiate il contratto sulla Banca elettronica.
- Ricordatevi di premere subito dopo il pulsante  o la Banca elettronica penserà che vogliate acquistare quella proprietà o pagare un affitto! Se non premete il pulsante  in 10 secondi, la Banca elettronica torna automaticamente alla schermata di partenza.



Livelli degli affitti sul tabellone



Valori degli affitti sui contratti



Il livello dell'affitto per la proprietà numero 16 è 2. Il contratto è di proprietà del jet. L'affitto è di M280

Il tabellone

Se date un'occhiata al tabellone riconoscerete al volo i **nomi delle varie proprietà**, che sono identici a quelli della versione classica di MONOPOLY, ma noterete anche che non vi sono le tradizionali caselle degli "Imprevisti" e delle "Probabilità": al posto di queste vi sono le caselle degli Eventi e quelle dei Luoghi.

Finire su una casella **Evento** significa dover pescare una carta Evento, che può tradursi in un aumento o una diminuzione di livello dell'affitto, nel versamento o nel prelievo di denaro dal vostro conto, o addirittura nell'essere spediti direttamente in prigione!

Quando terminate la vostra mossa su una casella **Luogo** potete pagare e spostarvi su qualsiasi altra proprietà del tabellone, in modo tale da poterla comprare o da farne aumentare il livello dell'affitto.

In questa versione di MONOPOLY non sono previsti gli scambi della versione classica del gioco, ma questa casella vi consente di conquistare serie colorate complete di proprietà (sempre che la usiate in maniera avveduta).

Soldi, soldi, soldi!

A questo punto avrete probabilmente anche notato che in questa versione di MONOPOLY **non c'è denaro**: ci pensa infatti la Banca elettronica a fare tutto per voi, rapidamente e comodamente!

- Le carte di credito vi permettono di tenere sempre un riscontro preciso della vostra ricchezza (denaro & proprietà).
- I contratti permettono inoltre alla Banca di tenere memoria di quali proprietà possedete e di tutti i rispettivi livelli d'affitto.
- Le carte Evento consentono alla Banca di tenere ben presente cosa succede nel vicinato.
- Ogni volta che viene appoggiata sul lettore della Banca, ogni carta produce un suono; se non sentite alcun suono, significa che la Banca non ha letto correttamente la carta che vi è stata appoggiata!

BUON DIVERTIMENTO E BUONI AFFARI!

Non fate frenare il vostro spirito di affaristi da questo libretto di istruzioni: a questo punto, basta leggere i paragrafi PREPARAZIONE DEL GIOCO e FINALMENTE SI GIOCA! e sarete subito pronti per sfidarvi in partite indimenticabili!

Quando andate a finire sulle varie caselle del tabellone con la vostra pedina, date un'occhiata al paragrafo **LE CASELLE DEL TABELLONE** per sapere cosa fare, ma vedrete che imparerete molto in fretta!

Guardate sempre anche lo schermo della Banca elettronica, perché vi aiuterà in tutte le occasioni: la guida relativa si trova a pagina 14.



Casella Evento



Casella Luogo

PREPARAZIONE DEL GIOCO

La Banca elettronica

- Inserite le batterie nella Banca elettronica come illustrato sul retro di questo libretto, quindi premete qualsiasi pulsante per accenderla.
- Per resettare la Banca tenete premuto il pulsante  per circa 5 secondi, poi premete qualsiasi pulsante per riattivarla e iniziare una nuova partita.

A questo punto, leggete a voce alta le istruzioni riportate di seguito!

1 Sistestate le carte Evento a faccia in giù su questo spazio del tabellone.

2 Separate i contratti in serie dello stesso colore.

3 Ponete le case accanto ai contratti.

4 Date a ogni giocatore:
1 pedina e la carta di credito corrispondente

5 Mettete tutte le pedine sulla casella del VIA!

6 Sistestate la Banca elettronica al centro del tabellone.

7 Ogni giocatore appoggia la propria carta di credito sul lettore della Banca.

8 Quando siete tutti pronti per questa sfida di alta finanza, premete il pulsante :
¥1500 verranno automaticamente accreditati sulla vostra carta.



COME USARE LE CARTE DI CREDITO

Appoggiate la vostra carta sul lettore della Banca per qualche secondo, tenendo il lato con il codice a barre rivolto verso il basso.

- Assicuratevi che la vostra carta stia ben piatta e copra il lettore completamente.
- Dopo aver completato ciascuna operazione, sentirete un suono particolare: se non lo doveste udire, riprovate a collocare la vostra carta sopra il lettore come specificato sopra.

Per avere tutte le informazioni complete sulla Banca elettronica, fate riferimento alle pagine 14 e 15.

IMPORTANTE! Se dovete cancellare l'ultima transazione effettuata, fate riferimento a pagina 12. Non giocate alla luce diretta del sole o in ambienti fortemente illuminati.



FINALMENTE SI GIOCA!

Come si vince

- Acquistate il maggior numero possibile di proprietà: ognuna di esse vale una bella somma di denaro alla fine della partita!
- Obiettivo del gioco è possedere la maggior somma possibile di denaro e di proprietà quando un qualsiasi altro giocatore va in bancarotta.
- La Banca elettronica calcolerà il valore del patrimonio di ciascuno dei giocatori rimasti in partita e proclamerà il vincitore!

Svolgimento del gioco

Il giocatore più giovane inizia per primo, poi il gioco prosegue in senso orario.

Al vostro turno

- 1 Lanciate entrambi i dadi**
- 2 Fate avanzare la vostra pedina** in senso orario sul tabellone del numero di caselle corrispondente al totale uscito sui dadi.
- 3 Dove vi siete andati a fermare?**

Verificate al paragrafo LE CASELLE DEL TABELLONE di queste istruzioni che cosa dovete fare in funzione della casella dove siete finiti con la vostra pedina.

Avete ottenuto un numero doppio?

Fate avanzare normalmente la vostra pedina, fate ciò che dovete fare a seconda della casella su cui siete finiti e subito dopo lanciate di nuovo i dadi per giocare immediatamente un altro turno.

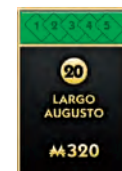
Attenzione! Se ottenete un numero doppio per 3 volte di fila nel corso dello stesso turno, finite direttamente in prigione, senza passare dal VIA!, e il vostro turno finisce qui.

- 4 Il vostro turno è finito.** La sfida continua con il giocatore seduto alla vostra sinistra.

INIZIATE SUBITO A GIOCARE!

Questo è tutto quello che dovete sapere per iniziare a giocare! Cominciate immediatamente la vostra avventura nel mondo dell'alta finanza e fate attenzione alle varie caselle su cui capitate...

LE CASELLE DEL TABELLONE



Proprietà libere (senza casa)

Quando finite la vostra mossa su una proprietà che non è posseduta da alcun giocatore, dovete comprarla oppure metterla immediatamente all'asta.

1 Come acquistare una proprietà

- Appoggiate sul lettore il contratto corrispondente.
- Appoggiate sul lettore la vostra carta di credito.
Le caselle del tabellone indicano il prezzo d'acquisto di ciascuna proprietà. La Banca elettronica deduce l'importo corrispondente dal vostro patrimonio e – oplà! – la proprietà è vostra!
- Mettete 1 casa nello spazio contrassegnato dal numero 1 sulla casella. Ogni volta che qualsiasi giocatore va a finire su quello spazio, l'affitto salirà di livello!
- Sistemate il contratto davanti a voi.



2 Come mettere all'asta una proprietà

Per tutte le informazioni sulle aste fate riferimento a pagina 13.



Una serie completa di proprietà dello stesso colore significa affitti ancora più alti!

Nel corso di qualsiasi partita vale sempre la pena di conquistare una serie completa di proprietà dello stesso colore. Non appena anche l'ultima proprietà di una qualsiasi serie è stata fatta propria da un giocatore, ciascuna proprietà di quel gruppo balza immediatamente ad un livello di affitto superiore!

Se la serie è posseduta da 2 o più giocatori, il valore dell'affitto sale di 1 livello per ciascuna proprietà di quella serie.

Se invece la serie è posseduta da 1 unico giocatore, il valore dell'affitto sale di ben 2 livelli! Quando avviene questa circostanza fortunata, sentirete il suono di una fanfara.

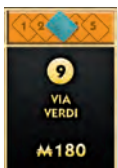
Ricordatevi sempre di spostare le case poste sulle caselle del tabellone sullo spazio del livello corrispondente!

Il bonus di completamento della serie colorata viene riconosciuto solo la prima volta che la serie viene formata.

Per verificare i livelli degli affitti appoggiate i contratti sul lettore della Banca elettronica, e non dimenticatevi di premere sempre il pulsante  subito dopo per poter proseguire la partita!

Voltate pagina per scoprire tutto sulle caselle già possedute e... molto di più!





Proprietà possedute da giocatori (con casa)

1 Se la proprietà su cui andate a fermarvi è posseduta da un altro giocatore, dovete pagargli l'affitto!

- Appoggiate sul lettore il contratto relativo a quella proprietà.
- Appoggiate sul lettore la vostra carta di credito. L'esatto importo dell'affitto dovuto viene automaticamente dedotto dal saldo della vostra carta di credito e accreditato sulla carta del proprietario. La Banca elettronica mostrerà ora il nuovo livello dell'affitto di quella proprietà.
- Spostate la casa, posta sulla casella corrispondente del tabellone, sullo spazio del livello successivo. Il livello dell'affitto di ciascuna proprietà aumenta di 1 ogni volta che un giocatore va a fermarsi sopra, fino al livello massimo di 5.



L'elicottero deve 200

Finito tutto il denaro?

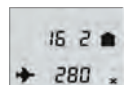
Se non avete denaro a sufficienza per pagare un debito, la Banca elettronica provvederà ad informarvi tempestivamente! Per onorare le vostre pendenze, dovete utilizzare le proprietà in vostro possesso: fate riferimento a pagina 11 per avere tutte le informazioni nel dettaglio.



Il livello d'affitto 2 in Via Verdi è di 210

2 Se la proprietà su cui finite è vostra, aumenta il livello del suo affitto, ma alla Banca elettronica dovete comunicarlo voi!

- Appoggiate sul lettore il contratto corrispondente.
- Appoggiate sul lettore la vostra carta di credito. La Banca elettronica indicherà il nuovo livello dell'affitto.
- Spostate la casa, posta sulla casella corrispondente del tabellone, sullo spazio del livello successivo. Il livello dell'affitto delle varie proprietà aumenta ogni volta che un giocatore vi termina sopra con la propria pedina.



Il livello dell'affitto per la proprietà numero 16 è 2. Il contratto è di proprietà del jet. L'affitto è di 280

Se non vi ricordate il livello del vostro affitto (ossia dello spazio su cui si dovrebbe trovare la vostra casa), è molto semplice verificarlo per qualsiasi vostra proprietà.

- Appoggiate il contratto sulla Banca elettronica.
- Ricordatevi di premere subito dopo il pulsante o la Banca elettronica penserà che vogliate acquistare quella proprietà o pagare un affitto!

Se non premete il pulsante , in 10 secondi la Banca elettronica torna automaticamente alla schermata di partenza.

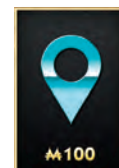


Gli Eventi

Quando finite con la vostra pedina su una casella degli Eventi, prendete la prima carta dalla cima del mazzo corrispondente e leggetela a voce alta.

- Appoggiate la carta Evento sul lettore e seguite scrupolosamente le istruzioni indicate sulla carta.
- Se l'indicazione è di appoggiare sul lettore la carta di una qualsiasi proprietà, significa proprio questo: la carta non deve necessariamente essere quella di una vostra proprietà!
- Se non potete compiere l'azione indicata, non fate nulla.
- Dopo averle usate, rimettete via via le carte Evento in fondo al loro mazzo.
- Se vi spostate sul tabellone a seguito di un'indicazione di un carta Evento, il movimento non vi fa passare dal VIA!

Alcuni Eventi hanno un impatto anche sui vostri vicini! 'Per "vicini" si intendono le proprietà adiacenti alla propria, alla casella precedente e a quella successiva, anche "dietro l'angolo"! Le modifiche dettate da una carta Evento si applicano solo alle proprietà effettivamente possedute da un giocatore. Se le proprietà adiacenti alla propria sono invece libere, l'Evento esercita i propri effetti solo sulla proprietà il cui contratto è stato appoggiato sul lettore. Ad esempio, i "vicini" di Viale Vesuvio (proprietà numero 5) sono Viale Monterosa (proprietà numero 4) e Via Accademia (proprietà numero 6), ma solo se sono posseduti da qualche giocatore! E non dimenticate che potreste essere voi i vostri stessi "vicini"!



I Luoghi

Quando terminate la vostra mossa su una casella "Luogo", potete pagare 100 e spostare la vostra pedina su qualsiasi proprietà presente sul tabellone: al termine della mossa, potete comprare quella proprietà o – se fosse già vostra – potete aumentare il livello dell'affitto! Quando finite su questa casella, potete anche scegliere liberamente di non fare nulla.

- 1 Se decidete di spostarvi, premete il tasto per scorrere fra le varie funzioni fino a quando appare l'icona .
- 2 Appoggiate sul lettore la vostra carta di credito per pagare 100.
- 3 Muovete la vostra pedina su qualsiasi proprietà presente sul tabellone.
- 4 Appoggiate sul lettore il contratto corrispondente.
- 5 Appoggiate ora sul lettore la vostra carta di credito. Se state acquistando la proprietà, ponete sulla casella un caso nello spazio corrispondente al livello 1. Se invece quella proprietà è già in vostro possesso, appoggiare sul lettore la vostra carta di credito farà aumentare di un livello l'affitto. Ricordatevi di spostare anche la casa sullo spazio corrispondente al livello successivo!

Nota: se nel vostro movimento doveste passare dal VIA!, non ritirate 200.

Voltate pagina per uscire di prigione e scoprire molte altre cose!





VIA!

Quando finite la vostra mossa o passate dalla casella del VIA!, ritirate il vostro salario di ₪200 dalla Banca.

Premete il tasto  fino a far apparire l'icona . Appoggiate sul lettore la vostra carta di credito per incassare il vostro denaro!



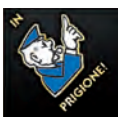
Parcheggio gratuito

Se con la vostra pedina finite su questa casella potete finalmente rilassarvi un po': qui non succede nulla!



Transito

Non preoccupatevi! Se finite qui con un normale avanzamento della vostra pedina, siete semplicemente in visita: mettete la pedina nello spazio di "transito".



In prigione!

Se finite su questa casella con la vostra pedina, spostatela immediatamente alla casella della "prigione", senza passare dal VIA! e quindi senza ritirare ₪200. Con questo spostamento, il vostro turno è finito.

Mentre vi trovate in prigione **non potete** incassare alcun affitto* né partecipare ad alcuna asta.

* Mentre siete in prigione non potete appoggiare nessuno dei vostri contratti sul lettore della Banca elettronica: se qualche giocatore finisce su una vostra proprietà non beneficerete di alcun aumento nei livelli di affitto. Tuttavia, eventuali modifiche negli affitti determinate da carte evento potrebbero avere un impatto sulle vostre proprietà anche mentre vi trovate in prigione.

Come si esce di prigione?

Per uscire di prigione vi sono 2 possibilità:

- 1 **Pagare ₪100** all'inizio del vostro turno successivo. Premete il pulsante  fino a far apparire l'icona  e quindi appoggiate sul lettore la vostra carta di credito. La porta si apre e siete liberi! Lanciate i dadi e fate avanzare la vostra pedina come di consueto.
- 2 **Ottenere un numero doppio** al vostro turno successivo: se ci riuscite, siete liberi! Usate il totale ottenuto con i dadi per far avanzare la vostra pedina ed eseguite quello che viene determinato dalla casella su cui siete andati a fermarvi, ma dopo non lanciate più i dadi: questo è il termine del vostro turno. Per cercare di ottenere un numero doppio avete a disposizione fino ad un massimo di 3 turni: se non vi riuscite, al terzo turno pagate ₪100 (come indicato sopra) e usate il totale ottenuto con il vostro ultimo lancio dei dadi per far avanzare la vostra pedina. Se non avete denaro a sufficienza per uscire di prigione, fate riferimento al paragrafo **Se dovete del denaro alla Banca** che si trova alla pagina seguente.



L'elicottero deve ₪200

Cosa succede se restate senza denaro?

- 1 La Banca elettronica calcola automaticamente se avete denaro a sufficienza per pagare un debito quando vi appoggiate la vostra carta di credito.
- 2 Prima di tutto pagherete con il denaro che avete ancora a disposizione sulla vostra carta di credito, ma – se non ne aveste abbastanza – dovrete usare una o più delle vostre proprietà per onorare completamente il vostro debito.
- 3 Il valore di ciascuna proprietà corrisponde al valore d'acquisto stampato sulle rispettive caselle del tabellone. Scegliete innanzitutto la proprietà (o le proprietà) che desiderate vendere.

Se dovete del denaro ad un altro giocatore

- Appoggiate sul lettore il contratto o i contratti scelti fino a quando non avete pagato completamente il vostro debito.
- Lasciate la casa sulla casella corrispondente (o le case sulle caselle corrispondenti), esattamente al livello in cui si trova (o in cui si trovano) e consegnate il contratto (o i contratti) a quel determinato giocatore.

Se dovete del denaro alla Banca

- Appoggiate sul lettore il contratto o i contratti scelti fino a quando non avete pagato completamente il vostro debito.
- Togliete la casa (o le case) dalla rispettiva casella (o dalle rispettive caselle) e rendetela (o rendetele) alla Banca insieme al contratto. Questa proprietà è ora libera e può essere acquistata da qualsiasi giocatore che si vada a fermare con la propria pedina sulla casella corrispondente del tabellone.

- 4 L'eventuale resto verrà accreditato sulla vostra carta di credito: controllate il vostro saldo per verificarlo.
- 5 Se non avete né denaro né proprietà sufficienti per pagare un affitto o una multa, siete finiti in BANCAROTTA e LA PARTITA È FINITA!

VITTORIA!

- Vince la partita il giocatore più ricco (in termini di denaro e proprietà possedute) quando un qualsiasi altro giocatore va in bancarotta.
- La Banca elettronica calcola automaticamente tutti i saldi finali dei giocatori, sommando il denaro posseduto ai valori delle loro proprietà (al loro prezzo d'acquisto).
- Il vincitore verrà quindi rivelato e festeggiato!

Nota: se un giocatore finisce in bancarotta e non riesce a pagare il proprio debito nei confronti di un altro giocatore, la somma non onorata dal debitore viene memorizzata dalla Banca elettronica e inclusa nel calcolo finale del patrimonio del creditore.

Si è verificato un pareggio?

Se dopo il calcolo iniziale dei vari patrimoni si verifica un pareggio, vince il giocatore che possiede la proprietà di valore più elevato (al suo prezzo d'acquisto) presente sul tabellone (un giocatore che possiede una proprietà blu scuro, ad esempio, batte un giocatore con un contratto verde).

CANCELLAZIONE DELL'ULTIMA TRANSAZIONE

Le transazioni elencate di seguito possono essere cancellate:

- pagamento di un affitto
- acquisto di una proprietà
- incasso del salario al passaggio dal VIA!
- pagamento per uscire di prigione
- pagamento della tassa quando si finisce su una casella di Luogo.

Le transazioni effettuate a seguito delle disposizioni di una carta Evento NON possono essere cancellate. Partendo dalla schermata iniziale, tenete premuti i pulsanti  e  per circa 5 secondi: sentirete prima un suono e subito dopo l'informazione del caso (ammontare e / o proprietà) verrà rettificata.

Dalla Banca elettronica può essere cancellata solo la singola transazione più recente.
Se il vostro saldo finisce in negativo e voi vi ritrovate in una posizione di debito, non potete cancellare l'ultima transazione effettuata.

Le aste

Se un giocatore termina la propria mossa su una proprietà libera e non desidera acquistarla al prezzo indicato sul tabellone, la proprietà deve essere posta subito all'asta.

Qualsiasi giocatore può partecipare all'asta, ivi compreso il giocatore che è finito sulla casella corrispondente e che non intendeva acquistare la proprietà al prezzo specificato.

Ricordate sempre che non potete partecipare alle aste se vi trovate in prigione!

Ecco cosa dovete fare per partecipare ad un'asta!

- 1 Verificate innanzitutto quanto denaro possedete!
- 2 Appoggiate sul lettore il contratto della proprietà che volete mettere all'asta.
- 3 Premete il pulsante  fino a quando appare l'icona .

A questo punto, prima di dare il via all'asta, dovete sapere alcune cose.

- L'asta è a tempo, quindi dovete essere rapidi!
- Per fare un'offerta, premete il pulsante .
Ogni volta che premete il pulsante , l'offerta aumenta di #20.
Pronunciate a voce alta il valore ogni volta che premete il pulsante per fare la vostra offerta.
- Se siete stati gli ultimi a formulare un'offerta quando termina il tempo a disposizione, dovete acquistare la proprietà al prezzo indicato sullo schermo.



- 4 Siete pronti? Premete il pulsante  e l'asta avrà automaticamente inizio: ora potete cominciare a fare le vostre offerte!
- 5 Quando l'asta termina, il giocatore che ha fatto l'offerta vincente deve appoggiare sul lettore la propria carta di credito per acquistare la proprietà.
- 6 Sistemate davanti a voi il contratto corrispondente. Mettete una casa sulla casella del tabellone. 

Cosa succede se nessuno vuole acquistare una proprietà?

Assolutamente nulla! Premete il pulsante  per continuare a giocare.

Cosa succede se termina il tempo a disposizione prima che un qualsiasi giocatore faccia un'offerta?

Appoggiate di nuovo sul lettore il contratto e iniziate di nuovo la procedura dell'asta.

IMMAGINI DELLO SCHERMO DELLA BANCA ELETTRONICA

Inizio



La schermata iniziale mostra (in questo caso) che ci sono 3 giocatori che hanno tutti appoggiato sul lettore la propria carta di credito e che si sono visti accreditare il saldo iniziale di ¥1500.

Uscita



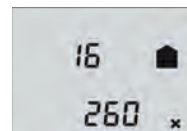
Premete il pulsante ogni volta che appare questo simbolo per tornare alla schermata iniziale. Questa funzione non annulla alcun pagamento, ma si attiva solo se sullo schermo appare la .

VIA!



Per incassare il vostro salario di ¥200. Fate riferimento a pagina 10.

Proprietà libera



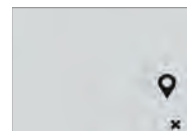
Viale Traiano (proprietà numero 16) costa ¥260.

Schermata iniziale



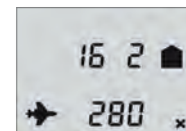
La schermata iniziale mostra tutte le icone dei giocatori e il saldo di tutte le loro carte di credito.

Luogo



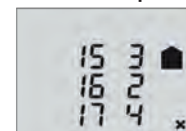
Per pagare ¥100 e spostare la vostra pedina sulla casella di qualsiasi altra proprietà. Fate riferimento a pagina 9.

Proprietà posseduta da un giocatore



Il jet possiede Viale Traiano. Il livello è 2, che significa un valore dell'affitto di ¥280.

Aumento dell'affitto di una serie colorata completa



La serie di colore giallo è stata appena acquistata completamente; essa è posseduta da 2 o più giocatori. Viale Traiano è stata l'ultima proprietà ad essere acquistata; il suo livello d'affitto è 2. Viale Costantino è al livello d'affitto 3, mentre Corso Giulio Cesare è al livello 4. Fate riferimento a pagina 7.

Prigione



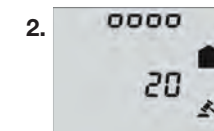
Per pagare ¥100 ed uscire di prigione. Fate riferimento a pagina 10.

Per sapere come cancellare l'ultima transazione effettuata, fate riferimento alle istruzioni a pagina 12.

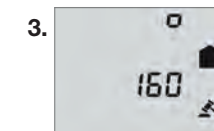
Aste



Schermata iniziale dell'asta, con indicazione del saldo di ogni giocatore.



Asta in svolgimento, con visualizzazione dei cerchi del conto alla rovescia in alto: 4, 3, 2 e infine 1. Un suono di conto alla rovescia accompagna la visualizzazione.



Il conto alla rovescia volge al termine. La proprietà sta per essere venduta per ¥160. Fate riferimento a pagina 13.

In debito



L'elicottero deve ¥200 in più del denaro che possiede: deve quindi decidere a quali proprietà rinunciare per onorare tutto il debito.

Vittoria



L'auto vince con ¥9520 dopo che lo yacht è finito in bancarotta.

Richiesta di carta di credito



Questa è l'ultima schermata dopo lo scorrimento di 3 schermate.

Quando vedete queste schermate e sentite un "bip" ripetutamente, significa che la Banca elettronica è in attesa di una carta per completare una transazione. Fate in fretta: se ci mettete troppo tempo, la Banca elettronica tornerà alla schermata iniziale.

Richiesta di contratto



Questa è l'ultima schermata dopo lo scorrimento di 3 schermate.

Modalità di riposo / gioco in pausa

Dopo 5 minuti di inattività, la Banca elettronica va in modalità di "riposo": per riattivarla basta premere un pulsante qualsiasi. Il gioco posto in pausa ricomincia dal punto in cui è stato interrotto.

Nuova partita / Reset

Tenete premuto il pulsante per circa 5 secondi per spegnere la Banca elettronica. Per iniziare una nuova partita, premete un pulsante qualsiasi.

Volume

Tenete premuti i pulsanti e contemporaneamente per attivare la funzione di controllo del volume.

Usate il pulsante o per scorrere verso l'alto o verso il basso fra le 4 pre-impostazioni del volume, quindi premete il pulsante per confermare.