

## LE CASELLE DEL TABELLONE AGGIORNATE

### PRIGIONE

- Se finite su una qualsiasi casella In Prigione!, dovete andare in prigione!
- Tuttavia, mentre siete in Prigione potete continuare a riscuotere gli affitti, partecipare alle aste, comprare Case e Alberghi, accendere ed estinguere ipoteche e fare affari con gli altri giocatori.
- Mentre siete in Prigione, potete comunque usare le carte Corruzione e Super Corruzione.
- Per ogni turno che passate in Prigione, prendete una carta Corruzione.

#### Come si esce di Prigione?

- **Pagate €100 alla Banca** all'inizio del vostro turno successivo, lanciate i dadi e usate il totale ottenuto per muovervi normalmente sul tabellone.
- **Attendete fino a 3 turni, poi pagate €100 alla Banca.** In questo modo potete raccogliere un maggior numero di carte Corruzione, poiché ne prendete una per ogni turno che passate dietro le sbarre.
  - **Potete passare solo 3 turni in Prigione.** Alla fine del terzo turno, dovete pagare e mettere la vostra pedina sulla casella Corruzione.
- **Ottenere un numero doppio non vi consente di uscire di prigione.**

Ricordate che più tempo restate in prigione, più carte Corruzione potete raccogliere, quindi potrebbe essere conveniente rimanere al fresco per un po'!

### SUPER PRIGIONE

- Potete essere mandati nella Super Prigione solo da un altro giocatore!
- Mentre siete nella Super Prigione potete continuare a riscuotere gli affitti, partecipare alle aste, comprare case e alberghi, accendere ed estinguere ipoteche e fare affari con gli altri giocatori.
- Mentre siete nella Super Prigione, potete comunque usare le carte Corruzione e Super Corruzione.
- Per ogni turno che passate nella Super Prigione, prendete una carta Super Corruzione.

#### Come si esce dalla Super Prigione?

- Avete due possibilità:
  - **All'inizio del vostro turno successivo, pagate €300 al giocatore che vi ha mandato nella Super Prigione,** lanciate i dadi e usate il totale ottenuto per muovervi normalmente sul tabellone (In Prigione! conta come casella ma ignoratela se state lasciando la Super Prigione).
  - Potete attendere fino a 3 turni se volete raccogliere un maggior numero di carte Super Corruzione.

#### OPPURE

- **All'inizio del vostro turno successivo, date le carte Super Corruzione che avete raccolto al giocatore che vi ha mandato nella Super Prigione,** quindi lanciate i dadi e usate il totale ottenuto per muovervi normalmente sul tabellone.
  - Se decidete di farlo dopo aver trascorso più di un turno nella Super Prigione, dovete cedere al giocatore *tutte* le carte Super Corruzione che avete raccolto nel frattempo.
  - **Ottenere un numero doppio non vi consente di uscire dalla Super Prigione.**
  - **Potete trascorrere solo fino a 3 turni nella Super Prigione.**
- Al termine del vostro terzo turno in Prigione, pagate e posizionate la vostra pedina sulla casella In Prigione! (ma senza andare in prigione).  
 Mentre siete nella Super Prigione, potete raccogliere le carte Super Corruzione, che sono ancora più vantaggiose delle carte Corruzione, quindi cercate di non darle via troppo in fretta!

### IMPREVISTI

Se finite qui, la legge vi starà alle calcagna! Lanciate il dado Fuga per vedere se riuscite a sfuggirle.



L'avete fatta franca! Raccogliete il numero di carte Corruzione indicato sul dado.  
 Ricordate che non potete usarle fino al vostro turno successivo!



La vostra carriera da criminale è al capolinea! Andate direttamente sulla casella Prigione.

### PROBABILITÀ

Se finite qui, è il momento di tentare la fortuna e mettere a segno una grande rapina in banca!



Ce l'avete fatta! Sottraete alla Banca il valore indicato sul dado.



Vi è andata male! Andate direttamente sulla casella Prigione.

### VITTORIA

Il gioco termina immediatamente quando tutte le caselle sono state acquistate OPPURE quando uno dei giocatori va in bancarotta.

### CHI HA VINTO?

Non è possibile vincere quando si è in Prigione o nella Super Prigione alla fine del gioco.

Giocatori che *non* sono dietro le sbarre: riscuotete soldi dalla Banca per ognuna delle vostre proprietà come descritto di seguito.

- Riscuotete la somma indicata sulla casella del tabellone.
- Riscuotete l'affitto, incluso l'affitto maggiorato se possedete una serie completa o degli edifici sulla proprietà in questione.
- **Contate il vostro denaro. Il giocatore con più soldi vince!**

I nomi e i loghi HASBRO 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 commerciali di Hasbro, Inc. per il proprio gioco di contrattazione e per tutti i componenti del gioco. ©1935, 2025 Hasbro.

Prodotto da: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. [euproducompliance@hasbro.com](mailto:euproducompliance@hasbro.com)  
 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).  
 TEL. 800-827 156. [hasbroitaly.assistenza@hasbro.it](mailto:hasbroitaly.assistenza@hasbro.it)

0824G0719103



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

◆ Il gioco di contrattazione più famoso del mondo ◆

# MONOPOLY

BRAND

# IN PRIGIONE!

# ESPANSIONE

8+



G0719

**CONTENUTO:** 1 accessorio per tabellone Prigione • 1 accessorio per tabellone Super Prigione • 2 caselle In prigione aggiuntive • 32 carte Corruzione • 12 carte Super Corruzione • 1 dado Rapina con adesivi • 1 dado Fuga con adesivi • 6 carte promemoria

Genitori: scansionate qui per vedere un video di istruzioni!



Per giocare serve il gioco Monopoly classico!

## COSA C'È DI DIVERSO?

Andare in Prigione potrebbe non essere così male dopotutto!



### ANDATE IN PRIGIONE E FATEVI CORROMPERE!

Mentre siete in prigione, raccogliete le carte Corruzione per creare scompiglio, agire furtivamente e ottenere un vantaggio sugli altri giocatori!



### ATTENTI ALLA SUPER PRIGIONE!

Dovete pagare di più per uscire, ma diventerete anche più corrotti!



### RACCOGLIETE LE CARTE CORRUZIONE!

Usatele per causare guai. Dovrete giocare un po' sporco per vincere!



### METTETE IN ATTO FUGHE E RAPINE AUDACI!

Se finite su Imprevisti, la legge vi sta alle costole: lanciate il dado Fuga per vedere se riuscite a farla franca! Se finite su Probabilità, lanciate il dado Rapina per rubare del denaro!

## LA PRIMA VOLTA CHE GIOCATE

Staccate le caselle in cartone In prigione! e inseritele nelle apposite clip di plastica.



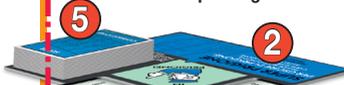
Applicate gli adesivi mostrati di seguito su uno dei dadi vuoti per creare il dado Fuga.



Applicate gli adesivi rimanenti sull'altro dado per creare il dado Rapina.



5 Mescolate le carte Super Corruzione e posizionatele tutte a faccia in giù su Super Prigione.



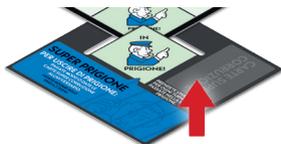
6 Fissate le caselle aggiuntive In prigione! sulle caselle Tassa di Lusso e Tassa patrimoniale.



## PREPARAZIONE DEL GIOCO!

1 Preparate la vostra partita a Monopoly come di consueto. Uno dei giocatori svolge il ruolo di Banchiere. I giocatori iniziano con M1,500 come di consueto. **Non dovrete usare le carte Imprevisti e Probabilità, quindi lasciate entrambi i mazzi nella scatola.**

2 Posizionate l'accessorio per tabellone Super Prigione sulla casella In Prigione!



3 Posizionate l'accessorio per tabellone Prigione sulla casella Prigione.



4 Mescolate le carte Corruzione. Distribuitene due a ciascun giocatore, quindi posizionate le rimanenti a faccia in giù su Prigione.



7

7 Posizionate il dado Fuga dove normalmente si troverebbe il mazzo Imprevisti.

8 Posizionate il dado Rapina dove normalmente si troverebbe il mazzo Probabilità.

## SI GIOCA!

### Come si vince

Vince il giocatore che ha accumulato più ricchezze alla fine della partita!

### La partita finisce:

quando tutte le proprietà sono state acquistate, **OPPURE**

quando uno dei giocatori va in bancarotta.

Oh, e se vi trovate in prigione o nella Super Prigione quando il gioco finisce, non potete vincere, anche se avete più soldi di tutti. D'altronde, come potreste mai spenderli da dietro le sbarre?

### Chi inizia per primo?

Ogni giocatore lancia il dado numerato. Chi ha ottenuto il numero più alto inizia per primo, poi il gioco prosegue in senso orario.

### Al vostro turno

- Lanciate tutti e 2 i dadi.
- Fate avanzare la vostra pedina sul tabellone in senso orario del numero di spazi corrispondente al totale ottenuto con i dadi.
- Dove siete andati a finire? Seguite le indicazioni corrispondenti a quella specifica casella.
  - Fate riferimento al paragrafo **LE CASELLE DEL TABELLONE AGGIORNATE** per maggiori informazioni sulle caselle modificate di questa espansione!
  - Se ottenete un numero doppio, fate un altro turno!
- A questo punto il vostro turno è finito e i dadi passano al giocatore che siede alla vostra sinistra.



### Cominciate a giocare!

Utilizzate le regole del Monopoly classico quando dovete acquistare, scambiare e ipotecare proprietà, e quando si tratta di case e alberghi. **Cercate le novità incluse in questa espansione mentre giocate!**

**Per i principianti:** aggiungete un limite di 6 carte Corruzione e Super Corruzione in totale. Se terminate il vostro turno con più di 6 carte, scartate quelle in eccesso.

## CARTE CORRUZIONE

- Ogni giocatore inizia la partita con 2 carte Corruzione. Queste carte vi consentono di farla franca con ogni sorta di crimine!
- Ottenete una carta Corruzione quando:
  - andate in Prigione;
  - passate sulla casella Prigione;
  - fate uno scambio oppure la rubate da un altro giocatore.
- Potete usare le carte Corruzione solo durante il vostro turno (a meno che la carta non indichi altrimenti) e **non potete usarle subito dopo averle raccolte, ma dovete attendere fino al vostro turno successivo.**
- Quando l'avete utilizzata, rimettete la carta in fondo al mazzo.

### Carte Super Corruzione

- Non potete ottenere carte Super Corruzione semplicemente passando su Super Prigione: dovete necessariamente essere rinchiusi lì dentro!
- Le carte Super Corruzione sono più potenti delle carte Corruzione. Usatele saggiamente!
- Fate riferimento alla sezione **SUPER PRIGIONE**.
- Quando l'avete utilizzata, rimettete la carta in fondo al mazzo.

