



# FABRIANOPOLI

## The Game

 Riva € 200	Vicolo del Piano € 60	 PROBABILITA'	Vicolo del Borgo € 60	Pagare € 200 TASSA SUGLI AFFITTI	 Melano Marischio € 200	Bastioni Via Sassi € 100	 IMPREVISTI	Borgo 2000 € 100	Il Majò € 120	 Commissariato Transito									
Parco della Ceresola € 400	<a href="http://www.fabrianopoli.it">www.fabrianopoli.it</a>									 El Marchigiano € 150									
 DA PESCI € 200	<h1>Regole del Gioco</h1>									Ponte della Canizza € 140									
Viale dei Giardini € 350										Ponte de Mezzanotte € 140									
 IMPREVISTI										Corso Vecchio € 160									
 P. L. Borgo Turfco € 200										 Viacce Rucce Bastia € 200									
Circolo Ippico € 320										Piazzetta del Podestà € 180									
 PROBABILITA'										 PROBABILITA'									
Fossi de Burano € 300										Corso della Repubblica € 180									
Via La Spina € 300										Piazza Garibaldi € 200									
 La Vigliessa										La Serraloggia € 280	Mastro Marino € 260	Lotti Fischi e Botti € 150	Vetralla € 260	 Valico de Fossato € 200	Piazzetta S. Domenico € 240	Salita del Montini € 220	IMPREVISTI 	Salita delle Portelle € 220	 Monticelli Porcheggio gratuito

## Lo spirito del gioco

Lo scopo del gioco è trarre profitto, affittando, comperando e vendendo le proprietà situate attorno alla TAVOLA, sino a **diventare il giocatore più ricco** e, possibilmente, il FABRIANOMONOPOLISTA.

Partendo dal "VIA!", ogni giocatore va spostando successivamente il suo segnalino sulle caselle della TAVOLA secondo la gettata dei dadi.

Quando il segnalino si ferma su un terreno, località, stazione o impresa pubblica che non è ancora di proprietà altrui, **il giocatore può comperarlo** dalla Banca, pagando il prezzo segnato sulla casella relativa: altrimenti la proprietà **viene messa subito all'asta** e ceduta al maggior offerente.

Chi possiede una proprietà ne gode la rendita, la quale è costituita dall'affitto che ogni altro giocatore, fermandosi sulla proprietà, è tenuto a pagargli.

Le rendite o affitti aumentano in ragione delle case e alberghi che vengono eretti sul terreno; per cui è consigliabile di fabbricare il più possibile sull'area posseduta.

Per aver maggiore denaro liquido e intensificare le costruzioni, si possono ottenere dalla Banca ipoteche sulle proprietà.

Quando capita su una casella segnata PROBABILITÀ o IMPREVISTI, il giocatore deve prendere una carta dal relativo mazzo e seguire fedelmente le indicazioni in essa contenute, **poi riporla in fondo al mazzo**.

Nel corso del gioco si può anche andare a finire in prigione, e uscirne, o per condono (bonus imprevisi e probabilità) o tirando i dadi ed ottenendo un doppio numero (1+1, 2+2, 3+3, ecc..), una volta per turno.

## Dotazione

Il gioco consiste in una TAVOLA con 40 caselle indicanti i terreni, località e colonne per servizi di trasporti, imprese di pubblica utilità, tasse, fermate, premi e penalità. Sopra queste caselle si muovono i segnalini che i giocatori prendono all'inizio del gioco.

Per determinare gli spostamenti vi sono due DADI; per indicare le costruzioni vi sono 32 case e 12 alberghi; per tirare dagli IMPREVISTI e dalle PROBABILITÀ vi sono due mazzi di carte (16 per ciascun mazzo); per fissare infine le rendite e le ipoteche vi sono tanti contratti quanti sono i terreni, le stazioni e le imprese pubbliche (in tutto 28) e per effettuare i pagamenti vi sono buoni FabrianopolEuri di vario taglio (banconote).

## Preparazione

Aprite la tavola e collocate i mazzi delle PROBABILITÀ e degli IMPREVISTI negli appositi spazi in essa segnati, a carte coperte.

Ogni giocatore prende un segnalino che serve a rappresentarlo nei suoi giri intorno alla tavola, e riceve un capitale di 1.500 FabrianopolEuri diviso come segue:

**2** banconote da €500

**2** banconote da €100

**2** banconote da €50

**6** banconote da €20

**5** banconote da €10, da €5 e da €1

La Banca riceve il denaro rimanente.

**I Contratti non vengono distribuiti**, ma potranno essere acquistati pagando alla Banca, quando il giocatore si fermerà sulla relativa casella, l'importo segnato sui contratti stessi.

## Inizio del gioco

Tutti i giocatori, all'inizio del gioco, gettano i due dadi, e **chi ha fatto il numero maggiore comincia il gioco**. Egli mette il suo segnalino sulla casella del "VIA!", getta ancora i dadi e, a seconda del numero ottenuto, muove il segnalino di altrettanti spazi sulla tavola, procedendo nel senso della freccia. Poi passa i dadi al suo **vicino di sinistra** che procede nello stesso modo: e così di seguito. Evidentemente può accadere che più segnalini vengano a fermarsi sulla stessa casella, ma ciò non dà luogo a nessun mutamento nel normale svolgimento del gioco. A seconda della casella su cui il segnalino si ferma, si presentano al giocatore queste diverse possibilità: o diventare proprietario del lotto, o essere obbligato a pagare l'affitto a chi ne è il proprietario, o pagare tasse, o pescare dal mazzo degli IMPREVISTI o delle PROBABILITÀ, o andare a finire in prigione.

Quando un giocatore, gettando i dadi, fa un **numero doppio** (con entrambi i dadi lo stesso numero) procede col segnalino come di solito e sopporta le conseguenze buone o cattive inerenti al terreno su cui è arrivato, ma deve **tirare una seconda volta** e spostare di nuovo il segnalino in rapporto al numero fatto. Però, **tirando tre volte di seguito un numero doppio, andrà difilato in prigione**.

## Indennità

Ogni volta che un giocatore si ferma o transita sulla casella "VIA!" la Banca paga una indennità di € 200, a meno che non venga espressamente negato da una carta di Imprevisti o Probabilità.

## Fermata su proprietà libera

Quando un giocatore capita su un terreno, una località, stazione, o un'impresa che non è stata ancora aggiudicata, egli ha il diritto di opzione su di essa; può, cioè, **comperarla dalla Banca**. Nel caso che egli non voglia comperarla, questa la mette subito all'asta e la cede al miglior offerente. Se egli la compera, ne **paga il prezzo segnato sulla relativa casella**; se non la compera, può però partecipare all'asta, che si apre partendo da 5 €. Chi diviene proprietario di un terreno, d'una località, stazione o di un'impresa, riceve all'atto del pagamento il relativo contratto, che prova l'acquisto e va collocato in modo visibile davanti al giocatore, dalla parte della striscia colorata.

## Fermata su proprietà aggiudicata

Quando un giocatore si ferma su un terreno, una località, colonna o un'impresa posseduta da un altro giocatore, egli **deve pagare al proprietario l'affitto** fissato sul contratto (Rendita). Se sul terreno sono stati elevati immobili, l'affitto aumenta come indicato. L'affitto non viene pagato quando la proprietà è gravata da ipoteca. Ad ogni proprietà corrisponde, come abbiamo detto, un contratto che al momento della stipulazione dell'ipoteca viene rivoltato.

## Vantaggi per i proprietari

È assai vantaggioso assicurarsi la proprietà di un **gruppo completo di terreni**, di servizi o di imprese: (per esempio: un gruppo dello stesso colore, o le 4 stazioni, o le due imprese: El Marchigiano e Lotti fischi e botti) perché in questo caso il proprietario può esigere **affitto**

**doppio** per aree non fabbricate di quel gruppo (vedi contratti), e ancora maggiore per le stazioni e le imprese.

Quando il giocatore è riuscito a comperare il gruppo di contratti contraddistinto dal medesimo colore, può cominciare a costruirvi case. Il vantaggio di possederne, piuttosto che proprietà nude, è che gli affitti diventano molto più alti.

## Fermata su "PROBABILITÀ" o "IMPREVISTI"

Il giocatore che viene a fermarsi su una di queste caselle, prende la prima carta coperta dal mazzo relativo e, dopo aver eseguito le istruzioni in essa contenute, la **rimette in fondo al mazzo**.

Variante: In caso di importi da pagare alla Banca, si può decidere, accordandolo all'inizio del gioco, di mettere il denaro dovuto al centro del tabellone di gioco; saranno poi incassati dal giocatore che si ferma su "Porcheggio dei Monticelli".

Solo le due carte "Uscite gratis di prigione..." vengono trattenute finché non vengono usate o dal giocatore o da colui al quale egli le ha vendute. Dopo di che vengono rimesse parimenti in fondo al mazzo.

## Fermata sulle "Tasse" e sul "Porcheggio dei Monticelli"

Il giocatore che si ferma sulla "Tassa sugli affitti" o sulla "Da Pesci", è tenuto a pagare alla Banca il canone indicato sulla casella; chi, invece, si ferma sulla casella "Porcheggio dei Monticelli", vi rimane senza subire alcuna conseguenza sino alla sua prossima gettata dei dadi.

Variante: Si può decidere, accordandolo all'inizio del gioco, di mettere gli importi dovuti in seguito a quanto scritto sulle Probabilità ed Imprevisti al centro del tabellone di gioco; saranno poi incassati dal giocatore che si ferma su "Porcheggio dei Monticelli".

## Banca e banchiere

Il compito di far da banchiere viene affidato a chi abbia, possibilmente, doti brillanti di banditore d'asta. Se, come può darsi, il banchiere è contemporaneamente giocatore, egli deve **tenere il denaro della Banca completamente separato dai suoi fondi personali**, essendo le operazioni di Banca del tutto meccaniche ed estranee alle vicende dei giocatori.

La Banca paga indennità e premi, incassa le multe e le tasse, vende le proprietà, ne consegna ai giocatori i contratti, e concede le ipoteche. **In qualunque momento, essa compera case dai giocatori a metà del prezzo originario.**

## Prigione (Commissariato)

Un giocatore va a finire in prigione:

- 1) se il suo segnalino si ferma sulla casella della "Vigilessa";
- 2) se pesca una carta dal mazzo PROBABILITÀ o dal mazzo IMPREVISTI che porti l'indicazione di andare in prigione;
- 3) se getta i dadi doppi per tre volte di seguito.

Chi è condannato alla prigione, ci va direttamente senza passare dal "VIA!" e senza quindi riscuotere la relativa indennità.

Se un giocatore capita sulla casella della prigione in seguito alla gettata dei dadi, vi resta soltanto come visitatore (transito) e prosegue al prossimo giro.

### Chi è andato in prigione ne esce:

- 1) mediante il pagamento di € 500 al suo turno di gioco, pagamento che dovrà avvenire prima di gettare i dadi;
- 2) gettando dadi doppi senza aver pagato la suddetta multa. In questo caso avanza del numero di caselle indicate dai dadi;
- 3) utilizzando o comperando da un altro giocatore un cartoncino delle PROBABILITÀ o IMPREVISTI con la dicitura "Uscite di prigione...".

**Al terzo giro, il giocatore è obbligato ad uscire, pagando una tassa di uscita di € 200,** a meno che non abbia tirato i dadi doppi, nel qual caso esce gratuitamente.

Un giocatore, però, anche mentre è in prigione, è autorizzato a comperare e vendere, incassare affitti ed erigere case o alberghi.

### Case ed alberghi

**La vendita delle case è riservata soltanto alla Banca.** Un giocatore può erigerne solamente quando possiede tutti i terreni di uno stesso gruppo, cioè dello stesso colore. **La costruzione delle case deve avvenire in modo proporzionato** sui terreni dello stesso gruppo. Esempio: se si acquistano 6 case, occorre metterne 2 su ogni terreno di un gruppo di tre dello stesso colore. Non si può superare il numero di 4 case per ogni lotto dello stesso gruppo. Il prezzo di ogni casa è segnato sul contratto.

Gli alberghi si costruiscono **restituendo alla Banca le 4 case** già esistenti su un lotto e pagando in più il prezzo dell'albergo segnato in calce al contratto. Il valore di un albergo corrisponde a quello di cinque case. Su ogni lotto del gruppo non può essere fabbricato più di un albergo.

Non si possono costruire alberghi finché non si abbiano 4 case su ogni lotto del gruppo.

### Penuria di case

Se, nel corso del gioco, la Banca rimane senza case, i giocatori debbono aspettare che un altro giocatore restituisca o rivenda ad essa le proprie, prima di fabbricarne. Se le case disponibili sono limitate e due o più giocatori le richiedono, queste vengono vendute al miglior offerente.

### Vendita di atti di proprietà

I terreni senza fabbricati, le stazioni e le imprese di pubblica utilità, possono essere privatamente ceduti da un giocatore all'altro al miglior prezzo ottenibile. **Un terreno, quindi, non può essere venduto se su di esso o su un altro terreno dello stesso gruppo vi sono dei fabbricati,** a meno che questi non siano venduti prima alla Banca.

### Ipotecche

**Soltanto la Banca può concedere ipoteche.** Il valore ipotecario di ogni terreno, località, stazione o impresa è segnalato sul relativo contratto e corrisponde alla metà del prezzo originario. Quando si vuol riscattare l'ipoteca esistente sul terreno, occorre pagare alla Banca il valore dell'ipoteca più il 10%. Se si vende un terreno ipotecato ad un altro giocatore, il compratore deve pagare alla Banca il 10% dell'ipoteca; nello stesso tempo può riscattare l'ipoteca, pagandone il prezzo alla Banca; se invece si limita al pagamento del 10% (senza

riscatto), quando vorrà riscattarla, dovrà pagare, oltre il prezzo dell'ipoteca, ancora una volta il 10%.

Un terreno può venire ipotecato soltanto se tutto il gruppo a cui esso appartiene è privo di costruzioni. Ove vi siano delle costruzioni esse vanno vendute alla Banca, che le pagherà metà del loro prezzo d'acquisto. **Sui terreni ipotecati non possono venire elevate costruzioni.**

## Fallimento

Quando un giocatore deve pagare alla Banca o ad altro giocatore una somma superiore a tutto ciò che possiede, comprendendo sia il denaro liquido, sia costruzioni a metà prezzo d'acquisto e i terreni liberi al prezzo d'ipoteca, fallisce. In tal caso, tutto quanto egli possiede passa alla Banca **che paga integralmente i creditori.**

Il giocatore fallito si ritira dal gioco. La Banca mette all'asta fra i giocatori rimasti tutte le proprietà ritirate dal fallito, escluse case e alberghi.

## Aste

Quando un terreno viene messo all'asta dalla Banca, questa parte da € 5.

Quando un debitore decide di saldare il debito con un creditore mediante asta pubblica, questa parte dal valore del terreno che vuole mettere all'asta.

## Vittoria

Quando il penultimo giocatore è fallito, l'ultimo giocatore rimasto vince la partita.

## Velocizzare il gioco

E' anche possibile una conclusione più rapida, che avviene in questo modo. All'inizio, i giocatori stabiliscono un'ora a cui la partita dovrà cessare. Alla fine del tempo fissato, i giocatori conterranno i loro buoni, aggiungendo i valori dei terreni, stazioni, imprese, delle case e degli alberghi (naturalmente i terreni ipotecati valgono la metà): il giocatore che risulterà il più ricco sarà il vincitore.

## Varie

Se un giocatore non possiede abbastanza denaro per pagare un suo creditore, può pagarlo parte in buoni e parte in proprietà (libere da costruzioni). Le proprietà verranno valutate al prezzo che il creditore vorrà pagarle. Nel caso che tale prezzo non fosse giudicato equo dal debitore, questi potrà mettere all'asta le proprietà tra gli altri giocatori e affidarle ai migliori offerenti.

I proprietari di terreni devono fare attenzione essi stessi a riscuotere quanto loro è dovuto; non è permesso reclamare crediti da un giocatore quando il giocatore successivo ha già gettato i dadi.

**NON È PERMESSO AIUTARE ALTRI GIOCATORI A SORVEGLIARE LE PROPRIETÀ. NON È PERMESSO FARE PRESTITI TRA GIOCATORI E NEPPURE DONAZIONI: SOLTANTO LA BANCA PRESTA DENARO CONTRO IPOTECA DI TERRENO.**