

IL GRANDE CAMPIONATO 1986

Le regole base saranno quelle contenute nella scatola del gioco, con le precisazioni e le integrazioni qui di seguito esposte:

- 1) Gli affitti NON vengono pagati quando le proprietà sono gravate di ipoteca.
- 2) Ogni partita avrà un termine di durata massima di un'ora e mezza. Alla fine il giocatore che possiederà il massimo valore sarà il vincitore. Per determinare questo «massimo valore» i giocatori, alla fine della partita venderanno al banchiere tutti gli alberghi, le case, i terreni in loro possesso, al prezzo di acquisto ed in più sommeranno il valore dei loro buoni. Naturalmente, come sempre, se un giocatore sarà obbligato a rivendere al Banchiere, nel corso della partita, alberghi e case, la Banca glieli pagherà metà del prezzo di acquisto.
- 3) Ogni giocatore inizierà la partita, come al solito, con un capitale in buoni. (Vedi tabella stampata sul regolamento).
- 4) Per eleggere il Banchiere, si tireranno i dadi all'inizio. Chi avrà fatto il punteggio più basso, sarà il banchiere. Il banchiere distribuirà i contratti, dopo averli ben mescolati e dopo aver fatto tagliare il mazzo dal giocatore alla sua destra. La distribuzione avverrà cominciando dal giocatore alla sinistra del banchiere. Il banchiere terrà il mazzo dei contratti coperto, ma scoprirà i contratti via via che li distribuirà ai vari giocatori. Ogni giocatore riceverà il numero di contratti stabiliti dalla tabella. Le contrattazioni per l'eventuale scambio di contratti tra i vari giocatori potranno durare al massimo 20 minuti. Futuri scambi e contrattazioni nel corso della partita non sono ammessi.
Il capitale della Banca dovrà essere tenuto dal Banchiere scrupolosamente separato dal suo capitale che gli serve per il gioco. Naturalmente il valore dei contratti ricevuti dovrà essere pagato al Banchiere da ogni singolo giocatore. I contratti non distribuiti verranno consegnati successivamente ai vari giocatori che arriveranno sulle corrispondenti caselle col proprio segnalino. In caso di rifiuto di acquisto da parte del giocatore, il contratto verrà messo all'asta tra gli altri giocatori. Nel caso che nessuno lo desideri, il contratto verrà ritirato dal gioco e trattenuto dal banchiere.
- 5) I giocatori tireranno i dadi per determinare chi deve giocare per primo. Il giocatore che avrà fatto il punteggio più alto inizierà, seguito dagli altri giocatori, da sinistra a destra. In caso di parità, i due giocatori con punto più alto, tireranno ancora.
- 6) Ogni giocatore deve essere passato almeno una volta dal «VIA», prima di poter cominciare a costruire case e alberghi. Arrivare al «VIA» non basta; occorre superare almeno una volta questa casella prima di poter cominciare a costruire.
- 7) Non si pagano interessi quando si riscatta un'ipoteca. Una ipoteca di 7.000 lire può essere riscattata (cioè liberata) con buoni per 7.000 lire.
- 8) Ogni giocatore può costruire quando è il suo turno di gioco e prima di tirare i dadi. È permesso costruire subito anche 4 case per ognuno dei 3 terreni di un gruppo, senza passare dalla costruzione progressiva di 2, 3 o 4 case per ogni terreno. Infatti le regole prescrivono che le costruzioni devono avvenire in modo proporzionato (omogeneo), ma non impediscono che le costruzioni possano avvenire in un solo colpo. Naturalmente, invece, non si possono costruire alberghi finché non si hanno 4 case su ogni lotto del gruppo.
- 9) Ogni giocatore può costruire, incassare affitti, accendere e riscattare ipoteche anche quando è in prigione.
- 10) Le transazioni private non sono ammesse, dopo le contrattazioni avvenute all'inizio (20 minuti). Quando un giocatore ha bisogno, può raccogliere denaro soltanto rivolgendosi al Banchiere, ipotecando o vendendo le sue proprietà, terreni, stazioni, servizi, case e alberghi.
I terreni, le stazioni e i servizi possono essere ipotecati, le case e gli alberghi possono essere venduti solo al banchiere, che li pagherà metà del prezzo di acquisto.
Gli importi dovuti agli avversari, sul cui terreno si capita, devono essere pagati in contanti, e questi contanti, se non si hanno, si possono ottenere soltanto dal banchiere. Se non si riesce a raccogliere sufficiente denaro, si fallisce ed il creditore riceverà soltanto il denaro che il debitore è riuscito a raccogliere ipotecando e vendendo tutto al Banchiere.
- 11) I proprietari dei terreni devono richiedere l'affitto al giocatore che è arrivato su un loro terreno. Se non lo chiedono prima che il giocatore successivo abbia tirato i dadi, perdono il loro diritto ad ottenere l'affitto. Nessun altro giocatore è autorizzato ad avvertire il proprietario della svista.
- 12) Un giocatore in prigione può pagare Lire 5.000 per uscire, ma deve pagare prima di tirare i dadi. Se tira dadi doppi, i buoni per lire 5.000 gli vengono restituiti.
- 13) I giocatori possono costruire anche dopo che il banchiere ha esaurito le case e gli alberghi disponibili. Le case e gli alberghi dopo che sono esauriti, possono essere rappresentati sulla plancia da comuni gettoni di plastica verdi e rossi. Come sempre, non è possibile costruire più di un albergo per ogni terreno.
- 14) Perché un lancio di dadi sia valido, occorre che i due dadi restino sui tabelioni di gioco. Il lancio non è valido se uno o due dadi finiscono fuori dai tabelioni, e per terra, oppure se uno o entrambi i dadi cadono storti o in assetto non regolare.
In questi casi il tiro deve essere ripetuto.
- 15) Le riviste SORRISI E CANZONI TV e TUTTO MUSICA SPETTACOLO pubblicheranno un fac-simile del buono monetario da 1.000. Tali buoni sono validi solo se presentati alle gare Comunali e sono cumulabili fino ad un massimo di 20 buoni per ciascun giocatore.
- 16) Qualunque controversia deve essere sottoposta immediatamente al giudizio degli arbitri, che è inappellabile. L'arbitro ha facoltà di sollecitare il gioco quando un giocatore lo rallenti eccessivamente ed anche di infliggere penalizzazioni senza limiti.