

Caselle "STOP!"

STOP! Laurea

- Pescate le prime 2 carte dalla cima del mazzo delle carte "Università".
- Scegliete quella che preferite e tenetela a faccia in su davanti a voi. Rimettete l'altra carta in fondo al mazzo.
- Fate girare di nuovo la ruota.

STOP! Matrimonio

- È il giorno del vostro matrimonio!
- Inserite un piolo nella vostra automobile: si tratta di vostra moglie o di vostro marito!
 - Fate girare di nuovo la ruota per incassare da ciascuno degli altri giocatori il vostro regalo di nozze.

- Rosso?** Incassate 50.000 da ogni giocatore
Nero? Incassate 100.000 da ogni giocatore
- Fate girare di nuovo la ruota.

STOP! Scuola serale

Scegliete il vostro percorso successivo.

Scuola serale

- Pagate alla Banca 100.000 per frequentare la scuola serale.

- Pescate le prime 2 carte "Università" dalla sommità del mazzo corrispondente, scegliete quella che preferite e tenetela davanti a voi, rivolta a faccia in su. Rimettete le altre carte in fondo al mazzo e fate girare di nuovo la ruota.

La vita continua

- Fate girare di nuovo la ruota e continuate lungo il percorso della vita.

OPPURE

STOP! Famiglia

Scegliete il vostro percorso successivo.

Percorso della famiglia

- Fate girare nuovamente la ruota e proseguite in questa direzione per avere dei figli.

OPPURE

La vita continua

- Fate girare la ruota di nuovo e proseguite lungo il percorso della vita.

STOP! Bebè

- Fate girare la ruota per determinare quanti figli avrete.
- Inflilate nella vostra automobile il numero corrispondente di pioli.
- Fate girare un'altra volta la ruota.

STOP! Rischio

Scegliete il vostro percorso successivo.

Strada rischiosa

- Fate girare di nuovo la ruota e procedete su questo cammino per vincere (o perdere!) una grossa somma di denaro.

Via sicura

- Fate girare di nuovo la ruota e mantenete la via più sicura.

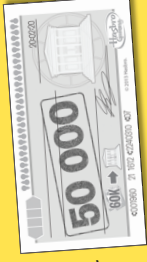
OPPURE

Avete finito il vostro denaro? Richiedete un prestito bancario.

Se non avete denaro a sufficienza per pagare un debito o acquistare qualcosa, chiedete un prestito alla Banca.

- Il Banchiere vi dà in contanti il denaro che vi occorre prelevandolo dalla Banca, più un certificato di debito per ogni 50.000 che avete bisogno di prendere a prestito.
- Potete ripagare il vostro debito verso la Banca in qualsiasi momento della partita restituendo ogni certificato di debito in vostro possesso alla Banca insieme a 60.000 in contanti.

Ricordatevi che eventuali certificati di debito ancora nelle vostre mani alla fine della partita dovranno essere ripagati, riducendo la vostra ricchezza finale.



Vittoria!

La pensione

Quando raggiungete la casella della pensione, scegliete se preferite ritirarvi nella Tenuta di Campagna o nel Club dei Milionari. Parcheggiate la vostra auto, appoggiate la schiena, rilassatevi, e aspettate tranquillamente che anche tutti gli altri giocatori vi raggiungano in pensione.

Ritirate dalla Banca la vostra liquidazione:

- il 1° ad andare in pensione incassa **400.000** il 3° ad andare in pensione incassa **200.000**
il 2° ad andare in pensione incassa **300.000** il 4° ad andare in pensione incassa **100.000**

Fine della partita

Dopo che tutti i giocatori hanno raggiunto l'agognata pensione, ciascuno paga i propri debiti e totalizza il valore della ricchezza che ha accumulato.

Per totalizzare il valore finale della ricchezza che avete accumulato:

1. **Vendete le vostre case.**
Fate girare la ruota per scoprire quanto valgono e incassate la somma corrispondente dalla Banca.
2. **Ritirate 100.000 per ogni carta "Azione" che avete conquistato nel corso della partita.**
3. **Incassate il denaro per i vostri bambini.**
Ritirate dalla Banca 50.000 per ogni piolo-bambino che avete.
4. **Ripagate i prestiti che avete ottenuto.**
Pagate alla Banca 60.000 per ogni prestito che vi è stato accordato.
5. **Sommate tutti i contanti!** Chi ne ha saputo conquistare di più vince e viene proclamato campione!

Il logo HASBRO GAMING e il nome IL GIOCO DELLA VITA sono marchi registrati di Hasbro. La Ruota della Fortuna è un marchio di The Trustees of the Reuben B. Klamer LT. © 2014 Hasbro. Tutti i diritti riservati.

Prodotto da: Hasbro SA, Rue Emile-Bösch 31, 2800 Delémont CH.
Rappresentato da: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1EF, UK.
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.

www.hasbro.it

111404000103 [00]



Contenuto

Tabellone con ruota girevole, carte, gettoni per la Ruota della Fortuna, automobili, pioli, e banconote da gioco

Scopo del gioco

Partite per un viaggio meraviglioso e scoprite una vita in continuo movimento, piena di avventure, esperienze familiari e sorprese inimmaginabili!
Il giocatore più ricco vince!



PER IL MONTAGGIO È NECESSARIO
L'INTERVENTO DI UN ADULTO

ETÀ
8+
GIOCATORI
2-4

IL GIOCO DELLA VITA

Istruzioni

Preparazione del gioco!

Prestando molta attenzione, staccate i pioli dalla loro cornicetta di plastica. Se fosse necessario, usate una limetta per le unghie o un pezzetto di carta smerigliata per rimuovere eventuali pezzi di plastica in eccesso e lisciarne i bordi. Dopo aver staccato tutti i pioli, gettate la cornicetta seguendo le norme per lo smaltimento dei rifiuti in vigore dove vivete.

1 Date a ogni giocatore:



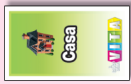
1 automobile & 1 gettone
(che devono essere dello stesso colore)

1 piolo (rosa o blu)



una somma di 200.000 in
banconote

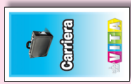
2 Dividete le carte in 4 mazzi e appoggiateli accanto al tabellone.



Carte Casa



Carte Azione



Carte Carriera



Carte Università

3 Nominate un Banchiere.

Il Banchiere è incaricato di pagarvi lo stipendio ogni volta che andate a fermarvi o passate dalla casella "Giorno di paga".

Se qualche giocatore dovesse rimanere senza denaro, il Banchiere può riconoscergli un prestito bancario (fate riferimento al paragrafo relativo per maggiori informazioni).

4 Scegliete il vostro percorso prima di iniziare la partita.

Avete scelto il percorso di studio?

- Pagate immediatamente alla Banca 100.000 di tasse scolastiche.
- Scegliendo il percorso di studio, arriverete a laurearvi e molto probabilmente avrete accesso ad una professione migliore.

Avete scelto il percorso di carriera?

- Pescate dal mazzo le prime 2 carte carriera, scegliete quella che preferite e mettetela davanti a voi, rivolta a faccia in su. Rimettete l'altra carta in fondo al mazzo corrispondente, rivolta a faccia in giù.
- Scegliendo il percorso di carriera, verrete retribuiti prima.

5 Infilate il vostro piolo nella vostra automobile e metteteli sulla casella di partenza corrispondente al percorso che avete scelto.

Finalmente si gioca!

Come si vince

Fate avanzare la vostra automobile dalla casella di partenza fino alla casella della pensione e sperimentate in prima persona tutte le avventure più strabilianti e inaspettate. Dopo che tutti i giocatori hanno finalmente raggiunto l'agognata pensione, il giocatore più ricco viene proclamato vincitore della partita!

Svolgimento del gioco

Il giocatore più giovane inizia per primo.

Al vostro turno

1 Fate girare la ruota e spostatevi

Fate girare la ruota e avanzate con la vostra automobile di tante caselle quanto è il numero ottenuto.



STOP Se durante il cammino dovete incontrare una casella con il cartello dello STOP, fermatevi immediatamente, anche se per completare la mossa avreste dovuto compiere ancora qualche passo. Ogni casella STOP è unica nel suo genere: provate a guardare sul retro di queste istruzioni!



Giorno di paga Se oltrepassate o andate a fermarvi sulla casella del "Giorno di paga" nel corso del vostro turno, ritirate immediatamente dalla Banca il vostro stipendio.

2 Dove vi siete fermati?

Verificate alla pagina successiva il paragrafo "Le caselle del tabellone" per avere indicazioni su cosa dovete fare a seconda della casella su cui siete andati a fermarvi.

Ad esempio, se vi dovete fermare su una casella "Azione", pescate una carta dal mazzo corrispondente.



3 E questo è tutto!

A questo punto, il vostro turno è finito e la mano passa al giocatore seduto alla vostra sinistra, che dovrà far girare la ruota.

Che l'avventura della vita abbia inizio!

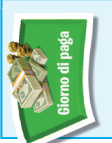
Quanto sopra è tutto quello che dovete sapere: iniziate a giocare per prendere subito dimestichezza con le regole del gioco. Ricordatevi sempre di verificare a cosa corrisponde ciascuna casella ogni volta che vi ci andate a fermare sopra.

Le caselle del tabellone



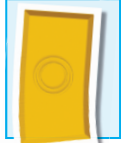
Caselle "STOP!"

Se nel corso della vostra avanzata sul tabellone dovete essere sul punto di oltrepassare una casella STOP!, fermatevi immediatamente, anche se vi dovessero ancora mancare dei passi per completare la vostra mossa. Ogni casella STOP! ha caratteristiche uniche e irripetibili... guardate l'ultima pagina, se non ci credete!



Caselle "Giorno di paga"

Se oltrepassate o andate a finire su una casella "Giorno di paga", incassate lo stipendio indicato sulla vostra carta "Carriera" o carta "Università" direttamente dalla Banca.



Caselle "Azione"

Se finite su una di queste caselle, prendete dal mazzo corrispondente la prima carta e seguitene le indicazioni.

Al termine, il giocatore che ha pescato la carta se la tiene (ricordatevi che alla fine della partita varrà la somma di ben 100.000!).



Caselle "Ruota della Fortuna"

1. Quando un giocatore finisce la propria mossa su questa casella, ciascun giocatore mette il proprio gettone su un numero della "Ruota della Fortuna". Come bonus speciale, il giocatore di turno ha la possibilità di mettere un secondo gettone (quello d'argento) su un altro numero.
2. A questo punto, fate girare la "Ruota della Fortuna" fino a quando non esce un numero su cui uno dei giocatori abbia fatto la puntata mettendovi il proprio gettone: quel giocatore vincerà la somma di 200.000.



Caselle "Bebè"

Ogni volta che finite su una di queste caselle, aggiungete un piolo sulla vostra automobile: congratulazioni, avete avuto un bel bebè!



Caselle "Casa"

Quando finite su una di queste caselle, potete acquistare una casa, venderla oppure non fare nulla.

L'acquisto di una casa (anche se già ne dovete possedere una)

Pescate le prime 2 carte dalla cima del mazzo corrispondente: scegliete quella che preferite e pagate alla Banca la somma dovuta per l'acquisto. Rimettete l'altra carta in fondo al mazzo.

La vendita di una casa

Fate girare la ruota, verificate se al centro l'indicatore si ferma su un settore rosso o nero e ritirare dalla Banca il prezzo di vendita della casa.

Non fate nulla

Se non desiderate vendere o acquistare una casa, per questo turno potete anche scegliere di non fare nulla: il vostro turno finisce e la mano passa al giocatore successivo.