CLEMENTONI GIOCHI

RECANATI

GRAFICHE CORSI - Civitanova Marche

MONDO PAPERÒ

MONDO PAPERO

Al gioco possono partecipare da 2 a 6 giocatori.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

— Un piano da gioco esagonale grande ed uno piccolo
— un mazzo di 18 carte col dorso rosso «Proprietà»
— un mazzo di 30 carte col dorso verde
— dollari in biglietti di banca
— 6 segnalini riproducenti:
  - ☐ Paperon de Paperoni
  - ☐ Paperino
  - ☐ Qui, Quo, Qua
  - ☐ Nonna Papera
  - ☐ Archimede
  - ☐ Rockerduck
— 2 dadi
— un perno di fissaggio per i due cartelloni.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

a) Sul tavolo si mette il grande esagono ed al centro di esso quello piccolo fissandolo con l'apposito perno in modo da renderlo girevole. (fig. 1).

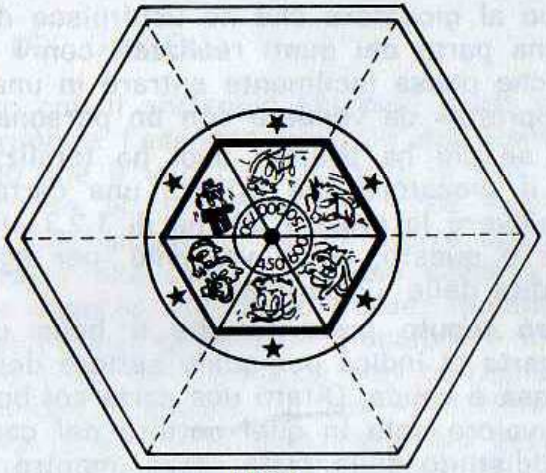

FIG. 1

b) Il giocatore dovrà prendere posto in corrispondenza ad un settore del cartellone e conserverà tale posizione sino al termine del gioco. Si noterà che ogni settore è costituito da caselle con bollini di diverso colore al centro di esse.

c) Mescolare le 18 carte col dorso rosso e distribuirne 3 a ciascun concorrente.
Si noterà che ogni carta ha un bollino colorato corrispondente al settore in cui si trova la proprietà raffigurata sulla carta stessa.

d) Mescolare le 30 carte col dorso verde e distribuirne 2 a ciascun concorrente. Riporre il mazzo

restante a fianco del piano di gioco.

Durante il corso del gioco tutte le carte distribuite potranno essere tenute sia coperte che scoperte, purchè fissato in precedenza.

Le carte coi bolli colorati (col dorso verde) permettono al giocatore che ne usufruisce di utilizzare una parte dei punti realizzati con i dadi in modo che possa facilmente entrare in una casella «Proprietà» da vendere con un personaggio.

Es. se chi ha tirato i dadi ha totalizzato 10 punti, il giocatore che utilizza una carta verde può muovere la propria pedina di 1,2,3....fino a 9 caselle e questo, come vedremo, per agevolare la vendita delle «Proprietà».

Va però tenuto presente che il bollo colorato della carta ci indica per quale settore del cartellone essa è valida. Difatti una carta col bollo rosso ha valore solo in quel settore del cartellone contraddistinto dalla pista rossa, mentre non ha alcun valore nei restanti cinque settori.

— Chi gioca la carta col bollo colorato dovrà pagare alla cassa centrale $ 10.000.

e) Ciascuno riceverà $ 65.000 lasciando i rimanenti dollari nella Cassa Centrale.

SCOPO DEL GIOCO

Ciascuno possiede 3 «Proprietà» (carte col dorso rosso) riprodotte sulle tre carte distribuitegli su cui vi sono scritti diversi valori a seconda del personaggio a cui la «Proprietà» viene venduta.

Lo scopo del gioco è quello di cercare di vendere

le «Proprietà» a chi le paga di più e nello stesso tempo tentare di ostacolare la vendita degli altri concorrenti a questi personaggi (Paperone, Rockerdurck).

Più avanti è spiegato come si effettuano le vendite.

INIZIO DEL GIOCO

Stabilito con il sorteggio chi darà inizio al gioco si dovrà ruotare l'esagono centrale del piano di gioco in modo che il lato con la figura di Qui, Quo, Qua, sia difronte al giocatore cui tocca fare la prima mossa. Tale giocatore, se lo riterrà opportuno, potrà pescare una carta col dorso verde e scartarne un'altra, sempre col dorso verde; questa operazione è necessaria quando un giocatore è in possesso di carte i cui bolli colorati non corrispondono alla zona in cui si trovano le sue «Proprietà»; diventa superflua in caso contrario. Fatto ciò getterà i dadi e sposterà il segnalino di Qui, Quo, Qua di una casella per ogni punto totalizzato con i dadi; analogamente faranno tutti gli altri giocatori spostando i segnalini corrispondenti al personaggio che hanno difronte nell'esagono piccolo centrale, di un numero di caselle pari al punteggio totalizzato dal primo giocatore.

Es. se il primo giocatore totalizza 6 punti, sposterà di 6 caselle Qui, Quo, Qua; il secondo di 6 caselle Paperone; il terzo di 6 caselle Archimede e così via pescando o meno la carta col dorso verde prima di muovere il proprio segnalino.

Quando tutti i giocatori avranno mosso il proprio segnalino ha termine il turno. Successivamente il

giocatore che siede alla sinistra del primo farà ruotare di un settore l'esagono girevole centrale, getterà i dadi e d il punteggio da lui ottenuto fornirà a se stesso ed a tutti in concorrenti il numero di caselle di cui dovranno spostare i personaggi che in quel turno li rappresentano, cioè quello che ogni giocatore ha difronte nell'esagono girevole centrale. Terminato il turno si ruoterà di un altro settore l'esagono centrale, il terzo concorrente getterà i dadi e così via. Sempre pescando e scartando una carta col dorso verde prima di muovere il segnalino, se ce ne sarà bisogno.

Ricordate di tener presente che i personaggi raffigurati dalle 6 pedine popolano il vostro Mondo Papero ma non devono identificare la pedina di uno specifico giocatore perchè ad ogni turno essi verranno mossi da un giocatore diverso.

COME SI EFFETTUANO LE VENDITE.

Il giocatore che ha, supponiamo, la miniera d'oro, cercherà di venderla a Paperone che la paga di più, esattamente $ 180.000. Per fare questo dovrà riuscire a far sostare Paperone nella casella del piano di gioco raffigurante la miniera d'oro. A questo punto è intuibile l'utilità della carta col dorso verde. Se riesce ritirerà dalla Cassa Centrale $ 180.000. E' evidente che, a volte, avendo gli avversari portato Paperone in un settore distante dalle proprietà che si desiderava vendere, l'interessato dovrà accontentarsi di vendere la sua miniera ad un personaggio meno ricco, magari Paperino e riceverà soltanto $ 36.000.

E' proibito lo scambio di qualsiasi carta.

Chi ha giocato entrambi le carte verdi non può più pescarne altre.

Esaurito il mazzo di carte verdi si riuniscono tutte quelle scartate, si mescolano e si ripone nuovamente il mazzo di carte a fianco del tabellone per essere ripescate.

DIVIETI MULTE PEDAGGI

1) In ogni settore dell'esagono girevole c'è un rettangolino giallo con una cifra in dollari. Questa è la penalità che un giocatore dovrà pagare al possessore del settore, quando farà passare un personaggio da un settore ad un altro, cioè da una pista contrassegnata da dischetti di un colore e da un'altra con dischetti di colore diverso. Es. chi farà passare Nonna Papera dal settore giallo a quello rosso dovrà pagare $ 3000 al possessore del settore rosso.
2) Le carte non utilizzate, le carte vendute e le carte col dorso verde utilizzate divengono possesso della Cassa Centrale.
3) Chi è costretto a sostare con un personaggio su una casella rettangolare dovrà pagare l'importo relativo al personaggio che muove al possessore del settore. Tale importo è indicato nell'esagono girevole sopra il personaggio stesso.
4) Quando un personaggio è ostacolato da uno o più personaggi e si trova nell'impossibilità di portare a termine l'intero percorso stabilito con i dadi, dovrà restare nella posizione occupata e pagare $ 10.000 di multa alla Cassa Centrale.
5) E' proibito tornare sui propri passi nello stesso

turno.

6) Chi sarà costretto a sostare su una «Proprietà» di cui non ha le carte e pertanto non può vendere, dovrà pagare una multa pari all'importo indicato per quel personaggio sull'esagono girevole (rettangolo a fondo rosso) a chi è in possesso della carta relativa o in mancanza di un proprietario alla Cassa Centrale.

7) Non si può passare in una casella in cui sosta un altro personaggio.

FUNZIONE DI QUI, QUO, QUA.

Questi divieti non valgono per Qui Quo Qua, che possono spostarsi, sostare e passare dove vogliono. La loro funzione è di disturbo e possono essere utilizzati, per esempio, per ostacolare il passaggio di un personaggio in una certa strada, per fargli pagare multe ed occupando una proprietà possono impedire la loro base più larga, che occupa 2 caselle e che pertanto permette loro di avanzare di una casella in più rispetto agli altri, serve proprio per fare questi dispetti ai.....grandi.

CONCLUSIONE DEL GIOCO

Quando un giocatore ha venduto tutte le sue «Proprietà» la partita finisce.

Egli riscuoterà dai concorrenti $ 10.000 per ogni carta col dorso rosso restata in loro mano, cioè non venduta.

Il vincitore del gioco sarà chi è in possesso della somma più alta di denaro anche se è rimasto con delle carte in mano non vendute.