

# METROPOLIS

Classe	GIOCO FINANZIARIO
età	10-80
giocatori	da 2 a 6

## IL GIOCO

Metropolis è un gioco finanziario ambientato sullo sfondo di una città moderna, con i suoi problemi urbanistici, ecologici e finanziari che vengono vissuti e risolti da coloro che partecipano al gioco.

Ogni giocatore deve svolgere una serie di operazioni indicate dal giornale « La Gazzetta » che, se ben condotte gli consentono di accumulare un capitale in denaro, case, terreni, alberi e appartamenti.

Chi alla fine del gioco, possiede il capitale maggiore ha vinto.

## DOTAZIONE DEL GIOCO

- 1 Plancia di gioco
- 20 Giornali
- 12 Certificati Catastali
- 12 Licenze Edilizie di costruzione
- 12 Polizze di Assicurazione
- 24 Certificati Azionari (Azioni)
- 10 Carte di Credito
- 12 Biglietti della Lotteria
- 40 Cartine Verdi
  - 1 Roulette di movimento
  - 1 Espositore
- 6 Segnalini-Pedoni
- 66 Biglietti da L. 5.000
- 66 Biglietti da L. 10.000
- 66 Biglietti da L. 50.000
- 66 Biglietti da L. 100.000
- 44 Biglietti da L. 500.000
- 3 Taxi
- 30 Gettoni per il tram e il metrò
- 12 Villette
  - 3 Ruderì
- 30 Piani dei palazzi
- 90 Alberi
  - 4 Cavalletti per i lavori in corso

## INIZIO DEL GIOCO

Si distribuisce ad ogni giocatore quanto segue:

N° Partecipanti	Azioni	Certif. Catastali	Biglietti Lotteria	Gettoni Tram-Metro	Alberi
3 Giocatori	3	1	4	5	3
4 Giocatori	2	1	3	5	3
5 Giocatori	1	1	2	5	3
6 Giocatori	1	1	2	5	3

Denaro: 3 x 100.000 - 2 x 50.000 - 5 x 10.000 - 10 x 5.000

Ognuno pone davanti a sé, scoperta, la propria dotazione e i tre alberi sul proprio terreno.

I segnalini, uno per ogni giocatore, si posano in Piazza degli Affari. L'espositore e le cartine verdi si posano accanto alla plancia.

Si gira, a caso, il primo giornale. In questo modo si dà inizio al gioco.

Per prime vanno lette le notizie della rubrica AFFARI ed ogni giocatore, seguendo il turno di gioco stabilito, regola i propri conti con il Banco, sempre che le notizie riportate nella rubrica lo riguardino. Se ciò non avviene, passa la mano al compagno.

Esaurite tutte le notizie della rubrica AFFARI, si passa a leggere quelle della rubrica CRONACA CITTADINA comportandosi come per la precedente.

Quando tutte le notizie di questa rubrica sono state lette ed i giocatori abbiano tutti, senza eccezioni, regolato i conti con il Banco, si passa alla terza rubrica « OGGI A METROPOLIS ». Mentre sino ad ora il gioco è consistito in uno scambio di denaro tra i giocatori e il Banco senza movimento dei segnalini, da questo momento passiamo dalla fase « statica » a quella « dinamica » del gioco.

Le notizie di « OGGI A METROPOLIS » si riferiscono TUTTE a degli AFFARI proposti nelle varie sedi della città. I giocatori per concludere questi affari devono portarsi per primi nei luoghi indicati con il loro segnalino.

Lette le notizie si posano sull'espositore, ognuna nella sede indicata, le proprietà offerte nei vari articoli. Per ogni affare proposto (esempio: vendita di una villa alla Società Immobiliare) si mette nell'espositore la proprietà indicata (nel caso in esempio una villa) e un piano dei palazzi. Chi arriverà per primo alla sede di vendita acquisterà la proprietà offerta pagandola come è indicato dal giornale, e ritirerà GRATIS, il piano del palazzo che deporrà sull'area quadrata al centro della città che avrà lo stesso valore del suo segnalino. Ognuno erigerà così il proprio palazzo che sarà più o meno alto a seconda degli affari che avrà concluso.

Predisposto così l'espositore (con villa, denaro, certificato catastrale se si tratta di un lotto di terreno, licenze di costruzione, certificati azionari (azioni), alberi e relativi piani dei palazzi) si inizia a muovere sulla plancia di gioco.

Ogni giocatore decide quale affare vuole concludere (senza dirlo agli avversari) e, partendo da Piazza degli Affari secondo il turno stabilito, cerca di arrivare per primo, scegliendo la strada e i mezzi che preferisce, nel luogo che lo interessa. Per avanzare sul tabellone di gioco usa la roulette facendo ruotare la lancetta e leggendo il numero delle caselle che può superare sul quadrante relativo: se è a piedi sul quadrante arancione del movimento pedoni, se nel frattempo è salito in tram o in metrò, pagando un gettone, sul quadrante blu del movimento tram e metrò. Chi vuole usare il taxi, al suo turno, dichiara « Chiamo il taxi », versa 5000 lire al banco e muove il taxi più vicino sino a che raggiunge il suo segnalino. A questo punto ci sale sopra e si fa portare dove desidera. Il movimento del taxi si legge sul quadrante giallo. Una volta abbandonato, il taxi va posato nel parcheggio più vicino. Se sul quadrante che il giocatore sta usando compare la lettera « C » egli non si muove ma pesca una cartina verde e si attiene a quanto scritto in essa.

Muovendosi ognuno per proprio conto e con i mezzi preferiti i segnalini cercano di arrivare nelle località indicate per gli affari. Chi vi giunge per primo, anche con passi in eccedenza, ha diritto ad acquistare quanto offerto in vendita e ritirare il piano per il suo palazzo.

Unica eccezione il TRIBUNALE ove a sede l'Istituto delle Aste e dove vengono venduti i lotti di terreno all'asta. Chi vi giunge per primo deve attendere il prossimo turno. Se nel frattempo è arrivato qualche altro compratore ha luogo l'asta, altrimenti egli può ritirare il Certificato Catastrale al valore di acquisto del certificato.

Alla Banca, anche se ci sono premi per più giocatori, vi è un solo piano dei palazzi che spetta a chi vi giunge per primo. Quelli che arrivano dopo ritirano il loro premio ma non hanno diritto al piano gratuito.

Chi conclude il 2° affare ha diritto a « chiudere il giornale ». In questo caso non si possono più concludere affari; si ritirano le proprietà dall'espositore restituendole al Banco e si gira un nuovo giornale ripetendo tutte le operazioni descritte.

Se invece il giornale non viene « chiuso », il gioco prosegue ed ogni giocatore che conclude un affare ha la facoltà di chiuderlo o meno.

Alla chiusura del giornale i segnalini che sono dentro i Palazzi, tornano in Piazza degli Affari, gli altri restano dove si trovano. All'inizio del giornale successivo parte per primo il giocatore che ha concluso l'ultimo affare.

Per acquistare gli alberi per i propri terreni basta entrare nelle sedi del Corpo Forestale (quelle con il pino verde) dove se ne possono comperare sino a un massimo di 5 alla volta a L. 10.000 cadauno. Nel caso di ritrovamento archeologico, attenersi alle indicazioni della « Guida di Metropolis ».

Per assicurare le proprietà basta recarsi all'Istituto Assicurazioni e ritirare le polizze (1 per ogni lotto di terreno) a L. 30.000 ciascuna.

Chi non ha denaro sufficiente per i propri affari può chiedere la CARTA DI CREDITO.

Esaurito, come abbiamo visto, il primo giornale, se ne legge un'altro, poi un'altro, e così di seguito sino a che L'ULTIMO PIANO DEI PALAZZI È STATO CONQUISTATO.

A questo punto il gioco ha termine, si conteggiano le rispettive proprietà con i valori indicati nella tabella qui riportata. Vince chi ha il capitale maggiore.

## **CALCOLO FINALE DEI CAPITALI**

Ogni giocatore deve scartare, perché non hanno nessun valore nei conteggi:

i biglietti della Lotteria  
le Polizze di Assicurazione  
le Licenze Edilizie  
i Gettoni del Tram-Metrò.

Chi ha la Carta di Credito deve renderla al Banco con L. 700.000.

Il resto dei beni va così conteggiato:

TERRENI: valore di vendita come indicato sul Certificato Catastale

VILLE: L. 300.000 cadauna

APPARTAMENTI: L. 100.000 ogni piano

AZIONI: il doppio del loro valore nominale

ALBERI: L. 15.000 cadauno

DENARO: quello che si possiede.

Si sommano tutti i valori e chi possiede di più è il VINCITORE della partita e quindi IL CITTADINO PIÙ IMPORTANTE DI METROPOLIS.

Questo in breve il Regolamento di Metropolis, al quale abbiamo aggiunto una « Guida di Metropolis » dove, in caso di dubbio e per tutte quelle regole particolari non riportate, potrete ricorrere per documentarvi ed apprendere le mille sfumature di questo gioco apparentemente complesso ma, in realtà, estremamente semplice e lineare.