Wall Street Italia

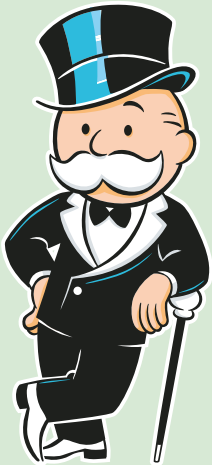
◈ Il gioco di contrattazione più famoso del mondo ◈

MONOPOLY

BRAND

Powered by

EURIZON
ASSET MANAGEMENT



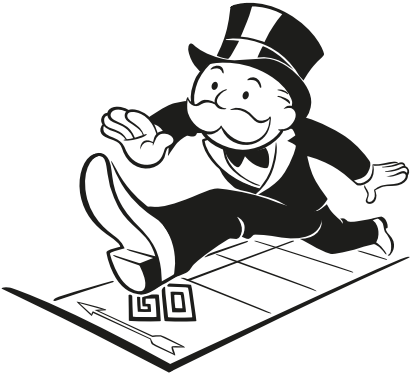
REGOLAMENTO

Un gioco di educazione finanziaria **firmato Wall Street Italia**

Wall Street Italia, in collaborazione con Eurizon, ha ideato una versione speciale del **Monopoly**® ambientata nel mondo della finanza e degli investimenti. L'obiettivo? Offrire un'esperienza di gioco educativa e coinvolgente, capace di avvicinare il pubblico ai concetti base della gestione dei propri risparmi e delle principali asset class in cui è possibile investire.

Il gioco verrà distribuito in anteprima in occasione del **Salone del Risparmio 2026** e sarà disponibile anche come **gadget esclusivo** per gli abbonati alla testata tramite il sito e-commerce di Wall Street Italia.

Le regole originali del gioco sono state mantenute, ma adattate al contesto editoriale e divulgativo del progetto.
L'iniziativa nasce con il patrocinio di Eurizon, che condivide con Wall Street Italia la volontà di diffondere cultura finanziaria attraverso linguaggi nuovi, divertenti e accessibili.



Wall Street Italia

Wall Street Italia è un periodico telematico plurisettimanale a carattere di attualità, cultura ed informazione, iscritto al R.O.C. con numero di registrazione 22649, iscritto al tribunale di Milano con numero di iscrizione 162 del 25/03/2011, raggiungibile sulla rete Internet all'indirizzo www.wallstreetitalia.com (oltre ai domini di terzo livello e alle newsletter ad esso riconducibili).

La testata editoriale è interamente dedicata al mondo della Finanza con un particolare focus sui temi della consulenza finanziaria e del risparmio gestito.

Responsabile editoriale: Massimiliano Volpe
Direttore responsabile: Leopoldo Gasbarro

EURIZON
ASSET MANAGEMENT

Eurizon è la società a capo della divisione asset management del gruppo Intesa Sanpaolo. Specializzata nella gestione del risparmio sia per la clientela retail, attraverso un'ampia offerta di fondi comuni di investimento e gestioni patrimoniali, sia per la clientela istituzionale, con proposte riguardanti specifici prodotti e servizi d'investimento.

Eurizon risponde anche alle esigenze di collocatori terzi, come banche e reti, e arricchisce la relazione con loro attraverso servizi di informazione e formazione personalizzati, sviluppati da team dedicati.

Regolamento

IL VOSTRO GIOCO, LE NOSTRE REGOLE!

Aggiungere regole diverse da quelle ufficiali potrebbe rendere la vostra partita di Monopoly® più lunga!

Non mettete mai alcuna somma di denaro al centro del tabellone.
Ogni volta che un giocatore finisce su un'attività finanziaria e non vuole comprarne il contratto, dovrà rimetterla sul mercato e inizierà un'asta per l'aggiudicazione con base offerta il valore del contratto espresso sulla carta e sul tabellone.
Non prestate mai denaro agli altri giocatori e non fate accordi per non far pagare le rendite dovute.
Il meccanismo di acquisto dei singoli contratti simula la costruzione di un portafoglio di investimenti, mentre il pagamento delle rendite da parte degli altri giocatori simula l'andamento di mercato.

CONTENUTO

Tabellone
8 Pedine
28 Carte "Attività finanziarie"
16 Carte "Imprevisti"
16 Carte "Probabilità"
32 Incrementi
12 Consolidamenti
Banconote
2 Dadi
Vaschetta-contenitore

Preparazione del gioco

Nominate un giocatore che svolga il ruolo di **Gestore del Mercato**.
Il Gestore del Mercato è l'operatore neutrale incaricato di:
• distribuire il capitale iniziale ai giocatori;
• gestire contratti, aste, incrementi e consolidamenti;
• amministrare la liquidità del sistema e i pegni.
Può partecipare alla partita, ma deve tenere separati i propri asset da quelli del sistema, assumendo un **doppio ruolo di**

giocatore/investitore e Gestore del Mercato.
Il Gestore del Mercato consegna a ogni giocatore/investitore:
• banconota da 1₥ x 5
• banconota da 5₥ x 5
• banconota da 10₥ x 4
• banconota da 20₥ x 4
• banconota da 50₥ x 3
• banconota da 100₥ x 2
• banconota da 500₥ x 2
(Totale ₥1.500)

Quello del Gestore del Mercato è un ruolo super partes e neutrale, importante per il corretto funzionamento delle regole e per garantire il divertimento a tutti i giocatori.
Mischiate le carte delle "**Probabilità**" e mettete il mazzo a faccia in giù in questa posizione.
Mescolate ora le carte degli "**Imprevisti**" e mettete il mazzo a faccia in giù in questa posizione.
Ogni giocatore sceglie una **pedina** e la mette sulla casella del **VIA!**
Appoggiate i 2 dadi accanto al tabellone.

FINALMENTE SI GIOCA!

Come si vince

Avanzate sul tabellone acquistando il maggior numero possibile di attività finanziarie. Più saranno le attività finanziarie in portafoglio, maggiore sarà la sua diversificazione, maggiori saranno le opportunità di incassare delle rendite dal mercato, simulato dal movimento delle pedine degli altri giocatori sulle caselle/contratto da voi possedute sul tabellone.
Vince la sfida l'ultimo giocatore rimasto in partita con del denaro dopo che tutti gli altri giocatori lo hanno esaurito!

Chi inizia per primo

Ogni giocatore lancia tutti e 2 i dadi. Chi ha ottenuto il numero più alto inizia per primo, poi il gioco prosegue in senso orario.

Al vostro turno

Lanciate tutti e 2 i dadi.
Fate avanzare la vostra pedina sul tabellone in senso orario del numero di spazi corrispondente al totale ottenuto con i dadi.
Dove siete andati a finire? Seguite le indicazioni corrispondenti a quella specifica casella. Fate riferimento al paragrafo ***Le caselle del tabellone*** (p. 8).
Avete ottenuto un numero doppio? Se ottenete lo stesso numero su entrambi i dadi, avanzate sul tabellone, completate il turno a seconda della casella che avete raggiunto quindi giocate immediatamente un nuovo turno, lanciando di nuovo i dadi.
Attenzione, però! Se ottenete un numero doppio per 3 volte di seguito nel corso dello stesso turno di gioco, dovrete prendervi una pausa dagli investimenti e collocare la vostra pedina sulla casella prigione, senza passare dal VIA! e senza completare il terzo turno.
A questo punto il vostro turno è terminato, e i dadi passano al giocatore che siede alla vostra sinistra.

Cominciate a giocare!

Questo è tutto ciò che dovete sapere come meccaniche di gioco; quindi, scatenatevi sul tabellone e fate pratica!
Ricordatevi di verificare sempre su quale casella terminate la vostra mossa e cosa dovete fare di conseguenza.

Per approfondire i contenuti educativi del gioco potete inquadrare il Qrcode qui sotto:

LE CASELLE DEL TABELLONE

Il tabellone è composto da una serie di caselle che rappresentano strumenti e dinamiche del mondo degli investimenti.
Le principali sono suddivise in tre categorie: Asset, Fondi Tematici e PAC.

Asset

Sostituiscono le tradizionali "Vie" del Monopoly®. Gli asset rappresentano strumenti finanziari come azioni, ETF, obbligazioni, fondi... Ogni asset è parte di una serie identificata da un colore: costruire un portafoglio diversificato e completo è la chiave per massimizzare le rendite.

Fondi Tematici

Sostituiscono la Società Elettrica e la Società Idraulica. I fondi tematici sono veicoli di investimento che si concentrano su temi o trend strutturali di lungo periodo, come la sostenibilità o l'acqua. La rendita associata a questi strumenti varia in base al lancio dei dadi e al numero di fondi posseduti.

PAC - Piani di Accumulo del Capitale

Sostituiscono le Stazioni. Il PAC è una modalità di investimento che consente di costruire un portafoglio nel tempo, attraverso versamenti periodici e costanti. Le caselle PAC generano gli effetti spiegati sulle carte stesse e, più avanti, in questo regolamento.

Attività finanziarie non possedute da alcun giocatore

Quando atterri su una casella di investimento non ancora nel portafoglio di nessun giocatore hai **due possibilità:**

Prendere posizione: versa al Gestore del Mercato il valore riportato sulla casella e ottieni il relativo contratto.
Rinunciare: l'asset viene immediatamente messo all'asta. La base di partenza dell'asta è di ₳10 e tutti possono partecipare, aumentando l'offerta precedente di un minimo di ₳1. Per fare una nuova offerta, non occorre attendere il proprio turno. Il Gestore del Mercato termina

l'asta quando non c'è più alcun giocatore che voglia aumentare l'offerta. Chi ha offerto di più, paga. Il vincitore paga il prezzo offerto e acquisisce il contratto. Se nessun giocatore desidera prendere posizione quella specifica attività, non c'è problema. Nessun giocatore deve pagare alcunché, il contratto resta sul mercato (tra le carte del Gestore del Mercato) e il gioco prosegue normalmente.

Completare una serie di asset dello stesso colore raddoppia le rendite e ti permette di iniziare a incrementare e poi consolidare la tua posizione, secondo quanto stabilito da regolamento.

Attività già nel portafoglio di un altro giocatore

Ogni volta che finisci con la tua pedina su una casella corrispondente a un'attività finanziaria già detenuta da un altro giocatore, devi riconoscergli una rendita.
Questa rendita rappresenta il guadagno derivante da un asset in portafoglio, come nel caso di un dividendo, una cedola o una plusvalenza realizzata in un contesto reale.

Di seguito il funzionamento in base alle diverse tipologia di attività:

Asset (azioni, obbligazioni, ETF, fondi, ecc.): paga al proprietario l'importo fisso indicato sul contratto dell'asset. Se l'attività è stata incrementata o consolidata, la rendita sarà superiore.

Fondi tematici: tira i dadi e moltiplica il risultato:
x 4 se il proprietario possiede uno solo dei due fondi della categoria,
x 10 se li possiede entrambi.

Attenzione: il diritto a ricevere la rendita decade se il proprietario non la richiede prima che il giocatore successivo lanci i dadi. Chi non agisce in tempo perde opportunità!

Le caselle PAC

Le caselle PAC rappresentano una modalità di investimento e non un asset. **Ogni giocatore potrà possedere una carta PAC a partita** (che può essere ottenuta per la prima volta sulla casella PAC).

Cos'è un PAC

Il **Piano di Accumulo del Capitale (PAC)** è una strategia di investimento che prevede versamenti periodici e costanti nel tempo. È pensata per costruire un portafoglio in maniera graduale, adattandosi:

alla fase della vita del risparmiatore;
alle sue disponibilità economiche;
alla tolleranza al rischio e all'orizzonte temporale.

Il PAC è ritenuto da molti esperti **una delle modalità più efficaci per investire nel medio-lungo periodo**, perché:

consente di attenuare l'impatto della volatilità del mercato;
riduce il rischio di "entrare" in momenti sfavorevoli;
promuove un approccio disciplinato e continuativo all'investimento.

Meccaniche di gioco associate al PAC

Quando un giocatore atterra per la prima volta sulla casella PAC, attiva il PAC e riceve una carta PAC che rappresenta l'inizio del piano di accumulo.
Ogni volta che un giocatore atterra di nuovo su una casella PAC, può decidere di versare un ammontare (fino a 50₥ per ogni giro di tabellone) nel proprio piano di accumulo. Questo simula l'effetto dell'investimento periodico che cresce nel tempo.
Quando il giocatore passa dalla casella "Via!", l'accumulo si duplica e viene ritirato, svuotando il PAC (L'importo si somma anche alla rendita normale di 200₥ che il giocatore riceve dal passaggio dal "Via!"). Questo rappresenta l'effetto di accumulare e reinvestire i guadagni.

Esempio:
se un giocatore ha versato 50₥ nel PAC, passando dal "Via!" otterrà 100₥ aggiuntivi (prelevando i 50₥ raddoppiati) oltre ai consueti 200₥, ottenendo così un totale di 300₥. Durante il nuovo giro di tabellone potrà nuovamente accumulare fino a un massimo 50₥ finendo sulle caselle PAC.

LE ALTRE CASELLE DEL TABELLONE

Oltre alle attività finanziarie e ai PAC, il tabellone include una serie di caselle speciali che influenzano l'andamento della partita. Di seguito una descrizione dettagliata del loro significato e delle azioni richieste.

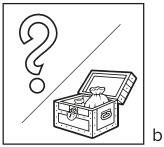
Via!

Se con la vostra pedina superate o andate a fermarvi sulla casella del "Via!", **ritirate ₥200** dal Gestore del Mercato. È il punto di partenza della partita e simboleggia l'inizio di un nuovo ciclo d'investimento. (fig. a)

a

Imprevisti e probabilità

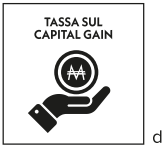
Pesca la prima carta dal mazzo corrispondente (Imprevisti o Probabilità) e segui immediatamente le istruzioni indicate. Gli eventi rappresentano situazioni tratte dal mondo reale degli investimenti: variazioni di mercato, opportunità inattese, ecc. Alcune carte potrebbero indicarti di spostarti su specifiche caselle, altre potrebbero farti guadagnare o perdere denaro, o farti pagare o incassare denaro. Dopo aver eseguito l'azione, riponi la carta in fondo al mazzo corrispondente. (fig. b)


b

Tassa Patrimoniale / sul Capital Gain

Paghi al Gestore del Mercato l'importo indicato sulla casella. (figg. c, d)

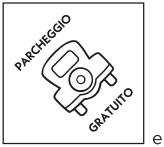
c



d

Parcheggio gratuito

Questa è una casella neutrale. **Non succede nulla** quando ci si finisce sopra. (fig. e)



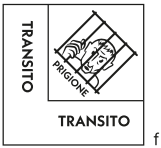
e

Transito

Questa è una casella neutrale. **Non succede nulla** quando ci si finisce sopra. (fig. f)

In prigione

Nel rispetto delle regole originali di Monopoly®, la casella "In prigione" non può essere rimossa o sostituita. Tuttavia, in questa versione tematica del gioco, **la Prigione non rappresenta una sanzione penale, ma una pausa dagli investimenti:** un momento di stop, proprio come nella vita reale può capitare di interrompere temporaneamente la gestione attiva del proprio patrimonio. (fig. f)



f

Finire in prigione significa sospendere i propri movimenti, ma non essere esclusi dal gioco. Quando ci finisci:

Sposta immediatamente la tua pedina nella casella Prigione. Anche se passi dal "Via!" (non incassi i ₥200).

Non puoi lanciare i dadi per muoverti fino a quando non esci.

Cosa puoi fare mentre sei in prigione? Anche se sei fermo, puoi comunque:

riscuotere rendite dagli asset nel tuo portafoglio;
partecipare alle aste;
consolidare o incrementare posizioni già attive;
effettuare scambi o accordi con altri giocatori;
cancellare o richiedere un pegno.

Come si esce di prigione?

Per uscire di prigione avete **tre possibilità:**

Pagare ₥50 all'inizio del vostro turno successivo, lanciare i dadi e usare il totale ottenuto per avanzare normalmente sul tabellone.

Se la possedete, usare una carta "**Esci gratis di prigione**" all'inizio del vostro turno di gioco immediatamente successivo, oppure comprarne una da un altro giocatore. Mettete la carta in fondo al mazzo corrispondente, lanciate i dadi e utilizzate il totale ottenuto per avanzare normalmente sul tabellone.

Cercare di ottenere un numero doppio all'inizio del vostro turno successivo. Se ce la fate, siete liberi! Usate il totale ottenuto per far avanzare la vostra pedina, e con questo il turno finisce. Per cercare di ottenere un numero doppio potete utilizzare fino a 3 turni successivi, ma se entro il terzo lancio non ce l'avete fatta, dovete pagare al Gestore del Mercato ₥50 e usare l'ultimo lancio per avanzare sul tabellone e proseguire nel gioco.

LE POSIZIONI

Gli incrementi di posizione

Nel mondo degli investimenti, acquisire un'attività finanziaria non è che il primo passo. Una volta che possiedi una serie completa di asset dello stesso colore, puoi rafforzare la tua esposizione attraverso due livelli successivi. Queste operazioni corrispondono, nel Monopoly® tradizionale, alla costruzione di case e alberghi, ma in questa edizione assumono un significato coerente con la gestione evoluta del portafoglio.

Incrementi

Non appena completi una serie di asset dello stesso colore, puoi iniziare a incrementare la tua esposizione. Ogni incremento rappresenta un'operazione di potenziamento della tua posizione finanziaria sull'asset, come se decidessi di investire ulteriori capitali in quello strumento.

Puoi effettuare incrementi **anche al di fuori del tuo turno**;
il costo dell'incremento è indicato sul contratto dell'asset;
gli incrementi **vanno distribuiti in modo equilibrato** tra gli asset della stessa serie: prima di aggiungere un secondo incremento su un asset, devi averne almeno uno su ciascuno degli altri asset della serie;
ogni asset può avere **fino a 4 incrementi.**

Gli incrementi aumentano in modo significativo la rendita (plusvalenza) che puoi riscuotere dagli altri giocatori quando si fermano sulla casella. Per ogni incremento su un contratto posiziona un segnalino verde.

Consolidamenti

Una volta che tutti gli asset della serie colorata hanno raggiunto 4 incrementi, puoi consolidare la tua posizione, trasformando gli incrementi in un'unica posizione consolidata (valore massimo dell'investimento).

Il costo del consolidamento è indicato sul contratto dell'asset;
su ogni asset si può effettuare **al massimo un consolidamento**;
dopo il consolidamento, non è possibile aggiungere incrementi sull'asset.

Il consolidamento rappresenta il livello più alto di potenziamento e rende la rendita associata all'asset estremamente elevata. Per ogni consolidamento su un contratto posiziona un segnalino rosso e rendi i 4 verdi al Gestore del Mercato.

Non ci sono segnalini a sufficienza?

Se più giocatori vogliono aggiudicarsi l'ultimo segnalino di incremento o consolidamento disponibili, il Gestore del Mercato deve metterli all'asta. La base di partenza è di ₳10 e tutti i giocatori vi possono partecipare aumentando l'offerta precedente di un minimo di ₳1. Per fare una nuova offerta, non occorre attendere il proprio turno. Il pagamento deve essere effettuato al Gestore del Mercato. Nel caso in cui i segnalini verdi e rossi a disposizione del Gestore del Mercato siano finiti, non si può incrementare nessuna posizione fino a quando qualche giocatore non rende al Gestore del Mercato qualche segnalino. **Incrementi e consolidamenti non possono essere venduti o scambiati con gli altri giocatori.**

OPERAZIONI TRA I GIOCATORI

Durante l'intera durata della partita, **tutti i partecipanti possono effettuare accordi bilaterali per ottimizzare le proprie posizioni patrimoniali.**
Queste operazioni riflettono quella che è la normale attività di scambio, dismissione o acquisizione di asset in un portafoglio diversificato.

È possibile negoziare

Attività finanziarie (asset);
carte "Esci gratis di prigione".

Gli scambi possono avvenire **in qualsiasi momento, anche fuori dal proprio turno,** purché non interferiscano con le azioni in corso di altri giocatori.

Modalità di scambio

Le attività finanziarie possono essere scambiate:
contro denaro liquido;
contro altre attività finanziarie;
contro una combinazione di asset e carte.

Il valore di scambio è definito liberamente tra le parti, come in una vera trattativa di mercato in cui la definizione del prezzo è data dall'incontro tra domanda e offerta.

Vincoli sugli asset oggetto di trattativa

Prima di poter cedere un asset, il proprietario deve vendere tutti gli incrementi e/o consolidamenti presenti sugli altri asset della stessa serie al Gestore del Mercato, al 50% del loro valore originario.
Incrementi e consolidamenti non sono trasferibili e non possono essere oggetto di scambio tra giocatori.

Pegni e operazioni su asset vincolati

Le attività finanziarie che sono state poste a garanzia di un pegno possono comunque essere scambiate. Tuttavia, il nuovo proprietario dovrà decidere se:

rimborsare immediatamente il prestito, saldando l'importo indicato sul retro della carta,

oppure mantenerlo attivo, con possibilità di estinzione in un turno successivo.

L'interazione strategica tra giocatori è parte integrante della logica di investimento: chi saprà costruire un portafoglio solido, negoziare con visione e allocare le risorse in modo efficiente, avrà maggiori possibilità di emergere nel lungo periodo.

GESTIONE DELLA LIQUIDITÀ E RISOLUZIONE DELL'INSOLVENZA

Nel corso della partita può verificarsi una situazione in cui, a fronte di un obbligo di pagamento, un giocatore non dispone temporaneamente della liquidità necessaria. Di seguito sono descritte le operazioni disponibili per ripristinare la solvibilità, e le conseguenze in caso di default.

Azioni per ripristinare la liquidità

Quando non si dispone di capitale sufficiente per adempiere a un pagamento (a un altro giocatore o al Gestore del Mercato), è possibile agire sulle proprie posizioni in portafoglio attraverso due opzioni: la liquidazione di incrementi e consolidamenti o l'accesso al credito tramite pegno.

Liquidazione di incrementi e consolidamenti

I consolidamenti possono essere venduti al Gestore del Mercato al 50% del prezzo di acquisto, ricevendo in cambio 4 incrementi.

Gli incrementi possono essere venduti anch'essi alla metà del valore originario. Devono essere ceduti in modo equilibrato tra gli asset

della stessa serie (es. non si può liquidare due incrementi su uno stesso asset se gli altri della serie ne hanno ancora quattro).

Accesso al credito tramite pegno

È possibile ottenere liquidità utilizzando uno o più asset come garanzia:

Per richiedere un pegno su un asset, è necessario prima liquidare tutti gli incrementi o consolidamenti presenti sugli altri asset della stessa serie (incassando il 50% del valore dell'incremento o del consolidamento dal Gestore del Mercato).

Una volta fatto, il contratto dell'asset va girato a faccia in giù e si incassa l'importo indicato come valore del prestito dal Gestore del Mercato.

Per rimborsare il prestito, si paga la cifra riportata sul contratto al Gestore del Mercato e si ripristina l'asset nel portafoglio, girando la carta a faccia in su.

Durante il periodo in cui un asset è gravato da un pegno

Non è possibile incassare rendite da quell'attività;

si possono però riscuotere rendite maggiorate da altri asset della stessa serie che non risultano vincolati;

le rendite derivanti da fondi tematici non soggetti a pegno rimangono attive.

INSOLVENZA E USCITA DAL GIOCO

Se, nonostante la liquidazione di incrementi e/o il ricorso al pegno, il giocatore non è ancora in grado di coprire il proprio debito, si considera insolvente e viene **eliminato dalla partita.**

Se il debito è verso un altro giocatore

Tutti gli asset gravati da pegno vengono trasferiti a tale giocatore, che dovrà decidere se rimborsare immediatamente il prestito o mantenerlo attivo. Eventuali carte "Esci gratis di prigione" vengono trasferite al creditore.

Se il debito è verso il Gestore del Mercato

Tutti gli asset vengono restituiti al Gestore del Mercato e i prestiti in corso vengono automaticamente estinti. Gli asset così rientrati nel sistema vengono immediatamente rimessi all'asta, uno alla volta.
Le carte "Esci gratis di prigione" devono essere riposte in fondo al mazzo corrispondente.

Il gioco prosegue regolarmente tra i partecipanti rimasti.

L'ULTIMO GIOCATORE A RIMANERE IN PARTITA CON DISPONIBILITÀ FINANZIARIA VIENE PROCLAMATO VINCITORE.

DISCLAIMER

Il presente gioco ha finalità esclusivamente educative e non deve essere inteso come comunicazione di marketing né come raccomandazione o suggerimento, rispetto ad una strategia di investimento né come sollecitazione o offerta, o consulenza in materia di investimenti, legale, fiscale o di altra natura.

Le informazioni e le opinioni espresse si basano su fonti ritenute affidabili e in buona fede; tuttavia, nessuna dichiarazione o garanzia è fornita da Eurizon Capital SGR S.p.A. (di seguito anche "La Società") relativamente alla loro accuratezza, completezza, affidabilità e correttezza. Non vi è alcuna garanzia che i risultati o qualsiasi altro evento futuro saranno coerenti con quanto qui contenuto.

La presenza dei rischi connessi alla partecipazione ai prodotti finanziari può determinare la possibilità di non ottenere, al momento del rimborso, la restituzione del capitale inizialmente investito. Il valore dell'investimento e il rendimento che ne deriva sono soggetti a fluttuazioni, possono aumentare così come diminuire. Di conseguenza, i sottoscrittori possono perdere tutto o parte del proprio investimento. Prima di adottare qualsiasi decisione di investimento ed operare una scelta informata in merito all'opportunità di investire è necessario leggere attentamente il Documento contenente le Informazioni Chiave (KID), il Prospetto, il Regolamento di gestione e il Modulo di sottoscrizione. Tali documenti descrivono i diritti degli investitori, la natura dei prodotti, i costi ed i rischi ad essi connessi e sono disponibili gratuitamente sul sito internet della Società nonché presso i distributori. È inoltre possibile ottenere copie cartacee di questi documenti previa richiesta scritta alla Società di Gestione del Fondo o alla Banca Depositaria. I KID sono disponibili nella lingua ufficiale locale del paese di distribuzione.

La Società non si assume alcuna responsabilità per l'uso improprio delle informazioni contenute nel presente gioco.

La Società e i propri dipendenti non sono responsabili né per qualsiasi eventuale danno derivante dall'affidamento fatto sulle informazioni del presente materiale né per qualsiasi errore e/o omissione ivi contenuti.

I presenti contenuti non potranno essere riprodotti o pubblicati, in tutto o in parte, senza il preventivo consenso scritto da parte della Società.

I nomi e i loghi HASBRO e MONOPOLY, il disegno distintivo del tabellone, i riquadri ai quattro angoli, il nome e il personaggio di MR. MONOPOLY, e tutti gli altri elementi distintivi del tabellone e degli altri componenti di gioco sono marchi commerciali di Hasbro, Inc. per il proprio gioco di contrattazione e per tutti i componenti del gioco. ©1935, 2026 Hasbro.