

◆ Fast-Dealing Property Trading Game ◆

MONOPOLY

BRAND



SUPER MARIO™

CELEBRATION!

8+

E9517



2-6

- en Gameboard
- de Spielplan
- es Tablero
- pt Tabuleiro
- it Tabellone
- nl Spelbord
- sv Spelplan
- da Spillebræt
- no Spillebrett
- fi Pelilauta
- el Τάπηλό παιχνιδιού
- pl Plansza do gry
- hu Játéktábla
- tr Oyun Alanı
- cs Hrací plocha
- sk Hracia plocha
- ro Tabla de joc
- ru Игровое поле
- bg Дъска за игра
- hr Ploča za igru
- lt Zaidimo lenta
- da Igralna plošča
- uk Iгрове none
- el Μάγνυλαυδ
- pl Spēles laukums
- hu Játékmező



- en Tokens
- de Spielfiguren
- es Peones
- pt Peças
- it Pedine
- nl Pionnen
- sv Spelbjässar
- da Brikker
- no Spillebrikker
- fi Pelinappulat
- el Πιόνια
- pl Pionki
- hu Babuk
- tr Piyonlar
- sk Figúrky
- ru Пioni
- uk Фигурки
- lv Фигурки за игра
- Figurice
- Figurélés
- Zetoni
- Фигурки
- Mängunurpudd
- Spēles figurās
- الرموز ar



- en Toad Houses
- de Toad-Häuser
- es Casas de Toad
- pt Toad Houses
- nl Case di Toad
- sv Paddenhuizen
- da Toad-huse
- no Toad-hus
- fi Toadin talot
- el Βατοράβουστα
- pl Domki-Grzybki
- hu Toadházak
- sv Toad-hus
- cs Toadovy domky
- sk Toadove domčeky
- ro Casele Toad
- ru Домики Тоада
- bg Къщи на Тоад
- hr Toadove kuće
- lt Namai-grybai
- fi Hiske toadov
- uk Будинки Тоада
- ka Kainkonnatajad
- lv Sēņu namiņi
- عقارات العجوز ar



× 32

- en Peach's Castles
- de Pilz-Paläste
- es Castillos de Peach
- pt Peach's Castles
- nl Castelli di Peach
- sv Kastelen van Peach
- da Peach-slott
- no Peach-slott
- fi Peachin linnat
- el Κάστρα της Peach
- pl Zamki Księżniczki Peach
- hu Peach kastélyai
- sv Peach-slott
- cs Hradý princezny Peach
- sk Zámky princeznej Peach
- ro Castelele lui Peach
- ru Замки принцессы Пич
- bg Замъци на Peach
- hr Dvorci princeze Peach
- lt Peach pilis
- fi Peachin linna
- el Κάστρο της Peach
- pl Zamki Księżniczki Peach
- hu Peach kastélyai
- sv Peach-slott



× 12

- en Golden Coins
- de Goldmünzen
- es Monedas doradas
- pt Moedas de ouro
- nl Monete d'oro
- sv Gouden munten
- da Guldmynt
- no Gullmynter
- fi Kultaiset kolikot
- el Χρυσά Κέρματα
- pl Złote monety
- hu Aranyérmék
- sv Guldmynt
- cs Zlaté mince
- sk Zlaté mince
- ro Monede de aur I
- ru Золотые монеты
- bg Златни монети
- hr Zlatnici
- lt Aukšinės monetos
- fi Zlati kovanci
- uk Золоті монети
- ka Zoloti moneti
- lv Zelta monētas
- عملات ذهبية ar



× 50

- en Five Coins
- de Münzen mit dem Wert Fünf
- es Monedas de cinco
- pt Moedas 5
- nl 5 monete
- sv Vjuf-munten
- da Femmermonter
- no Fem mynter
- fi 5-kolikot
- el Κέρματα των 5
- pl Monety „5”
- hu Ötös-érmék
- sv Vjuf-munten
- cs Mince s hodnotou 5
- sk Mince s hodnotou 5
- ro Monede de aur 5
- ru Пять монет
- bg Пет монети
- hr Pet moneta
- lt Penkios monetos
- uk Кованці с петко
- ka Mince s petko
- lv Piecu naudas vienību monētas
- عملات خمس ar



× 40

- en Question Block Sound Unit
- de ?-Block -Soundeinheit
- es Unidad de sonido Bloque de Moneda
- pt Unidade de som bloco de interrogação
- it Unità sonora con blocco con punto interrogativo
- nl Vragenblok geluidsunit
- sv Frågelåda med ljud
- da Lydenhed til spørgsmålsklods
- no Spørsmålsskloss-lydenhet
- fi Kysymyspalkan äännyksikkö
- el Μονάδα ήχου Κύβου Ερωτησίων
- pl Urządzenie dźwiękowe — Blok z Pytajnikiem
- hu Kérdőjeles téglá alakú hangegység
- tr Soru Kutusu Ses Birimi
- cs Zvuková jednotka kostky s otázníky
- sk Zvukové zariadenie kocky s otázníkmi
- ro Unitatea cu sunet Cub Intrebare
- ru Звуковое устройство блока со знаком вопроса
- bg Звуково устройство за блокчето с въпроси
- hr Zvučna jedinica upitnika
- lt Klaustuko kubelio garso įrenginys
- da Zvočna enota bloka z vprašajem
- uk Звуковий пристрій блоку запитань
- el Kúsimuseplöki heliseade
- lv Jautājumkubs ar skaņas ierīci
- وحدة صوت مكعب الأسئلة ar

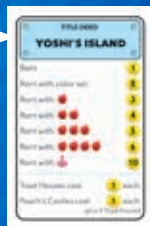


- en Question Block Reminder Cards
- de ?-Block Reminder Cards
- es Reminder Cards Bloque de Moneda
- pt Reminder Cards de bloco de interrogação
- it Reminder card con blocco con punto interrogativo
- nl Vragenblok Reminder Cards
- sv Reminder Card för frågelåda
- da Reminder Cards til spørgsmålsklods
- no Reminder Cards for spørsmålssklossen
- fi Kysymyspalkan Reminder Card -kortit
- el Reminder Cards Κύβου Ερωτησίων
- pl Karty Reminder Card — Blok z Pytajnikiem
- hu Reminder Cardok a kérdőjeles téglához
- cs Karty Reminder Card pro kostku s otázníky
- sk Karty Reminder Card kocky s otázníkmi
- ro Reminder Cards pentru Cubul Intrebare
- ru Карточки Reminder Card к блоку со знаком вопроса
- bg Картончета Reminder Card за блокчето с въпроси
- hr Kartice Reminder Card upitnika
- lt Klaustuko kubelio Reminder kortos
- da Kartice Reminder Card bloka z vprašajem
- uk Картки Reminder Cards блоку запитань
- el Kúsimuseplöki kaardid Reminder Cards
- lv Jautājumkuba atgādnēs Reminder Cards
- الخاصة بمكعب الأسئلة ar



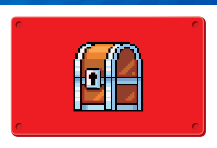
× 6

- en Title Deed Cards
- de Title Deed-Karten
- es Tarjetas de Title Deed
- pt Cartas Title Deed
- nl Carte Title Deed
- sv Title Deed-kaarten
- da Title Deed-kort
- no Title Deed-kort
- fi Title Deed-kortit
- el Κάρτες Αποφάσεων
- pl Karty Community Chest
- hu Kartica Community Chest
- tr Kartice Community Chest
- lt Community Chest kortos
- da Kartice Community Chest
- uk Картки Community Chest
- el Community Chest kaardid
- lv Community Chest kartītes
- بطاقات Chest ar



× 18

- en Community Chest Cards
- de Gemeinschaftskarten
- es Cartas de Caja de Comunidad
- pt Cartas Cofre
- nl Community Chest
- sv Community Chest-kort
- da Community Chest-kort
- no Community Chest-kort
- fi Community Chest-kortit
- el Κάρτες Αποφάσεων
- pl Karty Community Chest
- hu Kartica Community Chest
- tr Kartice Community Chest
- lt Community Chest kortos
- da Kartice Community Chest
- uk Картки Community Chest
- el Community Chest kaardid
- lv Community Chest kartītes
- بطاقات Chest ar



× 32

- en Numbered Die
- de Zahlenwürfel
- es Dado numerado
- pt Dado numerado
- nl Dado numerato
- sv Gewone dobbelsteen
- da Sifferterning
- no Almindelig terning
- fi Numeronoppa
- el Αριθμημένο Ζάρι
- pl Kostka do gry
- hu Számozott dobókocka
- tr Numaralı Zar
- cs Kostka s čísly
- sk Hracia kocka s číslami
- ro Zar numerat
- ru Кубик с цифрами
- bg Зарче с цифри
- hr Kockica s brojevima
- lt Kaulukas su skaičiais
- كوبك مع الأرقام ar

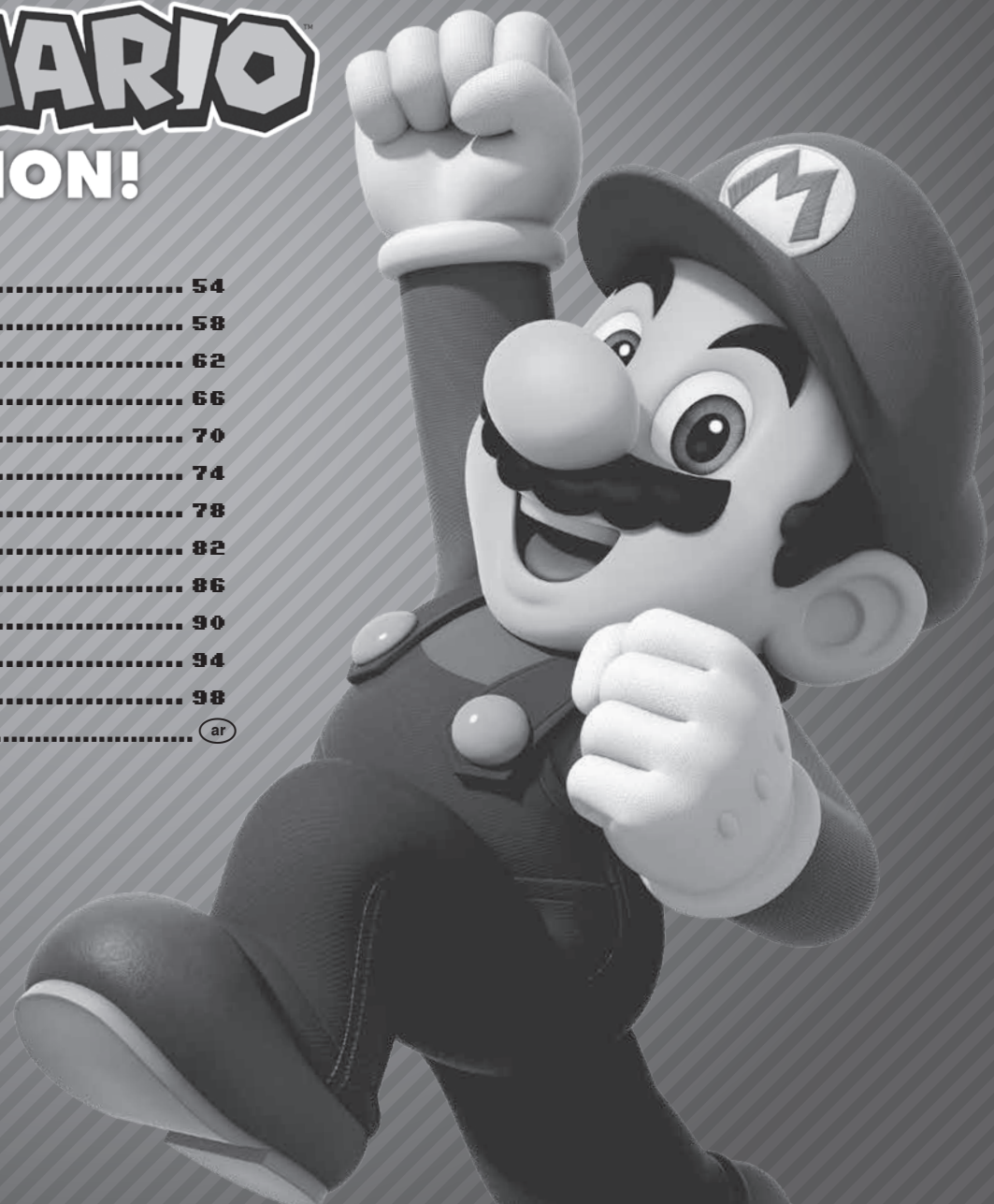


◆ Fast-Dealing Property Trading Game ◆

MONOPOLY

BRAND

SUPER MARIO CELEBRATION!



en	2
de	6
es	10
pt	14
it	18
nl	22
sv	26
da	30
no	34
fi	38
el	42
pl	46
hu	50

tr	54
cs	58
sk	62
ro	66
ru	70
bg	74
hr	78
lt	82
sl	86
uk	90
et	94
iv	98
103	ar

SET IT UP! (See the back of this game guide)

1 Choose someone to be the Banker.
The Banker's in charge of:

- The Bank's money
- Toad Houses
- Peach's Castles
- Title Deed cards
- auctions

The Banker can play too but must keep their money separate from the Bank.

2 Banker, give each player:



(Total = 30 coins)

1 Question Block
Reminder Card



Keep the rest of the coins in the box as the Bank.

3 Place the Question Block here. The first time you play, replace the demo battery. See BATTERY INFORMATION.

4 Shuffle the Community Chest cards and place them face down here.

5 Each player chooses a token and places it on GO.

6 Put the die by the gameboard.

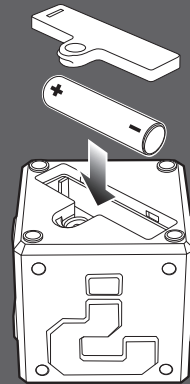
BATTERY INFORMATION



Refer to battery caution information on separate sheet. Retain this information for future reference.

TO REPLACE BATTERY

Replace demo battery with alkaline battery. Use a Phillips/crosshead screwdriver (not included).



PLAY!

How to win

Be the last player with money when all other players have gone bankrupt!

Who goes first?

Each player rolls the die. The highest roller starts and play moves to the left.

On your turn

1. Roll the die.
2. Move your token clockwise that number of spaces.
3. Where did you land? Carry out the rules of that board space. See THE BOARD SPACES.
4. Your turn ends. Pass the die to your left.

Start playing!

That's all you need to know, so get going! Look up the spaces as you land on them.



THE BOARD SPACES

PROPERTIES

There are two types of properties: locations, which come in colour sets, and utilities, Bowser Jr. and Magikoopa.

Unowned Properties

When you land on an unowned location or utility, you must buy it or auction it.

Want to buy it?

Pay the price shown on the board space and take the Title Deed card from the Bank.

Don't want to buy it?

The Banker must auction it. Bidding starts at 1 coin and anyone can increase the bid by as little as 1 coin. You don't need to stick to turn order, and the Banker ends the auction when nobody is willing to increase the bid. The highest bidder pays the Bank. If nobody wants to bid on the property, that's fine. Nobody pays anything and the Title Deed stays with the Bank.

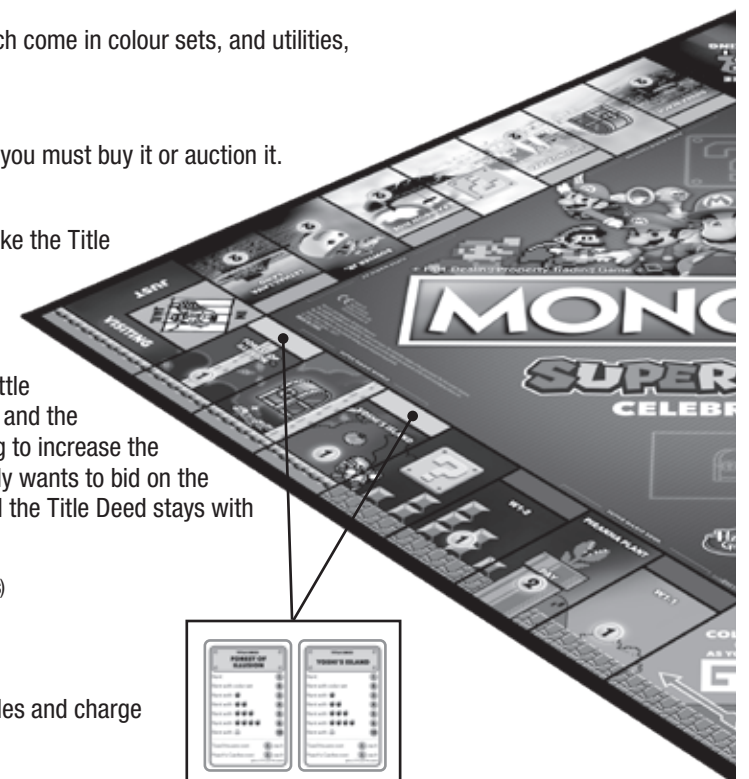
Collect colour sets! (see Contents page for colour sets)

When you own each location in a colour set:

- You can double the rent for those locations!
- You may build Toad Houses and Peach's Castles and charge even more rent! See BUILDINGS.

Owned Properties

When you land on a property that somebody else owns, the owner must ask you for rent. If they do, you must pay. If they don't ask before the next player rolls the die, you don't have to pay!



Locations
Pay the rent shown on the location's Title Deed card.



Utilities
Roll the die to determine rent. If the owner has 1 utility, pay the amount rolled. If the owner has both utilities, pay double the amount rolled.

(Continued on next page) **3**

ACTION SPACES



GO

When you pass or land on the GO space, collect 2 coins from the Bank.



Community Chest

Take the top card from the deck. Read the card aloud and immediately do what it says. Return it to the bottom of the deck when you've finished. If the card tells you that you may keep it until you're ready to use it, do so. After you use it, return it to the bottom of the deck.



Chain Chomp and Piranha Plant

Pay the Bank the amount shown on the board space.

Question Block

If you land here, press the button on the Question Block. What sound did you hear?

Coin ping: For each "ping" you hear, collect 1 coin from the Bank!

Power-up ring: Roll the die and move again. Follow the rules of the space where you land.

Bowser's laugh: Pay the Bank 5 coins.

"Game Over" tune: Pay the Bank 10 coins.



Free Parking

Relax! Nothing happens.



Just Visiting

Don't worry. If you land here, put your token in the Just Visiting section.



Go to Jail

Move your token to the In Jail space immediately! Do not collect 2 coins for passing GO. Your turn is now over. You can still

collect rent, bid during auctions, buy Toad Houses and Peach's Castles, mortgage and trade while you are in Jail.

How do I get out of Jail?

You have 3 options:

1. **Pay 5 coins** at the start of your next turn, then roll and move as normal.
2. **Use a Get Out of Jail Free card** at the beginning of your next turn, if you have one (or buy one from another player). Put the card at the bottom of the Community Chest deck, then roll and move.
3. **Roll a 6** on your next turn. If you do, you're free! Use the roll to move, and that's the end of your turn.

You can use up to 3 turns to try for a 6. If you don't roll a 6 by your third turn in Jail, pay 5 coins and use your last roll to move.

BUILDINGS

Building Toad Houses



As soon as you get a colour set, you can start buying Toad Houses (you don't have to wait for your turn).

Pay the Bank the cost on the Title Deed card, and place a Toad House on the location. You must build evenly. You cannot build a second Toad House on a location until you've built one on each location in the set. You can only have 4 Toad Houses on a location.

Building Peach's Castles



Once you have four Toad Houses on all locations in a colour set, you can pay to upgrade to Peach's Castle.

Pay the Peach's Castle cost on the Title Deed card, return all 4 Toad Houses to the Bank and put Peach's Castle on the location.

You can only have 1 Peach's Castle per location. You can't add any more Toad Houses.

You cannot build on a location if any location in its colour set is mortgaged.

Not enough buildings?

If multiple players want to buy the last Toad House or Peach's Castle, the Banker must auction it. Bids start at 1 coin and anyone can increase the bid by as little as 1 coin. You don't need to stick to turn order. Payment goes to the Bank.

No buildings left?

You can't buy any until someone sells theirs back.

DEALS & TRADES

You can buy, sell or swap property with other players at any time.

You must sell all buildings on a colour set to the Bank before you can sell or trade a location. You cannot sell or trade buildings to another player.

Property can be traded for coins, other property and/or Get Out of Jail Free cards. The amount is decided by the players making the deal.

Mortgaged property can be traded at any agreed price. The new owner may **repay the mortgage** (pay the Bank the unmortgage cost) at any time.

HELP! I CAN'T PAY!

1 Try to raise money.

If you owe money and can't pay, try to raise money by selling buildings back to the Bank and/or mortgaging properties.

Selling Buildings

Sell Peach's Castles to the Bank for half the cost price, rounding up if needed, and exchange them immediately for 4 Toad Houses.

Sell Toad Houses to the Bank for half the cost price, rounding up if needed. Toad Houses must be sold evenly across the colour set.

Mortgaging Property

To mortgage a property, you must first sell all buildings in its colour set to the Bank at half their cost price, rounding up if needed.

To mortgage, turn the Title Deed card face down and collect the mortgage value shown on the back from the Bank.

To repay a mortgage, pay the unmortgage cost to the Bank, then turn the card face up.

Rent cannot be collected on properties that are mortgaged. However, the increased rent level can be collected on the unmortgaged locations in a colour set. The increased rent on unmortgaged utilities may be collected in the same way.

2 If you're still in debt, you are bankrupt and out of the game!

Do you owe another player?

Give them all your mortgaged properties and any Get Out of Jail Free cards.

The new owner may **repay the mortgage** (pay the Bank the unmortgage cost) at any time.

Do you owe the Bank?

Return all your properties to the Bank. Any mortgages are cancelled.

All your properties must immediately be put up for auction.

Return any Get Out of Jail Free cards to the bottom of the Community Chest deck.

THE END OF THE GAME

The remaining players keep playing until there is only one person left in the game. That player is the winner!

Playing Without Sound

If you're playing without sound, roll the die again when you land on a Question Block space.

If you roll a 1 or 2: Roll the die again and collect that many coins.

If you roll a 3 or 4: Pay the Bank 5 coins.

If you roll a 5: Roll the die and move again. Follow the rules of the space where you land.

If you roll a 6: Pay the Bank 10 coins.



SPIELVORBEREITUNG! (Siehe Rückseite der Spielanleitung)

- 1** Ein Spieler wird zum Bankier ernannt.
Er kümmert sich um:

- das Geld der Bank
- die Toad-Häuser
- die Pilz-Paläste
- Title Deed-Karten
- Auktionen

Der Bankhalter darf selbst mitspielen, aber er muss sein Geld vom Geld der Bank getrennt halten.

- 2** Jeder Spieler erhält als Startkapital:



(Summe = 30 Münzen)

1 „?-Block“-
Reminder Card



Als Bank dient die Spielschachtel.
Legt die übrigen Münzen hinein.

- 3** Stellt den ?-Block hier hin. Vor dem ersten Spiel muss die Testbatterie ausgetauscht werden. Siehe BATTERIEHINWEISE.

- 4** Mischt die Gemeinschaftskarten und legt sie verdeckt hier ab.

- 5** Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur und stellt sie auf GO.

- 6** Legt den Würfel neben den Spielplan.

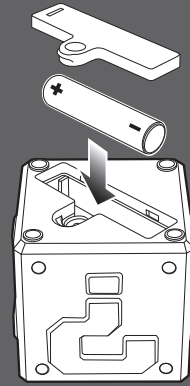
BATTERIEHINWEISE



Bitte beachten Sie die Batteriehinweise auf dem Zusatzblatt. Bitte bewahren Sie diese Informationen zur späteren Verwendung auf.

AUSTAUSCHEN DER BATTERIE

Ersetzen Sie die Testbatterie durch eine Alkaline-Batterie. Verwenden Sie einen Kreuzschlitz-Schraubendreher (nicht enthalten).



SPIELEN!

So gewinnst du

Wenn du als letzter Spieler noch Geld hast, während alle anderen pleite sind, hast du gewonnen!

Wer fängt an?

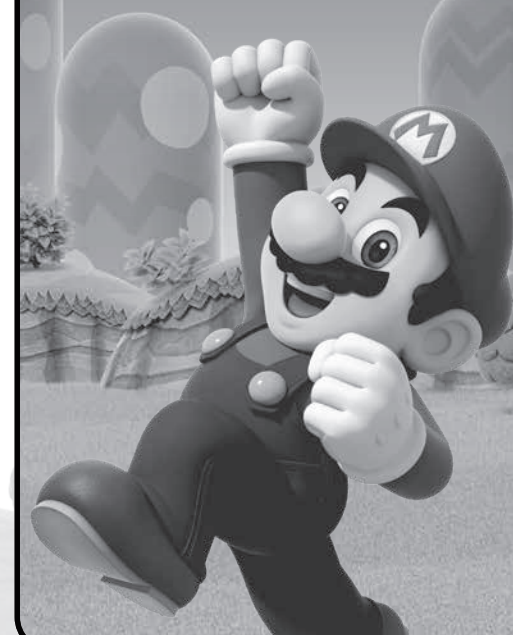
Jeder Spieler würfelt. Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt. Danach geht's im Uhrzeigersinn reihum weiter.

Wenn du am Zug bist:

1. Würfle.
2. Ziehe mit deiner Spielfigur entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn über den Spielplan.
3. Auf welchem Feld bist du gelandet? Führe die Anweisung für dieses Feld aus. Lies im Abschnitt DIE SPIELPLANFELDER nach.
4. Dein Zug ist vorbei. Der Spieler links von dir kommt als Nächstes an die Reihe.

Und los geht's!

Mehr brauchst du nicht zu wissen, also leg los. Schau die Felder jeweils nach, sobald du auf ihnen landest.



DIE SPIELPLANFELDER

BESITZTÜMER

Es gibt zwei Arten von Besitztümern: Orte (in Farbgruppen) und die Fieslinge Bowser Jr. und Magikooa.

Freie Besitztümer

Wenn du auf einem freien Ort oder Fiesling landest, musst du ihn kaufen oder versteigern lassen.

Kaufen?

Zahle den Preis, der auf dem Spielplan steht, an die Bank. Der Bankhalter gibt dir dafür die entsprechende Title Deed-Karte.

Nicht kaufen?

Der Bankhalter muss das Besitztum versteigern. Das Anfangsgebot beträgt 1 Münze und alle Spieler dürfen mitbieten, indem sie das Gebot jeweils um 1 Münze erhöhen. Sie müssen dabei nicht die Spielreihenfolge beachten. Der Bankhalter beendet die Auktion, sobald kein Spieler mehr das Gebot erhöhen möchte. Der Höchstbietende bezahlt an die Bank. Falls niemand auf das Besitztum bieten möchte, bleibt es weiterhin frei. Dann zahlt kein Spieler etwas und die Title Deed-Karte bleibt in der Bank.

Sammele Farbgruppen! (Die Farbgruppen findest du auf der Inhaltseite)

Wenn du alle Orte einer Farbe besitzt:

- Kannst du die doppelte Miete für diese Orte kassieren!
- Du kannst Toad-Häuser und Pilz-Paläste bauen und noch mehr Miete kassieren! Näheres erfährst du im Abschnitt GEBÄUDE.

Verkaufte Besitztümer

Wenn du auf einem Feld landest, das bereits einem anderen Spieler gehört, muss der Besitzer die Miete von dir einfordern. Wenn er dies tut, zahlst du ihm die Miete. Wenn er nicht nach Miete fragt, bevor der nächste Spieler gewürfelt hat, musst du nicht bezahlen!



Orte
Zahle die Miete, die auf der Title Deed-Karte des Ortes steht.



Fieslinge
Würfle noch einmal, um die Miete zu ermitteln. Wenn der Besitzer einen Fiesling hat, zahlst du ihm deinen Wurf in Münzen. Besitzt der Spieler beide Fieslinge, musst du ihm deinen doppelten Würfelwurf zahlen.



(Fortsetzung auf der nächsten Seite) **7**

AKTIONSFELDER



GO

Wenn du über GO gehst oder darauf landest, erhältst du von der Bank 2 Münzen.



Gemeinschaftsfeld

Ziehe die oberste Karte vom Stapel mit den Gemeinschaftskarten. Lies sie laut vor, führe sie sofort aus und stecke sie unter den Stapel zurück. Besagt die Karte, dass du sie behalten sollst, bis du sie benutzen möchtest, so kannst du das tun. Danach wird die Karte unter den Stapel zurückgesteckt.



Chain Chomp und Piranha Plant

Zahle den Betrag, der auf dem Feld steht, an die Bank.

?-Block

Wenn du hier landest, drücke den Knopf auf dem ?-Block. Welchen Sound hast du gehört?

Münzklinglein: Für jedes „Klingeln“, das du hörst, erhältst du 1 Münze von der Bank!

„Power-up“-Sound: Würfle noch einmal und ziehe entsprechend weiter. Befolge die Regeln des Feldes, auf dem du landest.

Bowsers Lachen: Bezahle 5 Münzen an die Bank.

„Game Over“-Sound: Bezahle 10 Münzen an die Bank.



Free Parking

Kleine Pause! Hier passiert gar nichts.



Just Visiting

Keine Panik. Wenn du hier landest, stelle deine Figur einfach auf den „Just Visiting“-Bereich.



Go to Jail

Stelle deine Spielfigur sofort in das Gefängnis auf das „In Jail“-Feld! Kassiere keine 2 Münzen für das Überqueren von GO. Dein Zug ist danach beendet. Während du im Gefängnis bist, darfst du trotzdem Miete kassieren, an Auktionen teilnehmen, Toad-Häuser und Pilz-Paläste kaufen, Hypotheken aufnehmen und mit anderen Spielern handeln.

Wie komme ich aus dem Gefängnis frei?

Dafür gibt es 3 Möglichkeiten:

- Zahle am Anfang deines nächsten Zugs 5 Münzen.** Danach würfelst du und machst einen normalen Zug.
- Spiele am Anfang deines nächsten Zugs eine „Get Out of Jail Free“-Karte aus,** sofern du eine hast (oder du kaufst sie von einem Mitspieler). Lege die Karte unter den Stapel mit den Gemeinschaftskarten zurück, würfle und ziehe.
- Würfle eine 6 in deinem nächsten Zug.** Dann bist du sofort frei! Mit diesem Würfelwurf ziehst du direkt aus dem Gefängnis heraus und dein Spielzug ist beendet. Dies darfst du 3 Runden lang versuchen. Wirfst du auch in der dritten Runde keine 6, kaufst du dich mit 5 Münzen frei und ziehst mit deinem letzten Wurf aus dem Gefängnis heraus.

GEBÄUDE

Toad-Häuser bauen



Sobald du alle Orte einer Farbgruppe besitzt, kannst du Toad-Häuser bauen. (Du musst damit nicht bis zur nächsten Runde warten.)

Zahle den Preis auf der

Title Deed-Karte an die Bank und stelle ein Toad-Haus auf den entsprechenden Ort. Du musst gleichmäßig bauen. Du darfst z. B. kein zweites Toad-Haus auf einen Ort stellen, solange nicht jeder Ort dieser Farbgruppe über ein Haus verfügt. Außerdem dürfen auf einem Feld nur 4 Toad-Häuser stehen.

Pilz-Paläste bauen



Sobald auf allen Orten einer Farbgruppe 4 Toad-Häuser stehen, kannst du sie gegen Bezahlung in einen Pilz-Palast umwandeln.

Bezahle den Preis für einen Pilz-Palast auf der Title Deed-Karte, gib alle 4 Toad-Häuser an die Bank zurück und stelle den Pilz-Palast auf den Ort.

Auf einem Ort darf maximal 1 Pilz-Palast stehen. Weitere Toad-Häuser dürfen nicht mehr dazukommen.

Du darfst einen Ort nicht bebauen, wenn irgendein anderer Ort dieser Farbgruppe mit einer Hypothek belastet ist.

Mangel an Gebäuden?

Wenn mehrere Spieler das letzte Toad-Haus oder den letzten Pilz-Palast der Bank kaufen möchten, wird das Gebäude versteigert. Das Mindestgebot beträgt 1 Münze und wird jeweils um 1 Münze erhöht. Die Spielreihenfolge muss nicht beachtet werden. Der Betrag geht an die Bank.

Keine Gebäude mehr da?

Du musst warten, bis andere Spieler Gebäude an die Bank zurückverkaufen.

VERHANDELN & TAUSCHEN

Du darfst Besitzer jederzeit von anderen Spielern kaufen, selbst welche an sie verkaufen oder mit ihnen tauschen.

Vor dem Verkauf oder Tausch eines Ortes musst du alle Gebäude auf der Farbgruppe an die Bank verkaufen. Du kannst keine Gebäude an andere Spieler verkaufen oder mit ihnen tauschen.

Besitztümer können gegen Münzen verkauft, gegen andere Besitztümer getauscht und/oder gegen „Get Out of Jail Free“-Karten getauscht werden. Die Münzbeträge vereinbaren die beteiligten Spieler selbst.

Mit Hypotheken belastete Besitztümer dürfen zwischen den Spielern zu selbst vereinbarten Preisen verkauft werden. Der neue Besitzer muss der Bank den **Auflösungsbetrag** bezahlen.

HILFE! ICH BIN PLEITE!

1 Versuche, an Geld zu kommen.

Wenn du deine Schulden nicht bezahlen kannst, versuche dir durch den Verkauf von Gebäuden an die Bank und/oder die Aufnahme von Hypotheken Geld zu beschaffen.

Gebäude verkaufen

Verkaufe Pilz-Paläste zum halben Kaufpreis an die Bank (runde notfalls auf) und lasse dir dafür 4 Toad-Häuser wiedergeben.

Verkaufe Toad-Häuser zum halben Kaufpreis an die Bank (runde notfalls auf). Toad-Häuser müssen gleichmäßig über die Farbgruppe verteilt verkauft werden.

Hypothek aufnehmen

Um eine Hypothek aufzunehmen, verkaufst du zunächst alle Gebäude dieser Farbgruppe zum halben Kaufpreis an die Bank (runde notfalls auf).

Hypothek aufnehmen: Drehe die Title Deed-Karte um und lasse dir von der Bank den Hypothekenwert auszahlen.

Hypothek auflösen: Zahle den Auflösungsbetrag an die Bank. Danach darfst du die Karte wieder umdrehen.

Für Besitztümer mit Hypothek kannst du keine Miete kassieren. Für die anderen (unbelasteten) Orte derselben Gruppe gilt aber die höhere Miete, wenn dir die komplette Farbgruppe gehört. Für Fieslinge, die nicht mit einer Hypothek belastet sind, darf ebenfalls die höhere Miete verlangt werden.

2 Hast du immer noch Schulden, nachdem du alles verkauft oder beliehen hast, bist du pleite und scheidest aus dem Spiel aus!

Schulden bei einem Mitspieler?

Übergib ihm alle deine belasteten Besitztümer und deine „Get Out of Jail Free“-Karte(n).

Der neue Besitzer kann die **Hypothek jederzeit auflösen**, indem er den Auflösungsbetrag an die Bank zahlt.

Schulden bei der Bank?

Gib alle deine Besitztümer an die Bank zurück. Hypotheken verfallen.

Alle deine Besitztümer werden sofort in einer Auktion versteigert.

Lege deine „Get Out of Jail Free“-Karten unter den Stapel mit den Gemeinschaftskarten zurück.

SPIELENDE

Die übrigen Spieler spielen so lange weiter, bis nur noch einer übrig ist – der Gewinner!

Ohne Sound spielen

Wenn du ohne Sound spielen möchtest, würfle einfach noch einmal, wenn du auf einem ?-Block landest.

Wenn du eine 1 oder 2 würfelst: Würfle noch einmal und kassiere so viele Münzen von der Bank, wie Augen auf deinem Würfel sind.

Wenn du eine 3 oder 4 würfelst: Bezahle 5 Münzen an die Bank.

Wenn du eine 5 würfelst: Würfle noch einmal und ziehe entsprechend weiter. Befolge die Regeln des Feldes, auf dem du landest.

Wenn du eine 6 würfelst: Bezahle 10 Münzen an die Bank.



¡PREPARACIÓN! (Mira la última página de estas instrucciones)

1 Se elige a alguien para que sea el banquero. El banquero se encarga de:

- El dinero de la banca
- Las casas de Toad
- Los castillos de Peach
- Las tarjetas de Title Deed
- Las subastas

El banquero también puede jugar, pero debe mantener su dinero separado del de la banca.

2 El banquero entrega a cada jugador:



(Total = 30 monedas)

1 Reminder Card
Bloque de Moneda



Guarda el resto de las monedas en la caja como la banca.

3 Coloca el Bloque de Moneda aquí. La primera vez que juegues, cambia la pila de demostración. Mira INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS.

4 Baraja las cartas de Caja de Comunidad y colócalas boca abajo aquí.

5 Cada jugador elige un peón y lo coloca en la casilla de GO.

6 Coloca el dado junto al tablero.

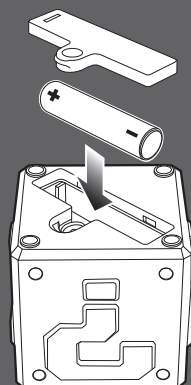
INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS



Consultar la hoja de atención sobre las pilas. Conservar esta información para referencia futura.

CAMBIAR LA PILA

Cambia la pila de demostración por una pila alcalina. Utiliza un destornillador de estrella (no incluido).



¡JUEGA!

Cómo ganar

El último jugador que quede cuando los demás estén en bancarrota, gana la partida.

¿Quién empieza?

Cada jugador tira el dado. Quien saque el número más alto empieza, y la partida continúa hacia la izquierda.

En tu turno

1. Tira el dado.
2. Avanza tu peón ese mismo número de casillas en la dirección de la flecha.
3. ¿Dónde has caído? Haz lo que indique la casilla. Mira LAS CASILLAS DEL TABLERO.
4. Tu turno ha finalizado. Le toca al jugador situado a tu izquierda.

¡Empieza a jugar!

Esto es todo lo que necesitas saber, así que ya puedes empezar a jugar. Fíjate en las casillas en las que caigas.



LAS CASILLAS DEL TABLERO

PROPIEDADES

Hay dos tipos de propiedades: los lugares, que se presentan en grupos de color, y los servicios públicos Bowser Jr. y Magikoopa.

Propiedades sin dueño

Cuando caigas sobre un lugar o un servicio que no tenga dueño, debes comprarlo o subastarlo.

¿Quieres comprarla?

Paga el precio mostrado en esa casilla del tablero y coge su tarjeta de Title Deed de la banca.

¿No quieres comprarla?

Entonces el banquero debe subastarla. La puja empieza con 1 moneda, y cualquiera puede incrementar la puja en un mínimo de 1 moneda. No hace falta seguir el orden de turno y el banquero da por finalizada la subasta cuando ningún jugador quiera aumentar la puja. El mejor postor gana la subasta y paga a la banca. Si nadie quiere pujar por la propiedad, no pasa nada. Nadie paga y el Title Deed se queda en la banca.

¡Consigue grupos de color!

(En la página sobre el Contenido se muestran los grupos de color)

Cuando poseas todos los lugares de un grupo de color:

- ¡Puedes doblar el alquiler de esos lugares!
- Puedes construir casas de Toad y castillos de Peach, ¡y cobrar un alquiler mayor! Mira EDIFICIOS.

Propiedades con dueño

Cuando caigas sobre una propiedad de otro jugador, este debe pedirte que le pagues el alquiler. Si lo hace, debes pagarle. Si no te pide que le pagues antes de que el siguiente jugador haya tirado el dado, ¡no tienes que pagarle!



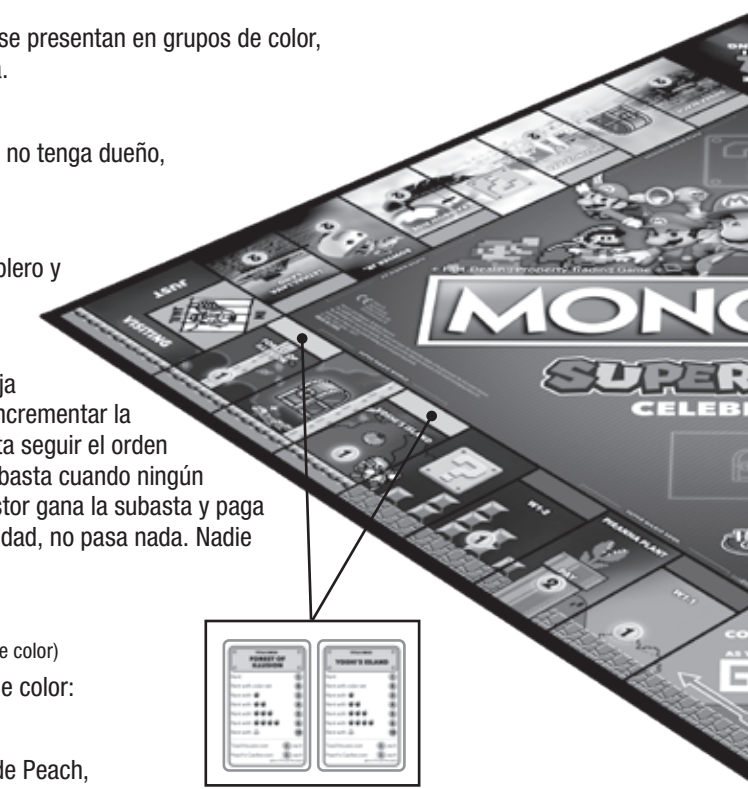
Lugares

Paga el alquiler mostrado en la tarjeta de Title Deed del lugar.



Servicios Públicos

Tira el dado para determinar el alquiler. Si el dueño tiene 1 servicio público, el alquiler es la cantidad mostrada en el dado. Si el dueño posee ambos servicios públicos, paga 2 veces la cantidad mostrada en el dado.



CASILLAS DE ACCIÓN



GO

Cuando caigas o pases por la casilla de GO, cobra 2 monedas de la banca.



CAJA DE COMUNIDAD

Coge la carta de arriba del montón, léela en voz alta y sigue las instrucciones de la misma inmediatamente. Luego devuelve la carta a la parte inferior del montón. Si la carta dice que puedes guardarla hasta que estés preparado para usarla, hazlo. Una vez que la hayas usado, colócala en la parte inferior del montón.



Chain Chomp y Piranha Plant

Paga a la banca la cantidad mostrada en la casilla.



Free Parking

¡Relájate! No pasa nada.



Just Visiting

No te preocupes. Si caes aquí, simplemente coloca tu peón en la sección de Just Visiting.



Go to Jail

¡Mueve tu peón inmediatamente a la casilla de In Jail! No puedes cobrar 2 monedas por pasar por GO. Tu

turno finaliza. Mientras estés en la cárcel, sí que puedes cobrar alquileres, participar en las subastas, comprar casas de Toad y castillos de Peach, hipotecar y hacer tratos.

¿Cómo puedo salir de la cárcel?

Tienes 3 opciones:

- Pagar 5 monedas** al inicio de tu siguiente turno, luego tirar el dado y mover como siempre.
- Usar una carta de Get Out of Jail Free** al comienzo de tu siguiente turno, si tienes una (o comprar una a otro jugador). Coloca la carta en la parte inferior del montón de Caja de Comunidad, luego tira el dado y mueve como siempre.
- Sacar un 6** en tu siguiente turno. Si lo haces, ¡eres libre! Usa el número de tu tirada para moverte y aquí finaliza tu turno.

Solo puedes utilizar 3 turnos para intentar sacar un 6. Si en tu tercer turno en la cárcel no has logrado sacar un 6, paga 5 monedas y usa tu último tiro para moverte.

EDIFICIOS

Construir casas de Toad



Tan pronto como consigas un grupo de color completo, puedes empezar a construir casas de Toad (no tienes que esperar a tu turno).

Paga a la banca el precio mostrado en la tarjeta de Title Deed, y coloca la casa de Toad en el lugar correspondiente. Debes construir de manera uniforme. No puedes construir una segunda casa de Toad en un lugar hasta que hayas construido una en cada lugar del grupo. Puedes tener un máximo de 4 casas de Toad en un lugar.

Construir castillos de Peach



Cuando tengas 4 casas de Toad en cada lugar de un grupo de color, podrás construir un castillo de Peach.

Paga el precio del castillo de Peach mostrado en el

Title Deed, devuelve las 4 casas de Toad a la banca y coloca el castillo de Peach en el lugar.

Solo puedes tener 1 castillo de Peach por lugar. No puedes añadir casas de Toad adicionales.

No puedes construir en un lugar si otro lugar del mismo grupo de color está hipotecado.

¿Escasez de edificios?

Si varios jugadores quieren comprar la última casa de Toad o el último castillo de Peach, el banquero debe subastarlos. Las pujas empiezan con 1 moneda, y cualquiera puede incrementar la puja en un mínimo de 1 moneda. No hace falta seguir el orden de turno. El pago se entrega a la banca.

¿Ya no quedan edificios?

No puedes comprar ninguno hasta que algún jugador venda los suyos.

TRATOS E INTERCAMBIOS

Puedes comprar, vender o intercambiar propiedades con otros jugadores en cualquier momento.

Debes vender todos los edificios de un grupo de color a la banca antes de vender o intercambiar un lugar del mismo. No puedes vender o intercambiar edificios con otro jugador.

Las propiedades pueden intercambiarse por monedas, por otras propiedades o por cartas de Get Out of Jail Free. La cantidad se decide entre los jugadores que hacen el trato.

Las propiedades hipotecadas pueden intercambiarse a cualquier precio acordado. El nuevo dueño puede **levantar la hipoteca** (pagando a la banca el precio de la deshipoteca) en cualquier momento.

¡AYUDA! ¡NO PUEDO PAGAR!

1 Intenta conseguir dinero.

Si debes dinero y no puedes pagar, intenta conseguir dinero vendiendo edificios a la banca o hipotecando propiedades.

Venta de edificios

Vende castillos de Peach a la banca por la mitad de su precio (redondea si es necesario) y recibe a cambio inmediatamente 4 casas de Toad.

Vende casas de Toad a la banca por la mitad de su precio (redondea si es necesario). Las casas de Toad deben venderse de manera uniforme en un grupo de color.

Hipoteca de propiedades

Para hipotecar una propiedad, primero debes vender a la banca todos los edificios de ese grupo de color por la mitad de su precio. Redondea hacia arriba en caso necesario.

Para hipotecar, vuelve hacia abajo su tarjeta de Title Deed y recibe de la banca el valor de la hipoteca mostrado en la parte posterior de la tarjeta.

Para levantar una hipoteca, paga el precio de la deshipoteca a la banca, y luego pon boca arriba la tarjeta.

No se puede cobrar alquiler sobre propiedades hipotecadas. Sin embargo, el nivel de alquiler incrementado puede cobrarse sobre los lugares no hipotecados de un grupo de color. El alquiler incrementado sobre servicios públicos no hipotecados puede cobrarse de la misma manera.

2 Si sigues teniendo deudas, ¡estás en bancarrota y quedas eliminado de la partida!

¿Debes a otro jugador?

Entrégale todas tus propiedades hipotecadas y tus cartas de Get Out of Jail Free.

El nuevo dueño puede **levantar la hipoteca** (pagando a la banca el precio de la deshipoteca) en cualquier momento.

¿Debes a la banca?

Devuelve a la banca todas tus propiedades. Todas las hipotecas quedan canceladas.

Todas tus propiedades deben sacarse inmediatamente a subasta.

Devuelve tus cartas de Get Out of Jail Free a la parte inferior del montón de Caja de Comunidad.

EL FINAL DE LA PARTIDA

El resto de jugadores sigue jugando hasta que solo quede uno en la partida. ¡Ese jugador es el ganador!

Para jugar sin sonido

Si juegas sin sonido, tira el dado otra vez cuando caigas en la casilla de Bloque de Moneda.

Si sacas un 1 o un 2: Tira el dado otra vez y cobra ese mismo número de monedas.

Si sacas un 3 o un 4: Paga a la banca 5 monedas.

Si sacas un 5: Tira el dado y mueve otra vez. Sigue las instrucciones de la casilla en la que caigas.

Si sacas un 6: Paga a la banca 10 monedas.

Bloque de Moneda

Si caes sobre esta casilla, presiona el botón de Bloque de Moneda. ¿Qué sonido has oído?

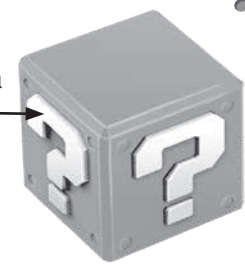
Sonido de moneda: Por cada sonido metálico que oigas, ¡cobra 1 moneda de la banca!

Sonido de poderes especiales:

Tira el dado y mueve otra vez. Sigue las instrucciones de la casilla en la que caigas.

Risa de Bowser: Paga a la banca 5 monedas.

Música del fin de la partida: Paga a la banca 10 monedas.



PREPARAÇÃO! (Ver o verso deste folheto de regras)

1 Os jogadores devem escolher alguém para ser o banqueiro, que ficará responsável por:

- O dinheiro do Banco
- As Casas do Toad
- Os Castelo da Peach
- As cartas Title Deed
- Leilões

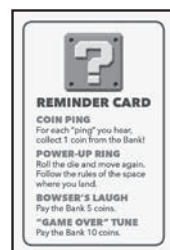
O Banqueiro também pode jogar, mas deve ter o seu dinheiro separado do dinheiro do Banco.

2 O Banqueiro dá a cada jogador:



(Total = 30 moedas)

1 Reminder Card de bloco de interrogação



O restante das moedas deve ficar na caixa. Este será o dinheiro do Banco.

3 Posicionar o Bloco de Interrogação aqui. Ao jogar pela primeira vez, troque as pilhas de demonstração por pilhas novas. Ver INFORMAÇÕES SOBRE A PILHA

4 Baralhar as cartas Cofre e colocá-las voltadas para baixo neste local.

5 Cada jogador escolhe um peão e coloca-o no espaço GO.

6 Colocar o dado junto ao tabuleiro de jogo.

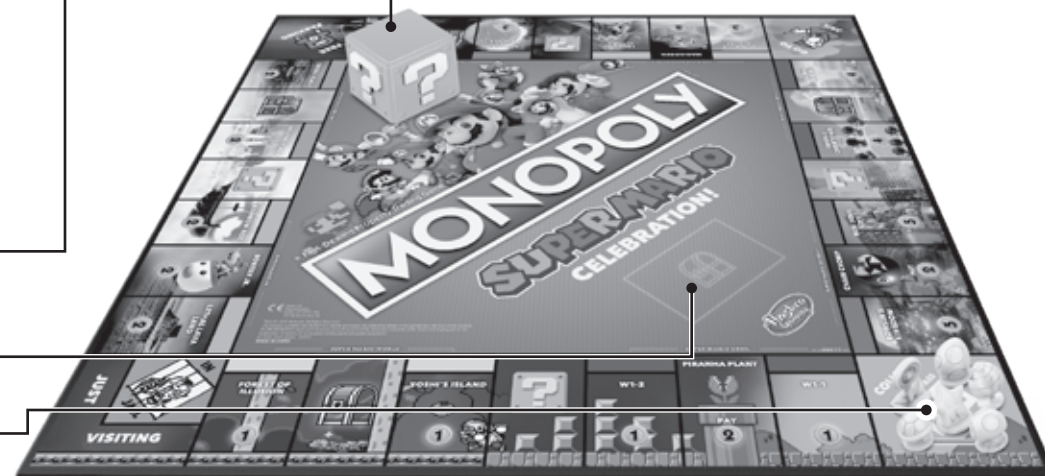
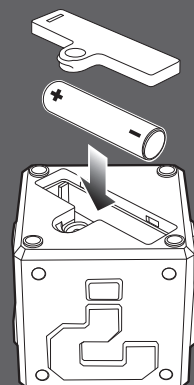
INFORMAÇÕES SOBRE A PILHA



Consultar o folheto avulso sobre os cuidados com as pilhas. Guardar para eventuais consultas.

SUBSTITUIR A PILHA

Substitua a pilha de demonstração por uma pilha alcalina. Utilize uma chave Phillips (não incluída).



O JOGO!

O vencedor

Vence o jogador que permanecer com dinheiro depois que todos os jogadores declararem falência!

Quem joga primeiro?

Cada jogador lança o dado. O jogador que lançar o maior número começa a jogar e o jogo prossegue no sentido horário.

NA SUA VEZ DE JOGAR:

1. Lance o dado.
2. Mova o peão no sentido horário o número de espaços lançado nos dados.
3. Os jogadores devem seguir as instruções do espaço no tabuleiro no qual pararam. Ver ESPAÇOS DE TABULEIRO.
4. Sua vez acabou. Passe o dado para o jogador à sua esquerda.

Comece a jogar!

Isto é tudo o que precisas de saber, por isso já podes começar. Vê o que fazer em cada espaço conforme vais parando em cada um deles.



ESPAÇOS DO TABULEIRO

PROPRIEDADES

Existem dois tipos de propriedades: localidades (que vêm em conjuntos de cor) e serviços (Bowser Jr. e Magikoopa).

Propriedades sem dono

Quando parares numa localidade ou serviço sem proprietário, tens de comprar ou leiloar.

Quer comprar?

Deves pagar o valor indicado no respetivo espaço no tabuleiro de jogo e guardar a carta Title Deed.

Não quer comprar?

O Banqueiro deve leiloar a propriedade. O lance inicial é 1 moeda e qualquer jogador pode aumentá-lo em 1 moeda ou mais. Não é necessário seguir a ordem da rodada e o Banqueiro pode cancelar o leilão se nenhum jogador aumentar o lance inicial. O jogador que der o maior lance deve pagar o valor ao Banco. Se ninguém quiser arrematar a propriedade, não tem problema. O leilão é cancelado e a carta Title Deed permanece com o Banco.

Adquira conjuntos de cor!

(Ver a página de componentes para mais informações sobre conjuntos de cor)

Quando possuíres todas as Localidades de um grupo de cor:

- Receberás rendas a dobrar para estas Localidades!
- Poderás construir casas do Toad e castelos da Peach e aumentar ainda mais a renda! Vê a seção CONSTRUÇÕES.

Propriedades com dono

Quando parares numa propriedade com dono, o proprietário deve cobrar o valor da renda. Se ele cobrar, tu deves pagar. Se ele se esquecer de cobrar antes do próximo jogador lançar o dado, não precisas pagar!



Localidades

Deves pagar o valor da renda indicado na respetiva carta Title Deed da localidade.



Serviços

Lança o dado para saberes quanto é a renda. Se o proprietário tiver apenas 1 serviço, paga em moedas o número lançado nos dados. Se o dono tiver os 2 serviços, a renda é o dobro do número lançado.



ESPAÇOS DE AÇÃO



GO

Quando passares ou parares no Espaço GO, recebe 2 moedas do Banco.



Cofre

Pega na primeira carta do baralho, lê em voz alta e segue as suas instruções. Coloca a carta debaixo do baralho depois de usá-la. Se a carta indicar que é possível mantê-la para usar depois, guarda a carta. Depois de usá-la, coloca a carta no fundo do baralho.



Chain Chomp e Piranha Plant

Pague ao Banco o valor indicado no espaço.

Bloco de interrogação

Ao parares aqui, carrega no botão do Bloco de interrogação. Qual foi o som que ouviste?

Som de moeda: Para cada som de moeda, recebe 1 moeda do Banco!

Som de Power-up: Lança o dado e se movimenta novamente. Segue as regras do espaço onde paras.

Risada do Bowser: Paga 5 moedas ao Banco.

Música de Game Over: Pagar 10 moedas ao Banco.



Free Parking

Não te preocupes! Nada acontecerá.



Just Visiting

Calma! Se parares aqui, coloca o teu peão em "Just Visiting" e nada acontecerá.



Go to Jail

O jogador deve mover imediatamente o peão para o espaço In Jail e não recebe as 2 moedas ao passar pela Casa de Partida. A jogada acabou.

O jogador ainda pode receber rendas, participar em leilões, comprar casas ou castelos e fazer negociações enquanto estiver na Cadeia.

Como sair do espaço In Jail?

Há 3 opções:

- 1. O jogador pode pagar 5 moedas** na sua vez, no começo da rodada, e jogar os dados em seguida.
- 2. Se possuir uma carta Get Out of Jail Free** (ou se comprar uma de outro jogador), o jogador pode usar no começo da sua próxima jogada. Basta colocar a carta no fundo do baralho correspondente. Em seguida, pode lançar os dados e mover o peão.
- 3. O jogador deve tentar lançar 6** nos dados na próxima jogada. Se conseguir, estará livre! Basta usar o número lançado nos dados para mover o peão. A jogada acabou.

Se não conseguir lançar um 6 em 3 jogadas, o jogador terá de pagar 5 moedas ao Banco e mover o peão de acordo com o número lançado nos dados.

CONSTRUÇÕES

Construir Casas do Toad



Se o jogador tiver um conjunto de cor, pode começar a comprar Casas do Toad para as localidades nesse conjunto (não precisa esperar pela sua vez).

O jogador deve pagar o valor mostrado na carta Title Deed correspondente e colocar uma Casa do Toad na localidade. O jogador deve construir igualmente. Só pode construir a segunda casa numa localidade, quando todas as propriedades do grupo de cor possuírem pelo menos uma casa. Apenas 4 Casas do Toad podem ser construídas numa localidade.

Construir Castelos da Peach



Quando o jogador tiver 4 casas em todas as propriedades d e um grupo de cor, ele pode pagar para construir um Castelo da Peach.

Basta pagar o valor do castelo indicado na

carta Title Deed correspondente, devolver as 4 Casas do Toad ao Banco e colocar um castelo na propriedade.

Apenas um Castelo pode ser construído em cada localidade e nenhuma outra Casa do Toad pode ser construída nessa localidade.

Não pode construir mais nada se uma das propriedades do grupo de cor estiver hipotecada.

Há apenas uma construção disponível no Banco?

Se mais do que um jogador quiser comprar a última casa ou o último castelo disponível no Banco, o Banqueiro fará um Leilão. Os lances começam em 1 moeda e qualquer jogador pode aumentá-lo em 1 moeda ou mais. Não é necessário seguir a ordem de jogo. O pagamento é feito ao Banco.

Acabaram as construções?

Não é possível comprar mais até que um jogador venda as suas.

NEGÓCIOS E TROCAS

Podes comprar, vender ou trocar propriedades com outros jogadores a qualquer altura.

No entanto, o jogador deve vender todos as propriedades de um conjunto de cor para o Banco antes de negociar uma localidade. Não é possível vender ou trocar construções com outro jogador.

As Propriedades podem ser trocadas por moedas, por outras propriedades ou por cartas Get Out of Jail Free. A quantia será decidida pelos jogadores que estiverem a negociar.

As propriedades hipotecadas podem ser negociadas por um preço qualquer. O novo proprietário pode **pagar o valor da hipoteca** (pagar ao banco o valor para desipotocar a propriedade) a qualquer momento.

SOCORRO! NÃO POSSO PAGAR!

1 Tenta ganhar dinheiro.

Se deves mais dinheiro do que podes pagar, tenta ganhar dinheiro vendendo tuas construções para o Banco e/ou hipotecando tuas propriedades.

Vender Construções

Vende os castelos da Peach ao Banco pela metade do preço e recebe 4 casas do Toad.

Vende as casas do Toad ao Banco pela metade do preço. As casas devem ser vendidas igualmente em um conjunto de cor.

Propriedades Hipotecadas

Antes de hipotecar uma propriedade, primeiro vende ao Banco as propriedades de todos as localidades daquele grupo de cor pela metade do preço.

Para hipotecar, vire a carta Title Deed para baixo e recebe do Banco o valor da hipoteca indicado no verso da carta.

Para pagar a hipoteca, paga o valor correspondente ao Banco e coloca a carta de novo voltada para cima.

• Não podes receber renda relativamente a uma propriedade hipotecada. Entretanto, se tiver um conjunto de cor e alguém parar numa localidade que não esteja hipotecada, o valor do "Renda do conjunto" deve ser cobrado. O valor da renda de serviços não hipotecados também pode ser cobrado da mesma maneira.

2 Se deves mais do que podes pagar, estás falido e perdeste o jogo!

Deves dinheiro a outro jogador?

Dá-lhe tua(s) carta(s) Get Out of Jail Free e todas as tuas propriedades hipotecadas.

O novo proprietário deve de imediato **pagar o valor da hipoteca** (pagar ao Banco o valor para desipotocar a propriedade)

Deves dinheiro ao Banco?

Devolve todas as propriedades ao Banco. Todas as hipotecas são canceladas.

Todas a propriedades têm de ser imediatamente colocadas em leilão.

Coloca as cartas Get Out of Jail Free no fundo da pilha de cartas Cofre.

FINAL DO JOGO

O jogo continua até sobrar apenas uma pessoa, o vencedor!

Para jogar sem sons

Se os jogadores estão jogando sem som, basta lançar o dado novamente ao parar no espaço do Bloco de interrogação.

Se lançar 1 ou 2: Lançar novamente e receber o valor lançado em moedas.

Se lançar 3 ou 4: Pagar 5 moedas ao Banco.

Se lançar 5: Lançar o dado e se movimenta novamente.

Segue as regras do espaço onde paras.

Se lançar 6: Pagar 10 moedas ao Banco.

PREPARAZIONE DEL GIOCO!

(Guardare il retro di queste istruzioni)

- 1** Scegliete qualcuno che faccia da banchiere. Nel corso del gioco, il banchiere deve gestire:

- il denaro della banca
- Case di Toad
- Castelli di Peach
- Carte Title Deed
- le aste

Il banchiere può partecipare alla partita come ogni altro giocatore ma deve tenere il suo denaro e le sue proprietà accuratamente separati da quelli della banca.

- 2** Il banchiere dà a ciascun giocatore:



(Totale = 30 monete)

1 Reminder Card a blocco con punto interrogativo



Tenete tutte le altre monete nella confezione, che fungerà da banca.

- 3** Posizionate qui il Blocco con punto interrogativo. La prima volta che giocate, sostituite la batteria dimostrativa. Vedere USO DELLE BATTERIE.

- 4** Mischiate con cura le carte Probabilità e mettetle il mazzo qui, rivolto a faccia in giù.

- 5** Ogni giocatore sceglie la propria pedina e la colloca sulla casella di GO!

- 6** Infine, mettetle il dado accanto al tabellone.

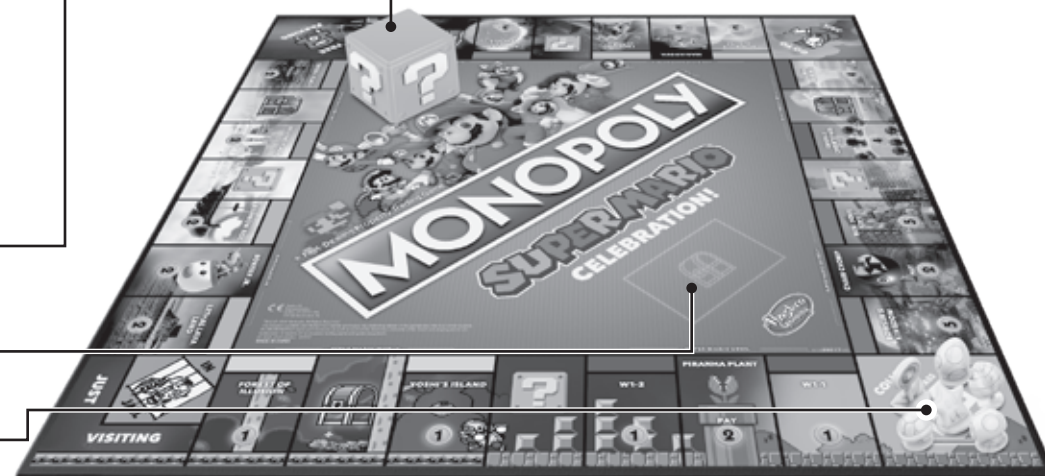
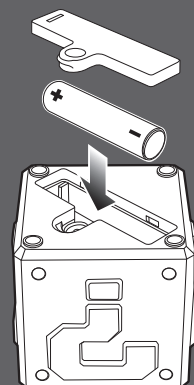
INFORMAZIONI SULLE BATTERIE



Fare riferimento alle precauzioni per le batterie, riportate su un foglio a parte. Conservare le presenti istruzioni come futuro riferimento.

SOSTITUZIONE DELLA BATTERIA

Sostituire la batteria dimostrativa con una batteria alcalina. Utilizzare un cacciavite a croce (non incluso).



SI GIOCA!

Come si vince

Sii tu l'ultimo giocatore a detenere ancora del denaro mentre tutti gli altri sono andati in bancarotta!

A chi tocca per primo?

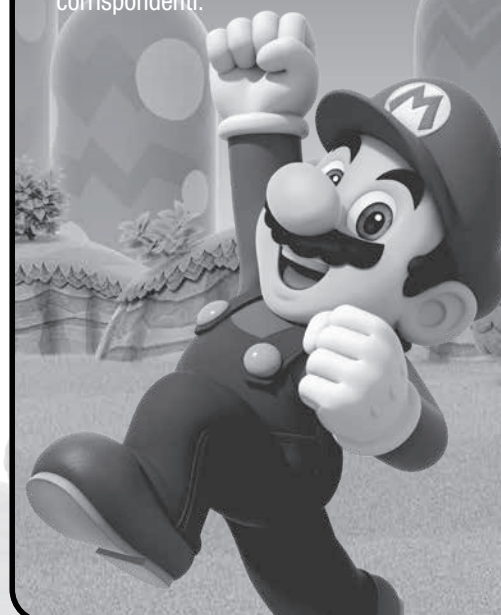
Ciascun giocatore lancia il dado. Inizia chi ottiene il numero più alto, poi il gioco prosegue in senso orario.

A turno

1. Lanciate il dado.
2. Fate avanzare la vostra pedina in senso orario del numero di caselle corrispondente al numero totalizzato con i dadi.
3. Su che casella vi siete fermati? Seguite le regole previste per quella casella. Vedere LE CASELLE DEL TABELLONE.
4. Il vostro turno è terminato. Passate il dado al giocatore alla vostra sinistra.

Iniziate a giocare!

Questo è tutto quello che dovete sapere, quindi iniziate a giocare per padroneggiare le regole. Ogni volta che arrivate sulle diverse caselle, guardate le regole corrispondenti.



LE CASELLE DEL TABELLONE

LE PROPRIETÀ

Esistono due tipi di proprietà: i luoghi disponibili in serie colorate e le società, Bowser Jr. e Magikoopa.

Proprietà libere

Quando arrivate su una località o una società che non ha ancora un proprietario, potete comprarla o farla mettere immediatamente all'asta.

Volete comprare?

Pagate alla banca il valore indicato sulla casella e prendete la relativa carta Title Deed.

Non volete comprare?

Il banchiere deve mettere immediatamente il contratto all'asta. La base di partenza è di 1 moneta e tutti i giocatori possono aumentare di volta in volta l'offerta di un minimo di 1. Per fare un'offerta non occorre attendere il proprio turno. Il banchiere termina l'asta quando non c'è più alcun giocatore disposto a rilanciare. Chi ha offerto di più, paga la banca. Se nessuno desidera fare offerte, non c'è problema. Nessun giocatore deve pagare alcunché, la carta Title Deed resta in banca e il gioco prosegue normalmente.

È utile cercare di possedere proprietà di uno stesso colore!

(vedere la pagina dei Contenuti per le serie colorate)

Quando possedete tutte le proprietà di una stessa serie colorata:

- l'affitto per queste proprietà raddoppia!
- Potete costruire le case di Toad e i castelli di Peach e addebitare un affitto ancora più alto! Fare riferimento alla sezione EDIFICI.

Proprietà già acquistate

Quando arrivate su una proprietà di un altro giocatore, il proprietario deve chiedere l'affitto. Se l'affitto viene richiesto, dovete pagarlo. Se il proprietario non vi chiede l'affitto prima che il prossimo giocatore abbia lanciato il dado, non dovete pagare nulla!



Luoghi

Pagate l'affitto indicato sulla carta Title Deed corrispondente.



Società

Per determinare l'affitto, dovete lanciare il dado. Se il proprietario possiede una Società, dovete pagare la somma ottenuta dal lancio del dado. Se il proprietario possiede entrambe le Società, l'affitto è il doppio del numero ottenuto dal lancio del dado.



LE ALTRE CASELLE DEL TABELLONE



GO

Se con la vostra pedina oltrepasate la casella di GO o vi fermate su di essa, incassate 2 monete dalla banca.



Probabilità

Prendete la prima carta dalla cima del mazzo. Leggetela ad alta voce e agite immediatamente di conseguenza.

Quando avete finito, rimettete la carta in fondo al mazzo. Se sulla carta c'è scritto di conservarla fino al momento giusto, agite di conseguenza. Dopo aver utilizzato la carta, rimettetela in fondo al mazzo.



Chain Chomp e Piranha Plant

Pagate alla banca la somma indicata sulla casella del tabellone.

Blocco con punto interrogativo

Se finite su questa casella, premete il pulsante sul Blocco con punto interrogativo. Che suono avete sentito?

Il tintinnio della moneta: Per ogni "ping" che sentite, ritirate 1 moneta dalla banca!

Anello di potenziamento: Lanciate il dado e spostatevi di nuovo. Seguite le regole della casella di arrivo.

La risata di Bowser: Pagate 5 monete alla banca.

Musichetta "Game Over": Pagate 10 monete alla banca.



Free Parking

Ci si rilassa! Qui non accade niente.



Just Visiting

Non ti preoccupare. Se finisci su questa casella, posiziona semplicemente la pedina nell'area Just Visiting.



Go to Jail

Devi spostare immediatamente la tua pedina sulla casella in Jail! Anche se passate da GO, non potete incassare le 2

monete. Il vostro turno finisce lì. Mentre siete in Jail potete continuare a riscuotere gli affitti, partecipare alle aste, comprare case di Toad e castelli di Peach, accendere ed estinguere ipoteche e fare affari con gli altri giocatori.

Come esco di Jail?

Avete tre possibilità:

- Pagate 5 monete** all'inizio del prossimo turno, poi lanciate i dadi e giocate come al solito.
- Potete usare una carta Get Out of Jail Free** all'inizio del turno successivo (se ne hai una o riesci a comprarla da un altro giocatore). Rimettete la carta in fondo al mazzo delle carte Probabilità, quindi lanciate il dado e fate avanzare la vostra pedina come di consueto.
- Ottenete 6 con il dado** al turno successivo. Se ce la fate, siete liberi! Usate il totale ottenuto per far avanzare la vostra pedina, e con questo il turno finisce. Avete a disposizione fino a 3 turni per provare a ottenere un 6. Se entro il terzo tentativo non si riesce a ottenere un 6 in Jail, si pagano 5 monete e si usa il numero ottenuto con l'ultimo lancio per avanzare.

EDIFICI

Costruire le case di Toad



Non appena avete completato una serie di strade di un unico colore, potete iniziare ad acquistare le case di Toad (non occorre che attendiate il vostro turno). Pagate alla banca il

prezzo specificato sulla relativa carta Title Deed e mettete una casa di Toad sulla località prescelta. Le dimore devono essere costruite in maniera equilibrata sulle varie caselle: non potete costruire una seconda casa di Toad su una stessa proprietà se non ne avete già una su ciascuna delle altre proprietà dello stesso colore. Potete avere un massimo di 4 case di Toad sulla stessa proprietà.

Costruire i castelli di Peach



Dopo aver posizionato 4 case di Toad su ciascuna proprietà dello stesso colore, potete pagare una somma aggiuntiva per trasformarle in castello di Peach.

Pagate il costo del castello

di Peach sulle carte Title Deed, restituite tutte e 4 le case di Toad alla banca e posizionate il castello di Peach sulla località. Potete avere un solo castello di Peach per ciascuna proprietà. Non potete aggiungere altre case di Toad.

Non potete costruire nulla su una località, se qualsiasi altra proprietà dello stesso colore è stata ipotecata.

Non ci sono abbastanza edifici?

Se più giocatori vogliono comprare l'ultima casa di Toad o l'ultimo castello di Peach disponibile, il banchiere deve metterli all'asta. La base di partenza delle aste è di 1 moneta e tutti i giocatori possono aumentare di volta in volta l'offerta di un minimo di 1. Durante le aste non occorre rispettare l'ordine dei turni di gioco. Il pagamento deve essere fatto direttamente alla banca.

Gli edifici sono finiti?

In questo caso non potete comprarne finché qualche giocatore non rivende i suoi.

ACCORDI E SCAMBI

In qualsiasi momento della partita i giocatori possono comprare, vendere o scambiare proprietà fra loro.

Prima di poter vendere o scambiare una località con un altro giocatore è obbligatorio rivendere alla banca tutti gli edifici della stessa serie colorata. Gli edifici non possono essere venduti o scambiati con gli altri giocatori.

Le proprietà possono essere scambiate con denaro, con altre proprietà e/o con le carte Get Out of Jail Free. L'ammontare viene stabilito dai giocatori che raggiungono l'accordo.

Le proprietà ipotecate possono essere scambiate a qualsiasi prezzo concordato. Il nuovo proprietario **può estinguere l'ipoteca** in qualunque momento, pagando alla banca l'ammontare indicato.

AIUTO! E SE NON SI RIESCE PIÙ A PAGARE?

1 Occorre provare a racimolare del denaro.

Se siete in debito ma non avete denaro a sufficienza per pagare, provate a raggranellare qualche soldo vendendo i vostri edifici alla banca e/o ipotecando le vostre proprietà.

La vendita degli edifici

Vendete i castelli di Peach alla banca per metà del prezzo di costo, arrotondando se necessario e scambiateli immediatamente con 4 case di Toad.

Vendete le case di Toad alla banca per metà del prezzo di costo, arrotondando se necessario. Le case di Toad devono essere vendute in maniera equilibrata, prendendole proporzionalmente dalle varie strade che appartengono alla stessa serie colorata.

Ipoteche sulle proprietà

Per ipotecare una proprietà, dovete innanzitutto vendere alla banca tutti gli edifici che sono stati costruiti sulle strade della serie colorata per la metà del loro prezzo di acquisto, arrotondando se necessario.

Per accendere un'ipoteca, voltate il relativo contratto a faccia in giù e incassate dalla banca il valore ipotecario indicato sul retro della carta Title Deed.

Per estinguere un'ipoteca, pagate alla banca il costo per la sua cancellazione e voltate di nuovo il relativo contratto a faccia in su.

Non potete riscuotere affitti dalle proprietà ipotecate. Tuttavia, può essere riscosso un level di affitto maggiorato su qualsiasi altra proprietà non ipotecata appartenente alla stessa serie colorata. L'affitto di importo superiore derivante da Società non ipotecate può essere riscosso con le stesse modalità.

2 Se nonostante tutti gli sforzi siete ancora in debito, siete in bancarotta ed istantaneamente eliminati dal gioco!

Dovete ancora del denaro a qualche giocatore?

Consegnategli tutte le proprietà ipotecate e le carte Get Out of Jail Free che eventualmente possedete.

Il nuovo proprietario **può estinguere l'ipoteca** in qualunque momento, pagando alla banca l'ammontare indicato.

Dovete ancora del denaro alla banca?

Restituite alla banca tutte le vostre proprietà. Tutte le ipoteche vengono istantaneamente cancellate.

Tutte le proprietà restituite devono essere messe immediatamente all'asta, una alla volta.

Rimettete eventuali carte Get Out of Jail Free in fondo al mazzo delle carte Probabilità.

FINE DEL GIOCO

Gli altri giocatori continuano normalmente la partita fino a quando non resta in gioco una sola persona. Questo concorrente è il vincitore!

Giocare senza i suoni

Se giocate senza suoni lanciate di nuovo il dado quando capitate sulla casella Blocco con punto interrogativo.

Se con il dado ottenete 1 o 2: Lanciate nuovamente il dado e incassate quel numero di monete.

Se con il dado ottenete 3 o 4: Pagate 5 monete alla banca.

Se con il dado ottenete 5: Lanciate il dado e spostatevi di nuovo. Seguite le regole della casella di arrivo.

Se con il dado ottenete 6: Pagate 10 monete alla banca.

ZET HET KLAAR! (Zie achterkant spelregels)

- 1** Spreek samen af wie de bankier wordt.
De bankier beheert en regelt:

- Het geld van de bank
- Paddenhuizen
- Kastelen van Peach
- Title Deed-kaarten
- Veilingen

De bankier kan ook meespelen, maar moet zijn eigen geld apart houden van het geld van de bank.

- 2** De bankier geeft elke speler:



(Totaal = 30 munten)

1 Vragenblok

Reminder Card



Laat de rest van de munten in de doos – dit is de bank.

- 3** Zet het Vragenblok hier neer. Vervang de demobatterij de eerste keer dat je speelt. Zie BATTERIJ-INFORMATIE.

- 4** Schud de Community Chest-kaarten en leg ze (goede kant omlaag) hier.

- 5** Elke speler kiest een pion en zet die op GO.

- 6** Leg de dobbelsteen naast het spelbord.

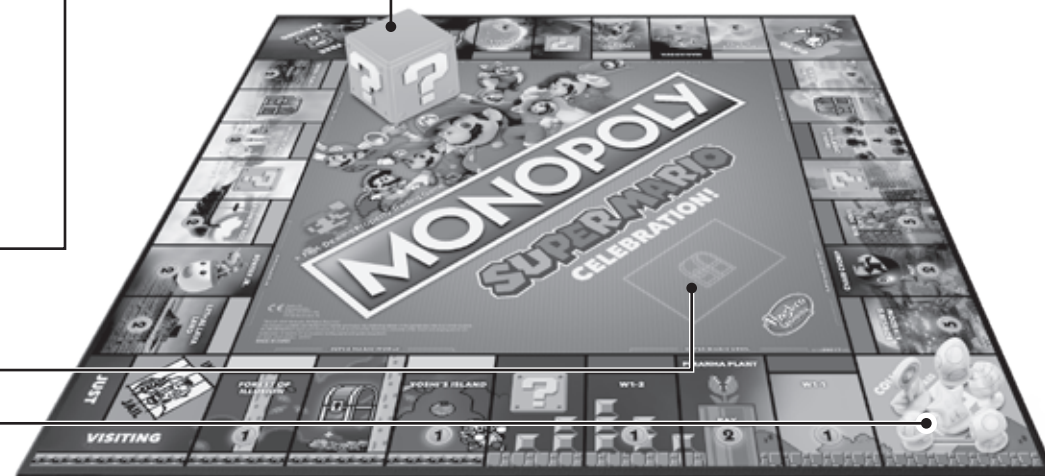
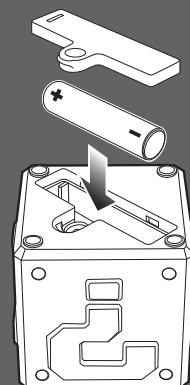
BATTERIJ-INFORMATIE



Bekijk de veiligheidsinformatie over batterijen op een apart vel. Bewaar deze informatie voor latere raadpleging.

BATTERIJ VERVANGEN

Vervang de demobatterij door een alkalinebatterij. Gebruik een kruiskopschroevendraaier (niet inbegrepen).



HET SPEL!

Zo win je

De laatste speler die nog geld heeft terwijl alle anderen failliet zijn, wint!

Wie begint?

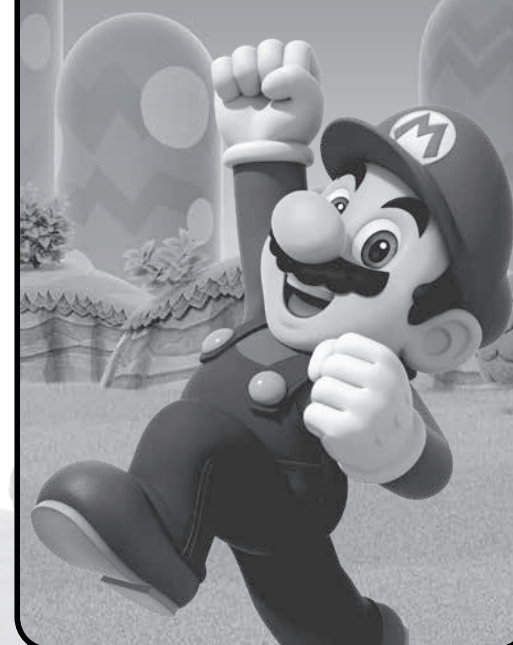
Elke speler gooit de dobbelsteen. Wie het hoogst gooit, begint en het spel gaat met de klok mee verder.

Als je aan de beurt bent

1. Gooi de dobbelsteen.
2. Verplaats je pion het gegooide aantal vakjes met de klok mee.
3. Waar ben je geëindigd? Voer de regels voor dat vakje uit. Zie DE BORDVAKJES.
4. Dan is je beurt voorbij. Geef de dobbelsteen door naar links.

Spelen maar!

Meer hoeft je niet te weten, dus het is tijd om te beginnen. Zoek de vakjes op als je erop staat.



DE BORDVAKJES

BEZITTINGEN

Er zijn twee soorten bezittingen: locaties (in kleursets) en nutsbedrijven, Bowser Jr. en Magikooopa.

Onverkochte bezittingen

Als je op een nog niet verkocht(e) locatie of nutsbedrijf belandt, moet je het vakje kopen of wordt het geveild.

Wil je kopen?

Betaal de op het vakje aangegeven prijs en je krijgt de Title Deed-kaart van de bank.

Wil je niet kopen?

Dan moet de bankier het vakje veilen. Het bieden begint met 1 munt en alle spelers mogen dit bod met 1 munt verhogen. Je hoeft om te bieden niet op je beurt te wachten en de bankier beëindigt de veiling als niemand het bod meer wil verhogen. De hoogste bieder betaalt het geboden bedrag aan de bank. Als niemand geld voor het vakje wil bieden, is dat geen probleem. Niemand betaalt iets en de bank houdt de Title Deed-kaart.

Verzamel kleursets! (zie de pagina Inhoud voor kleursets)

Als je elke locatie van een kleurset hebt:

- Mag je de huur van deze locaties verdubbelen!
- Mag je Paddenhuizen en Kastelen van Peach bouwen om nog meer huur te vragen! Zie BOUWEN.

Verkochte bezittingen

Als je eindigt op een vakje dat iemand al gekocht heeft, moet de eigenaar je om huur vragen. Als de speler dat doet, moet je betalen. Als hij of zij niet om huur vraagt voordat de volgende speler de dobbelsteen gooit, hoeft je niet te betalen!



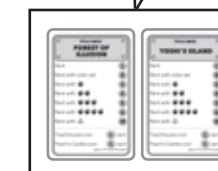
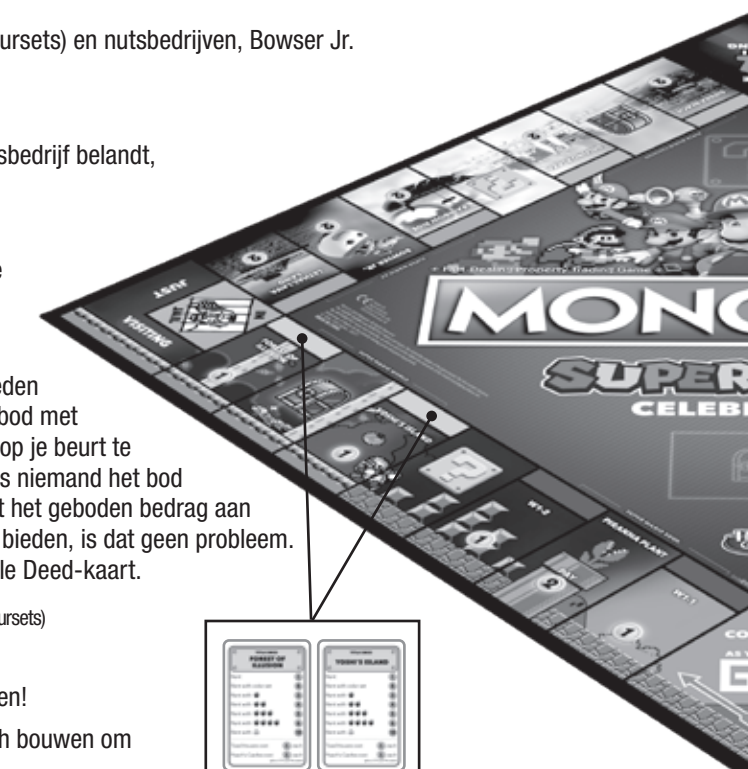
Locaties

Betaal het huurbedrag dat op Title Deed-kaart van de locatie staat.



Nutsbedrijven

Gooi de dobbelsteen om de huur te bepalen. Als de eigenaar 1 nutsbedrijf heeft, betaal je het gegooide bedrag. Als de eigenaar beide nutsbedrijven heeft, betaal je het gegooide bedrag dubbel.



ACTIEVAKJES



GO

Als je pion tijdens het verplaatsen op of over GO komt, krijg je 2 munten van de bank.



Community Chest

Pak de bovenste kaart van de stapel. Lees de kaart hardop voor en doe direct wat er staat. Leg de kaart daarna onder op de stapel terug. Als op de kaart staat dat je hem mag bewaren tot je hem nodig hebt, dan mag je dat doen. Leg de kaart na gebruik onder op de stapel terug.



Chain Chomp en Piranha Plant

Betaal het bedrag aangegeven op het vakje aan de bank.

Vragenblok

Als je hier terecht komt, druk je de knop op het vragenblok in. Welk geluid hoor je?

Ping-geluid: Voor elke 'ping' die je hoort, krijg je 1 munt van de bank!

Power-upgerinkel: Gooi de dobbelsteen en verplaats je opnieuw. Volg de regels van het vakje waarop je belandt.

Gelach van Bowser: Betaal 5 munten aan de bank.

'Game Over'-melodie: Betaal 10 munten aan de bank.



Free Parking

Niks aan de hand. Je hebt gewoon even vrij.



Just Visiting

Niks aan de hand. Als je hier terecht komt, zet je je pion gewoon op het deel met Just Visiting.



Go to Jail

Verplaats je pion direct naar het vakje In Jail! Je krijgt geen 2 munten omdat je langs GO komt. Dan is je beurt

voorbij. Terwijl je in de gevangenis zit, mag je gewoon huur ontvangen, op veilingen bieden, Paddenhuizen en Kastelen van Peach kopen, hypotheek nemen of onderhandelen.

Hoe kom ik weer uit de gevangenis?

Er zijn 3 mogelijkheden:

- Betaal 5 munten** aan het begin van je volgende beurt, gooi en verplaats je pion.
- Gebruik aan het begin van je volgende beurt een kaart met Get Out of Jail Free** als je die hebt (of koop er een van een andere speler.) Leg de kaart onderaan de stapel met Community Chest-kaarten, gooi en verplaats je pion.
- Gooi een 6** als je weer aan de beurt bent. Als je erin slaagt, ben je vrij! Gebruik je worp om je pion te verplaatsen, daarna is je beurt voorbij.

Je mag 3 beurten proberen om een 6 te gooien. Als je de derde keer nog geen 6 gooit, betaal je 5 munten en gebruik je je laatste worp om je te verplaatsen.

BOUWEN

Paddenhuizen bouwen



Zodra je een complete kleurset hebt, kun je Paddenhuizen kopen (je hoeft niet te wachten tot je aan de beurt bent).

Betaal de kostprijs op de Title Deed-kaart aan de bank en zet een Paddenhuis op de locatie. Je moet gelijkmatig bouwen. Je mag pas een tweede huis op een locatie bouwen als je er eentje op elke locatie van de set hebt. Je mag maar 4 Paddenhuizen op een locatie zetten.

Kastelen van Peach bouwen



Als je op elke locatie van een kleurset 4 Paddenhuizen hebt, kun je betalen voor de upgrade naar een Kasteel van Peach.

Betaal de prijs voor een Kasteel van Peach op de Title Deed-kaart, geef de 4 Paddenhuizen terug aan de bank en plaats een Kasteel van Peach op de locatie.

Je mag maar 1 Kasteel van Peach op een locatie zetten. Daar kun je geen Paddenhuizen meer bij zetten.

Je mag niet bouwen op een locatie als een locatie in de kleurset met een hypotheek bezwaard is.

Te weinig gebouwen?

Als meerdere spelers het laatste Paddenhuis of Kasteel van Peach willen kopen, moet de bank het veilen. Het bieden begint met 1 munt en alle spelers mogen dit bod met 1 munt verhogen. Je hoeft niet te wachten tot je aan de beurt bent. De betaling gaat naar de bank.

Geen gebouwen meer?

Je kunt niets kopen totdat iemand gebouwen verkoopt aan de bank.

DEALS SLUITEN EN ONDERHANDELEN

Je kunt op elk moment met andere spelers onderhandelen om bezittingen te kopen, verkopen of ruilen.

Je moet alle gebouwen in een kleurset aan de bank verkopen voordat je een locatie kunt verkopen of ruilen. Je kunt geen gebouwen verkopen aan of ruilen met een andere speler.

Je kunt bezittingen ruilen voor munten, andere bezittingen en/of voor kaarten met Get Out of Jail Free. De prijs wordt bepaald door de spelers die de deal sluiten.

Bezittingen bezwaard met een hypotheek kunnen worden verhandeld voor een overeengekomen prijs. De nieuwe eigenaar kan op ieder moment **de hypotheek terugbetalen** (door de kosten om de hypotheek te lichten te betalen aan de bank).

HELP! IK KAN NIET PAY!

1 Probeer aan geld te komen.

Als je moet betalen, maar niet genoeg geld hebt, kun je aan geld komen door huizen te verkopen en/of door hypotheek op bezittingen te nemen.

Gebouwen verkopen

Je kunt Kastelen van Peach verkopen aan de bank voor de helft van de prijs, eventueel afgerond naar boven, en ze onmiddellijk omruilen voor 4 Paddenhuizen.

Verkoop Paddenhuizen aan de bank voor de helft van de kostprijs, rond eventueel af naar boven. Paddenhuizen van een kleurgroep moeten gelijkmatig verkocht worden.

Een hypotheek nemen

Om een hypotheek te nemen op een bezitting, moet je eerst alle gebouwen van de hele kleurset voor de helft van de kostprijs (eventueel afgerond naar boven) verkopen aan de bank.

Voor een hypotheek draai je de Title Deed-kaart om en je krijgt de hypotheekwaarde die op de achterkant staat van de bank.

Om een hypotheek af te lossen, betaal je de hypotheekkosten aan de bank en leg je de kaart weer met de bovenkant omhoog.

Je kunt geen huur innen voor grond waar hypotheek op rust. Je mag wel de verhoogde huur blijven vragen voor locaties zonder hypotheek in een kleurset. De verhoogde huur op nutsbedrijven zonder hypotheek werkt op dezelfde wijze.

2 Als je nog steeds schulden hebt, ga je failliet en speel je niet meer mee!

Moet je een andere speler betalen?

Geef hem of haar al je met een hypotheek bezwaarde bezittingen en al je kaarten met Get Out of Jail Free.

De nieuwe eigenaar kan op ieder moment **de hypotheek terugbetalen** (door de kosten om de hypotheek te lichten te betalen aan de bank).

Ben je geld verschuldigd aan de bank?

Geef al je bezittingen aan de bank. Alle hypotheek worden ingetrokken.

Al je bezittingen moeten direct geveild worden.

Leg eventuele kaarten met Get Out of Jail Free onderaan de Community Chest-stapel.

EINDE VAN HET SPEL

De overige spelers blijven doorspelen totdat er nog maar één speler over is. Die speler is de winnaar!

Spelen zonder geluid

Als je zonder geluid speelt, gooi dan de dobbelsteen opnieuw wanneer je op een vak met een vragenblok belandt.

Als je 1 of 2 gooit: Gooi de dobbelsteen opnieuw en je krijgt het aantal munten van die worp.

Als je 3 of 4 gooit: Betaal 5 munten aan de bank.

Als je 5 gooit: Gooi de dobbelsteen en verplaats je opnieuw.

Volg de regels van het vakje waarop je belandt.

Als je 6 gooit: Betaal 10 munten aan de bank.

FÖRBEREDELSE! (Se baksidan av spelreglerna)

- 1** Utse en av spelarna till bankir.
Bankiren tar hand om:

- Bankens pengar
- Toad-hus
- Peach-slott
- Title Deed-kort
- Auktioner

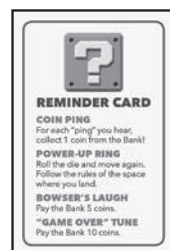
Bankiren kan också vara med och spela men måste då vara noga med att hålla isär sina egna pengar från bankens.

- 2** Bankiren ger varje spelare:



(Totalt = 30 mynt)

Ett Reminder Card från frågelådan



Lägg resten av mynten i lådan och använd den som bank.

- 3** Placera frågelådan här. Första gången du spelar byter du ut demobatteriet. Se BATTERIINFORMATION.

- 4** Blanda Community Chest-korten och lägg dem i en hög med framsidan nedåt.

- 5** Alla spelare väljer en spelpjäs och placerar den på GO.

- 6** Lägg tärningen vid spelplanen.

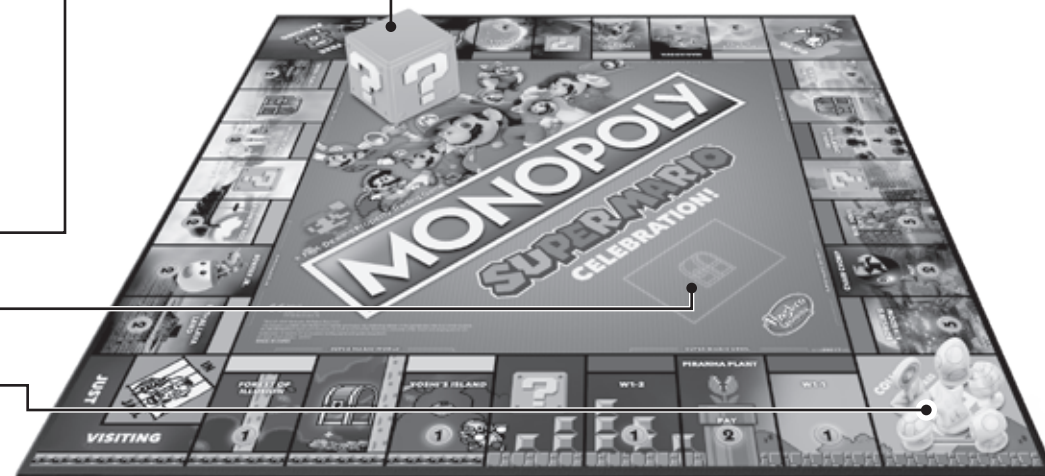
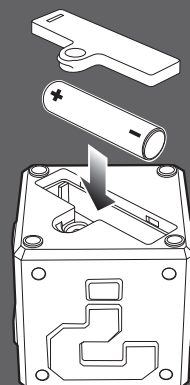
BATTERIINFORMATION



Batteriinformation finns på ett separat blad. Behåll informationen för framtida bruk.

BATTERIBYTE

Byt ut demobatteriet mot ett alkaliskt batteri. Använd en stjärnskruvmejsel (medföljer inte).



SPELA!

Så här vinner man

Var den siste med pengar kvar när alla de andra spelarna gått i konkurs!

Vem börjar?

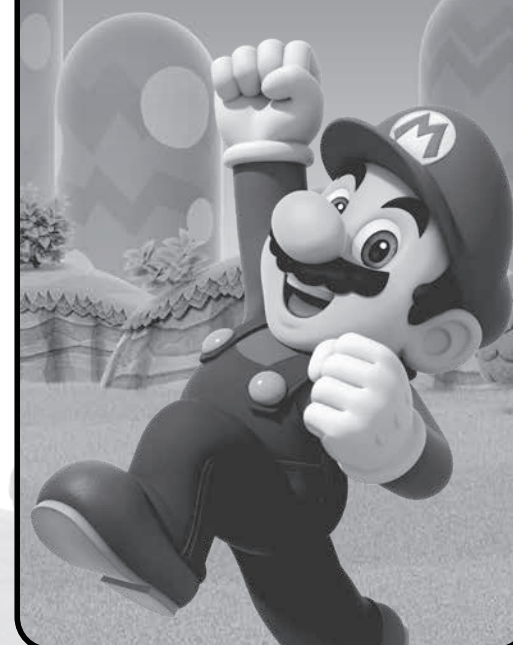
Alla spelare kastar tärningen. Den som slår högst börjar. Spelordningen går åt vänster.

När det är din tur

1. Slå tärningen.
2. Flytta fram din spelpjäs medsols så många rutor som tärningen visar.
3. Var hamnade du? Följ reglerna för den rutan. Se RUTOR PÅ SPELPLANEN.
4. Din tur är slut. Skicka tärningen åt vänster.

Börja spela!

Det här är allt du behöver känna till, nu är det dags att börja spela. Läs mer om rutorna i takt med att du hamnar på dem.



RUTOR PÅ SPELPLANEN

EGENDOMAR

Det finns två sorters egendomar: platser, som finns i olika färggrupper, och förmågor, Bowser Jr. och Magikooopa.

Lediga egendomar

När du hamnar på en plats eller en förmåga som ingen äger måste du köpa eller auktionera ut den.

Vill du köpa?

Betala det pris som står på spelplanen och ta lagfartskortet från banken.

Vill du inte köpa den?

Då måste bankiren auktionera ut den. Budgivningen börjar på ett mynt och alla kan höja med minst ett mynt. Ni behöver inte följa turordningen och bankiren avslutar auktionen när ingen vill höja budet mer. Den som bjöd högst betalar banken. Om ingen vill bjuda på egendomen så gör det inget. Ingen betalar något och lagfartskortet stannar hos banken.

Samla färggrupper! (grupperna visas på sidan Innehåll)

När du äger alla platser i en färggrupp kan du:

- Fördubbla hyran för platserna!
- Bygga Toad-hus och Peach-slott och ta ut ännu mer hyra! Se BYGGNADER.

Egendomar som någon äger

När du hamnar på någon annans egendom måste ägaren be om hyra. Om ägaren gör det måste du betala. Om ägaren inte ber om hyran innan nästa spelare slår tärningen behöver du inte betala!



Platser

Betala hyran som visas på platsens Title Deed-kort.



Förmågor

Kasta tärningen för att fastställa hyran. Om ägaren har en förmåga betalar du summan som tärningen visar. Om ägaren har båda förmågorna ska du betala dubbelt så mycket som tärningen visar.



HÄNDELSERUTOR



GO

Varje gång du passerar eller hamnar på GO inkasserar du två mynt från banken.



Community Chest

Ta det översta kortet från högen. Läs högt vad det står på kortet och följ omedelbart instruktionerna. Lägg sedan tillbaka kortet underst i högen. Om det står på kortet att du kan behålla det tills du är redo att använda det sparar du kortet. När du använt det lägger du tillbaka kortet underst i högen.



Chain Chomp och Piranha Plant

Betala det belopp som visas i rutan på spelplanen till banken.

Frågelåda

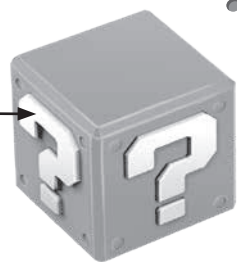
Om du hamnar här trycker du på knappen på Frågelådan. Vilket ljud hörde du?

Mynt-ping: För varje "ping" du hör tar du 1 mynt från banken.

Power-up-ring: Kasta tärningen och flytta spelpjäsen på nytt. Följ reglerna för den ruta du hamnar på.

Bowers skratt: Betala fem mynt till banken.

Låten "game over": Betala tio mynt till banken.



Free Parking

Ta det lugnt! Ingenting händer.



Just Visiting

Oroa dig inte. Om du hamnar här ställer du spelpjäsen på Just Visiting.



Go to Jail

Flytta genast din spelpjäs till In Jail! Samla inte in två mynt när du passerar GO. Sedan är din tur över. Du kan fortfarande kräva

in hyra, lägga bud vid auktioner, köpa Toad-hus och Peach-slott, inteckna egendomar och göra affärer när du är In Jail.

Hur kommer jag ut ur fängelse?

Det finns tre alternativ:

- Betala fem mynt** nästa gång det blir din tur. Slå sedan tärningen och flytta din spelpjäs som vanligt.
- Använd ett Get Out of Jail Free-kort** nästa gång det är din tur om du har ett (eller köp ett från en annan spelare). Lägg kortet underst i Community Chest-högen, slå sedan tärningen och flytta din spelpjäs.
- Slå en sexa** nästa gång det är din tur. Om du lyckas med det så är du fri! Använd kastet för att flytta. Sedan är din tur slut. Du kan försöka slå en sexa tre gånger. Om alla dina tre försök att slå en sexa misslyckas betalar du fem mynt och flyttar antalet steg som tärningen visar.

BYGGNADER

Bygga Toad-hus



Så fort du får en komplett färggrupp kan du börja köpa Toad-hus (du måste inte vänta på din tur).

Betala inköpspriset som står på Title Deed-kortet till banken och placera ett Toad-hus på platsen. Du måste bygga jämnt. Du kan inte bygga ett andra Toad-hus på en plats förrän du har byggt ett på var och en av de övriga platserna i färggruppen. Du kan som mest ha fyra Toad-hus på en plats.

Bygga Peach-slott



När du har fyra Toad-hus på alla platser i en färggrupp kan du betala för att uppgradera till ett Peach-slott.

Betala summan för Peach-slottet på Title Deed-kortet, lämna tillbaka alla fyra Toad-hus till banken, och placera ut Peach-slottet.

Du kan bara ha ett slott på varje plats. Du kan inte köpa till fler Toad-hus.

Du kan inte bygga på en plats om någon av platserna i samma färggrupp är intecknade.

För få byggnader?

Om flera spelare vill köpa det sista Toad-huset eller Peach-slottet ska bankiren auktionera ut det. Budgivningen börjar på ett mynt och alla kan höja med minst ett mynt. Ni behöver inte följa turordningen. Betalningen går till banken.

Finns det inga byggnader kvar?

Du kan inte köpa någon förrän en annan spelare säljer tillbaka sina

AFFÄRER OCH BYTESHANDEL

Du kan köpa, sälja eller byta egendomar med andra spelare när som helst.

Du måste sälja alla byggnader i en färggrupp till banken innan du kan sälja eller byta en plats. Spelare kan inte sälja eller byta byggnader med varandra.

Egendomar kan bytas mot pengar, andra egendomar och/eller Get Out of Jail Free-kort. Beloppet bestäms av de spelare som gör affären.

Intecknad egendom kan säljas eller bytas till överenskommet pris. Den nya ägaren kan när som helst **betala tillbaka inteckningen** (betala inlösningskostnaden till banken).

HJÄLP! JAG KAN INTE BETALA!

1 Försök skaffa fram pengar.

Om du är skyldig pengar och inte kan betala kan du försöka skaffa pengar genom att sälja tillbaka byggnader till banken och/eller inteckna egendomar.

Sälj byggnader

Sälj Peach-slott till banken för halva inköpspriset, avrunda uppåt vid behov och byt dem omedelbart mot fyra Toad-hus.

Sälj Toad-hus till banken för halva inköpspriset, avrunda uppåt vid behov. Toad-hus måste säljas av jämnt i hela färggruppen.

Inteckna egendom

Om du vill inteckna en egendom måste du först sälja alla byggnader i den färggruppen till banken till hälften av inköpspriset och avrunda uppåt vid behov.

Om du ska inteckna en egendom vänder du Title Deed-kortet upp och ned och inkasserar inteckningsbeloppet som står på kortets baksida från banken.

För att återbetala en inteckning betalar du inlösningskostnaden till banken och vänder upp lagfartskortet.

Du kan inte begära in hyra för intecknade egendomar. Däremot kan den högre hyresnivån inkasseras på ointecknade platser i samma färggrupp. Samma sak gäller för den högre hyran för ointecknade förmågor.

2 Om du fortfarande har skulder har du gått i konkurs och är ute ur spelet!

Är du skyldig en annan spelare pengar?

Ge hen alla dina intecknade egendomar och eventuella Get Out of Jail Free-kort.

Den nya ägaren kan när som helst **betala tillbaka inteckningen** (betala inlösningskostnaden till banken).

Är du skyldig banken pengar?

Lämna tillbaka alla egendomar till banken. Eventuella inteckningar upphör.

Alla dina egendomar måste genast auktioneras ut.

Lägg tillbaka alla Get Out of Jail Free-kort underst i Community Chest-högen.

SPELETS SLUT

De övriga spelarna fortsätter spela tills det bara finns en spelare kvar. Den spelaren vinner!

Spela utan ljud

Om du spelar utan ljud slår du tärningen igen när du landar på en frågelådaruta.

Om du slår en etta eller tvåa: Slå tärningen igen och inkassera lika många mynt som tärningen visar.

Om du slår en trea eller fyra: Betala fem mynt till banken.

Om du slår en femma: Kasta tärningen och flytta spelpjäsen på nytt. Följ reglerna för den ruta du hamnar på.

Om du slår en sexa: Betala tio mynt till banken.

FORBEREDELSE (se bagsiden af denne spilvejledning)

- 1** Vælg en spiller, der skal være bankør.
Bankøren er ansvarlig for:

- Bankens penge
- Toad-huse
- Peach-slott
- Title Deed-kort
- Auktioner

Bankøren kan også spille med, men skal holde sine egne penge adskilt fra banken.

- 2** Bankøren giver alle spillere:



(i alt = 30 mønter)

1 Reminder Card til spørgsmålsklods



Resten af mønterne opbevares i banken.

- 3** Anbring spørgsmålsklods her. Første gang du spiller, skal du udskifte demobatteriet. Se INFORMATION OM BATTERIER.

- 4** Bland Community Chest-kortene, og læg dem her med forsiden nedad.

- 5** Hver spiller vælger en brik og stiller den på GO.

- 6** Læg terningen ved siden af spillebrættet.

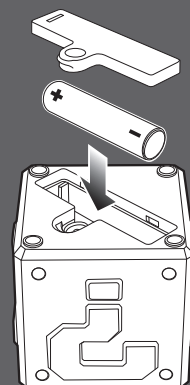
INFORMATION OM BATTERIER



Se sikkerhedsoplysningerne om batterier på det separate ark. Gem disse oplysninger til fremtidig brug.

UDSKIFTNING AF BATTERI

Udskift demobatteriet med et alkaliebatteri. Brug en stjerneskruetrækker (medfølger ikke).



SÅDAN SPILLER I

Sådan vinder man

Hvis du er den sidste spiller, der har penge tilbage, når alle de andre spillere er gået fallit, vinder du!

Hvem starter?

Hver spiller kaster terningen. Den, der slår højest, begynder. Spillet fortsætter med uret.

Når det bliver din tur

1. Kast terningen.
2. Flyt din brik det antal felter, som terningen viser, med uret.
3. Hvor landede du? Følg anvisningerne for det pågældende felt. Se FELTER PÅ BRÆTTET.
4. Din tur er slut. Giv terningen videre til spilleren til venstre for dig.

Start spillet!

Det er alt, du behøver at vide, så bare kom i gang! Læs om felterne, efterhånden som du lander på dem.



FELTER PÅ BRÆTTET

EJENDOMME

Der er to forskellige slags ejendomme: Steder, der er i farvegrupper, og forsyningsselskaber, Bowser Jr. og Magikoopa.

Ledige ejendomme

Når du lander på en ejendom i form af et sted eller et forsyningsselskab, som ingen ejer, skal du enten købe den eller sætte den på auktion.

Vil du købe den?

Betal den pris, der fremgår af feltet, og tag Title Deed-kortet fra banken.

Vil du ikke købe den?

Så skal bankøren sætte den på auktion. Buddene starter ved 1 mønt, og alle kan hæve budet med 1 mønt eller mere. I behøver ikke at overholde turrækkefølgen. Bankøren afslutter auktionen, når ingen ønsker at byde højere. Den spiller, der byder højest, betaler pengene til banken. Det er helt fint, hvis ingen ønsker at byde på ejendommen. Ingen betaler noget, og banken beholder Title Deed-kortet.

Saml farvegrupper! (se indholdssiden for farvegrupper)

Når du ejer samtlige steder i en farvegruppe:

- Du kan fordoble lejen for disse steder.
- Du må bygge Toad-huse og Peach-slott og opkræve endnu mere i leje! Se BYGNINGER.

Ejede ejendomme

Når du lander på en ejendom, som en anden ejer, skal ejeren opkræve leje af dig. I så fald skal du betale. Hvis ejeren ikke når at opkræve leje, før den næste spiller kaster terningen, behøver du ikke at betale!



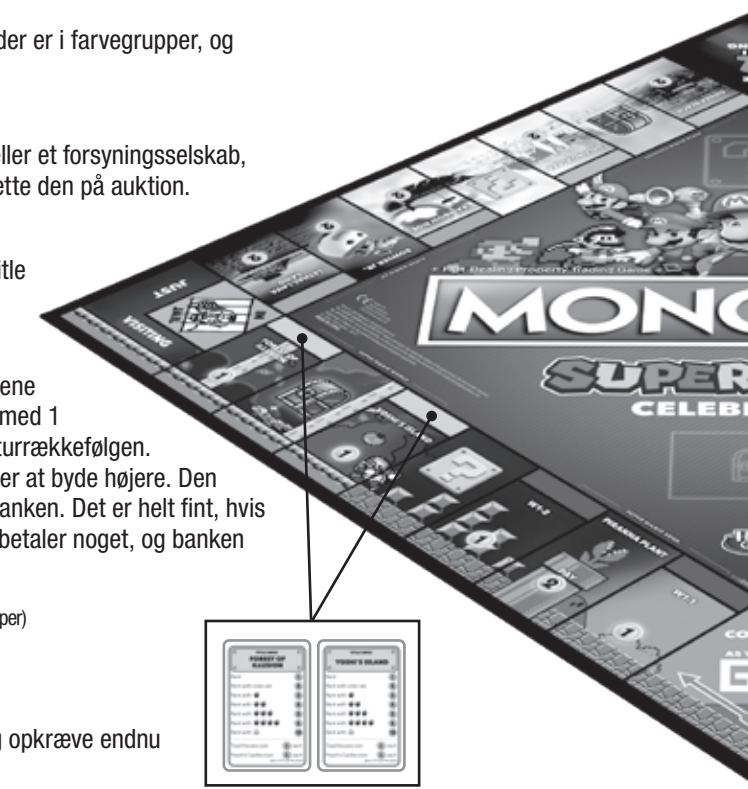
Steder

Betal den leje, der fremgår af Title Deed-kortet for stedet.



Forsyningsselskaber

Kast terningen for at afgøre lejen. Hvis ejeren har 1 forsyningsselskab, betales det antal, som øjnene viser. Hvis ejeren har begge forsyningsselskaber, betales det dobbelte af, hvad øjnene viser.



HANDLINGSFELTER



GO

Du modtager 2 mønter fra banken, hver gang du passerer eller lander på GO-feltet.



Community Chest

Tag det øverste kort fra bunken. Læs kortet højt, og udfør straks den givne handling. Læg det brugte kort nederst i bunken. Af nogle kort fremgår det, at du kan vente med at bruge det. Når du har brugt kortet, skal du lægge det nederst i bunken.



Chain Chomp og Piranha Plant

Betal banken det beløb, der står på feltet.

Spørgsmålsklods

Hvis du lander her, skal du trykke på knappen på spørgsmålsklodsen. Hvilken lyd hører du?

Klingende mønter: For hvert "kling", du hører, skal du have 1 mønt fra banken.

Power-up-ring: Kast terningen, og ryk igen. Følg anvisningerne for det felt, du lander på.

Bowsers grin: Betal 5 mønter til banken.

"Spillet er slut"-melodi: Betal 10 mønter til banken.



Free Parking

Bare rolig! Der sker ikke noget.



Just Visiting

Ikke noget at bekymre sig om. Hvis du lander her, skal du stille din brik på området Just Visiting.



Go to Jail

Ryk din brik hen på feltet In Jail med det samme! Indkasser ikke 2 mønter for at passere GO. Dermed er din tur slut. Selv om du

er i fængsel, kan du stadig opkræve leje, byde på auktioner, købe Toad-huse og Peach-slottet, pantsætte og handle.

Hvordan slipper jeg ud af fængsel?

Du har 3 muligheder:

- Betal 5 mønter** ved starten af din næste tur. Kast terningen, og ryk derefter som sædvanligt.
- Brug et Get Out of Jail Free-kort** ved starten af din næste tur, hvis du har et (eller køb et af en anden spiller). Læg kortet nederst i bunken med Community Chest-kort. Kast terningen, og ryk derefter som sædvanligt.
- Slå en 6'er**, næste gang det er din tur. Gør du det, er du fri! Ryk det antal felter, som terningen viser, og lad turen gå videre til næste spiller.

Du kan bruge op til 3 ture til at forsøge at slå en 6'er. Hvis du ikke slår en 6'er med dit tredje kast, når du er i fængsel, skal du betale 5 mønter og derefter rykke det antal felter, som terningen viser.

BYGNINGER

Bygning af Toad-huse



Så snart du har samlet en komplet farvegruppe, kan du begynde at købe Toad-huse (du behøver ikke vente på, at det bliver din tur).

Betal banken købsprisen, der fremgår af Title Deed-kortet, og placer et Toad-hus på stedet. Du skal bygge jævnt. Du kan ikke bygge Toad-hus nummer 2 på et sted, før du har bygget et på hvert sted i farvegruppen. Der kan højst stå 4 Toad-huse på et sted.

Bygning af Peach-slottet



Når du har 4 Toad-huse på alle steder i en farvegruppe, kan du opgradere til et Peach-slottet mod betaling.

Betal prisen for Peach-slottet, der står på Title

Deed-kortet, returner alle 4 Toad-huse til banken, og placer et Peach-slottet på stedet.

Der kan højst stå 1 Peach-slottet på et sted. Du kan ikke tilføje flere Toad-huse.

Du kan ikke bygge på et sted, hvis et af stederne i farvegruppen er pantsat.

Er der ikke nok bygninger?

Hvis flere spillere vil købe det sidste Toad-hus eller Peach-slottet, skal bankøren sætte det på auktion. Buddene starter ved 1 mønt, og alle kan hæve buddet med 1 mønt eller mere. I behøver ikke at overholde turrækkefølgen. Betaling sker til banken.

Ingen bygninger tilbage?

Du kan i så fald ikke købe bygninger, før en anden spiller sælger sine tilbage.

HANDLER OG BYTTEHANDLER

Du kan altid købe, sælge eller bytte ejendomme med andre spillere.

Du skal sælge alle bygninger fra en farvegruppe tilbage til banken, før du kan sælge eller bytte et sted. Det er ikke tilladt at handle bygninger med en anden spiller.

Ejendomme kan byttes for kontanter, anden ejendom og/eller Get Out of Jail Free-kort. Prisen afgøres af de spillere, der indgår handlen.

Pantsatte ejendomme kan byttes for en hvilken som helst aftalt pris. Den nye ejer kan til hver en tid **indfri pantet** (ved at betale pantprisen til banken).

HJÆLP! JEG KAN IKKE BETALE!

1 Forsøg at skaffe penge.

Hvis du skylder penge og ikke kan betale, så prøv at skaffe penge ved at sælge bygninger tilbage til banken og/eller pantsætte ejendomme.

Salg af bygninger

Sælg Peach-slottet til banken for halvdelen af købsprisen. Rund op, hvis det er nødvendigt, og byt dem straks for 4 Toad-huse.

Sælg Toad-huse til banken for halvdelen af købsprisen, og rund op, hvis det er nødvendigt. Toad-huse skal sælges jævnt i hver enkelt farvegruppe.

Pantsæt ejendom

For at pantsætte en ejendom skal du først sælge alle bygninger i den pågældende farvegruppe til banken for halvdelen af købsprisen. Rund op, hvis det er nødvendigt.

For at pantsætte skal du lægge Title Deed-kortet med forsiden nedad og indkassere den pantværdi, der er anført på bagsiden, fra banken.

For at indfri et pant skal du betale prisen for at indfri pantet til banken og vende kortet om igen.

Du kan ikke opkræve leje for pantsatte ejendomme. Forhøjet leje kan dog stadig opkræves på de ikke-pantsatte steder i din farvegruppe. Forhøjet leje på ikke-pantsatte forsyningsselskaber kan opkræves på samme måde.

2 Hvis du stadig skylder penge, er du fallit, og du udgår af spillet!

Skylder du en anden spiller penge?

Giv vedkommende alle dine pantsatte ejendomme og alle Get Out of Jail Free-kort.

Den nye ejer kan til hver en tid **indfri pantet** (ved at betale pantprisen til banken).

Skylder du banken penge?

Giv alle dine ejendomme tilbage til banken. Alle pantsætninger ophæves.

Alle dine ejendomme skal øjeblikkeligt sættes på auktion.

Læg alle de Get Out of Jail Free-kort, du måtte have, nederst i bunken med Title Deed-kort.

SÅDAN SLUTTER SPILLET

De tilbageværende spillere fortsætter spillet, indtil der kun er én person tilbage. Denne person vinder spillet!

Spil uden lyd

Hvis I spiller uden lyd, skal du kaste terningen igen, når du lander på et felt med spørgsmålsklodsen.

Hvis du kaster en 1'er eller 2'er: Kast terningen igen, og indkasser det antal mønter, som øjnene viser.

Hvis du kaster en 3'er eller 4'er: Betal 5 mønter til banken.

Hvis du kaster en 5'er: Kast terningen, og ryk igen. Følg anvisningerne for det felt, du lander på.

Hvis du kaster en 6'er: Betal 10 mønter til banken.

FORBEREDELSE! (Se baksiden av denne spillveiledningen)

- 1** Velg hvem som skal være banksjef. Banksjefen har ansvar for:

- Bankens penger
- Toad-hus
- Peach-slott
- Title Deed-kort
- Auksjoner

Banksjefen kan være med og spille, men må holde pengene sine atskilt fra bankens.

- 2** Banksjefen skal gi hver spiller:



(Totalt: 30 mynter)

1 Reminder Card for spørsmålsklossen



La resten av myntene ligge i esken, som fungerer som bank.

- 3** Sett spørsmålsklossen her. Skift ut demonstrasjonsbatteriet første gang du spiller. Se BATTERIINFORMASJON.

- 4** Bland Community Chest-kortene, og legg dem her med forsiden ned.

- 5** Hver spiller velger en spillebrikke og setter den på GO.

- 6** Legg terningen ved siden av spillebrettet.

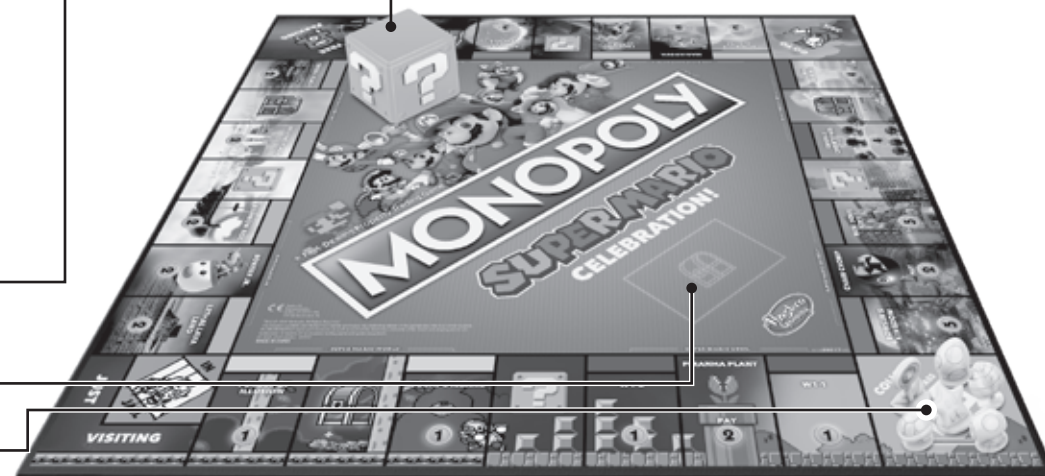
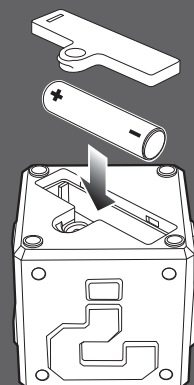
INFORMASJON OM BATTERIER



Se eget ark med forsiktighetsinformasjon om batteri. Oppbevar denne informasjonen for senere bruk.

SLIK SKIFTER DU BATTERIET

Skift ut demobatteriet med et alkalisk batteri. Bruk en stjerneskrutrekker (ikke inkludert).



SPILL!

Slik vinner du

Vær den siste spilleren som har penger igjen når alle de andre har gått konkurs!

Hvem begynner?

Alle spillerne kaster terningen. Den som får høyest tall, begynner, og spillet fortsetter mot venstre.

Når det er din tur

1. Kast terningen.
2. Flytt spillebrikken din med klokken så mange felt som terningen viser.
3. Hvor landet du? Følg reglene for feltet du landet på. Se FELTENE PÅ BRETTEET.
4. Turen din er over. Gi terningen videre til spilleren til venstre.

Start å spille!

Det er alt du trenger å vite, så sett i gang. Du kan lese om feltene etter hvert som du lander på dem.



FELTENE PÅ BRETTEET

EIENDOMMER

Det er to typer eiendommer: steder, som er fordelt på ulike fargesett, og verk: Bowser Jr. og Magikoopa.

Eiendommer uten eier

Når du lander på et sted eller et verk uten eier, må du kjøpe det eller få det auksjonert bort.

Vil du kjøpe det?

Betal prisen som står på feltet på brettet, og ta Title Deed-kortet fra banken.

Vil du ikke kjøpe det?

Da må banksjefen auksjonere det bort. Budene starter på 1 mynt, og alle kan øke budet med 1 mynt eller mer. Dere trenger ikke å følge turrekkefølgen. Banksjefen avslutter auksjonen når ingen av spillerne er villige til å øke budet. Spilleren med høyest bud betaler til banken. Hvis ingen ønsker å by på eiendommen, er det greit. Ingen betaler noe, og Title Deed-kortet blir hos banken.

Samle fargesett! (se Innhold-siden for fargesett)

Når du eier alle stedene i et fargesett, kan du

- doble leien for disse stedene!
- bygge Toad-hus og Peach-slott og kreve enda mer leie! Se BYGNINGER.

Eiendommer med eier

Når du lander på en eiendom noen andre eier, må eieren kreve leie av deg. Hvis eieren gjør det, må du betale. Hvis eieren ikke spør før den neste spilleren kaster terningen, trenger du ikke betale!



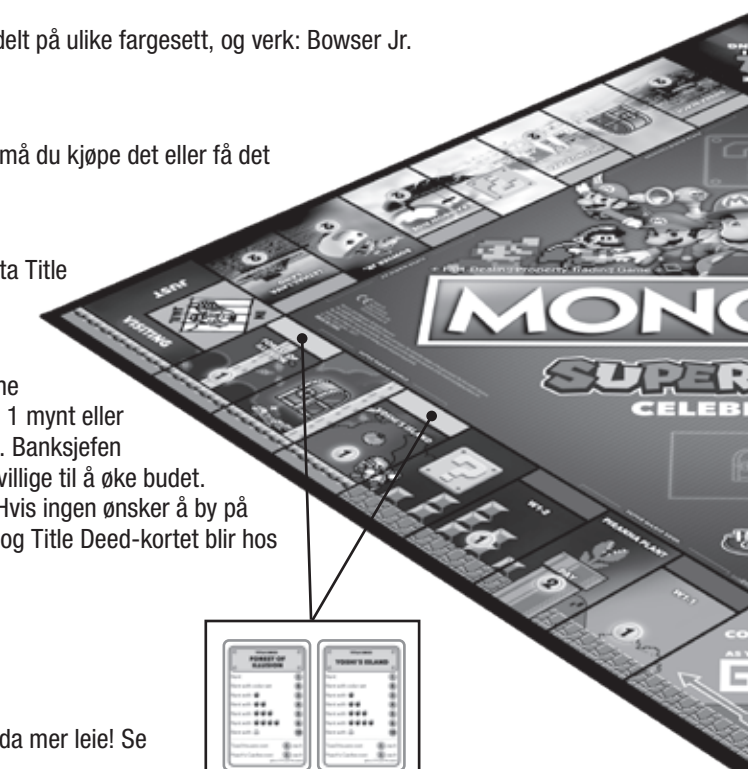
Steder

Betal leien som vises på Title Deed-kortet for stedet.



Verk

Kast terningen for å fastsette leien. Hvis eieren har ett verk, betaler du så mye som terningen viser. Hvis eieren har begge verkene, betaler du dobbelt så mye som terningen viser.



AKTIVITETSFELT



GO

Når du passerer eller lander på GO-feltet, mottar du 2 mynter fra banken.



Community Chest

Ta det øverste kortet i bunken. Les kortet høyt, og gjør umiddelbart det som står på det. Legg kortet nederst i bunken når du er ferdig. Hvis det står på kortet at du kan beholde det til du er klar til å bruke det, gjør du det. Når du har brukt det, legger du det nederst i bunken.



Chain Chomp og Piranha Plant

Betal banken beløpet som står på feltet.

Spørsmålsskloss

Hvis du lander her, trykker du på knappen på spørsmålssklossen. Hvilken lyd hørte du?

Mynt-pling: For hvert pling du hører, mottar du 1 mynt fra banken!

Power-up-ring: Kast terningen og flytt igjen. Følg reglene for feltet der du lander.

Bowers latter: Betal 5 mynter til banken.

«Game Over»-melodi: Betal 10 mynter til banken.



Free Parking

Slapp av! Det skjer ingenting.



Just Visiting

Ikke vær redd. Hvis du lander her, setter du spillebrikken din på Just Visiting-delen.



Go to Jail

Flytt spillebrikken din til In Jail-feltet umiddelbart! Du mottar ikke 2 mynter for å passere GO. Turen din er nå over. Du kan

fortsett kreve inn leie, by under auksjoner, kjøpe Toad-hus og Peach-slott, pantsette og gjøre byttehandler mens du er i fengsel.

Hvordan kommer jeg ut av fengsel?

Du har 3 alternativer:

- Betal 5 mynter** ved starten av din neste tur. Kast så terningen og flytt som normalt.
- Bruk et Get Out of Jail Free-kort** ved starten av din neste tur hvis du har et (eller kjøp et fra en annen spiller). Legg kortet nederst i Community Chest-bunken. Kast så terningen og flytt.
- Kast 6** på din neste tur. Hvis du greier det, er du fri! Bruk terningkastet til å flytte. Deretter er turen din over.

Du kan bruke opptil tre turer på å prøve å kaste 6. Hvis du ikke kaster 6 innen den tredje turen din i fengsel, betaler du 5 mynter og bruker det siste terningkastet ditt til å flytte.

BYGNINGER

Bygging av Toad-hus



Så snart du har et fargesett, kan du begynne å kjøpe Toad-hus (du trenger ikke vente til det er din tur).

Betal banken prisen som står på Title Deed-

kortet, og sett et Toad-hus på stedet. Du må bygge jevnt. Du kan ikke bygge et Toad-hus nummer to på et sted før du har bygd et på alle stedene i settet. Du kan maks ha 4 Toad-hus på et sted.

Bygging av Peach-slott



Når du har 4 Toad-hus på alle stedene i et fargesett, kan du betale for å oppgradere til Peach-slott.

Betal prisen for Peach-slottet på Title Deed-

kortet, lever alle de 4 Toad-husene tilbake til banken, og sett et Peach-slott på stedet.

Du kan kun ha 1 Peach-slott pr. sted. Du kan ikke legge til flere Toad-hus.

Du kan ikke bygge på et sted hvis noen av stedene i det aktuelle fargesettet er pantsatt.

Ikke nok bygninger?

Om det er flere spillere som vil kjøpe det siste Toad-huset eller Peach-slottet, må banken auksjonere det bort. Budene starter på 1 mynt, og alle kan øke budet med 1 mynt eller mer. Dere trenger ikke å følge turrekkefølgen. Betalingen går til banken.

Ingen bygninger igjen?

Du kan ikke kjøpe flere før noen selger sine tilbake.

AVTALER OG BYTTEHANDEL

Du kan avtale kjøp, salg eller bytte av eiendom med andre spillere når som helst.

Du må selge alle bygningene i et fargesett til banken før du kan selge eller bytte bort et sted. Du kan ikke selge eller bytte bort bygninger til andre spillere.

Eiendom kan byttes mot mynter, andre eiendommer og/eller Get Out of Jail Free-kort. Beløpet forhandles av spillerne.

Pantsatt eiendom kan byttes mot en hvilken som helst avtalt pris. Den nye eieren kan **nedbetale lånet** (betale banken prisen for å oppheve pantsattelsen) når som helst.

HJELP! JEG KAN IKKE BETALE!

1 Prøv å skaffe penger.

Hvis du skylder penger og ikke kan betale, kan du prøve å skaffe penger ved å selge bygninger tilbake til banken og/eller pantsette eiendom.

Salg av bygninger

Selg Peach-slott til banken for halvparten av kostprisen (rundt opp om nødvendig), og bytt dem umiddelbart inn i 4 Toad-hus.

Selg Toad-hus til banken for halvparten av kostprisen (rundt opp om nødvendig). Toad-hus må selges jevnt i fargesettet.

Pantsetting av eiendom

Hvis du vil pantsette en eiendom, må du først selge alle bygningene i det aktuelle fargesettet til banken for halvparten av kostprisen. Rundt opp om nødvendig.

For å pantsette snur du Title Deed-kortet med forsiden ned. Du mottar pantsettingsverdien som står på baksiden, fra banken.

For å nedbetale et lån betaler du banken prisen for å oppheve pantsattelsen og snur kortet med forsiden opp.

Du kan ikke kreve inn leie for eiendommer som er pantsatt. Du kan imidlertid kreve inn den økte leien for ikke-pantsatte steder i et fargesett. Du kan også kreve inn den økte leien for ikke-pantsatte verk på samme måte.

2 Hvis du fremdeles har gjeld, er du konkurs og ute av spillet!

Skylder du penger til en spiller?

Gi spilleren alle dine pantsatte eiendommer og eventuelle Get Out of Jail Free-kort.

Den nye eieren kan **nedbetale lånet** (betale banken prisen for å oppheve pantsattelsen) når som helst.

Skylder du penger til banken?

Lever alle eiendommene dine til banken. All pant avsluttes.

Alle eiendommene dine må umiddelbart legges ut på auksjon.

Legg eventuelle Get Out of Jail Free-kort nederst i Community Chest-bunken.

SPILLETS SLUTT

Resten av spillerne fortsetter å spille til det er bare én person igjen i spillet. Denne spilleren er vinneren!

Spilling uten lyd

Hvis du spiller uten lyd, kaster du terningen på nytt når du lander på et spørsmålsskloss-felt.

Hvis du kaster 1 eller 2: Kast terningen på nytt, og motta så mange mynter som terningen viser.

Hvis du kaster 3 eller 4: Betal 5 mynter til banken.

Hvis du kaster 5: Kast terningen og flytt igjen. Følg reglene for feltet der du lander.

Hvis du kaster 6: Betal 10 mynter til banken.

VALMISTELUT (katso näiden peliohjeiden kääntöpuolta)

- 1** Valitkaa yksi pelaaja pankkiiriksi. Pankkiiri vastaa

- pankin rahoista
- Toadin taloista
- Peachin linnoista
- Title Deed -kortteista
- huutokaupoista

Myös pankkiiri voi pelata peliä, mutta hänen on pidettävä omat rahansa erillään pankin rahoista.

- 2** Pankkiiri antaa kullekin pelaajalle...



(Yhteensä 30 kolikkoa)

1 kysymyspalikan Reminder Card



Loput rahat jäävät laatikkoon, joka toimii pankkina.

- 3** Aseta kysymyspalikka tähän. Vaihda esittelyparisto ensimmäisen pelikerran yhteydessä. Katso kohta TIETOA PARISTOISTA.

- 4** Sekoita Community Chest -kortit ja aseta ne tekstipuoli alaspäin tähän.

- 5** Jokainen pelaaja valitsee itselleen pelinappulan ja asettaa sen GO-ruutuun.

- 6** Aseta noppa pelilaudan viereen.

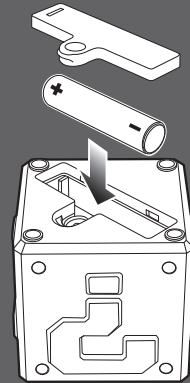
TIETOA PARISTOISTA



Katso paristoja koskevat varovaisuustiedot erilliseltä arkiilta. Säilytä nämä tiedot myöhempää käyttöä varten.

PARISTOJEN VAIHTO

Vaihda esittelyparisto alkaparistoon. Käytä ristipääräuvimeisseliä (ei sisälly pakkaukseen).



PELAAMINEN

Voittaminen

Pelaaja, jolla on vielä rahaa jäljellä muiden mentyä konkurssiin, voittaa pelin.

Kuka aloittaa?

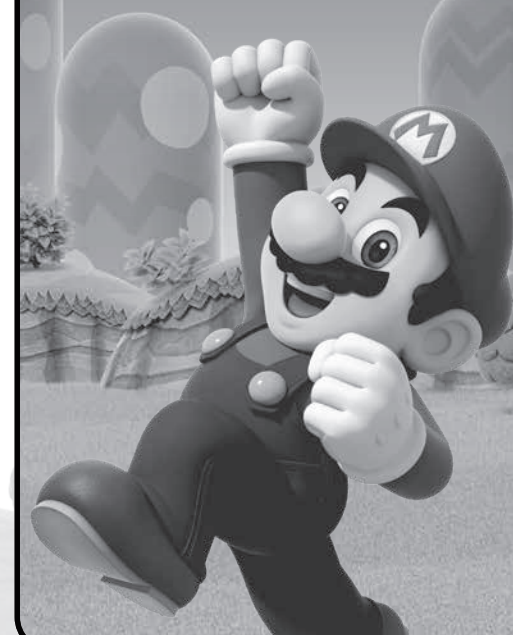
Jokainen pelaaja heittää noppaa. Suurimman silmäluvun saanut aloittaa, ja vuoro siirtyy sen jälkeen vasemmalle.

Omalla vuorollasi

1. Heitä noppaa.
2. Siirrä pelinappulaasi noppien silmäluvun verran myötäpäivään.
3. Mihin ruutuun päädyit? Noudata ruutua koskevia ohjeita. Katso PELILAUDAN RUUDUT.
4. Vuorosi päättyy. Anna noppa vasemmalla puolellasi olevalle pelaajalle.

Aloita peli!

Siinä kaikki, mitä tarvitsee tietää. Peli voi alkaa. Tarkista ruutujen merkitys ohjeista.



PELILAUDAN RUUDUT

KIINTEISTÖT

Kiinteistöjä on kahdenlaisia: väriryhmiin jaetut tontit ja Bowser Jr.- ja Magikoopa-laitokset.

Kiinteistöt, joilla ei ole omistajaa

Kun pysähdyt tontille tai laitokselle, jota kukaan ei omista, sinun on ostettava tai huutokaupattava se.

Haluatko ostaa?

Maksa ruudussa ilmoitettu hinta ja ota Title Deed -kortti pankista.

Etkö halua ostaa?

Pankkiirin pitää huutokaupata se. Tarjoukset alkavat yhdestä kolikosta, ja jokainen pelaaja voi korottaa tarjousta vähintään yhdellä kolikolla. Tarjouksia ei tarvitse tehdä vuorojärjestyksessä. Pankkiiri päättää huutokaupan, kun kukaan ei enää halua korottaa tarjousta. Korkeimman tarjouksen tehnyt maksaa summan pankille. Jos kukaan ei halua tehdä tarjousta kiinteistöstä, se ei haittaa. Kukaan ei silloin maksa mitään, ja Title Deed -kortti jää pankille.

Kerää väriryhmiä! (Katso väriryhmät Sisältö-sivulta.)

Kun omistat väriryhmän jokaisen tontin:

- Voit tuplata näiden tonttien vuokrat!
- Voit rakentaa Toadin taloja ja Peachin linnoja ja periä vieläkin enemmän vuokraa! Katso kohta RAKENNUKSET.

Omistetut kiinteistöt

Kun päädyt toisen pelaajan omistamalle kiinteistölle, hänen täytyy pyytää sinulta vuokraa. Jos hän pyytää, sinun täytyy maksaa. Jos hän ei pyydä ennen kuin seuraavana vuorossa oleva pelaaja heittää noppaa, sinun ei tarvitse maksaa!



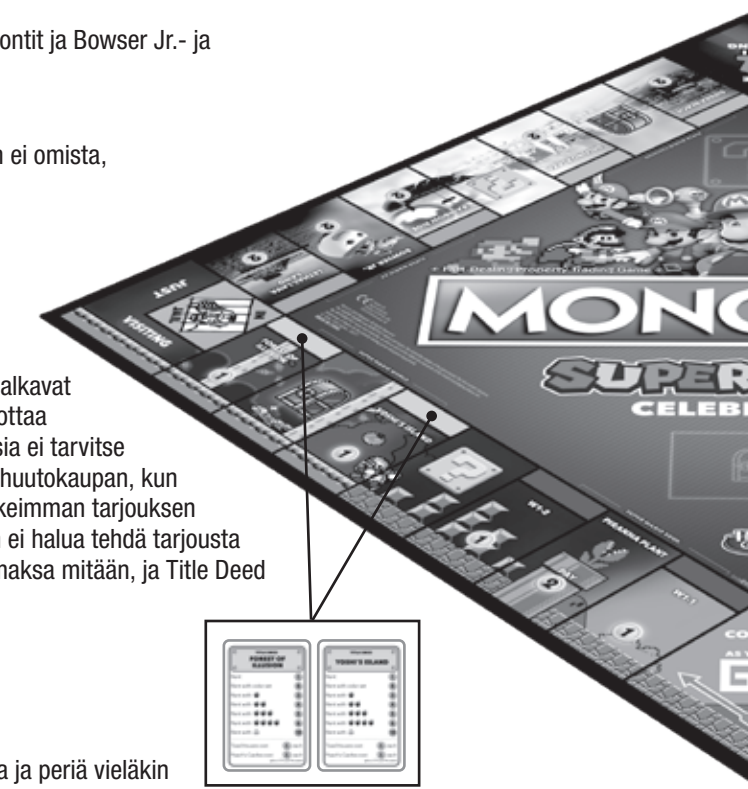
Tontit

Maksa tontin Title Deed -kortissa ilmoitettu vuokra.



Laitokset

Määritä vuokra heittämällä noppaa. Jos omistajalla on yksi laitos, maksa noppien silmäluvun verran. Jos omistajalla on molemmat laitokset, maksa kaksinkertainen summa.



TOIMINTARUUDUT



GO

Kun ohitat GO-ruudun tai pysähdyt siinä, saat pankista kaksi kolikkoa.



Community Chest

Ota päällimmäinen kortti pakasta. Lue kortti ääneen ja toimi heti sen ohjeiden mukaan. Aseta kortti pakan alimmaiseksi, kun olet käyttänyt sen. Mikäli kortissa sanotaan, että saat käyttää sen myöhemmin, tee niin. Kun olet käyttänyt kortin, aseta se pakan alimmaiseksi.



Chain Chomp ja Piranha Plant

Maksa ruudussa mainittu summa pankille.

Kysymyspalikka

Jos päädyt tänne, paina kysymyspalikan painiketta. Minkä äänen kuulit?

Kolikon kilahdus: Saat jokaisesta "ping"-äänestä yhden kolikon pankista!

Lisävoiman ääni: Heitä noppaa ja liiku uudelleen. Noudata sen ruudun sääntöjä, johon päädyt.

Bowserin nauru: Maksa pankille 5 kolikkoa.

"Game Over" -melodia: Maksa pankille 10 kolikkoa.



Free Parking

Rentoudu! Tässä ruudussa ei tapahdu mitään.



Just Visiting

Ei hätää! Jos päädyt tänne, aseta pelinappulasi ruudun Just Visiting -osaan.



Go to Jail

Siirrä pelinappulasi In Jail -ruutuun välittömästi! Älä kerää kahta kolikkoa GO-ruudusta. Pelivuoro siirtyy seuraavalle. Voit myös Jailissa ollessasi

periä vuokraa, tehdä tarjouksia huutokaupassa, ostaa Toadin taloja ja Peachin linnoja, kiinnittää omaisuuttasi ja tehdä kauppoja.

Jailista vapautuminen

Sinulla on kolme vaihtoehtoa:

- Maksa 5 kolikkoa** seuraavan vuorosi alussa, heitä noppaa ja siirrä pelinappulaa normaaliin tapaan.
- Käytä Get Out of Jail Free -korttia** seuraavan vuorosi alussa, jos sinulla on sellainen (tai jos ostat kortin toiselta pelaajalta). Laita kortti Community Chest -pakan alimmaiseksi, heitä noppaa ja siirrä pelinappulaasi.
- Yritä heittää silmäluku 6** seuraavalla vuorollasi. Jos se onnistuu, pääset vapaaksi! Siirry heitetyn silmäluvun verran. Vuorosi päättyy.

Voit yrittää heittää kuutosen kolmella pelivuorolla. Jos se ei onnistu kolmannellakaan vuorolla, maksa pankille 5 kolikkoa ja siirrä pelinappulaasi nopan silmäluvun verran.

RAKENNUKSET

Toadin talojen rakentaminen



Voit alkaa hankkia Toadin taloja heti, kun omistat väriyhmän (sinun ei tarvitse odottaa omaa pelivuoroasi).

Maksa tontin Title Deed -kortissa ilmoitettu

hintaa pankille ja aseta Toadin talo tontille. Rakenna tasaisesti. Voit rakentaa toisen Toadin talon samalle tontille vasta, kun olet rakentanut niitä väriyhmän jokaiselle tontille. Yhdelle tontille voi rakentaa enintään neljä Toadin taloa.

Peachin linnojen rakentaminen



Kun väriyhmän jokaisella tontilla on neljä Toadin taloa, voit päivittää sen Peachin linnaksi maksusta.

Maksa Peachin linnan hinta Title Deed -kortin

mukaisesti, palauta kaikki neljä Toadin taloa pankkiin ja aseta Peachin linna tontille.

Voit rakentaa yhdelle tontille vain yhden Peachin linnan. Samalle tontille ei voi tällöin enää rakentaa Toadin taloja.

Rakentaminen ei ole sallittua, jos jokin saman väriyhmän tonteista on kiinnitetty.

Eivätkö rakennukset riitä?

Jos useammat pelaajat haluavat ostaa viimeisen Toadin talon tai Peachin linnan, pankkiirin on huutokaupattava se. Lähtöhinta on yksi kolikko, ja jokainen pelaaja voi korottaa tarjousta vähintään yhdellä kolikolla. Tarjouksia ei tarvitse tehdä vuorojärjestyksessä. Maksu suoritetaan pankille.

Eikö rakennuksia ole enää jäljellä?

Voit ostaa rakennuksen vasta, kun joku myy omansa pois.

KAUPANKÄYNTI

Voit ostaa, myydä tai vaihtaa kiinteistöjä muiden pelaajien kanssa milloin tahansa.

Tontin voi myydä tai vaihtaa vasta, kun olet myynyt väriyhmän kaikki rakennukset pankille. Rakennusten myyminen muille pelaajille tai vaihtaminen muiden pelaajien kanssa ei ole sallittua.

Kiinteistöjä voi myydä kolikoilla tai vaihtaa muihin kiinteistöihin ja/tai Get Out of Jail Free -kortteihin. Kaupantekoon osallistuvat pelaajat päättävät itse kauppasumman.

Kiinnitetyillä kiinteistöillä voi käydä kauppaa millä tahansa sovitulla hinnalla. Uusi omistaja voi **maksaa uudelleen kiinnityssumman** (eli maksaa pankille kiinnityksen poistamisesta) milloin tahansa.

APUA, EN PYSTY MAKSAMAAN!

1 Yritä hankkia rahaa.

Jos et pysty maksamaan velkaasi, yritä hankkia rahaa myymällä rakennuksia takaisin pankille ja/tai kiinnittämällä kiinteistöjä.

Rakennusten myyminen

Myy Peachin linnoja pankille puoleen hintaan, pyöristä summa ylöspäin tarvittaessa ja vaihda ne välittömästi neljään Toadin taloon.

Myy Toadin taloja pankille puolella niiden ostohinnasta. Pyöristä hinta ylöspäin tarvittaessa. Toadin talot on myytävä tasaisesti koko väriyhmästä.

Kiinteistöjen kiinnittäminen

Voit kiinnittää kiinteistön vasta, kun olet myynyt kyseisen väriyhmän kaikki rakennukset pankille puoleen hintaan niiden ostohinnasta. Pyöristä hinta ylöspäin tarvittaessa.

Kiinnitä kiinteistö kääntämällä sen Title Deed -kortti tietopuoli alaspäin ja perimällä kortin takana mainittu kiinnitysarvo pankilta.

Maksa kiinnitys takaisin maksamalla lunastussumma pankille. Käännä sitten Title Deed -kortti tietopuoli ylöspäin.

Kiinnitetyistä kiinteistöistä ei voi periä vuokraa. Väriyhmän kiinnittämättömistä tonteista voi kuitenkin periä korotettua vuokraa. Kiinnittämättömistä laitoksista voi periä korotettua vuokraa samalla tavoin.

2 Jos olet edelleen velkaa, olet konkurssissa ja joudut pois pelistä!

Oletko velkaa toiselle pelaajalle?

Anna hänelle kaikki kiinnitetty kiinteistösi ja Get Out of Jail Free -korttisi.

Uusi omistaja voi **maksaa uudelleen kiinnityssumman** (eli maksaa pankille kiinnityksen poistamisesta) milloin tahansa.

Oletko velkaa pankille?

Palauta kaikki kiinteistösi pankille. Kaikki kiinnitykset poistetaan.

Kaikki kiinteistösi on myytävä heti huutokaupalla.

Palauta mahdolliset Get Out of Jail Free -korttisi Community Chest -pakan alimmaiseksi.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli jatkuu, kunnes jäljellä on enää yksi pelaaja. Jäljelle jäänyt pelaaja on voittanut pelin!

Pelaaminen ilman ääntä

Jos pelaat ilman ääntä, heitä noppaa uudelleen kysymyspalikan kohdalla.

Jos heität luvun 1 tai 2: Heitä noppaa uudelleen ja ota kolikoita silmäluvun mukainen määrä.

Jos heität luvun 3 tai 4: Maksa pankille 5 kolikkoa.

Jos heität luvun 5: Heitä noppaa ja liiku uudelleen.

Noudata sen ruudun sääntöjä, johon päädyt.

Jos heität luvun 6: Maksa pankille 10 kolikkoa.



ΣΤΗΣΙΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ!

(Βλ. την πίσω πλευρά στις οδηγίες παιχνιδιού)

- 1** Διαλέξτε έναν παίκτη για τον ρόλο του Τραπεζίτη. Ο Τραπεζίτης είναι υπεύθυνος για τα εξής:

- Χρήματα της Τράπεζας
- Βατραχόσπιτα
- Κάστρα της Peach
- Κάρτες Title Deed
- Πλειστηριασμούς

Ο Τραπεζίτης μπορεί επίσης να συμμετάσχει στο παιχνίδι, αλλά θα πρέπει να έχει ξεχωριστά τα χρήματά του από την Τράπεζα.

- 2** Τραπεζίτη, δώσε σε κάθε παίκτη:



(Σύνολο = 30 κέρματα)

1 Reminder Card κύβου ερώτησης



Τα υπόλοιπα κέρματα μένουν στο κουτί και αποτελούν την Τράπεζα.

- 3** Τοποθετήστε τον Κύβο Ερώτησης εδώ. Την πρώτη φορά που θα παίξετε, αντικαταστήστε την μπαταρία επίδειξης. Βλ. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΜΠΑΤΑΡΙΕΣ.

- 4** Ανακατέψτε τις Κάρτες Αποφάσεων και τοποθετήστε τις ανάποδα εδώ.

- 5** Κάθε παίκτης διαλέγει ένα πιόνι και το τοποθετεί στη θέση GO.

- 6** Βάλτε το ζάρι δίπλα στο ταμπλό του παιχνιδιού.

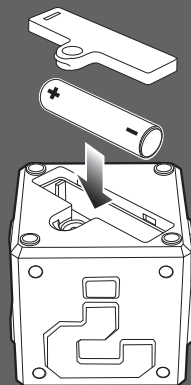
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΜΠΑΤΑΡΙΕΣ



Ανατρέξτε στις πληροφορίες της παραγράφου Προσοχή για τις μπαταρίες που αναγράφονται σε ξεχωριστό φύλλο. Κρατήστε αυτές τις πληροφορίες για μελλοντική χρήση.

ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΜΠΑΤΑΡΙΩΝ

Αντικαταστήστε τη μπαταρία επίδειξης με αλκαλική μπαταρία. Χρησιμοποιήστε σταυροκατσάβιδο (δεν περιλαμβάνεται).



ΠΑΙΞΤΕ!

Πώς θα κερδίσετε

Κερδίζετε αν είστε ο τελευταίος παίκτης με χρήματα όταν όλοι οι άλλοι παίκτες έχουν χρεοκοπήσει!

Ποιος παίζει πρώτος;

Κάθε παίκτης ρίχνει το ζάρι. Ο παίκτης με τη μεγαλύτερη ζαριά ξεκινάει πρώτος και το παιχνίδι συνεχίζεται προς τα αριστερά.

Όταν έρθει η σειρά σας

1. Ρίξτε το ζάρι.
2. Μετακινήστε το πιόνι σας δεξιόστροφα τον αντίστοιχο αριθμό θέσεων.
3. Σε ποια θέση σταματήσατε; Ακολουθήστε τις οδηγίες που αναγράφονται σε αυτήν τη θέση του ταμπλό. Βλ. ΟΙ ΘΕΣΕΙΣ ΣΤΟ ΤΑΜΠΛΟ.
4. Η σειρά σας τελειώνει. Δώστε το ζάρι στον παίκτη που βρίσκεται αριστερά σας.

Ξεκινήστε το παιχνίδι!

Αυτά είναι όλα όσα χρειάζεται να γνωρίζετε, γι' αυτό ξεκινήστε. Δείτε τι γράφουν οι οδηγίες για τη θέση που σταματήσατε.



ΟΙ ΘΕΣΕΙΣ ΣΤΟ ΤΑΜΠΛΟ

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΕΣ

Υπάρχουν δύο τύποι ιδιοκτησίας: τοποθεσίες, οι οποίες χωρίζονται σε χρωματικές ομάδες και εταιρίες κοινής ωφέλειας, Bowser Jr. και Magikoopa.

Διαθέσιμες ιδιοκτησίες

Όταν σταματήσετε σε μια τοποθεσία ή εταιρία κοινής ωφέλειας που δεν ανήκει σε κανέναν, πρέπει να την αγοράσετε ή να τη βγάλετε σε πλειστηριασμό.

Θέλετε να την αγοράσετε;

Πληρώστε το αντίτιμο που αναγράφεται στην αντίστοιχη θέση του ταμπλό και πάρτε την κάρτα Title Deed από την Τράπεζα.

Δεν θέλετε να την αγοράσετε;

Τότε ο Τραπεζίτης θα πρέπει να τη βγάλει σε πλειστηριασμό. Οι προσφορές ξεκινούν από το 1 κέρμα και οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να αυξήσει την προσφορά ακόμα και κατά 1 κέρμα. Δεν χρειάζεται να ακολουθήσετε τη σειρά που παίζετε και ο Τραπεζίτης ολοκληρώνει τον πλειστηριασμό όταν δεν υπάρχει πλέον άλλος παίκτης που να επιθυμεί να πλειοδοτήσει. Ο πλειοδότης κερδίζει και πληρώνει την Τράπεζα. Αν κανένας δεν θέλει να υποβάλει προσφορά για την ιδιοκτησία, δεν πειράζει. Κανείς δεν πληρώνει τίποτα και η κάρτα Title Deed παραμένει στην κατοχή της Τράπεζας.

Μαζέψτε χρωματικές ομάδες!

(βλ. σελίδα Περιεχόμενα για τις χρωματικές ομάδες)

Όταν συγκεντρώσετε όλες τις τοποθεσίες μιας χρωματικής ομάδας:

- Μπορείτε να διπλασιάσετε το ενοίκιο γι' αυτές τις τοποθεσίες!
- Μπορείτε να χτίσετε Βατραχόσπιτα και Κάστρα της Peach και να χρεώνετε ακόμα μεγαλύτερο ενοίκιο! Βλ. ΚΤΙΡΙΑ.

Ιδιοκτησίες που ανήκουν ήδη σε άλλον παίκτη

Όταν βρεθείτε σε ιδιοκτησία η οποία ανήκει σε κάποιον άλλο, ο ιδιοκτήτης πρέπει να σας ζητήσει να πληρώσετε ενοίκιο. Αν το κάνει, πρέπει να πληρώσετε. Αν δεν το ζητήσει μέχρι να ξεκινήσει να ρίχνει το ζάρι ο επόμενος παίκτης, δεν είστε υποχρεωμένος να πληρώσετε!



Τοποθεσίες

Πληρώστε το ενοίκιο που αναγράφεται στην κάρτα Title Deed της τοποθεσίας.



Εταιρίες κοινής ωφέλειας

Ρίξτε το ζάρι για να καθοριστεί το ενοίκιο. Αν ο ιδιοκτήτης έχει 1 εταιρία κοινής ωφέλειας, πληρώστε το ποσό που φέρατε στο ζάρι. Αν ο ιδιοκτήτης έχει και τις δύο εταιρίες κοινής ωφέλειας, πληρώστε το διπλάσιο από το ποσό που φέρατε στο ζάρι.



ΘΕΣΕΙΣ ΔΡΑΣΗΣ



GO

Κάθε φορά που περνάτε από τη θέση GO παίρνετε 2 κέρματα από την Τράπεζα.



Κάρτες Αποφάσεων

Τράβηξε την πρώτη κάρτα από τη δεσμίδα. Διαβάστε την κάρτα δυνατά και κάντε αμέσως αυτό που λέει. Όταν τελειώσετε βάλτε την πίσω στο κάτω μέρος της δεσμίδας. Αν η κάρτα σας λέει ότι μπορείτε να την κρατήσετε μέχρι να είστε έτοιμος να τη χρησιμοποιήσετε, πράξτε αναλόγως. Αφού τη χρησιμοποιήσετε, βάλτε την πίσω στο κάτω μέρος της δεσμίδας.



Chain Chomp και Piranha Plant

Πληρώστε στην Τράπεζα το ποσό που αναγράφεται στη θέση του ταμπλό.

Κύβος Ερώτησης

Αν σταματήσετε εδώ, πατήστε το κουμπί του Κύβου Ερώτησης. Τι ήχο ακούσατε;

Ήχος κέρματος: Για κάθε ήχο που ακούτε, πάρτε 1 κέρμα από την Τράπεζα!

Κουδούνισμα Power-up: Ρίξτε το ζάρι και προχωρήστε ξανά. Ακολουθήστε τους κανόνες της θέσης που σταματήσατε.

Γέλιο του Bowser: Πληρώστε στην τράπεζα 5 κέρματα.

Μουσική «τέλος παιχνιδιού»: Πληρώστε στην τράπεζα 10 κέρματα.



Free Parking

Χαλαρώστε! Δεν συμβαίνει τίποτα.



Just Visiting

Μην ανησυχείτε. Αν βρεθείτε εδώ, τοποθετήστε το πιόνι σας στη θέση Just Visiting.



Go to Jail

Μετακινήστε αμέσως το πιόνι σας στη θέση In Jail! Δεν εισπράττετε τα 2 κέρματα περνώντας από τη θέση GO. Η

σειρά σας τελειώνει εδώ. Εξακολουθείτε να μπορείτε να εισπράττετε ενοίκια, να κάνετε πλειστηριασμούς, να αγοράζετε Βατραχόσπιτα και Κάστρα της Peach, να υποθηκεύετε ιδιοκτησίες και να συναλλάσσετε ενώ βρίσκεστε στη Φυλακή.

Πώς βγαίνω από τη Φυλακή;

Έχετε 3 επιλογές:

- 1. Πληρώστε 5 κέρματα** όταν έρθει ξανά η σειρά σας και μετά ρίξτε το ζάρι και μετακινηθείτε όπως συνήθως.
- 2. Χρησιμοποιήστε μια κάρτα Get Out of Jail Free** στην αρχή του επόμενου γύρου, αν έχετε τέτοια κάρτα (αλλιώς, αγοράστε τη από έναν άλλον παίκτη). Μετά, τοποθετήστε την κάρτα στο κάτω μέρος της δεσμίδας Αποφάσεων, ρίξτε το ζάρι και μετακινηθείτε.
- 3. Φέρετε 6 στο ζάρι** όταν έρθει πάλι η σειρά σας. Αν τα καταφέρετε, είστε ελεύθερος! Χρησιμοποιήστε τη ζαριά για να μετακινηθείτε και αυτό είναι το τέλος της σειράς σας.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μέχρι και 3 γύρους για να φέρετε 6. Αν δεν φέρετε 6 ούτε στον τρίτο γύρο που βρίσκεστε στη Φυλακή, πληρώστε 5 κέρματα και χρησιμοποιήστε την τελευταία ζαριά σας για να μετακινηθείτε.

ΚΤΙΡΙΑ
Χτίσιμο Βατραχόσπιτων

Μόλις συμπληρώσετε μια χρωματική ομάδα, μπορείτε να αρχίσετε να αγοράζετε Βατραχόσπιτα (δεν χρειάζεται να περιμένετε τη σειρά σας).

Πληρώστε στην

Τράπεζα την τιμή που αναγράφεται στην κάρτα Title Deed και τοποθετήστε ένα Βατραχόσπιτο στην τοποθεσία. Πρέπει να χτίζετε μοιόμορφα. Δεν μπορείτε να χτίσετε δεύτερο Βατραχόσπιτο σε μια τοποθεσία αν προηγουμένως δεν χτίσετε από ένα Βατραχόσπιτο σε κάθε τοποθεσία της ίδιας χρωματικής ομάδας. Μπορείτε να έχετε μόνο μέχρι 4 Βατραχόσπιτα σε μια τοποθεσία.

Χτίσιμο Κάστρων της Peach



Αφού τοποθετήσετε 4 Βατραχόσπιτα σε όλες τις τοποθεσίες μιας χρωματικής ομάδας, μπορείτε να πληρώσετε για να τα αναβαθμίσετε σε Κάστρο της Peach.

Πληρώστε την τιμή του Κάστρου της Peach που αναγράφεται στην κάρτα Title Deed, επιστρέψτε και τα 4 Βατραχόσπιτα στην Τράπεζα και τοποθετήστε ένα Κάστρο της Peach στην τοποθεσία.

Μπορείτε να έχετε μέχρι 1 Κάστρο της Peach σε κάθε τοποθεσία. Δεν μπορείτε να προσθέσετε άλλα Βατραχόσπιτα.

Δεν μπορείτε να χτίσετε σε μια τοποθεσία αν στη συγκεκριμένη χρωματική ομάδα υπάρχει υποθηκευμένη τοποθεσία.

Δεν υπάρχουν αρκετά κτίρια;

Αν πολλοί παίκτες θέλουν να αγοράσουν το τελευταίο Βατραχόσπιτο ή Κάστρο της Peach, ο Τραπεζίτης πρέπει να το βγάλει σε πλειστηριασμό. Οι προσφορές ξεκινούν από το 1 κέρμα και οποιοσδήποτε μπορεί να αυξήσει την προσφορά ακόμα και κατά ένα 1 κέρμα. Δεν χρειάζεται να ακολουθήσετε τη σειρά του παιχνιδιού. Η πληρωμή πηγαίνει στην Τράπεζα.

Δεν υπάρχουν διαθέσιμα κτίρια;

Δεν μπορείτε να αγοράσετε κάποιο, εωσότου κάποιος πουλήσει τα δικά του.

ΑΓΟΡΑΠΩΛΗΣΙΕΣ
ΚΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ

Μπορείτε να αγοράσετε, να πουλήσετε ή να ανταλλάξετε μια ιδιοκτησία με άλλους παίκτες οποιαδήποτε στιγμή.

Πρέπει να πουλήσετε όλα τα κτίρια μιας χρωματικής ομάδας στην Τράπεζα για να μπορέσετε να πουλήσετε ή να ανταλλάξετε μια τοποθεσία. Δεν μπορείτε να πουλήσετε ή να ανταλλάξετε κτίρια με άλλον παίκτη.

Μπορείτε να ανταλλάξετε μια ιδιοκτησία με κέρματα, με μια άλλη ιδιοκτησία ή/και με κάρτες Get Out of Jail Free. Το ποσό αποφασίζεται από τους παίκτες που κλείνουν τη συμφωνία.

Οι υποθηκευμένες ιδιοκτησίες μπορούν να πουληθούν σε οποιαδήποτε τιμή συμφωνήσουν οι παίκτες. Ο νέος ιδιοκτήτης **αποπληρώνει την υποθήκη** (πληρώνοντας στην Τράπεζα το κόστος άρσης της υποθήκης) οποιαδήποτε στιγμή.

ΒΟΗΘΕΙΑ! ΔΕΝ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΠΛΗΡΩΣΩ!

1 Προσπαθήστε να συγκεντρώσετε χρήματα.

Αν χρωστάτε χρήματα και δεν μπορείτε να πληρώσετε, προσπαθήστε να συγκεντρώσετε χρήματα πουλώντας κτίρια πίσω στην Τράπεζα ή/και υποθηκεύοντας ιδιοκτησίες.

Πώληση Κτιρίων

Πουλήστε Κάστρα της Peach στην Τράπεζα στη μισή τιμή από το κόστος, στρογγυλεύοντας το ποσό αν χρειαστεί, και ανταλλάξτε τα αμέσως με 4 Βατραχόσπιτα.

Πουλήστε Βατραχόσπιτα στην Τράπεζα στη μισή τιμή από το κόστος, στρογγυλεύοντας το ποσό αν χρειαστεί. Τα Βατραχόσπιτα πρέπει να πουλιούνται ισομερώς στη χρωματική ομάδα.

Υποθήκευση ιδιοκτησιών

Για να υποθηκεύσετε μια ιδιοκτησία, πρέπει πρώτα να πουλήσετε όλα τα κτίρια μιας χρωματικής ομάδας στην Τράπεζα στη μισή τιμή του κόστους τους, στρογγυλεύοντας το ποσό αν χρειαστεί.

Για υποθήκευση, γυρίστε την κάρτα του Title Deed ανάποδα και εισπράξτε από την Τράπεζα την αξία της υποθήκης που αναγράφεται στο πίσω μέρος της κάρτας.

Για να αποπληρώσετε μια υποθήκη, πληρώστε το κόστος άρσης της υποθήκης και στη συνέχεια γυρίστε την κάρτα προς τα επάνω.

Δεν μπορείτε να εισπράξετε ενοίκιο για υποθηκευμένες ιδιοκτησίες. Ωστόσο, μπορείτε να εισπράξετε το αυξημένο level ενοικίου για τις τοποθεσίες μιας χρωματικής ομάδας που δεν είναι υποθηκευμένες. Με τον ίδιο τρόπο μπορείτε να εισπράττετε αυξημένο ενοίκιο για εταιρίες κοινής ωφέλειας.

2 Αν εξακολουθείτε να χρωστάτε, κηρύξτε πτώχευση και βγείτε από το παιχνίδι!

Χρωστάτε χρήματα σε άλλον παίκτη;

Δώστε του όλες τις υποθηκευμένες ιδιοκτησίες και όλες τις κάρτες Get Out of Jail Free.

Ο νέος ιδιοκτήτης **αποπληρώνει την υποθήκη** (πληρώνοντας στην Τράπεζα το κόστος άρσης της υποθήκης) οποιαδήποτε στιγμή.

Χρωστάτε στην Τράπεζα;

Επιστρέψτε όλες τις ιδιοκτησίες σας στην Τράπεζα. Όλες οι υποθήκες ακυρώνονται.

Όλες οι ιδιοκτησίες σας πρέπει να βγουν αμέσως σε πλειστηριασμό.

Επιστρέψτε όλες τις κάρτες Get Out of Jail Free έχετε στο κάτω μέρος της δεσμίδας των καρτών Αποφάσεων.

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οι υπόλοιποι παίκτες συνεχίζουν να παίζουν εωσότου απομείνει μόνο ένας παίκτης στο παιχνίδι. Αυτός ο παίκτης είναι ο νικητής!

Παιχνίδι χωρίς ήχο

Αν παίζετε χωρίς ήχο, ρίξτε ξανά το ζάρι όταν σταματήσετε σε θέση Κύβος Ερώτησης.

Αν φέρετε 1 ή 2 στο ζάρι: Ρίξτε ξανά το ζάρι και εισπράξτε τον αντίστοιχο αριθμό κερμάτων.

Αν φέρετε 3 ή 4 στο ζάρι: Πληρώστε στην τράπεζα 5 κέρματα.

Αν φέρετε 5 στο ζάρι: Ρίξτε το ζάρι και προχωρήστε ξανά. Ακολουθήστε τους κανόνες της θέσης που σταματήσατε.

Αν φέρετε 6 στο ζάρι: Πληρώστε στην τράπεζα 10 κέρματα.

PRZYGOTOWANIA DO GRY

(Patrz informacje z tyłu niniejszej instrukcji do gry)

- 1** Wybierzcie jedną osobę, która będzie Bankierem. Bankier odpowiada za:

- Pieniądze w Banku
- Domki-Grzybki
- Zamki Księżniczki Peach
- Karty Title Deed
- Licytacje

Bankier również może uczestniczyć w grze, jednak swoje pieniądze musi przechowywać w osobnym miejscu niż pieniądze Banku.

- 2** Każdy gracz otrzymuje od Bankiera:



(Łącznie = monety o wartości 30)

1 kartę Reminder Card
Błoku z Pytajnikiem



Resztę monet umieścić w pudełku. Należą one do Banku.

- 3** Umieście Blok z Pytajnikiem tutaj. Grając po raz pierwszy, wymieńcie baterię służącą do prezentacji. Patrz INFORMACJE O BATERII.

- 4** Potasujcie karty Community Chest i połóżcie je awersem do dołu w tym miejscu.

- 5** Każdy gracz wybiera pionek i umieszcza go na polu GO.

- 6** Połóżcie kość do gry obok planszy.

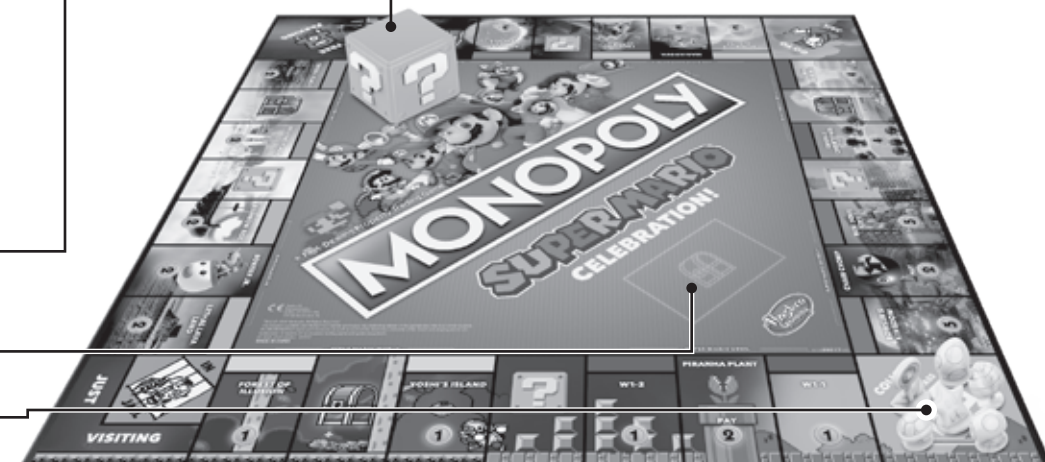
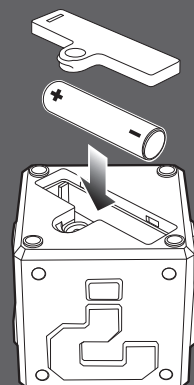
INFORMACJE O BATERII



Zapoznaj się z uwagami dotyczącymi baterii umieszczonych na oddzielnym arkuszu. Zachowaj te informacje do wykorzystania w przyszłości.

WYMIANA BATERII

Wymień baterię służącą do prezentacji na baterię alkaliczną. Użyj śrubokręta krzyżakowego (brak w zestawie).



GRAMY!

Jak wygrać

Zostań ostatnim graczem posiadającym pieniądze, gdy pozostali gracze zbankrutują!

Kto zaczyna?

Każdy gracz rzuca kością. Grę rozpoczyna gracz, który wyrzuci najwyższą liczbę oczek. Gra odbywa się dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Twoja tura

1. Rzuć kością.
2. Przesuń swój pionek zgodnie z ruchem wskazówek zegara o liczbę pól odpowiadającą liczbie wyrzuconych oczek.
3. Gdzie się zatrzymałeś? Postępuj zgodnie z zasadami danego pola na planszy. Patrz POLA NA PLANSZY.
4. Twoja tura dobiega końca. Przekaż kość graczowi po lewej stronie.

Rozpoczynamy grę!

To wszystko, co musicie wiedzieć, aby rozpocząć grę. Sprawdzajcie znaczenia pól, gdy się na nich zatrzymacie.



POLA NA PLANSZY

NIERUCHOMOŚCI

Istnieją dwa rodzaje nieruchomości: lokalizacje (połączone w zestawy kolorystyczne) i postaci (Bowser Jr. i Magikoopa).

Nieruchomości bez właściciela

Kiedy zatrzymasz się na polu lokalizacji lub postaci bez właściciela, musisz je kupić lub wystawić na licytację.

Chcesz je kupić?

Zapłać kwotę podaną na planszy do gry i weź z Banku kartę Title Deed dla tego pola.

Nie chcesz ich kupić?

Bankier musi wystawić je na licytację. Licytacja zaczyna się od 1 monety, a każdy gracz może podbić stawkę o 1 monetę lub więcej. Nie musicie licytować zgodnie z kolejnością tur. Bankier kończy licytację, gdy żaden gracz nie chce podbić stawki. Ten, kto zaproponował najwyższą cenę, wpłaca ją do Banku. Jeśli nikt nie chce licytować nieruchomości, nic się nie dzieje. Nikt nie musi płacić, a karta Title Deed pozostaje w Banku.

Zbieraj zestawy kolorystyczne!

(informacje o zestawach kolorystycznych znajdują się na stronie Zawartość)

Jeśli jesteś właścicielem każdej lokalizacji w danym zestawie kolorystycznym:

- Możesz podwoić czynsz w tych lokalizacjach!
- Możesz budować Domki-Grzybki i Zamki Księżniczki Peach oraz pobierać jeszcze większy czynsz! Patrz BUDYNKI.

Nieruchomości mające właściciela

Kiedy zatrzymasz się na nieruchomości, która należy już do innego gracza, właściciel może zażądać od Ciebie czynszu. Jeśli to robi, musisz zapłacić. Jeśli właściciel nie upomni się o czynsz, zanim następny gracz rzuci kością, nie musisz płacić!



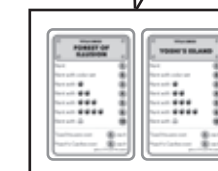
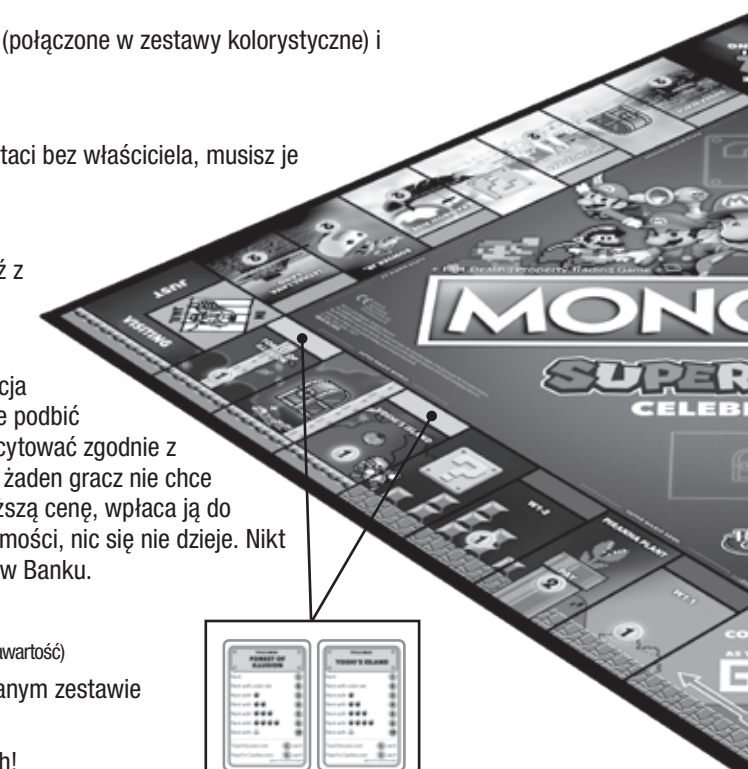
Lokalizacje

Zapłać czynsz wskazany na karcie Title Deed lokalizacji.



Postaci

Rzuć kością, aby ustalić czynsz. Jeśli właściciel posiada 1 postać, zapłać tyle, ile wynosi wynik rzutu kością. Jeśli właściciel posiada obie postaci, zapłać dwukrotność wyniku rzutu kością.



POLA AKCJI



GO

Mijając pole GO lub zatrzymując się na nim, pobierasz 2 monety z Banku.



Community Chest

Weź pierwszą kartę z wierzchu talii. Przeczytaj na głos treść karty i natychmiast wykonaj polecenie z karty. Następnie odłóż kartę na spód talii. Jeśli karta wskazuje, że możesz ją zatrzymać, aż będziesz gotów jej użyć, zrób to. Po użyciu odłóż kartę na spód talii.



Chain Chomp i Piranha Plant

Wpłać do Banku kwotę podaną na tym polu na planszy.

Blok z Pytajnikiem

Jeżeli zatrzymasz się tutaj, naciśnij przycisk na Bloku z Pytajnikiem. Jaki dźwięk wydał?

Brzęk monety: Za każdy usłyszany „brzęk” pobierz 1 monetę z Banku!

Dźwięk dodatkowej mocy:

Ponownie rzuć kością i wykonaj ruch. Postępuj zgodnie z zasadami pola, na którym się zatrzymasz.

Śmiech Bowsera: Wpłać do Banku 5 monet.

Melodia „koniec gry”: Wpłać do Banku 10 monet.



Free Parking

Odpocznij sobie! Nic się tu nie dzieje.



Just Visiting

Nie martw się. Jeśli się tu zatrzymasz, po prostu przesun swój pionek do sekcji Just Visiting.



Go to Jail

Natychmiast przesun swój pionek na pole In Jail! Nie pobieraj 2 monet, mijając pole GO. To koniec Twojej tury. Będąc na polu In Jail, nadal możesz pobierać czynsz, uczestniczyć w licytacjach, kupować Domki-Grzybki i Zamki Księżniczki Peach, ustanawiać zastawy hipoteczne oraz dobijać targu z innymi graczami.

Jak opuścić pole In Jail?

Masz 3 możliwości:

- Zapłać 5 monet** na początku swojej najbliższej tury, a następnie rzuć kością i graj tak, jak podczas normalnej tury.
- Wykorzystaj kartę Get Out of Jail Free** na początku swojej najbliższej tury, jeżeli posiadasz taką kartę (lub kup ją od innego gracza). Następnie odłóż kartę na spód talii Community Chest, rzuć kośćmi i graj tak, jak podczas normalnej tury.
- Wyrzuć „6”** podczas swojej najbliższej tury. Jeżeli Ci się to uda, jesteś wolny! Przesun się o liczbę pól zgodną z liczbą wyrzuconych oczek. Na tym kończy się Twoja tura.

Możesz próbować wyrzucić „6” przez maksymalnie 3 tury. Jeżeli w trzeciej turze spędzanej na polu In Jail nie wyrzucisz „6”, zapłać grzywnę w wysokości 5 monet i rzuć kością. Przesun się o liczbę pól zgodną z liczbą wyrzuconych oczek.

BUDYNKI
Budowanie Domków-Grzybków

Jeżeli jesteś właścicielem wszystkich pól w danym kolorze, możesz rozpocząć zakup Domków-Grzybków (nie musisz czekać na swoją turę).

Wpłać do Banku kwotę wskazaną na karcie

Title Deed i ustaw Domek-Grzybek w danej lokalizacji. Musisz budować równomiernie. Nie możesz w danej lokalizacji wybudować drugiego Domku-Grzybka, dopóki we wszystkich innych lokalizacjach z danego zestawu kolorystycznego nie stoi przynajmniej jeden Domek. W jednej lokalizacji mogą znajdować się maksymalnie 4 Domki-Grzybki

Budowanie Zamków Księżniczki Peach



Gdy postawisz po 4 Domki-Grzybki w każdej lokalizacji z danego zestawu kolorystycznego, możesz za dopłatą wybudować Zamek Księżniczki Peach.

Wpłać do Banku koszt Zamku Księżniczki Peach

wskazany na karcie Title Deed, zwróć do Banku 4 Domki-Grzybki, a następnie umieść w wybranej lokalizacji Zamek Księżniczki Peach.

W jednej lokalizacji możesz umieścić maksymalnie 1 Zamek Księżniczki Peach. Nie możesz dodać więcej Domków-Grzybków na polu, na którym znajduje się już Zamek Księżniczki Peach.

Nie możesz budować w danej lokalizacji, jeżeli inna lokalizacja w tym samym kolorze objęta jest zastawem hipotecznym.

Zbyt mało budynków?

Jeżeli w Banku znajduje się ostatni Domek-Grzybek lub Zamek Księżniczki Peach, który chce kupić więcej niż jeden gracz, Bankier musi wystawić go na licytację. Licytacja zaczyna się od 1 monety, a każdy gracz może podbić stawkę o 1 monetę lub więcej. Nie musicie licytować zgodnie z kolejnością tur. Opłata trafia do Banku.

Brak budynków?

Jeżeli w Banku nie ma już budynków, musisz poczekać z budową do momentu, aż jeden z graczy zwróci do Banku któryś ze swoich budynków.

TRANSAKCJE I
WYMIANY

W dowolnym momencie możesz kupować, sprzedawać lub wymieniać się nieruchomościami z innymi graczami.

Zanim sprzedasz lub wymienisz daną lokalizację, musisz sprzedać do Banku wszystkie budynki znajdujące się na polach zestawu kolorystycznego tej lokalizacji. Nie możesz sprzedać ani wymienić budynków z innym graczem.

Nieruchomości można wymieniać na monety, inne nieruchomości i/lub karty Get Out of Jail Free. Kwotę transakcji ustalają gracze biorący w niej udział.

Nieruchomości objęte zastawem hipotecznym mogą być sprzedawane/kupowane po dowolnie ustalonej kwocie. Nowy właściciel może **spłacić hipotekę** (wpłacić do Banku wskazaną kwotę) w dowolnym momencie.

POMOCY! NIE MAM CZYM ZAPŁAĆ!

1 Spróbuj zbierać pieniądze.

Jeżeli masz za mało pieniędzy, aby uregulować należne płatności, spróbuj zbierać pieniądze, sprzedając budynki do Banku i/lub zastawiając nieruchomości.

Sprzedawanie Budynków

Sprzedaj Zamki Księżniczki Peach do Banku za połowę ceny zakupu, zaokrąglając w górę w razie potrzeby, jednocześnie wymieniając je na 4 Domki-Grzybki.

Sprzedaj Domki-Grzybki do Banku za połowę ceny zakupu, zaokrąglając w górę w razie potrzeby. Domki-Grzybki muszą być sprzedawane równomiernie dla całego zestawu kolorystycznego.

Zastawianie nieruchomości

Aby zastawić nieruchomość, musisz najpierw sprzedać wszystkie budynki z właściwego dla niej zestawu kolorystycznego z powrotem do Banku za połowę ceny ich zakupu, zaokrąglając w górę w razie potrzeby.

Aby ustanowić zastaw hipoteczny, odwróć kartę Title Deed awersem do dołu i pobierz z Banku kwotę hipoteczną wskazaną na odwrocie karty.

Aby spłacić hipotekę, wpłać do Banku wskazaną kwotę spłaty, a następnie odwróć kartę awersem do góry.

Od nieruchomości objętych zastawem hipotecznym gracz nie pobiera czynszu. Nadal może pobierać zwiększony czynsz za inne niezastawione lokalizacje z tego samego zestawu kolorystycznego. Zwiększony czynsz za niezastawione zakłady pobierany jest bez zmian.

2 Jeżeli wciąż nie możesz spłacić długów, ogłaszasz bankructwo i odpadasz z gry!

Masz dług wobec innego gracza?

Oddaj temu graczowi wszystkie zastawione nieruchomości, jakie posiadasz, i wszystkie karty Get Out of Jail Free.

Nowy właściciel może **spłacić hipotekę** (wpłacić do Banku wskazaną kwotę) w dowolnym momencie.

Masz dług wobec Banku?

Oddaj wszystkie nieruchomości, jakie posiadasz, do Banku. Wszelkie zastawy hipoteczne ulegają umorzeniu.

Wszystkie Twoje nieruchomości muszą zostać wystawione na licytację w trybie natychmiastowym.

Odłóż wszystkie karty Get Out of Jail Free, które posiadasz, na spód talii Community Chest.

KONIEC GRY

Pozostali gracze kontynuują grę do momentu, w którym pozostanie w niej tylko jeden gracz. Ten gracz jest zwycięzcą!

Gra bez efektów dźwiękowych

Jeżeli grasz bez efektów dźwiękowych, rzuć kością ponownie, gdy zatrzymasz się na polu Bloku z Pytajnikiem.

Jeżeli wyrzucisz „1” lub „2”: Rzuć kością ponownie i pobierz tyle monet, ile wyniesie liczba wyrzuconych oczek.

Jeżeli wyrzucisz „3” lub „4”: Wpłać do Banku 5 monet.

Jeżeli wyrzucisz „5”: Ponownie rzuć kością i wykonaj ruch. Postępuj zgodnie z zasadami pola, na którym się zatrzymasz.

Jeżeli wyrzucisz „6”: Wpłać do Banku 10 monet.

ELŐKÉSZÜLETEK (lásd az útmutató hátulját)

- 1** Válasszatok ki valakit a Bankár szerepére.
A Bankár a következőkért felel:

- a Bank pénze
- Toadházak
- Peach kastélyai
- Title Deed kártyák
- árverések

A Bankár is játszhat, de a saját pénzét külön kell kezelnie a Bankétól.

- 2** A Bankár minden résztvevő játékosnak ennyi pénzt ad:



(Összesen 30 érme)

1 Reminder Card a kérdőjeles téglához



A többi érmét tartsátok a Bankban, azaz a dobozban.

- 3** Helyezd a kérdőjeles téglát ide. Az első játék előtt cseréld ki a kipróbáláshoz behelyezett elemet. Lásd: ELEMFORMÁCIÓK.

- 4** Keverd meg a Community Chest kártyákat és helyezd őket ide, színükkel lefelé fordítva.

- 5** Minden játékos válasz egy bábut, és a GO mezőre helyezi.

- 6** Készítsd a dobókockát a játéktábla mellé.

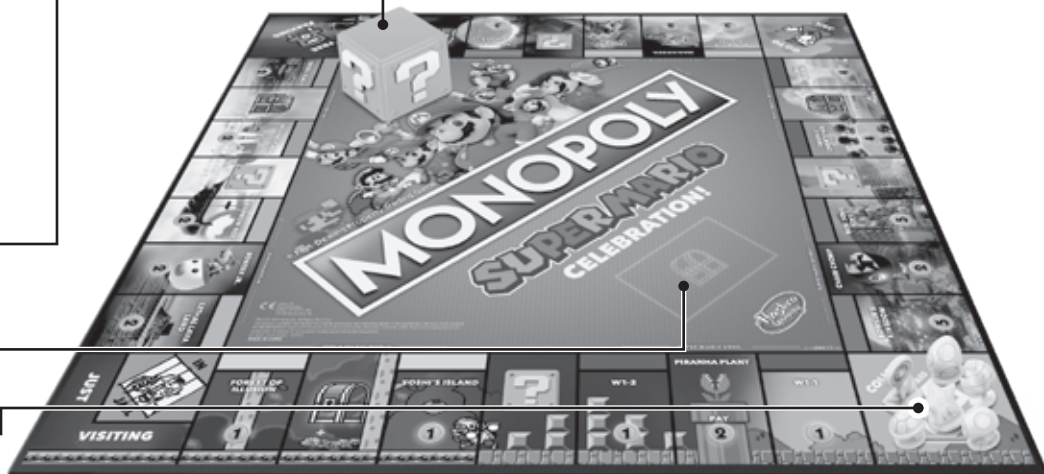
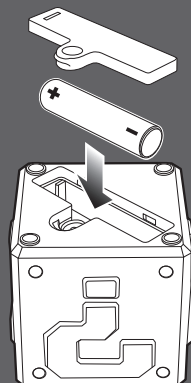
ELEMFORMÁCIÓK



Olvasd el az elemekkel kapcsolatos figyelmeztetéseket a külön lapon. Kérjük, őrizd meg ezt a tájékoztatót.

AZ ELEM CSERÉJE

A kipróbáláshoz behelyezett elemet cseréld ki alkáli elemre. Használj Phillips/ csillagsavarhúzó (nem tartozék).



INDULHAT A JÁTÉK!

Ki nyer?

Ha már csak neked van pénzed a játéktársak közül, és mindenki más tönkrement, te vagy a nyertes!

Ki kezd?

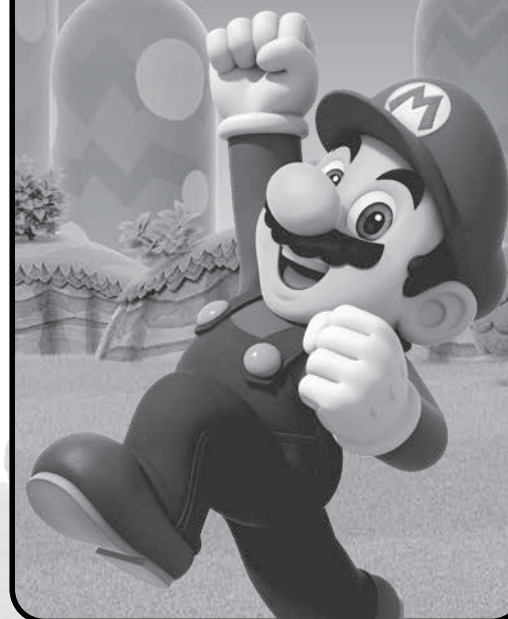
Minden játékos dob egyet a dobókockával. A legnagyobb értéket dobó játékos kezd, és utána a bal oldali szomszédja következik.

Amikor te jössz

1. Dobj a kockával.
2. A bábuddal lépj a dobott értéknek megfelelő számú mezőt az óramutató járásával megegyező irányban.
3. Hová érkezted? Hajtsd végre az adott mezőre érvényes utasításokat. Lásd: A TÁBLA MEZŐI.
4. Ebben a körben a teendőd véget ért. Add tovább a dobókockát a tőled balra ülő játékosnak.

Kezdődhet a játék!

Ez minden, amit tudnod kell, úgyszólván indulás! Ráérsz akkor megnézni, mit tartogatnak számodra a mezők, amikor rájuk lépsz.



A TÁBLA MEZŐI

INGATLANOK

Kétféle ingatlan létezik: helyszínek, amelyek színekészleteket alkotnak, valamint közművek, Bowser Jr. és Magikoopa

Tulajdonos nélküli ingatlanok

Ha tulajdonos nélküli helyszínre vagy közműre lépsz, meg kell vásárolnod, vagy árverésre kell bocsátanod.

Meg szeretnéd vásárolni?

Fizesd ki a mezőn szereplő árat, és kérd ki a Title Deed kártyát a Bankból.

Nem szeretnéd megvásárolni?

A Bankár köteles árverésre bocsátani. A kezdő licitösszeg 1 érme, és bárki emelheti a licitet legalább 1 érmével. Licitáláskor nem kell betartani a játéksorrendet, a Bankár pedig akkor zárja le az árverést, ha már egyik játékos sem kívánja emelni a licitösszeget. A legmagasabb licitösszeget kínáló játékos kifizeti a Banknak az összeget. Ha senki sem licitál az ingatlanra, az is rendben van. Ebben az esetben senki sem fizet semennyit, a Title Deed kártya pedig a Bankban marad.

Gyűjts színekészleteket!

(lásd a Tartalom oldalt a színekészletekkel kapcsolatban)

Ha a birtokodban van egy színekészlet minden helyszíne:

- megduplázhatod ezeknek a helyszíneknek a bérleti díját;
- ha felépítet a Toadházakat és Peach kastélyait, még nagyobb bérleti díjat számíthatsz fel! Lásd: ÉPÜLETEK.

Birtokolt ingatlanok

Ha olyan ingatlanra érkezel, amely valaki más tulajdonában van, a tulajdonosnak bérleti díjat kell kérnie tőled. Ekkor köteles vagy fizetni. Ha a tulajdonos nem kéri a bérleti díjat mielőtt a következő játékos dob a kockával, akkor nem vagy köteles fizetni!



Helyszínek

Fizesd ki az adott helyszín Title Deed kártyáján szereplő bérleti díjat.



Közművek

Dobj a kockával a bérleti díj meghatározásához. Ha a tulajdonosnak 1 közműve van, a dobott összeget fizesd ki. Ha a tulajdonos mindkét közművel rendelkezik, a dobott összeg kétszeresét fizesd ki.

(Folytatás a következő oldalon) **51**

AKCIÓMEZŐK



GO

Amikor a GO mezőre érkezel, vagy áthaladsz rajta, vegyél át 2 érmét a Banktól.



Community Chest

Húzd fel a legfelső kártyát a pakliból. Olvasd fel a kártyán lévő szöveget, és azonnal végezd el az utasítást. Ha végeztél, tedd vissza a kártyát a pakli aljára. Ha az szerepel a kártyán, hogy megtarthatod, amíg szükséged nem lesz rá, tégy úgy. Miután felhasználtad, tedd vissza a pakli aljára.



Chain Chomp és Piranha Plant

Fizesd be a Banknak a mezőn szereplő összeget.

Kérdőjeles téglá

Ha erre lépsz, nyomd meg a kérdőjeles téglá gombját. Milyen hangot hallottál?

Érmecsörrenés: Minden egyes hallott „csörrenésért” 1 érme jár a Banktól!

Erőszint emelkedését jelző csengés:

Dobj a kockával, és lépj újra. Kövesd annak a mezőnek a szabályait, amelyre érkezel.

Bowser nevetése: Fizesd 5 érmét a Banknak.

“Játék vége” hang: Fizesd 10 érmét a Banknak.



Free Parking

Nyugdí! Nem történik semmi.



Just Visiting

Ne aggódj! Ha ide lépsz, tedd a bábudat a Just Visiting mezőrszre.



Go to Jail

Azonnal tedd a bábudat az In Jail mezőrszre! Nem vehetsz fel 2 érmét a GO mezőn való áthaladásért.

Ekkor ebben a körben a teendőd véget ér. A börtönben továbbra is begyűjtheted a bérleti díjakat, licitálhatsz árverésen, vásárolhatsz Toadházakat és kastélyokat, kezelheted a jelzalogokat és kereskedhetsz.

Hogyan juthatok ki az In Jail mezőrszről?

Háromféle módon szabadulhatsz:

- Fizess 5 érmevel,** amikor legközelebb te jössz, aztán dobj, és lépj a szokásos módon.
- Használd fel egy „Get Out of Jail Free” kártyát,** amikor legközelebb te jössz, ha van ilyened (vagy vásárolj egyet egy másik játékostól). Helyezd a kártyát a Community Chest kártyák paklijának aljára, majd dobj és lépj.
- Dobj hatost,** amikor legközelebb te jössz. Ha sikerül, szabad vagy! Lépj a dobásodnak megfelelő számú mezőre; ezután nincs több teendőd ebben a körben.

Három körön keresztül próbálkozhatsz a hatos dobásával. Ha a börtönben töltött harmadik körben sem sikerül hatost dobnod, fizess 5 érmevel, és lépj az utolsó dobásodnak megfelelő számú mezőre.

ÉPÜLETEK Toadházak építése



Amint hozzájutsz egy színekészlethez, építhetsz Toadházat (nem kell megvárnod, amíg te következelsz).

Fizesd ki a Banknak a Title Deed kártyán szereplő összeget, és helyezz egy Toadházat arra az utcára. Az építkezésnek egyenlően kell zajlania. Nem építhetsz második Toadházat egy helyszínen mindaddig, amíg a készlet minden helyszínen nem építettél egyet. Egy helyszínen legfeljebb 4 Toadházad lehet.

Peach kastélyainak építése



Ha 4 Toadházad van egy színekészlet minden helyszínen, lehetőség van felépíteni Peach kastélyát, ha fizetsz.

Fizesd ki a kastély Title Deed kártyán

szereplő költségét, juttasd vissza mind a 4 Toadházat a Banknak, és helyezz el egy kastélyt a helyszínen.

Helyszínenként csak 1 kastélyod lehet. Nem rakhatsz rá újabb Toadházat.

Nem építhetsz egy helyszínen, ha az adott színekészlet bármely helyszíne jelzalog van bejegyezve.

Nincs elég épület?

Ha több játékos is szeretné megvenni az utolsó Toadházat vagy kastélyt, azt a Bankár köteles árverésre bocsátani. A kezdő licitösszeg 1 érme, és bárki emelheti a licitet legalább 1 érmevel. Ekkor nem kell követni a körön belüli sorrendet. A vásárlási összeget a Bank kapja.

Nem maradt épület?

Nem lehet újabbat vásárolni mindaddig, amíg valaki el nem adja a sajátját.

ÜZLETKÖTÉSEK JÁTEKOSOK KÖZÖTT

A játékosok egymás között bármikor vehetnek, eladhatnak vagy cserélhetnek ingatlanokat.

Egy színekészlet összes épületét el kell adnod a Banknak, mielőtt értékesíthetnél egy helyszínt. Nem adhatsz el épületet másik játékosnak, és nem cserélheted el vele.

Ingatlanértékméért, másik ingatlanért és/vagy „Get Out of Jail Free” kártyáért lehet eladni. Az összeget az üzletet megkötő felek határozzák meg.

Jelzaloggal terhelt ingatlan kereskedelme bármilyen egyezményes áron lehetséges. Az új tulajdonos bármikor **kifizetheti a jelzalogot** (kifizetheti a Banknak a jelzalogtörlési díjat).

SEGÍTSÉG! NEM TUDOK FIZETNI!

1 Próbáld meg pénzhez jutni.

Ha tartozol, és nem tudsz fizetni, próbáld meg pénzt gyűjteni azzal, hogy eladod az épületeidet a Banknak, és/vagy jelzalogkölcsonnt veszel fel az ingatlanaidra.

Épületek eladása

Add el Peach kastélyait a Banknak féláron (kerekíts fel, ha szükséges), és rögtön kapsz értük 4 Toadházat.

Add el a Toadházakat a Banknak féláron (kerekíts fel, ha szükséges). A házakat egyenlően kell eladni a színekészleten belül.

Ingatlan terhelése jelzalogkölcsonnel

Ha jelzalogkölcsonnt szeretnél egy ingatlanra terhelni, először el kell adnod a hozzá tartozó színekészlet összes épületét a Banknak az árak feléért (kerekíts fel, ha szükséges).

Jelzalogkölcson felvételéhez fordítsd le a Title Deed kártyát és vedd át a Banktól a hátoldalon szereplő jelzalogösszeget.

Jelzalogkölcson visszafizetéséhez fizess ki a Banknak a jelzalogtörlési díjat, és fordítsd fel a kártyát.

A jelzaloggal terhelt ingatlanok esetében nem lehet bérleti díjat kérni. Ugyanakkor az emelt bérleti díjat lehet gyűjteni a színekészlet jelzaloggal nem terhelt helyszínein. A jelzalog nélküli közművek esetében ugyanúgy az emelt bérleti díjat lehet kérni.

2 Ha így is maradt adósságod, akkor csődbe mentél, és így kiestél a játékból!

Egy másik játékosnak tartozol?

Add át neki az összes jelzaloggal terhelt ingatlanodat és „Get Out of Jail Free” kártyádat.

Az új tulajdonos bármikor **kifizetheti a jelzalogot** (kifizetheti a Banknak a jelzalogtörlési díjat).

A Banknak tartozol?

Add vissza az összes ingatlanodat a Banknak. Minden jelzalog törődik.

Minden ingatlanod azonnal árverésre kerül.

Helyezd vissza a nálad lévő „Get Out of Jail Free” kártyákat a Community Chest kártyák paklijának aljára.

A JÁTÉK VÉGE

A bent maradt játékosok tovább játszanak mindaddig, amíg már csak egyikük marad talpon. Ez a játékos a győztes!

Játék hangok nélkül

Ha hangok nélkül játszol, dobj még egyszer a kockával, amikor a kérdőjeles téglá mezőjére lépsz.

Ha 1-et vagy 2-t dobsz: Dobj újra, és vegyél át annyi érmét, amennyit dobtál.

Ha 3-at vagy 4-et dobsz: Fizesd 5 érmét a Banknak.

Ha 5-öt dobsz: Dobj a kockával, és lépj újra. Kövesd annak a mezőnek a szabályait, amelyre érkezel.

Ha 6-ot dobsz: Fizesd 10 érmét a Banknak.



OYUNA HAZIRLIK! (Bu oyun kılavuzunun arkasına bakın)

- 1 Bir kişiyi Bankacı seçin.
Bankacı şunlardan sorumludur:

- Bankanın parası
- Toad Evleri
- Peach'in Şatoları
- Title Deed kartları
- Açık Artırmalar

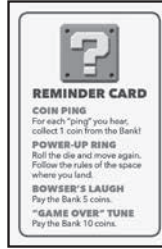
Bankacı isterse oyuncu da olabilir ancak kendi parasını bankadakilere karıştırmadan ayrı tutmalıdır.

- 2 Bankacı her oyuncuya şunları verir:



(Toplam = 30 para)

1 Soru Kutusu Reminder Card



Kalan para kutuda tutulur;
burası oyunun bankasıdır.

- 3 Soru Kutusu'nu buraya yerleştirin. İlk oynadığınızda demo pili değiştirin. Bkz. PİL BİLGİLERİ.

- 4 Community Chest kartlarını karıştırın, yüzleri aşağı gelecek şekilde buraya yerleştirin.

- 5 Her oyuncu bir piyon seçerek GO noktasına yerleştirir.

- 6 Zarı oyun alanının yanına koyun.

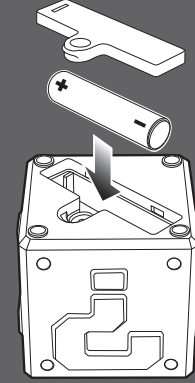
PİL KULLANIM TALİMATI



Ayrı bir sayfada bulunan, pille ilgili dikkat edilmesi gereken bilgilere bakın. İleride başvurmak için bu bilgileri saklayın.

PİLİ DEĞİŞTİRMEK İÇİN

Ürünle birlikte gelen demo pili alkalin pille değiştirin. Yıldız tornavida kullanın (kutuya dahil değildir).



OYUN ZAMANI!

Nasıl kazanılır?

Tüm oyuncular iflas ettiğinde parası olan tek oyuncu siz olun!

Oyuna ilk kim başlar?

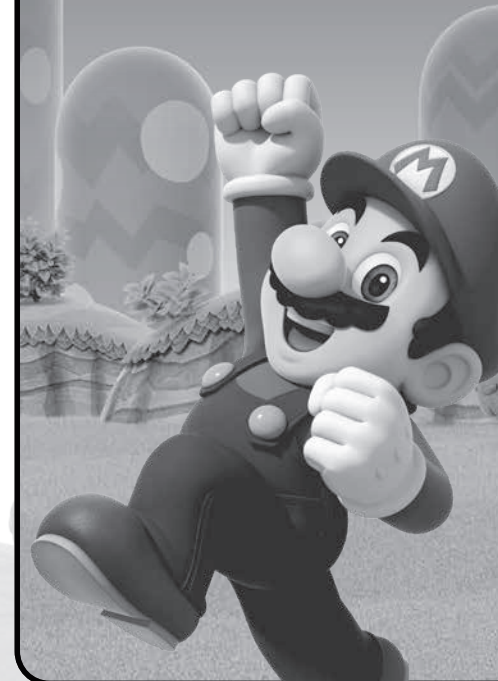
Tüm oyuncular sırayla zar atar. En yüksek zarı atan oyuncu oyuna başlar, sonra sıra solundaki oyuncuya geçer.

Sıra size gelince

1. Zarı atın.
2. Piyonunuzu, attığınız zar kadar saat yönünde ilerletin.
3. Hangi haneye geldiniz? Geldiğiniz hanenin kurallarını uygulayın. Detaylı bilgi için OYUN ALANINDAKİ HANELER bölümünü okuyun.
4. Sıranız sona erdi. Zarı solunuzdaki oyuncuya verin.

Oynamaya başlayın!

Bilmeniz gerekenler bunlar, haydi oyuna başlayın. Piyonunuzun durduğu haneye göre neler yapmanız gerektiğine bakın.



OYUN ALANINDAKİ HANELER

MÜLKLER

İki tür mülk vardır: renk gruplarından oluşan arsalar, Bowser Jr. ve Magikoopa adında kamu kuruluşları.

Sahipsiz Mülkler

Sahipsiz bir arsanın ya da kamu kuruluşunun üzerinde durursanız o mülkü satın almanız ya da açık artırmaya çıkarmanız gerekir.

Satın almak istiyorsanız...

Hane üzerinde yazılı olan bedeli ödeyin ve Title Deed kartını bankadan alın.

Satın almak istemiyorsanız...

Bankacı bunu açık artırma yoluyla satışa çıkarmak zorundadır. Açık artırma 1 para ile başlar. Oyuncular, teklifi en az 1'er para artırmalıdır. Teklifinizi sıraya bağlı kalmadan söyleyebilirsiniz. Teklifi yükselten kimse kalmayınca Bankacı açık artırmayı sona erdirir. En yüksek teklifi veren son oyuncu açık artırmayı kazanır ve bankaya ödemeyi yapar. Açık artırmada hiç kimse teklif vermezse sorun olmaz. Kimse bir şey ödemez ve Title Deed kartı bankada kalır.

Renk gruplarını toplayın! (renk grupları için içindekiler sayfasına bakın)

Bir renk grubundaki tüm arsalara sahip olduğunuzda:

- 0 arsalar için kirayı iki katına çıkarabilirsiniz!
- Daha da fazla kira almak için arsaların üzerine Toad Evleri ve Peach'in Şatolarını kurabilirsiniz. Bkz. BİNALAR.

Sahipli Mülkler

Sahipli bir mülk üzerinde durursanız sahibi sizden mülkün kira bedelini istemek zorundadır. Eğer isterse kira bedelini ödeyin. Mülkün sahibi kirayı istemeyi unuttur ve bir sonraki oyuncu zarı atarsa kira ödemek zorunda kalmazsınız!



Arsalar

Arsanın Title Deed kartında yazan kira bedelini ödeyin.



Kamu Kuruluşları

Ne kadar kira ödeyeceğinizi öğrenmek için zar atın. Mülk sahibi 1 kamu kuruluşuna sahipse attığınız zarı ödeyin. Mülk sahibi 2 kamu kuruluşuna sahipse attığınız zarın iki katını ödeyin.

AKSİYON HANELERİ



GO

GO noktasından her geçişinizde ya da bu noktada durduğunuzda bankadan 2 para alın.



Community Chest

Destenin en üstündeki kartı çekin. Kartı yüksek sesle okuyup kartta belirtilen talimatları hemen yapın. Kartı daha sonra destenin en altına koyun. Kartta kullanım zamanı gelinceye kadar kartı saklamamız yazıyorsa kartı saklayın. Kullandıktan sonra da destenin en altına koyun.



Chain Chomp ve Piranha Plant

Hane üzerinde belirtilen tutarı bankaya ödeyin.

Soru Kutusu

Buraya gelerseniz Soru Kutusu'nun üzerindeki düğmeye basın. Hangi sesi duydunuz?

Para şıkırdaması: Duyduğunuz her "şıkırdama" sesi için bankadan 1 para alın!

Güçlendirici melodisi: Zarı atıp tekrar ilerleyin. Durduğunuz hanenin kurallarına uyun.

Bowser'in kahkahası: Bankaya 5 para ödeyin.

"Oyun Bitti" melodisi: Bankaya 10 para ödeyin.



Free Parking

Endişelenmeyin! Bir şey yapmanız gerekmez.



Just Visiting

Merak etmeyin. Bu hanede durduysanız piyonunuzu Just Visiting yazan bölüme koyun.



Go to Jail

Derhal In Jail hanesine ilerleyin! GO noktasından geçmeniz durumunda 2 para almayın. Sıranız sona erer. Jail'deyken kira

toplayabilir, açık artırmalara katılabilir, Toad Evleri ve Peach'in Şatolarını satın alabilir, ipotek ve anlaşmalar yapabilirsiniz.

Jail'den nasıl çıkabilirim?

3 seçeneğiniz var:

1. Bir sonraki turda zar atmadan önce **5 para ödeyin**. Sonra zar atarak oyuna normal şekilde devam edin.
2. Bir sonraki turun başında sahip olduğunuz (ya da bir başka oyuncudan satın aldığınız) **"Get Out of Jail Free" kartını kullanın**. Kullandıktan sonra kartı, Community Chest destesinin en altına koyun ve zar atarak oyuna devam edin.
3. Bir sonraki turda **zarda 6 atın**. Bunu başarabilerseniz serbest kalırsınız! Attığınız zar kadar ilerleyin ve sıranızı tamamlayın.

En fazla 3 tur zarda 6 atmaya deneyebilirsiniz. Üçüncü turun sonunda da 6 gelmezse bankaya 5 para ödeyin ve son attığınız zar kadar ilerleyin.

BİNALAR

Toad Evi Kurmak



Bir renk grubundaki tüm arsalarla sahipseniz (sıranın size gelmesini beklemeden) bu arsalarla Toad Evi kurmaya başlayabilirsiniz.

Title Deed kartında belirtilen evin fiyatını bankaya ödeyin ve Toad Evini arsanın üzerine yerleştirin. Evleri dengeli bir şekilde kurmanız gerekir. Bir arsada ikinci bir Toad Evi inşa edebilmemiz için o renk grubundaki tüm arsalarınızda birer eviniz bulunmalıdır. Bir arsa üzerinde en fazla 4 Toad Eviniz olabilir.

Peach'in Şatosu'nu Kurmak



Bir renk grubunun her arsasında 4'er Toad Eviniz olduğunda Peach'in Şatosu'nu satın alabilirsiniz.

Bunun için Title Deed kartında Peach'in Şatosu

için belirtilen bedeli ödeyip 4 Toad Evinizi bankaya geri verin. Peach'in Şatosu'nu arsanızın üzerine yerleştirin.

Bir arsaya sadece 1 Peach'in Şatosu kurabilirsiniz. Ayrıca yanına daha fazla Toad Evi kuramazsınız.

Bir renk grubunun herhangi bir arsası ipotekliyse o renk grubuna ait arsaların hiçbirine bina kuramazsınız.

Yeterince bina yok mu?

Eğer birden fazla oyuncu bankada kalan son Toad Evi veya Peach'in Şatosu'nu satın almak istiyorsa Bankacı binayı açık artırmaya çıkarır. Açık artırma 1 para ile başlar. Oyuncular, teklifi en az 1'er para artırılmalıdır. Teklifinizi sıraya bağlı kalmadan söyleyebilirsiniz. Ödeme bankaya yapılır.

Hiç bina kalmadı mı?

Oyunculardan biri binalarını bankaya satana kadar beklemeniz gerekir.

ANLAŞMALAR ve TAKASLAR

İsteddiğiniz zaman başka bir oyuncudan mülk satın alabilir, mülklerinizi başka bir oyuncuya satabilir, takas edebilirsiniz.

Bir arsayı satmadan veya takas etmeden önce aynı renk grubundaki tüm binaları bankaya satmanız gerekir. Aksi takdirde herhangi bir oyuncuya o renk grubundan hiçbir arsayı satamaz ya da takas edemezsiniz.

Mülklerin bedelleri para olarak ödenebilir, başka bir mülkle takas edilebilir, "Get Out of Jail Free" kartlarıyla değiştirilebilir. Mülklerin değeri, anlaşmayı yapan oyuncular tarafından karşılıklı olarak kararlaştırılır.

İpotekli bir mülk, üzerinde anlaşılardan fiyattan satılabilir veya takas edilebilir. Yeni sahibi istediği zaman **ipoteği kaldırabilir** (bankaya ipotegi kaldırma bedelini öder).

YARDIM EDİN! PARAM KALMADI!

1 Para toplamaya çalışın.

Borcunuz varsa ve borcunuzu ödeyemiyorsanız binalarınızı bankaya geri satarak ve/veya mülklerinizi ipotek ederek para toplamaya çalışın.

Binaların Satışı

Peach'in Şatolarını bankaya yarı fiyatına satın, gerekiyorsa fiyatı yuvarlayın. Bankadan Şato bedelinin yanı sıra anında 4 Toad Evi alın.

Toad Evlerini bankaya yarı fiyatına satın, gerekiyorsa fiyatı yuvarlayın. Renk gruplarındaki Toad Evleri, satın alımla aynı şekilde dengeli bir şekilde satılmalıdır.

Mülkü İpotek Etme

Mülkünüzü ipotek etmek için öncelikle ipotek edilecek arsanın içinde bulunduğu renk grubundaki tüm binalarınızı yarı fiyatına bankaya satın. Gerekirse fiyatı yuvarlayabilirsiniz.

İpotek ederken Title Deed kartını ters çevirin ve kartın arkasında belirtilen ipotek bedelini bankadan alın.

İpotegi kaldırırken ipotegi kaldırma bedelini bankaya ödeyin ve kartın ön yüzünü çevirin.

İpotekli mülklerden kira alınmaz. Ancak bir renk grubunun tümüne sahipseniz, arsalarınızdan biri ipotekli olsa bile diğer ipotekli olmayan arsanızdan iki kat kira almaya devam edebilirsiniz. Aynı kural ipoteksiz kamu kuruluşları için de geçerlidir. Hak edilen yüksek kirayı almaya devam edebilirsiniz.

2 Fon yaratmak için her şeyi yaptıktan sonra hâlâ borcunuz varsa iflas eder ve oyundan çekilirsiniz!

Başka bir oyuncuya borçluysanız...

Borçlu olduğunuz oyuncuya tüm ipotekli mülklerinizi ve varsa "Get Out of Jail Free" kartınızı verin.

Yeni sahibi istediği zaman **ipoteği kaldırabilir** (bankaya ipotegi kaldırma bedelini öder).

Bankaya borçluysanız...

Tüm mülklerinizi bankaya geri verin. Mülklerinizin üzerindeki ipotekler kalkar.

Tüm mülklerinizi ipoteksiz olarak açık artırmaya çıkarılır.

Eğer varsa "Get Out of Jail Free" kartınızı Community Chest destesinin en altına koyun.

OYUNUN SONU

Oyunda sadece bir kişi kalana kadar oyun devam eder. İflas etmeden oyunda kalan son oyuncu oyunu kazanır!

Oyunun Ses Ünitesiz Oynanması

Ses ünitesiz oynuyorsanız Soru Kutusu hanesine geldiğinizde zarı tekrar atın.

Zarda 1 veya 2 atarsanız: Zarı tekrar atın ve zarda gelen kadar para alın.

Zarda 3 veya 4 atarsanız: Bankaya 5 para ödeyin.

Zarda 5 atarsanız: Zarı atıp tekrar ilerleyin. Durduğunuz hanenin kurallarına uyun.

Zarda 6 atarsanız: Bankaya 10 para ödeyin.

PŘIPRAVTE SE! (viz zadní strana tohoto průvodce hrou)

- 1** Vyberte si někoho, kdo bude bankéřem.
Bankéř je odpovědný za:

- Peníze v bance
- Toadovy domky
- Hrady princezny Peach
- Karty Title Deed
- Dražby

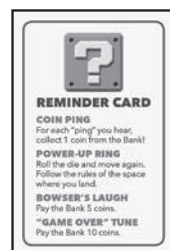
Bankéř může hrát také, ale musí držet své peníze odděleně od financí banky.

- 2** Bankéř dá každému hráči:



(Celkem = 30 mincí)

1 kartu Reminder Card pro kostku s otazníky



Zbytek mincí zůstane v krabici jako banka.

- 3** Sem položte kostku s otazníky. Při první hře vyměňte demo baterii. Viz INFORMACE TÝKAJÍCÍ SE BATERIE.
- 4** Zamíchejte karty Community Chest a položte je sem lícem dolů.
- 5** Každý hráč si vybere figurku a umístí ji na pole GO.
- 6** Kostku položte vedle hrací plochy.

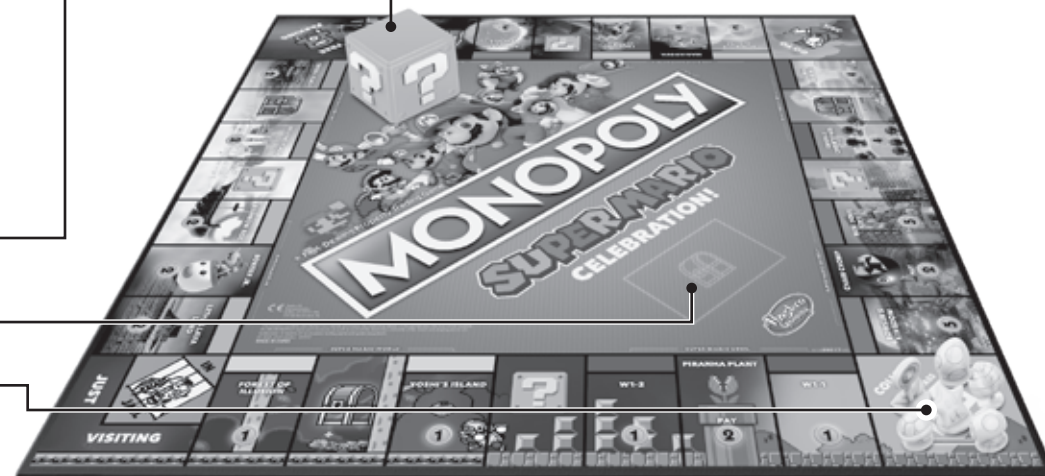
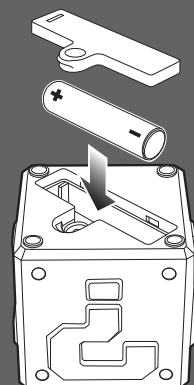
INFORMACE TÝKAJÍCÍ SE BATERIE



Upozornění týkající se baterie naleznete na samostatném listu. Tyto informace si uschovejte k pozdějšímu nahlédnutí.

VÝMĚNA BATERIE

Demo baterii nahradte alkalickou. Použijte křížový šroubovák (není součástí balení).



HRAJTE!

Jak vyhrát?

Buďte poslední, komu zůstanou peníze, zatímco všichni ostatní hráči už zkrachovali!

Kdo začne hrát jako první?

Každý hráč hodí kostkou. Hráč s nejvyšším počtem bodů začíná a hra se posouvá směrem doleva.

Když jste na řadě

1. Hodte kostkou.
2. Svou figurku posunujte ve směru hodinových ručiček o počet polí daný hodnotou bodů na hrací kostce.
3. Kde jste skončili? Splňte úkoly pro toto hrací pole. Viz HRACÍ POLE.
4. Vaše kolo končí. Předejte kostku hráči nalevo.

Začněte hrát!

To je vše, co potřebujete vědět – tak jdeme na to. Řiďte se pokyny polí, na které se posunete.



HRACÍ POLE

NEMOVITOSTI

Existují dva typy nemovitostí: lokality, které jsou v barevných sadách, a podniky veřejných služeb – Bowser Jr. a Magikoopa.

Nemovitosti bez vlastníka

Když se dostanete na lokalitu nebo podnik veřejných služeb, které nikomu nepatří, musíte je buď koupit, nebo vydražit.

Chcete nakupovat?

Zaplatte cenu uvedenou na hracím poli a pak si z banky vezměte kartu Title Deed.

Nechcete nakupovat?

Bankéř musí provést dražbu. Vyvolávací cena je 1 mince a každý může zvýšit nabídku jen o 1 minci. Nemusíte se řídit pořadím hry, bankéř ukončí dražbu, pokud žádný hráč není ochoten zvýšit nabídku. Dražitel s nejvyšší nabídkou zaplatí bance. Pokud nikdo nemá o nemovitosti zájem, nevádí. Nikdo nic neplatí a karta Title Deed zůstává v bance.

Sbírejte barevné sady! (informace o barevných sadách viz strana Obsah)

Když máte každou lokalitu v barevné sadě:

- U těchto lokalit můžete zdvojnásobit nájemné!
- Můžete postavit Toadovy domky a hrady princezny Peach a vybrat ještě více nájemného! Viz STAVBY.

Nemovitosti s vlastníkem

Když vstoupíte na hrací pole s nemovitostí, kterou vlastní někdo jiný, majitel vás musí požádat o nájemné. Pokud se tak stane, je třeba zaplatit. Pokud vás nepožádá do doby, než další hráč hodí kostkou, nemusíte platit!



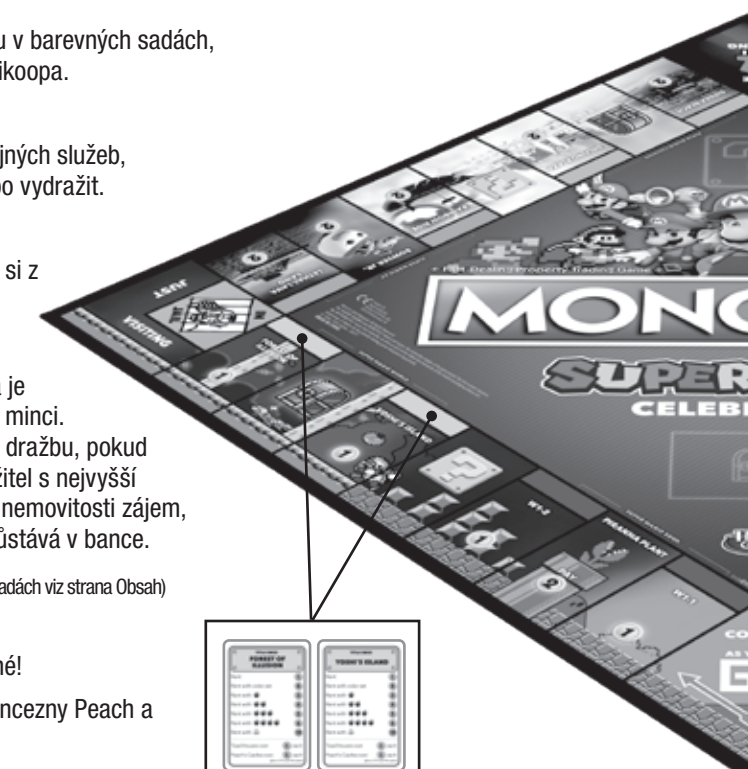
Lokality

Zaplatte nájemné uvedené na kartě Title Deed pro danou lokalitu.



Vybavení

Poplatek za pronájem stanovíte hodem kostky. Pokud má majitel 1 podnik veřejných služeb, zaplatte částku danou hodem kostky. Pokud má majitel oba podniky veřejných služeb, zaplatte dvojnásobek hodnoty dané hodem kostky.



POLE S AKCÍ



GO

Pokud se dostanete na pole GO nebo ho přecházíte, vyberte z banky 2 mince.



Community Chest

Z hromádky si vezměte horní kartu. přečtěte nahlas text na kartě a okamžitě proveďte, co je na ní uvedeno. Po provedení ji vraťte dospodu hromádky. Kartu si ponechejte, je-li na ní uvedeno, že si ji můžete nechat, dokud nebudete připraveni ji použít. Po použití ji vraťte dospod hromádky.



Chain Chomp a Piranha Plant

Zaplaťte bance částku uvedenou na hracím poli.

Kostka s otazníky

Jestliže se dostanete sem, stiskněte tlačítko na kostce s otazníky. Jaký zvuk jste uslyšeli?

Cinknutí mince: Za každé „cinknutí“, které uslyšíte, vyberte z banky 1 minci!

Zvonění výhody: Znovu hodte kostkou a táhněte. Postupujte podle pravidel pole, na které vstoupíte.

Smích Bowsera: Zaplaťte bance 5 mincí.

Melodie „Konec hry“: Zaplaťte bance 10 mincí.



Free Parking

Relaxujte! Nic se neděje.



Just Visiting

Budte bez obav. Jestliže se dostane sem, umístěte svoji figurku do části Just Visiting.



Go to Jail

Přesuňte ihned svou figurku na pole In Jail! Za průchod polem GO neinkasujete 2 mince. Na radě je další hráč. Když jste

na poli In Jail, stále můžete vybírat poplatek za pronájem, dělat nabídky během dražeb, kupovat domky nebo hrady, zastavovat a obchodovat.

Jak se dostat z vězení?

Máte 3 možnosti:

- 1. Na začátku svého příštího tahu zaplaťte obnos 5 mincí,** potom házejte a táhněte jako obvykle.
- 2. Na začátku svého příštího tahu použijte kartu Get Out of Jail Free,** pokud ji máte (nebo ji také můžete koupit od jiného hráče). Vložte kartu dospod balíčku s kartami Community Chest, potom házejte a táhněte.
- 3. V příštím kole hodte kostkou 6.** Pokud tuto hodnotu hodíte, jste na svobodě! Hodte kostkou a táhněte, to je konec vašeho tahu.

Na hození 6 máte 3 kola. Jestliže stojíte na poli In Jail a do třetího kola jste nehodili 6, zaplaťte 5 mincí a táhněte podle posledního hodu.

BUDOVY

Stavba Toadových domků



Jakmile získáte barevnou sadu, můžete začít kupovat Toadovy domky (nemusíte čekat, až budete na tahu).

Zaplaťte bance cenu uvedenou na kartě Title

Deed a na lokalitě postavte Toadův domek. Musíte stavět rovnoměrně. Na lokalitě nemůžete postavit druhý Toadův domek, dokud na každé lokalitě v sadě jeden nepostavíte. Na lokalitě můžete mít pouze 4 Toadovy domky.

Stavba hradů princezny Peach



Jakmile máte na všech lokalitách v barevné sadě 4 Toadovy domky, můžete zaplatit poplatek za přestavbu na hrad princezny Peach.

Zaplaťte bance cenu za hrad uvedenou na kartě Title Deed, vraťte tam všechny 4 Toadovy domky a na lokalitu umístěte hrad princezny Peach.

Na lokalitě můžete mít pouze 1 hrad princezny Peach. Nemůžete přidávat žádné další Toadovy domky.

Na lokalitě nemůžete stavět, pokud je některá lokalita v této barevné sadě v zástavě.

Nestačí vám stavby?

Pokud chce více hráčů koupit poslední Toadův domek nebo hrad princezny Peach, musí bankéř provést dražbu. Nabídky začínají na 1 minci a každý může zvýšit nabídku o nejméně 1 minci. Nemusíte se řídit pořadím ve hře. Platba jde bance.

Žádné budovy nezbyly?

Nemůžete si žádné koupit, dokud někdo své neodprodá.

DOHODY A OBCHODY

Nemovitosti můžete kdykoliv koupit, prodat nebo vyměnit s jiným hráčem.

Než budete moci prodat nebo vyměnit lokalitu, musíte bance prodat všechny budovy v barevné sadě. Budovy nemůžete prodat jinému hráči ani je s ním měnit.

Nemovitosti lze vyměnit za mince, za jiné nemovitosti a/nebo za karty Get Out of Jail Free. Výši částky určují hráči, kteří uzavírají dohodu.

S nemovitostmi v zástavě lze obchodovat za sjednanou cenu. Nový majitel může kdykoliv **hypotéku splatit** (zaplatit bance nesplacený dluh ze zástavy).

POMOC! NEMOHU PLATIT!

1 Snažte se získat peníze!

Pokud dlužíte peníze a nemůžete zaplatit, snažte se získat peníze odprodejem budov bance nebo zastavením nemovitostí.

Prodej budov

Prodejte bance své hrady za poloviční nákupní cenu, v případě potřeby zaokrouhlete částku nahoru a neprodleně je vyměňte za 4 Toadovy domky.

Prodejte bance Toadovy domky za poloviční nákupní cenu, v případě potřeby zaokrouhlete částku nahoru. Toadovy domky je třeba prodávat v rámci barevné sady rovnoměrně.

Zastavení nemovitosti

Jestliže chcete nemovitost zastavit, musíte nejprve odprodat bance všechny budovy v barevné sadě za poloviční nákupní cenu, v případě potřeby zaokrouhlete částku nahoru.

Pokud chcete nemovitost zastavit, otočte kartu Title Deed lícem dolů a inkasujte z banky hodnotu zástavy uvedenou na zadní straně.

Jestliže chcete hypotéku splatit, zaplaťte bance nesplacenou část dluhu a pak otočte kartu lícem nahoru.

U zastavené nemovitosti nelze vybírat nájem. Nicméně na nezastavených lokalitách v barevné sadě lze vybírat zvýšené nájemné. Stejným způsobem lze vybírat zvýšené nájemné na nezastaveném podniku veřejných služeb.

2 Pokud jste stále v dlužích, zbankrotovali jste a hra pro vás končí!

Dlužíte jinému hráči?

Dejte mu veškerý zastavený majetek a všechny karty Get Out of Jail Free.

Nový majitel může kdykoliv **hypotéku splatit** (zaplatit bance nesplacený dluh ze zástavy).

Dlužíte bance?

Vraťte bance veškeré své nemovitosti. Všechny hypotéky jsou zrušeny.

Vaše veškeré nemovitosti musí být okamžitě dány do dražby.

Vraťte všechny karty Get Out of Jail Free dospod balíčku s kartami Community Chest.

KONEC HRY

Zbývající hráči pokračují, dokud nezůstane ve hře pouze jedna osoba. Tento hráč vítězí!

Hra bez zvuku

Pokud hrajete bez zvuku a dostanete se na pole kostky s otazníky, hodte kostkou znovu.

Pokud hodíte 1 nebo 2: Hodte znovu kostkou a podle hodnoty na kostce inkasujte mince.

Pokud hodíte 3 nebo 4: Zaplaťte bance 5 mincí.

Pokud hodíte 5: Znovu hodte kostkou a táhněte. Postupujte podle pravidel pole, na které vstoupíte.

Pokud hodíte 6: Zaplaťte bance 10 mincí.

PRED ŠTARTOM (pozrite zadnú stranu sprievodcu hrou)

- 1** Vyberte si bankára.
Bankár je zodpovedný za:

- Peniaze banky
- Toadove domčeky
- Zámky princeznej Peach
- Karty Title Deed
- Dražby

Bankár môže hrať tiež, ale svoje peniaze musí mať oddelené od banky.

- 2** Bankár rozdá každému hráčovi:



(spolu = 30 mincí)

1 karta Reminder Card
kocky s otáznikmi



Ostatné mince ponechajte v krabici, zostávajú v banke.

- 3** Sem položte kocku s otáznikmi. Pred prvou hrou vymeňte demo batériu. Pozrite INFORMÁCIE O BATÉRII.
- 4** Premiešajte karty Community Chest a položte ich rubom sem.
- 5** Každý hráč si vyberie figúrku a umiestni ju na GO.
- 6** Kocku položte vedľa hracej dosky.

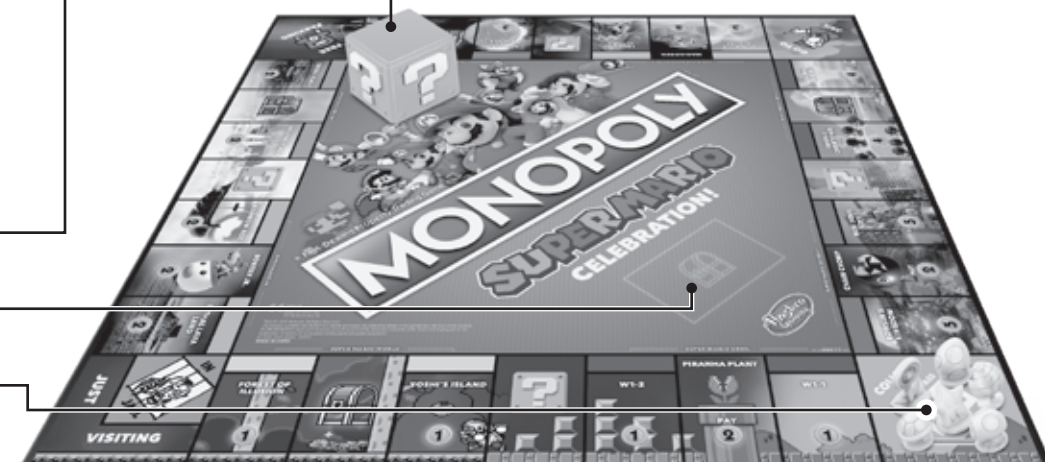
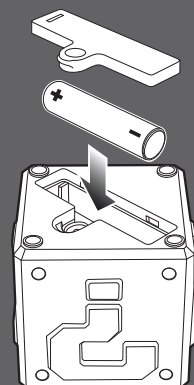
INFORMÁCIE O BATÉRII



Prečítajte si upozornenie na obale batérie. Tieto informácie si uchovajte.

VÝMENA BATÉRIE

Vymeňte demo batériu za alkalickú batériu. Použite krížový skrutkovač Phillips (nie je súčasťou balenia).



ŠTART!

Ako vyhrať?

Ak ste posledným hráčom s peniazmi, keď všetci ostatní hráči zbankrotovali, vyhrávate!

Kto ide prvý?

Každý hráč hodí kocku. Hráč s najvyšším hodom začína a pohybuje sa doľava.

Keď ste na rade

1. Hodte kocku.
2. Posuňte sa s figúrkou v smere hodinových ručičiek o toľko políčok, koľko vám padne na kocke.
3. Kde ste sa posunuli? Riadte sa pokynmi daného políčka. Pozrite časť HRACIE POLÍČKA.
4. Váš ťah sa skončil. Kocku podajte hráčovi po svojej ľavej ruke.

Začnite hrať!

Nič viac nepotrebuje vedieť – tak ideme na to. Riadte sa pokynmi políčok, na ktoré sa posuniete.



HRACIE POLÍČKA

NEHNUTELNOSTI

Existujú dva typy nehnuteľností: lokality, ktoré patria do farebnej série, a podniky verejných služieb, Bowser Jr. a Magikoopa.

Nehnuteľnosti bez vlastníka

Ak skončíte ťah na políčku lokality bez vlastníka alebo podniku verejných služieb bez vlastníka, musíte ho buď kúpiť, alebo dať do dražby.

Chcete kupovať?

Zaplatte sumu uvedenú na hracom políčku a zoberte si z banky príslušnú kartu Title Deed.

Nechcete kupovať?

Bankár ho musí dať do dražby. Vyvolávacía cena je 1 minca a ktorýkoľvek hráč môže ponuku zvýšiť vždy o 1 mincu. Nemusíte sa riadiť poradím. Bankár ukončí dražbu, keď už nikto nenavýši ponuku. Ten, kto ponúkol najvyššiu cenu, vyplatí banku. Ak nikto nechce vydražiť nehnuteľnosť, nič sa nedeje. Nikto nič nezaplatí a karta Title Deed zostáva v banke.

Zbierajte farebné série!

(informácie o farebných sériách nájdete na strane Rozostavenie hry)

Keď vlastníte už všetky lokality rovnakej farby:

- Môžete zdvojnásobiť nájomné za tieto lokality!
- Môžete si postaviť Toadove domčeky a zámky princeznej Peach a zvýšiť si cenu za nájom! Pozri časť BUDOVI.

Nehnuteľnosti s vlastníkom

Keď skončíte ťah na nehnuteľnosti, ktorú už niekto vlastní, majiteľ vás musí požiadať o nájom. A vy musíte zaplatiť. Ak to neurobí ešte predtým, ako ďalší hráč hodí kocku, nemusíte zaplatiť!



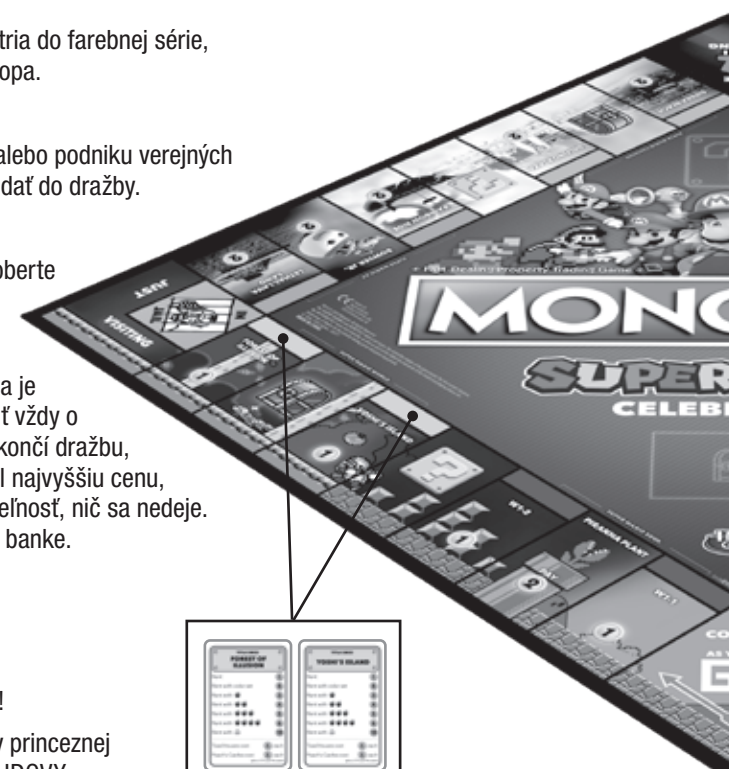
Lokality

Zaplatte nájomné uvedené na karte Title Deed príslušnej lokality.



Podniky verejných služieb

Hodte kocku a stanovte nájomné. Ak má majiteľ 1 podnik, vyplatte sumu podľa hodeného čísla. Ak má majiteľ oba podniky, vyplatte dvojnásobnú sumu z hodeného čísla.



POLÍČKA ČINNOSTÍ



GO

Keď počas ťahu prejdete políčkcom GO alebo na ňom skončíte ťah, z banky si vyberte 2 mince.



Community Chest

Vezmite vrchnú kartu z kôpky. Prečítajte nahlas kartu a okamžite urobte to, čo je na nej napísané. Keď svoju úlohu splníte, vráťte ju späť na spodok kôpky. Ak vám karta povie, že si ju môžete ponechať, kým ju nebudete potrebovať použiť, urobte tak. Keď ste ju použili, vráťte ju späť na spodok kôpky.



Chain Chomp a Piranha Plant

Zaplaťte banke sumu uvedenú na políčku.

Kocka s otáznikmi

Ak váš ťah skončí tu, stlačte tlačidlo na kocke s otáznikmi. Aký zvuk ste počuli?

Cinknutie mincí: Za každé „cinknutie“, ktoré začujete, si zoberte 1 mincu z banky!

Zvonenie pre extra silu: Hodte opäť kocku a potiahnite svoju figúrku o daný počet políčk. Postupujte podľa pravidiel políčka, na ktorom ste ťah skončili.

Browserov smiech: Zaplaťte banke 5 mincí.

Melódia „Koniec hry“: Zaplaťte banke 10 mincí.



Free Parking

V pohode! Nič sa nedeje.



Just Visiting

Žiaden strach. Ak skončíte ťah na tomto políčku, položte svoju figúrku na políčko Just Visiting.



Go to Jail

Ihneď posuňte svoju figúrku na políčko In Jail! Keď prejdete GO, nedostanete za to 2 mince. Tým sa váš ťah skončil. Počas

svojho pobytu In Jail však môžete stále vyberať nájomné, zúčastňovať sa dražby, kupovať Toadove domčeky a zámky princeznej Peach, vziať si hypotéku aj obchodovať.

Ako sa dostať z väzenia?

Máte 3 možnosti:

- Zaplatiť 5 mincí,** keď je hráč opäť na rade. Potom hráč hodí kocku a pokračuje normálne v hre.
- Karta Get Out of Jail Free:** ak ju hráč má (alebo si ju kúpi od iného hráča), môže ju použiť, keď je znovu na rade. Kartu položte na spodok balíčka kariet Community Chest, potom hodte kocku a pokračujte v hre.
- Hodte kocku číslo 6,** keď budete znova na rade. Ak sa vám to podarí, ste voľný! Potom hodte kocku a posuňte sa o toľko políčk, koľko vám padlo a váš ťah končí.

Ak chcete hodiť 6, máte až tri kolá. Keď sa vám nepodarí hodiť 6 ani po tretíkrát počas pobytu v In Jail, zaplaťte 5 mincí a posuňte sa o toľko políčk, koľko vám padlo pri poslednom hode.

BUDOVY

Stavanie Toadových domčekov



Ihneď ako získate farebnú sériu, môžete začať kupovať Toadove domčeky (nemusíte čakať, až na vás príde rad).

Zaplaťte banke cenu uvedenú na karte Title Deed a umiestnite Toadov domček na lokalitu. Musíte stavať rovnomerne. Nemôžete postaviť druhý Toadov domček na danej lokalite, pokiaľ nemáte postavený jeden Toadov domček na každej lokalite série. Na jednej lokalite môžete mať iba 4 Toadove domčeky.

Stavanie zámkov princeznej Peach



Ihneď ako budete mať 4 Toadove domčeky na všetkých lokalitách vo farebnej sérii, môžete zaplatiť za vylepšenie na zámok princeznej Peach.

Zaplaťte cenu zámku princeznej Peach uvedenú na karte Title Deed, vráťte všetky 4 Toadove domčeky banke a položte zámok princeznej Peach na lokalitu.

Na jednej lokalite môžete mať iba 1 zámok princeznej Peach. Už nemôžete pridať žiadne ďalšie Toadove domčeky.

Nemôžete stavať na lokalite, ak je ľubovoľná lokalita vo farebnej sérii zaťažená hypotékou.

Nedostatok budov?

Ak si chuť posledný Toadov domček alebo posledný zámok princeznej Peach kúpiť viacerí hráči, musí ho bankár vydražiť. Vyvolávací cena je 1 minca a ktorýkoľvek hráč môže ponuku zvýšiť najmenej o 1 mincu. Nemusíte ísť po poradi. Sumu zaplatíte banke.

Nezostali žiadne budovy?

Nemôžete kúpiť nič, kým ich niekto nepredá späť.

DOHODY A OBCHODY

Nehnutelnosti môžete kedykoľvek kúpiť, predať alebo vymeniť s ostatnými hráčmi.

Skôr než budete môcť predať alebo vymeniť lokalitu, všetky budovy danej farebnej série musíte predať banke. Budovy nemôžete predať, ani s nimi obchodovať s inými hráčmi.

Nehnutelnosť sa dá vymeniť za mince, inú nehnuteľnosť a/alebo karty Get Out of Jail Free. O množstve a cene sa dohodnú hráči medzi sebou.

S nehnuteľnosťou zaťaženou hypotékou sa môže obchodovať za akúkoľvek dohodnutú cenu. Nový vlastník môže kedykoľvek **splatiť hypotéku** (zaplatiť hypotekárne náklady banke).

POMOC! NEMÔŽEM ZAPLATIŤ!

1 Pokúste sa získať peniaze!

Ak dlhujete peniaze a nemôžete zaplatiť, skúste získať peniaze predajom budov späť do banky a/alebo založením nehnuteľností na získanie hypotéky.

Predaj budov

Predajte zámky princeznej Peach banke za polovicu nadobúdacej ceny, ak je potrebné, zaokrúhlite smerom nahor, a vymeňte ich okamžite za 4 Toadove domčeky.

Predajte Toadove domčeky banke za polovicu nadobúdacej ceny, ak je potrebné, zaokrúhlite smerom nahor. Toadove domčeky je nutné predávať rovnomerne naprieč farebnou sériou.

Hypotéka na nehnuteľnosti

Ak chcete zaťažiť nehnuteľnosť hypotékou, najskôr musíte predať banke všetky budovy v príslušnej farebnej sérii za polovičnú cenu, ak je potrebné, zaokrúhlite smerom nahor.

Ak chcete získať hypotéku, kartu Title Deed otočte lícom nadol a vyberte si z banky hypotekárnu hodnotu uvedenú na zadnej strane.

Ak chcete splatiť hypotéku, zaplaťte banke hypotekárne náklady a potom kartu otočte lícom nahor.

Za nehnuteľnosti, ktoré sú založené hypotékou, nemožno vyberať nájomné. Zvýšený level nájomného je však možné vyberať za lokality vo farebnej sérii, ktoré už nie sú založené hypotékou. Rovnako možno vyberať zvýšené nájomné aj za hypotékou nezatažené podniky verejných služieb.

2 Ak máte stále dlh, zbankrotovali ste a v hre končíte.

Dlhujete inému hráčovi?

Dajte mu všetky svoje karty s nehnuteľnosťami založené hypotékou a karty Get Out of Jail Free.

Nový vlastník môže kedykoľvek **splatiť hypotéku** (zaplatiť hypotekárne náklady banke).

Dlhujete banke?

Vráťte všetky svoje nehnuteľnosti banke. Akékoľvek hypotéky sa rušia.

Všetky vaše nehnuteľnosti musia ísť okamžite do dražby.

Vráťte všetky karty Get Out of Jail Free na spodok balíka Community Chest.

KONIEC HRY

Ostatní hráči pokračujú v hre, kým v hre nezostane iba jedna osoba. Tento hráč je víťazom!

Hra bez zvuku

Ak hráte bez zvuku a váš ťah skončí na políčku Kocka s otáznikmi, opäť hodte kocku.

Ak hodíte 1 alebo 2: Hodte opäť kocku a zoberte si daný počet mincí.

Ak hodíte 3 alebo 4: Zaplaťte banke 5 mincí.

Ak hodíte 5: Hodte opäť kocku a potiahnite svoju figúrku o daný počet políčk. Postupujte podľa pravidiel políčka, na ktorom ste ťah skončili.

Ak hodíte 6: Zaplaťte banke 10 mincí.

CONFIGUREAZĂ! (Consultă ultima pagină a acestui ghid de joc)

- 1** Alegeți un Bancher.
Bancherul este responsabil de:

- Banii Băncii
- Casele Toad
- Castelele lui Peach
- Cărțile Title Deed
- Licitații

Și Bancherul poate juca, dar trebuie să își țină banii separat de cei din Bancă.

- 2** Bancherule, dă fiecărui jucător:



(Total = 30 de monede)

1 Reminder Card pentru Cubul Întrebare



Păstrează restul de monede în cutie; acestea reprezintă fondurile Băncii.

- 3** Pune Cubul Întrebare aici. Înlocuieți bateria demonstrativă prima dată când jucați. Vezi INFORMAȚII DESPRE BATERIE.

- 4** Amestecați cărțile Community Chest și așezați-le cu fața în jos, aici.

- 5** Fiecare jucător alege un pion și îl plasează în caseta GO.

- 6** Puneți zarul lângă tabla de joc.

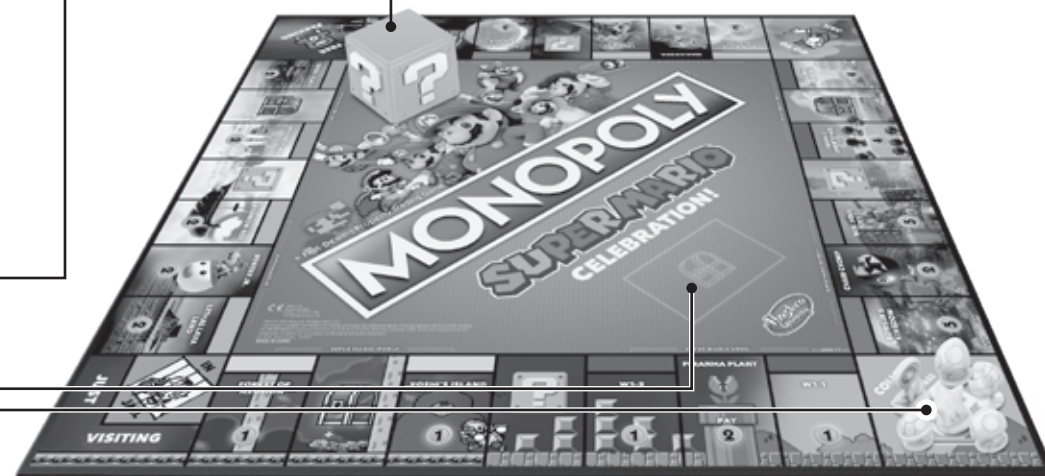
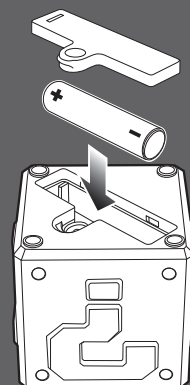
INFORMAȚII DESPRE BATERIE



Consultați informațiile de atenționare referitoare la baterie de pe foaia separată. Păstrați informațiile pentru a le consulta în viitor.

ÎNLOCUIREA BATERIEI

Înlocuiți bateria demonstrativă cu o baterie alcalină. Folosiți o șurubelniță Philips/cu cap în cruce (nu este inclusă).



MODALITATEA DE JOC

Cum se câștigă

Dacă ești ultimul jucător cu bani când toți ceilalți au dat faliment, câștigi!

Cine începe?

Fiecare jucător dă cu zarul. Începe jucătorul care obține cea mai mare cifră dând cu zarul, iar jocul se mișcă spre stânga.

Când îți vine rândul

1. Dă cu zarul.
2. Mută pionul în sensul acelor de ceas cu numărul de spații indicat de zar.
3. Unde ai ajuns? Execută instrucțiunile aferente spațiului de pe tabla de joc. Consultă SPAȚIILE DE PE TABLA DE JOC.
4. Tura ta se încheie. Dă zarul jucătorului din stânga.

Începeți jocul!

Asta este tot ce trebuie să știți, așa că puteți începe! Căutați mai multe informații despre spații pe măsură ce ajungeți la ele.



SPAȚIILE DE PE TABLA DE JOC

PROPRIETĂȚILE

Există două tipuri de proprietăți: locațiile, disponibile în seturi de culoare și utilitățile, Bowser Jr. și Magikoopa.

Proprietățile nedeținute

Când ajungi pe o locație sau pe o companie de utilități nedeținută, trebuie să o cumperi sau să licitezi.

Vrei să faci achiziția?

Plătește prețul aferent spațiului de pe tabla de joc și ia cartea Title Deed aferentă din Bancă.

Nu vrei să faci achiziția?

Bancherul trebuie să organizeze o licitație. Licităția pornește de la 1 monedă și oricine poate crește suma licitată. Nu trebuie să respectați ordinea de joc și Bancherul închide licitația când niciun jucător nu mai dorește să crească suma licitată. Persoana care a licitat cea mai mare sumă o achită Băncii. Nu este nicio problemă dacă nimeni nu dorește să liciteze pentru proprietate. Nimeni nu plătește nimic, iar cartea Title Deed rămâne la Bancă.

Colecționează seturile de culoare!

(vezi pagina Cuprins pentru seturile de culoare)

Când deții fiecare locație dintr-un set de culoare:

- Poți dubla chiria pentru aceste locații!
- Poți construi Case Toad și Castelele lui Peach și poți încasa o chirie și mai mare! Vezi CLĂDIRILE.

Proprietățile deținute

Când ajungi pe o proprietate deținută de un alt jucător, acesta trebuie să îți solicite chirie. Dacă îți solicită chirie, trebuie să plătești. Dacă nu îți solicită chirie înainte ca următorul jucător să dea cu zarul, nu trebuie să plătești!

Locațiile



Plătește chiria de pe cartea Title Deed a locației.
Utilitățile



Dă cu zarul pentru a stabili chiria. Dacă proprietarul are 1 utilitate, plătește cifra de pe zar. Dacă proprietarul deține ambele utilități, plătește de două ori cifra de pe zar.



SPAȚIILE CU ACȚIUNI



GO

Când treci pe la sau ajungi pe GO, încasezi 2 monede de la Bancă.



Community Chest

la prima carte din teanc. Citește cartea cu voce tare și urmează imediat instrucțiunile. Pune-o la fundul teancului după ce ai terminat. În cazul în care cartea îți spune că poți să o păstrezi până când ești pregătit să o folosești, poți face acest lucru. După ce o folosești, pune-o la fundul teancului.



Chain Chomp și Piranha Plant

Plătește Băncii suma de pe spațiul de pe tablă.

Cubul Întrebare

Dacă ajungi aici, apasă butonul de pe Cubul Întrebare. Ce sunet ai auzit?

Sunetul unei monede: pentru fiecare „ping” pe care îl auzi, încasezi 1 monedă de la Bancă!

Inel Power-up: dă cu zarul și mută din nou. Urmează regulile spațiului pe care ai ajuns.

Râsul lui Bowser: plătește Băncii 5 monede.

Melodie „Game Over”: plătește Băncii 10 monede.



Free Parking

Relaxează-te! Nu se întâmplă nimic.



Just Visiting

Nu-ți face griji. Dacă ajungi aici, pune pionul în secțiunea Just Visiting.



Go to Jail

Mută pionul în spațiul In Jail imediat! Nu primești 2 monede dacă treci pe la GO. Apoi tura ta se termină. Când ești pe spațiul In Jail, poți încasa

în continuare chirie, poți cumpăra Casele Toad și Castelele lui Peach, poți ipoteca și poți face schimburi.

Cum ies spațiul In Jail?

Ai 3 opțiuni:

- Plătește 5 monede** la începutul următoarei ture, apoi dă cu zarul și joacă în mod normal.
- Utilizează o carte Get Out of Jail Free** la începutul turei dacă ai una (sau cumpără de la alt jucător). Pune cartea la fundul teancului Community Chest, apoi dă cu zarul și mută.
- Dă cu zarul un 6** pe următoarea ta tură. Dacă reușești, ai scăpat! Deplasează-te conform numărului de pe zar și tura ta se încheie.

Poți încerca să dai 6 timp de 3 ture. Dacă nu dai 6 până la a treia tură petrecută pe spațiul In Jail, plătește 5 monede și deplasează-te cu numărul de spații de la ultima aruncare de zar.

CLĂDIRILE

Construirea Caselor Toad



De îndată ce deții un set de culoare, poți începe să cumperi Casele Toad (nu trebuie să îți aștepti rândul).

Plătește Băncii costul de pe cartea Title Deed

și pune o Casă Toad pe locație. Trebuie să construiești uniform. Nu poți construi o a doua Casă Toad pe o locație dacă nu ai construit câte una pe fiecare locație din set. Poți avea doar 4 Case Toad pe o locație.

Construirea Castelelor lui Peach



Odată ce deții 4 Case Toad pe toate locațiile dintr-un set de culoare, poți plăti pentru a le îmbunătăți în Castelul lui Peach.

Plătește costul Castelului lui Peach de pe cartea Title Deed, returnează toate cele 4 Case Toad Băncii și pune Castelul lui Peach pe locație.

Poți deține 1 singur Castel al lui Peach pe fiecare locație. Nu poți adăuga alte Case Toad.

Nu poți construi pe o locație dacă oricare altă locație din setul respectiv de culoare este ipotecată.

Nu sunt suficiente clădiri?

Dacă mai mulți jucători vor să cumpere ultima Casă Toad sau ultimul Castel al lui Peach, Bancherul trebuie să organizeze o licitație. Licitația pornește de la 1 monedă și oricine poate crește suma licitată. Nu trebuie să respectați ordinea de joc. Plata este încasată de Bancă.

Nu mai sunt clădiri?

Nu poți achiziționa alte proprietăți decât după ce un jucător le vinde pe ale sale.

ACORDURI ȘI SCHIMBURI

Poți cumpăra, vinde sau schimba proprietăți cu alți jucători în orice moment.

Trebuie să vinzi toate clădirile dintr-un set de culoare Băncii înainte să poți vinde sau tranzacționa o locație. Nu poți vinde și nu poți tranzacționa clădirile.

Proprietățile pot fi schimbate pentru monede, pentru alte proprietăți și/sau pentru cărți Get Out of Jail Free. Suma este stabilită de jucătorii implicați în schimb.

Proprietățile ipotecate pot fi schimbate la orice preț agreeat. Noul proprietar poate să răsкупere ipoteca (poate să achite Băncii costul de răsкупare) în orice moment.

AJUTOR! NU POT PLĂȚI!

1 Încearcă să strângi bani.

Dacă datorezi bani și nu poți plăti, încearcă să strângi bani vânzând clădirile Băncii și/sau ipotecând proprietăți.

Vânzarea clădirilor

Vinde Castelele lui Peach Băncii la jumătate din prețul original, rotunjind în sus dacă este necesar și schimbă-le imediat în 4 Case Toad.

Vinde Casele Toad Băncii la jumătate din prețul original, rotunjind în sus dacă este necesar. Casele Toad trebuie vândute în mod uniform dintr-un set de culoare.

Ipotecarea unei proprietăți

Pentru a ipoteca o proprietate, trebuie să vinzi mai întâi toate clădirile din setul de culoare Băncii la jumătate din prețul original, rotunjind în sus dacă este necesar.

Pentru a ipoteca, întoarce cartea Title Deed cu fața în jos și încasează de la Bancă valoarea ipoteci de pe spatele cărții.

Pentru a răsкупă o ipotecă, plătește Băncii costul de răsкупare și întoarce cartea cu fața în sus.

Nu se poate încasa chirie pentru proprietățile ipotecate. Cu toate acestea, chiria mărită poate fi încasată pentru locațiile neipotecate dintr-un set de culoare. Chiria mărită pentru utilitățile neipotecate poate fi încasată în același fel.

2 Dacă ai în continuare datorii, intri în faliment și ieși din joc!

Ai datorii către un alt jucător?

Dă-i toate proprietățile ipotecate și cărțile Get Out of Jail Free.

Noul proprietar poate să răsкупere ipoteca (poate să achite Băncii costul de răsкупare) în orice moment.

Ai datorii la Bancă?

Înapoiază toate proprietățile Băncii. Ipotecile sunt anulate.

Toate proprietățile trebuie scoase imediat la licitație. Returnează cărțile Get Out of Jail Free pe care le deții la fundul teancului Community Chest.

FINALUL JOCULUI

Jucătorii rămași continuă să joace până când în joc rămâne o singură persoană. Acea persoană este câștigătorul!

Jocul fără sunet

Dacă joci fără sunet, dă cu zarul din nou când ajungi pe un spațiu Cub Întrebare.

Dacă dai cu zarul 1 sau 2: dă cu zarul din nou și primești numărul respectiv de monede.

Dacă dai cu zarul 3 sau 4: plătește Băncii 5 monede.

Dacă dai cu zarul 5: dă cu zarul și mută din nou. Urmează regulile spațiului pe care ai ajuns.

Dacă dai cu zarul 6: plătește Băncii 10 monede.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

(См. обратную сторону инструкции к игре.)

- 1** Выберите игрока, который будет банкиром. Банкир отвечает за следующее:

- Деньги банка
- Домики Тоада
- Замки принцессы Пич
- Карточки Title Deed
- Аукционы

Банкир тоже может играть, но он должен хранить свои деньги отдельно от денег банка.

- 2** Банкир выдает каждому игроку:



(всего 30 монет)

1 карточку Reminder Card к блоку со знаком вопроса



Остальные монеты остаются в коробке и составляют банк.

- 3** Положите здесь блок со знаком вопроса. Если играете первый раз, замените демонстрационную батарейку. См. пункт «ИНФОРМАЦИЯ О БАТАРЕЙКАХ».
- 4** Перемешайте карточки Community Chest и положите их сюда лицевой стороной вниз.
- 5** Каждый игрок выбирает фишку и ставит ее на клетку GO.
- 6** Положите кубик рядом с игровым полем.

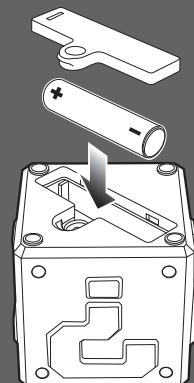
ИНФОРМАЦИЯ О БАТАРЕЙКАХ



Ознакомьтесь с информацией по технике безопасности, связанной с батарейками, на отдельном листе. Сохраните эту информацию для будущего использования.

ЗАМЕНА БАТАРЕЙКИ

Замените демонстрационную батарейку на щелочную. Используйте крестообразную отвертку (в комплект не входит).



ИГРА

Как выиграть

Побеждает игрок, у которого остались деньги, когда все остальные обанкротились.

Кто ходит первым?

Каждый игрок бросает кубик. Игру начинает игрок, которому выпало наибольшее количество очков. Затем ход переходит к игроку слева.

В свой ход

1. Бросьте кубик.
2. Переместите фишку на выпавшее количество клеток по часовой стрелке.
3. Где вы остановились? Выполните указания данной клетки поля. См. раздел КЛЕТКИ ИГРОВОГО ПОЛЯ.
4. Ваш ход завершен. Передайте кубик игроку слева.

Начинайте игру!

Это всё, что вам нужно знать, так что вперед! Читайте указания к клеткам, на которых останавливаетесь.



КЛЕТКИ ИГРОВОГО ПОЛЯ

СОБСТВЕННОСТЬ

В игре есть два вида собственности: объекты, которые объединены в цветовой группы, и вспомогательные участки: Bowser Jr. и Magikoopa.

Свободные объекты собственности

Если вы остановились на незанятом объекте или вспомогательном участке, нужно его купить или выставить на аукцион.

Хотите купить?

Уплатите цену, указанную на клетке поля, и возьмите в банке карточку Title Deed.

Не хотите покупать?

Банкир объявляет аукцион. Ставки начинаются с 1 монеты. Игроки могут повышать ставки не менее чем на 1 монету. Придерживаться очередности ходов не обязательно. Если никто не повышает исходную ставку, банкир закрывает аукцион. Игрок, предложивший самую высокую цену, должен уплатить ее банку. Если никто не хочет покупать данную недвижимость, ничего страшного. Никто ничего не платит. Карточка Title Deed остается в банке.

Собирайте цветочные группы!

(0 цветочных группах см. на странице «В комплекте».)

Когда вам принадлежат все объекты одного цвета, у вас появляется две новые возможности.

- Можно вдвое повысить ренту на эти объекты!
- Можно строить дома Тоада и замки принцессы Пич, что еще больше повысит ренту! См. раздел «ЗДАНИЯ».

Занятые объекты собственности

Если вы остановились на недвижимости, принадлежащей другому игроку, владелец должен спросить с вас ренту. Если он это сделал, вы должны заплатить. Если владелец не успеет потребовать с вас ренту до того, как следующий игрок бросит кубик, платить не нужно!



Объекты

Уплатите ренту, указанную на карточке Title Deed.



Вспомогательные участки

Бросьте кубик, чтобы определить размер ренты. Если у владельца 1 вспомогательный участок, уплатите сумму, выпавшую на кубике. Если у владельца 2 вспомогательных участка, уплатите сумму, в два раза превышающую выпавшее на кубике число.

(Продолжение на следующей странице.) 71

КЛЕТКИ ДЕЙСТВИЯ



GO

Если вы прошли или остановились на клетке GO, получите в банке 2 монеты.



Community Chest

Возьмите верхнюю карточку из колоды. Прочтите карточку вслух и сразу выполните то, что на ней написано. После этого положите карточку под низ колоды. Если на карточке сказано, что ее можно сохранить до момента использования, оставьте ее у себя. После использования положите ее обратно под низ колоды.



Chain Chomp и Piranha Plant

Уплатите в банк сумму, указанную на клетке игрового поля.



Free Parking

Отдохните! Ничего не происходит.



Just Visiting

Не беспокойтесь. Если вы остановились на этой клетке, просто поставьте свою фишку в сектор Just Visiting.



Go to Jail

Немедленно переместите свою фишку на клетку In Jail! Не получайте 2 монеты при прохождении клетки

GO. На этом ваш ход завершен. Находясь в тюрьме, вы по-прежнему можете собирать ренту, делать ставки на аукционе, покупать, закладывая или обменивать домики Тоада и замки принцессы Пич.

Как выйти из тюрьмы?

Есть 3 варианта.

- 1. В начале своего следующего хода уплатите 5 монет**, а затем бросьте кубик и походите, как обычно.
- 2. Если у вас есть карточка Get Out of Jail Free** или вы можете купить ее у другого игрока, используйте ее в начале своего следующего хода. Положите карточку под низ колоды Community Chest, а затем бросьте кубик и походите.
- 3. Выбросите 6** во время своего следующего хода. Если получилось, вы свободны! Переместите свою фишку на столько клеток, сколько очков выпало на кубике, и ваш ход будет завершен. Вы можете попытаться выбросить 6 очков в течение 3 ходов. Если на третий ход в тюрьме 6 не выпало, уплатите 5 монет и походите на выпавшее в последний раз количество клеток.

ЗДАНИЯ

Постройка домиков Тоада



Как только вы собрали цветовую группу, начинайте покупать домики Тоада (ждать своего хода не обязательно).

Уплатите банку цену, указанную на карточке Title Deed, и поставьте домик Тоада на объекте. Застраивайте равномерно. Нельзя поставить на объекте второй домик Тоада, пока на всех объектах цветовой группы не будет по одному домику. На одном объекте может стоять не более 4 домиков Тоада.

Постройка замков принцессы Пич



Если на всех объектах цветовой группы стоит по 4 домика Тоада, можно заплатить и приобрести замок принцессы Пич.

Уплатите цену замка принцессы Пич, указанную на карточке Title Deed, верните банку все 4 домика Тоада и поставьте замок на объекте. На одном объекте может стоять только 1 замок принцессы Пич. Добавлять домики Тоада уже нельзя.

Если любой из объектов цветовой группы находится в залоге, ставить здания на объектах этого цвета нельзя.

Не хватает зданий?

Если последний домик Тоада или замок принцессы Пич хочет купить несколько игроков, банкир объявляет аукцион. Ставки начинаются с 1 монеты. Игроки могут повышать ставки не менее чем на 1 монету. Придерживаться очередности ходов не обязательно. Деньги уплачиваются в банк.

Здания закончились?

Их нельзя купить, пока кто-нибудь их не продаст.

СДЕЛКИ И ТОРГИ

Игроки могут в любой момент совершить с другими игроками сделки по продаже, покупке или обмену недвижимости.

Прежде чем продать или обменять объект, нужно продать банку все здания из соответствующей цветовой группы. Нельзя поменяться зданиями или продать их другому игроку.

Собственность можно обменивать на монеты, другую собственность и/или карточки Get Out of Jail Free. Цену определяют игроки, заключающие сделку.

Собственность в залоге можно обменивать на любую сумму, согласованную игроками. Новый владелец может в любой момент **погасить залог** (уплатить стоимость снятия залога в банк).

ПОМОГИТЕ! НЕ МОГУ ЗАПЛАТИТЬ!

1 Постарайтесь собрать деньги.

Если не удается расплатиться по долгам, постарайтесь собрать деньги, продав здания в банк и/или заложив улицы.

Продажа зданий

Замок принцессы Пич можно продать банку за половину стоимости, при необходимости округлив в большую сторону и немедленно обменяв его на 4 домика Тоада.

Домик Тоада можно продать банку за половину стоимости, при необходимости округлив в большую сторону. Домики Тоада нужно продавать равномерно со всей цветовой группы.

Залог собственности

Чтобы заложить собственность, сначала продайте банку все здания в этой цветовой группе за половину их стоимости. При необходимости сумму нужно округлить в большую сторону.

Чтобы оформить залог, положите карточку Title Deed лицевой стороной вниз и получите в банке сумму залога, указанную на тыльной стороне карточки.

Чтобы погасить залог, уплатите банку сумму залога, затем положите карточку лицевой стороной вверх.

Нельзя собирать ренту с заложенной собственности. Однако можно получать повышенную ренту с незаложенных объектов этой цветовой группы. Повышенная рента с незаложенных вспомогательных участков собирается так же.

2 Если игроку все равно не удается погасить долг, он объявляется банкротом и выходит из игры!

Если остался долг перед другим игроком

Отдайте ему все заложенные улицы и карточки Get Out of Jail Free.

Новый владелец может в любой момент **погасить залог** (уплатить стоимость снятия залога в банк).

Если остался долг перед банком

Верните Банку всю недвижимость. Все залоговые аннулируются.

Вся собственность тут же выставляется на аукцион.

Положите все свои карточки Get Out of Jail Free под низ колоды Community Chest.

КОНЕЦ ИГРЫ

Другие игроки продолжают игру до тех пор, пока не останется только один игрок. Этот игрок становится победителем!

Игра без звука

Если вы играете без звука, при попадании на клетку блока со знаком вопроса снова бросьте кубик.

Если выпало 1 или 2. Бросьте кубик еще раз и получите выпавшее количество монет.

Если выпало 3 или 4. Уплатите банку 5 монет.

Если выпало 5. Бросьте кубик и походите еще раз. Выполните указания клетки, на которой вы остановились.

Если выпало 6. Уплатите банку 10 монет.

Блок со знаком вопроса

Если вы остановились здесь, нажмите кнопку на блоке со знаком вопроса. Какой звук вы услышали?

Звон монеты. За каждый услышанный звон получите от банка 1 монету!

Звук усиления. Бросьте кубик и походите еще раз. Выполните указания клетки, на которой вы остановились.

Смех Bowser. Уплатите банку 5 монет.

Мелодия окончания игры. Уплатите банку 10 монет.



ПОДГОТОВКА (Вижте гърба на тези указания за играта)

1 Изберете някой да бъде Банкера. Банкерът отговаря за:

- парите на Банката;
- Къщи на Toad
- Замъци на Peach
- картончетата Title Deed;
- Търговете.

Банкерът също може да играе, но трябва да държи парите си отделно от Банката.

2 Банкерът раздава на всеки играч:



(Общо = 30 монети)

1 картонче Reminder Card за блокчето с въпроси



Оставете останалата част от монетите в кутията като Банка.

3 Поставете блокчето с въпроси тук. При първата игра сменете батерията за демонстрация. Вижте ИНФОРМАЦИЯ ЗА БАТЕРИЯТА.

4 Разбъркайте картончетата Community Chest и ги поставете тук с лицето надолу.

5 Всеки играч избира фигурка за игра и я поставя върху полето GO.

6 Сложете зара до дъската за игра.

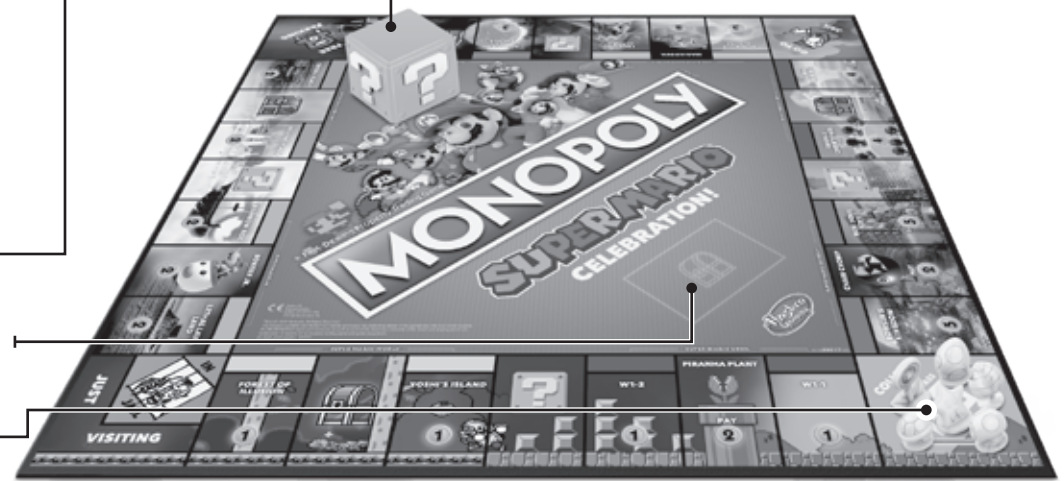
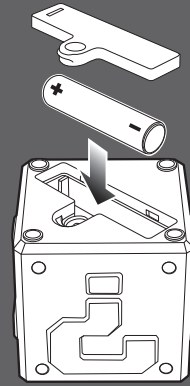
ИНФОРМАЦИЯ ЗА БАТЕРИЯТА



Вижте предупредителната информацията за батериите на отделния лист. Запазете я за бъдеща справка.

ЗА СМЯНА НА БАТЕРИЯТА

Сменете батерията за демонстрация с алкална батерия. Използвайте кръстатата отвертка (не е включена).



ИГРАЙТЕ!

Как да спечелите

Целта е да останете единствения играч с пари, след като всички останали са банкрутирали.

Кой започва първи?

Всеки играч хвърля зарчето. Получилият най-висок резултат започва и играта се върти наляво.

Когато сте на ход

1. Хвърлете зарчето.
2. Преместете своята фигурка за игра по посока на часовниковата стрелка с толкова хода.
3. Къде спряхте? Изпълнете указанието на това поле на дъската. Вижте ПОЛЕТАТА НА ДЪСКАТА.
4. Вашият ход свършва. Предайте зарчето на играча вляво от вас.

Започнете да играете!

Това е всичко, което трябва да знаете, за да започнете. Погледнете полето, когато спрете на него.



ПОЛЕТАТА НА ДЪСКАТА

ИМОТИ

Има два вида имоти: местоположения в цветни комплекти и комунални служби – Bowser Jr. и Magikoopa.

Имоти без собственик

Когато спрете на непритежаван имот или комунална служба, трябва да купите мястото или да направите търг за него.

Искате да го купите?

Платете цената на полето на дъската и вземете картончето Title Deed от Банката.

Не искате да го купите?

Банкерът трябва да обяви търг за имота. Наддаването започва от 1 монета и всеки може да увеличава цената с по 1. Не е необходимо да спазвате реда на въртене и когато никой играч не иска да наддава повече, Банкерът приключва търга. Играчът, обявил най-висока цена, плаща на Банката. Ако никой не иска да наддава за имота, няма проблем. Никой не плаща за нищо, а картончето Title Deed остава в Банката.

Събирайте цветни комплекти!

(вижте цветните комплекти на страницата със съдържанието)

Когато притежавате всяко място в даден цветен комплект:

- Можете да удвоите наема за тези места.
- Можете да строите Къщи на Toad и Замъци на Peach, за да таксувате още по-висок наем. Вижте СГРАДИ.

Имоти със собственик

Когато спрете на имот, притежаван от някой друг, собственикът трябва да поиска наем от вас. В такъв случай трябва да платите. Ако не поиска наем преди следващият играч да хвърли зарчето, не сте длъжни да платите!



Местоположения

Платете наема, посочен на картончето Title Deed на мястото.



Комунални служби

Хвърлете зарчето, за да определите наема. Ако собственикът притежава 1 комунална служба, платете сумата на хвърления зар. Ако собственикът притежава и двете комунални служби, платете двойно повече от сумата на хвърления зар.



ПОЛЕТА ЗА ДЕЙСТВИЕ



GO

Когато преминете или спрете на полето GO, получавате 2 монети от Банката.



Community Chest

Вземете най-горното картонче от тестето. Прочете картончето на глас и незабавно направете това, което пише. Когато свършите, сложете го най-отдолу в колодата. Ако на картончето пише да го задържите, докато решите да го използвате, можете да го направите. След като го използвате, върнете го най-отдолу в колодата.



Chain Chomp и Piranha Plant

Платете на Банката сумата, посочена на полето.

Блокче с въпроси

Ако попаднете тук, натиснете бутона върху блокчето с въпроси.

Какъв звук чухте?

Звън на монета: За всеки „звън“, който чуете, получавате по 1 монета от Банката!

Позвъняване получена добавка:

Хвърлете зарчето и се придвижете отново. Следвайте правилата на полето, на което сте попаднали.

Смехът на Bowser: Платете на Банката 5 монети.

Мелодийка за край на играта: Платете на Банката 10 монети.



Free Parking

Спокойно! Нищо не се случва.



Just Visiting

Не се безпокойте. Ако спрете тук, сложете фигурката си в частта Just Visiting.



Go to Jail

Веднага преместете фигурката си в полето In Jail! Не получавате 2 монети при преминаване през полето GO. След

това ходът ви свършва. Докато сте в полето In Jail, все още можете да получавате наем, да наддавате на търгове, да купувате Къщи на Toad и Замъци на Reach, да ипотекирате и да търгувате.

Как да изляза от полето In Jail?

Имате 3 възможности:

- 1. Платете 5 монети** в началото на следващия си ход, след това хвърлете зарчето и се движете както обикновено.
- 2. Използвайте картончето Get Out of Jail Free в началото на следващия си ход**, ако имате такова (или купете такова картонче от друг играч). Сложете картончето най-отдолу на колодата Community Chest, след това хвърлете зарчето и направете ход.
- 3. При следващия си ход хвърлете 6.** Ако успеете, сте свободни! Използвайте хвърлянето, за да се придвижите напред – така вашият ход приключва. Можете да опитате да хвърлите 6 до три пъти. Ако не хвърлите 6 до третия си ход в полето In Jail, платете 5 монети и използвайте последното си хвърляне, за да се придвижите напред.

СГРАДИ

Строеж на Къщи на Toad



Веднага щом съберете пълен цветен комплект, можете да започнете да купувате Къщи на Toad (не е необходимо да чакате да дойде вашият ход).

Платете на Банката цената, посочена на картончето Title Deed и поставете Къща на Toad на мястото. Трябва да строите равномерно. Не можете да построите втора Къща на Toad на дадено място, докато не сте сложили по 1 къща на всички места в комплекта. На едно място може да има най-много 4 Къщи на Toad.

Строеж на Замъци на Reach



След като поставите по 4 Къщи на Toad на всяко място в даден цветен комплект, можете да платите, за да ги превърнете в Замъци на Reach.

Платете цената за Замък на Reach, посочена на картончето Title Deed, върнете всички 4 Къщи на Toad на Банката и поставете Замък на Reach на мястото.

На едно място може да има най-много 1 Замък на Reach. Не можете да добавяте повече Къщи на Toad.

Не можете да строите на дадено място, ако някое от местата в съответния цветен комплект е ипотекано.

Недостатъчно сгради?

Ако няколко играчи искат да купят последната Къща на Toad или Замък на Reach, Банкерът трябва да организира търг. Наддаването започва от 1 монета и всеки може да увеличава цената с по 1. Не е необходимо да следвате реда на въртене. Плащането отива в Банката.

Няма повече сгради?

Не можете да купувате, докато някой не продаде от своите сгради.

СДЕЛКИ И ТЪРГОВИЯ

Можете по всяко време да купувате, продавате или разменяте имоти с другите играчи.

Трябва да продадете на Банката всички сгради в даден цветен комплект, преди да можете да продадете или размените някое място. Не можете да продавате или търгувате сгради с друг играч.

Имотите могат да се разменят за монети, други имоти и/или картончета Get Out of Jail Free. Сумата се определя от играчите, сключващи сделката.

Ипотеканите имоти могат да се търгуват на всякаква цена. Новият собственик може да **изплати ипотеката** (да плати на Банката сумата за премахване на ипотеката) по всяко време.

ПОМОЩ! НЕ МОГА ДА ПЛАТЯ!

1 Пробвайте да се сдобие с пари.

Ако дължите пари и не можете да ги върнете, опитайте да съберете пари, като продавате сгради обратно на Банката, и/или като ипотекирате имоти.

Продажба на сгради

Продавате Замъците на Reach на Банката за половината от платената цена, като закръглите нагоре, ако е нужно, и незабавно ги заменете за 4 Къщи на Toad.

Продавате Къщите на Toad на Банката за половината от платената цена, като закръглите нагоре, ако е нужно. Къщите на Toad от цветния комплект трябва да се продават равномерно.

Ипотекиране на имоти

За да ипотекирате имот, трябва първо да продадете всички сгради от съответния цветен комплект обратно на Банката за половината от платената цена, като закръглите нагоре, ако е нужно.

За да ипотекирате, обърнете картончето Title Deed с лицето надолу и вземете от Банката стойността на ипотеката, посочена на гърба му.

За да изплатите дадена ипотeka, платете на Банката стойността за сваляне на ипотеката и обърнете картончето с лицето нагоре.

Не може да се взема наем за ипотекирани имоти. Но увеличената сума за наем може да се събира за неипотекирани места в даден цветен комплект. Същото важи и за наемите за неипотекирани комунални служби.

2 Ако все още сте длъжник, значи сте банкрутирали и излизате от играта!

Имате задължения към друг играч?

Дайте всичките си ипотекирани имоти и картончета Get Out of Jail Free.

Новият собственик може да **изплати ипотеката** (да плати на Банката сумата за премахване на ипотеката) по всяко време.

Имате задължения към Банката?

Върнете имотите си на Банката. Всички ипотеките се анулират.

Всички ваши имоти трябва незабавно да бъдат обявени на търг.

Върнете всички картончета Get Out of Jail Free най-отдолу на колодата Community Chest.

КРАЯТ НА ИГРАТА

Останалите играчи продължават да играят, докато накрая остане само един. Този играч е победител!

Игра без звук

Ако играете без звук и попаднете върху място с блокче с въпрос, хвърлете отново зарчето.

Ако хвърлите 1 или 2: Хвърлете отново зарчето и вземете такъв брой монети.

Ако хвърлите 3 или 4: Платете на Банката 5 монети.

Ако хвърлите 5: Хвърлете зарчето и се придвижете отново.

Следвайте правилата на полето, на което сте попаднали.

Ако хвърлите 6: Платете на Банката 10 монети.

PRIPREMITE IGРУ!

(pogledajte poledinu ovog vodiča za igru)

- 1** Odaberite nekoga tko će biti bankar.
Bankar je zadužen za sljedeće:

- Novac banke
- Toadove kuće
- Dvorce princeze Peach
- Kartice Title Deed
- Dražbe

Bankar također može igrati, ali svoj novac mora držati odvojeno od banke.

- 2** Bankaru, svakom igraču dajte:



(ukupno = 30 novčića)

1 kartica Reminder Card upitnika



Preostali novac čuvajte u kutiji kao banka.

- 3** Ovdje postavite blok upitnika. Kada igrate prvi put, zamijenite probnu bateriju. Pogledajte PODATKE O BATERIJI.
- 4** Promiješajte kartice Community Chest i ovdje ih postavite licem okrenutim prema dolje.
- 5** Svaki igrač odabire figuricu i stavlja je na polje GO.
- 6** Stavite kockicu pored ploče za igru.

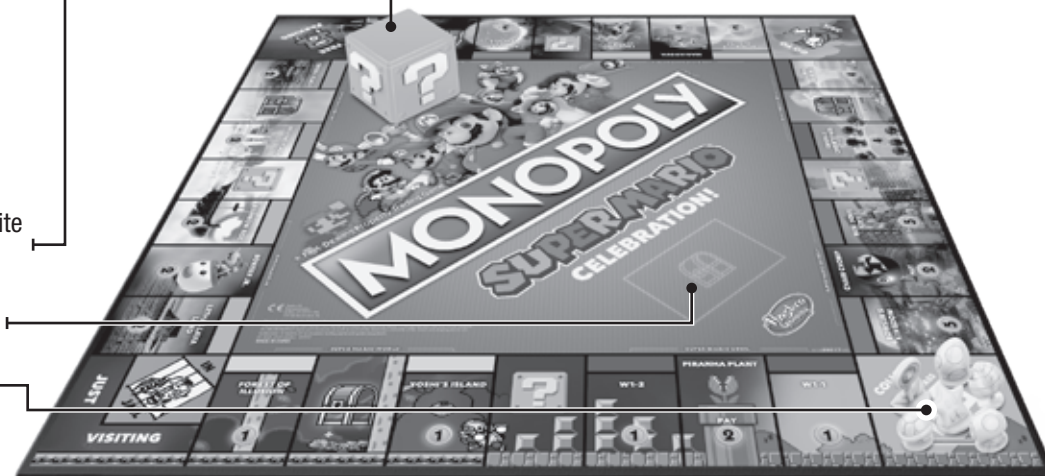
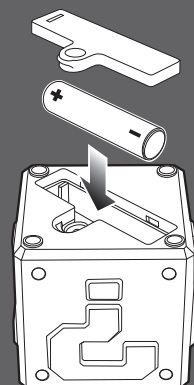
PODACI O BATERIJI



Na zasebnoj listi nalaze se informacije s mjerama opreza u vezi s baterijama. Sačuvajte informacije za buduću upotrebu.

ZAMJENA BATERIJE

Zamijenite probnu bateriju alkalnom. Upotrijebite odvijač s križnom glavom (nije priložen).



IGRA!

Kako pobijediti?

Ostanite zadnji igrač s novcem nakon što svi ostali bankrotiraju!

Tko kreće prvi?

Svaki igrač baca kockicu. Onaj s najvećim brojem kreće prvi, a igra se ulijevo.

Kada ste vi na redu

1. Bacite kockicu.
2. Pomaknite figuricu za toliko broj polja u smjeru kretanja kazaljke na satu.
3. Gdje ste stali? Slijedite pravila tog polja na ploči. Pogledajte POLJA NA PLOČI.
4. Vaš je red završen. Kockicu prosljedite igraču sa svoje lijeve strane.

Počnite igrati!

To je sve što trebate znati, možete početi. Polja potražite kad stanete na njih.



POLJA NA PLOČI

POSJEDI

Postoje dvije vrste posjeda: lokacije koje dolaze u kompletima boja i komunalna poduzeća, Bowser Jr. i Magikoopa.

Posjedi bez vlasnika

Kad stanete na posjed ili komunalno poduzeće bez vlasnika, morate ga kupiti ili odlazi na dražbu.

Želite kupiti?

Platite cijenu prikazanu na polju na ploči i uzmite karticu Title Deed iz banke.

Ne želite kupiti?

Bankar mora otvoriti dražbu za njega. Nadmetanje kreće od jednog novčića i svatko može povećati ponudu za najmanje jedan novčić. Ne morate slijediti redoslijed kojim igrate, a bankar dražbu završava u trenutku kad više nijedan igrač nije spreman povisiti ponudu. Igrač s najvišom ponudom plaća banci. Ako nitko ne želi ponuditi ništa za posjed, to je u redu. Nitko ne plaća ništa, a kartica Title Deed ostaje u banci.

Skupljajte komplete boja!

(za komplete boja pogledajte stranicu sa sadržajem)

Kada posjedujete sve lokacije u jednom kompletu boja:

- Možete udvostručiti najamninu za te lokacije!
- Možete graditi Toadove kuće ili dvorce princeze Peach i naplaćivati još veću najamninu! Pogledajte GRAĐEVINE.

Posjedi u vlasništvu

Kad stanete na posjed u tuđem vlasništvu, vlasnik mora od vas tražiti najamninu. Ako to učini, morate platiti. Ako to ne učini prije nego što sljedeći igrač baci kockicu, ne morate platiti!



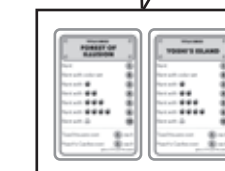
Lokacije

Platite najamninu prikazanu na kartici Title Deed za lokaciju.



Komunalna poduzeća

Bacite kockicu da biste odredili najamninu. Ako vlasnik ima 1 komunalno poduzeće, platite iznos koji dobijete. Ako vlasnik ima oba komunalna poduzeća, platite dvostruki iznos.



AKCIJSKA POLJA



GO

Kad prođete polje GO ili stanete na njega, uzmite 2 novčića iz banke.



Community Chest

Uzmite gornju karticu iz špila. Pročitajte je naglas i odmah napravite to što na njoj piše. Na kraju je vratite na dno špila. Ako na kartici piše da je zadržite dok vam ne zatreba, učinite to. Nakon što je iskoristite, vratite je na dno špila.



Chain Chomp i Piranha Plant

Uplatite u banku iznos naveden na polju ploče.

Blok upitnika

Ako stanete ovdje, pritisnite gumb na bloku upitnika. Koji ste zvuk čuli?

Zveckanje novčića: za svako zveckanje koje čujete uzmite 1 novčić iz banke!

Zvuk podizanja energije: bacite kockicu i ponovno se pomaknite. Slijedite pravila polja na koje dođete.

Bowserov smijeh: platite 5 novčića banci.

Melodija „Kraj igre“: platite 10 novčića banci.



Free Parking

Opustite se! Ništa se neće dogoditi.



Just Visiting

Ne brinite se. Ako stanete ovdje, figuricu stavite na polje Just Visiting.



Go to Jail

Odmah figuricu pomaknite na polje In Jail! Nemojte uzeti 2 novčića zbog prelaska preko polja GO. Vaš je red za igru završen. I

dok ste u zatvoru možete naplaćivati najamninu, kupovati Toadove kuće i dvorce princeze Peach, sudjelovati u dražbama i trgovati.

Kako mogu izaći iz zatvora?

Imate tri mogućnosti:

- 1. Platite 5 novčića** na početku svog sljedećeg kruga i nastavite s igrom.
- 2. Upotrijebite karticu Get Out of Jail Free** na početku svog sljedećeg bacanja (ili je kupite od drugog igrača). Karticu stavite na dno špila Community Chest te nastavite s igrom.
- 3. Bacite šesticu** u sljedećem krugu. Ako je dobijete, slobodni ste! Bacite kockicu i pomaknite se. Šesticu možete pokušati dobiti u 3 pokušaja. Ako ni nakon tri kruga u zatvoru ne dobijete šesticu, platite 5 novčića i iskoristite bacanje iz posljednjeg kruga za kretanje naprijed.

GRAĐEVINE

Gradnja Toadovih kuća



Čim skupite komplet u boji, možete početi kupovati Toadove kuće (ne morate čekati da budete na redu).

Platite banci iznos s kartice Title Deed i stavite Toadovu kuću na tu lokaciju. Morate graditi ravnomjerno. Ne smijete sagraditi drugu Toadovu kuću na lokaciji dok ne sagradite po jednu na svakoj lokaciji u kompletu. Možete imati samo 4 Toadove kuće na lokaciji.

Gradnja dvoraca princeze Peach



Kada sagradite 4 Toadove kuće na svim lokacijama u kompletu jedne boje, možete platiti kako biste ih nadogradili u dvorce princeze Peach.

Platite cijenu dvorca princeze Peach s kartice Title Deed, vratite sve 4 Toadove kuće banci i stavite dvorac princeze Peach na lokaciju.

Možete sagraditi samo 1 dvorac princeze Peach na lokaciji. Ne možete dodati još Toadovih kuća.

Ne možete graditi na lokaciji ako je bilo koja lokacija u tom kompletu boja pod hipotekom.

Nemate dovoljno građevina?

Ako više igrača želi kupiti posljednju Toadovu kuću ili dvorac princeze Peach, bankar mora otvoriti dražbu za njih. Nadmetanje kreće od jednog novčića i svi mogu povećati ponudu za najmanje jedan novčić. Ne morate igrati po redu. Plaćate banci.

Nema više građevina?

Ne možete ih graditi dok netko ne proda svoju.

PREPRODAJE I ZAMJENE

Možete kupovati, prodavati ili mijenjati posjede s drugim igračima u bilo kojem trenutku.

Prije prodaje ili zamjene lokacije, morate prodati banci sve građevine u jednoj boji. Ne možete prodavati ni mijenjati građevine s drugim igračima.

Posjedi se mogu mijenjati za novčiće, druge posjede i/ili kartice Get Out of Jail Free. Iznos utvrđuju igrači koji trguju.

Posjed pod hipotekom može se mijenjati za bilo koju dogovorenu cijenu. Novi vlasnik može **otplatiti hipoteku** (platiti banci iznos potreban za brisanje hipoteke) bilo kada.

POMOĆ! NE MOGU PLATITI!

1 Pokušajte prikupiti novac.

Ako dugujete novac u iznosu koji ne možete platiti, pokušajte prikupiti novac tako da prodate građevine natrag banci i/ili stavite posjede pod hipoteku.

Prodaja građevina

Prodajte dvorce princeze Peach banci u pola cijene, koju ćete zaokružiti po potrebi, i odmah ih zamijenite za 4 Toadove kuće.

Prodajte Toadove kuće banci u pola cijene, koju ćete zaokružiti na gore po potrebi. Toadove kuće moraju se ravnomjerno prodavati po kompletima boja.

Stavljanje posjeda pod hipoteku

Da biste stavili posjed pod hipoteku, prvo morate prodati sve građevine u jednom kompletu boja banci u pola cijene, koju ćete po potrebi zaokružiti na gore.

Da biste stavili posjed pod hipoteku, okrenite karticu Title Deed licem prema dolje i uzmite vrijednost hipoteke od banke.

Da biste otplatili hipoteku, platite iznos za otplaćivanje hipoteke banci, a onda okrenite karticu licem prema gore.

Ne možete uzimati najamninu za posjede pod hipotekom. Međutim, možete uzimati veću najamninu za lokacije u kompletu boje koje nisu pod hipotekom. Povećana najamnina za komunalna poduzeća bez hipoteke može se prikupljati na isti način.

2 Ako još uvijek dugujete, bankrotirali ste i ispadate iz igre!

Dugujete drugome igraču?

Dajte mu sve posjede pod hipotekom i kartice Get Out of Jail Free.

Novi vlasnik može **otplatiti hipoteku** (platiti banci iznos potreban za brisanje hipoteke) bilo kada.

Dugujete banci?

Vratite sve posjede banci. Sve se hipoteke brišu.

Svi se posjedi moraju odmah staviti na dražbu.

Vratite sve kartice Get Out of Jail Free na dno špila kartica Community Chest.

KRAJ IGRE

Ostali igrači i dalje igraju dok samo jedna osoba ne ostane u igri. Taj je igrač pobjednik!

Igra bez zvukova

Ako igrate bez zvukova, kada stanete na polje s upitnikom, ponovno bacajte.

Ako dobijete 1 ili 2: ponovno bacite kockicu i prikupite taj broj novčića.

Ako dobijete 3 ili 4: platite 5 novčića banci.

Ako dobijete 5: bacite kockicu i ponovno se pomaknite.

Slijedite pravila polja na koje dođete.

Ako dobijete 6: platite 10 novčića banci.



PASIRUOŠKITE! (Žr. šios žaidimo instrukcijos kitą pusę)

- 1** Išrinkite bankininką.
Bankininkas atsakingas už:

- Banko pinigus
- Namus-grybus
- Persikų pilis
- Title Deed kortas
- Aukcionus

Bankininkas irgi gali žaisti, bet savo pinigus turi laikyti atskirai nuo banko.

- 2** Bankininkas kiekvienam žaidėjui duoda:



(Iš viso = 30 monetų)

1 klausuko kubelio Reminder Card



Likusias monetas laikykite dėžutėje kaip banke.

- 3** Klausuko kubelį padėkite čia. Prieš žaisdami pirmą kartą, demonstracines baterijas pakeiskite naujomis. Žr. skyrių INFORMACIJA APIE BATERIJAS.

- 4** Sumaišykite Community Chest kortas ir užverstas padėkite čia.

- 5** Kiekvienas žaidėjas pasirenka figūrėlę ir padeda ją ant laukelio GO.

- 6** Kauliuką padėkite prie žaidimo lentos.

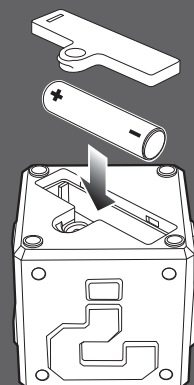
INFORMACIJA APIE BATERIJAS



Išpėjimus dėl baterijų žr. atskirame lape. Pasilikite šią informaciją ateičiai.

KAIP PAKEISTI BATERIJAS

Demonstracines baterijas pakeiskite šarminėmis. Naudokite kryžminį atsuktuvą (nepriedamas).



ŽAISKITE!

Kaip laimėti

Likite paskutinis žaidėjas, kuris turi pinigų, kai visi kiti žaidėjai subankrutuos!

Kieno ėjimas pirmas?

Kiekvienas žaidėjas ridena kauliuką. Pradeda asmuo, išridenęs didžiausią skaičių, ėjimui perduodami į kairę.

Atėjus jūsų eilei

1. Ridenkite kauliuką.
2. Savo figūrėlę pagal laikrodžio rodyklę perkeltite per atitinkamą skaičių laukelių.
3. Ant kokio laukelio stovite? Vykdykite šio laukelio nurodymus. Žr. dalį LENTOS LAUKELIAI.
4. Jūsų ėjimas baigtas. Perduokite kauliuką į kairę.

Pradėkite žaisti!

Kol kas pakaks žinoti tiek, taigi – pirmyn. Stebėkite, ant kokių laukelių sustojate.



LENTOS LAUKELIAI

NUOSAVYBĖ

Nuosavybė yra dviejų tipų: vietovės, esančios spalvų grupėse, ir paslaugų įmonės – Bowser Jr. ir Magikoopa.

Nuosavybė be savininko

Kai atsistojate ant niekam nepriklausančios vietovės ar paslaugų įmonės, turite ją pirkti arba skelbti aukcioną.

Norite ją pirkti?

Sumokėkite ant lentos laukelio nurodytą kainą ir pasiimkite Title Deed kortą iš banko.

Nenorite pirkti?

Bankininkas turi skelbti aukcioną. Statymai pradunami nuo 1 monetos, ir bet kas gali didinti statymą bent po 1 monetą. Ėjimo eilės paisyti nereikia, bankininkas baigia aukcioną, kai nė vienas žaidėjas nebedidina statymo. Daugiausia pasiūlęs žaidėjas sumoka bankui. Jei niekas už nuosavybę nenori siūlyti pinigų, nieko tokio. Niekam nereikia mokėti, ir Title Deed kortelė lieka banke.

Rinkite spalvų grupes! (Informaciją apie spalvų grupes žr. turinio puslapyje)

Jei jums priklauso visos vietovės iš spalvų grupės:

- nuomą už šias vietoves galite padvigubinti!
- Galite statyti namus-grybus ir Persikų pilis, o tada imti dar didesnę nuomą! Žr. dalį PASTATAI.

Savininkus turinčios nuosavybės

Jei atsistojate ant kam nors priklausančios nuosavybės, savininkas iš jūsų turi pareikalauti nuomos. Jei pareikalaus, turite sumokėti. Jei jis nespės paprašyti, kol kitas žaidėjas išridens kauliuką, mokėti nereikės!



Vietovės

Sumokėkite nuomos mokesį, parodytą ant vietovės Title Deed kortos.



Paslaugų įmonės

Ridenkite kauliuką, kad sužinotumėte nuomos dydį. Jei savininkui priklauso 1 paslaugų įmonė, sumokėkite išridentą sumą. Jei savininkui priklauso abi paslaugų įmonės, mokėkite dvigubai daugiau, nei išridenote.

(Tęsinys kitame puslapyje) 83

VEIKSMO LAUKELIAI



GO

Perėję laukelį GO ar ant jo atsistoję, iš banko pasiimkite 2 monetas.



Community Chest

Paimkite viršutinę kortą iš krūvelės. Garsiai perskaitykite, kas parašyta ant kortos, ir iškart vykdykite jos nurodymus. Baigę, kortą gražinkite į krūvelės apačią. Jei korta nurodo, kad ją galite pasiimti, kol būsite pasirengę ja pasinaudoti, taip ir padarykite. Kai pasinaudosite, gražinkite į krūvelės apačią.



Chain Chomp ir Piranha Plant

Sumokėkite bankui sumą, nurodytą ant lentos laukelio.

Klaustuko kubelis

Jei atsistojoje čia, paspauskite ant klaustuko kubelio esantį mygtuką. Koks garsas pasigirdo?

Monetos dzingtelėjimas: už kiekvieną dzingtelėjimą pasiimkite po 1 monetą iš banko!

Galios padidinimo skambutis: ridenkite kauliuką ir eikite dar kartą. Vykdykite laukelio, ant kurio atsistojoje, nurodymus.

Bowser juokas: sumokėkite bankui 5 monetas.

Žaidimo pabaigos melodija: sumokėkite bankui 10 monetų.



Free Parking

Atsipalaiduokite! Nieko nevyksta.



Just Visiting

Nesirūpinkite. Jei atsistojoje čia, padėkite savo figūrėlę į laukelio dalį Just Visiting.



Go to Jail

Iškart perkelkite savo figūrėlę į laukelį In Jail! Net ir perėję laukelį GO, 2 monetų negaunate. Jūsų ėjimas baigtas. Būdami

ant laukelio In Jail, vis tiek galite rinkti nuomą, statyti per aukcionus, pirkti namus-grybus ir Persikų pilis, įkeisti nuosavybę ir mainytis.

Kaip išeiti iš kalėjimo?

Yra 3 būdai.

- Prieš kitą savo ėjimą sumokėkite 5 monetas,** tada ridenkite kauliuką ir eikite įprastai.
- Jei turite kortą Get Out of Jail Free,** panaudokite ją per kitą savo ėjimą (taip pat kortą galite nusipirkti iš kito žaidėjo). Kortą padėkite į Community Chest kortų krūvelės apačią, tada ridenkite kauliuką ir paeikite.
- Kai ateis jūsų eilė, išridenkite 6.** Jei pavyks, būsite laisvas! Ridenkite kauliuką ir paeikite, tada jūsų ėjimas bus baigtas.

Mėginti išridenti 6 galite per 3 bandymus. Jei būdami ant laukelio In Jail iš trijų kartų neišridenote 6, sumokėkite 5 monetas ir paeikite tiek, kiek išridenote paskutinį kartą.

PASTATAI
Namų-grybų statymas

Kai įsigysite tos pačios spalvos grupę, galėsite pradėti statyti namus-grybus (savo eilės laukti nereikia).

Sumokėkite bankui kainą, nurodytą ant

Title Deed kortos, ir padėkite ant vietovės namą-grybą. Statyti turite tolygiai Negalite statyti antro namo-grybo ant vietovės, kol ant kiekvienos grupės vietovės nestovi po vieną namą. Ant vietovės galite turėti tik 4 namus-grybus.

Persikų pilių statymas



Ant visų tos pačios spalvos grupės vietovių pastatę po 4 namus-grybus, galite sumokėti reikiamą sumą ir pakeisti juos Persikų pilimis.

Sumokėkite Persikų pilies kainą, nurodytą ant Title Deed kortos, gražinkite visus 4 namus-grybus ir ant vietovės pastatykite Persikų pilį.

Ant vietovės galite turėti tik 1 Persikų pilį. Daugiau namų-grybų pridėti negalite.

Negalite statyti pastatų ant vietovės, jei kuri nors vietovė iš šios spalvos grupės yra įkeista.

Trūksta pastatų?

Jei keli žaidėjai nori nusipirkti paskutinį namą-grybą ar Persikų pilį, bankininkas turi skelbti jų aukcioną. Statymai pradėdami nuo 1 monetas ir bet kas gali didinti statymą bent po 1 monetą. Ėjimo eilės laikytis nereikia. Mokėjimas atitenka bankui.

Neliko pastatų?

Negalite pirkti, kol kas nors neparduos savo pastatų atgal.

SANDORIAI IR
MAINAI

Bet kada galite pirkti, parduoti ar su kitais žaidėjais mainytis nuosavybėmis.

Prieš parduodami vietoves ar jomis keisdami, turite bankui parduoti visus pastatus, esančius ant tos pačios spalvos grupės vietovių. Pastatų negalite parduoti kitam žaidėjui ar jais su juo mainytis.

Nuosavybę galima keisti į monetas, kitą nuosavybę ir (arba) Get Out of Jail Free kortas. Dėl sumos nusprendžia sandorį sudarantys žaidėjai.

Įkeistą nuosavybę galima mainyti už bet kokią sutartą kainą. Naujasis savininkas gali bet kada įkeistą nuosavybę išpirkti (sumokėti bankui išpirkimo sumą).

PADĖKITE! NEGALIU SUSIMOKĖTI!

1 Pabandykite surinkti pinigų.

Jei esate skolingi pinigų ir negalite susimokėti, pabandykite gauti pinigų bankui atgal parduodami turimus pastatus ir (arba) įkeisdami nuosavybę.

Pastatų pardavimas

Persikų pilis parduokite bankui už pusę kainos (jei reikia, suapvalindami) ir iškart iškeiskite jas į 4 namus-grybus.

Namus-grybus parduokite bankui už pusę kainos, jei reikia, suapvalindami. Namus-grybus iš tos pačios spalvos grupės turite parduoti tolygiai.

Nuosavybės įkeitimas

Jei norite įkeisti nuosavybę, pirmiausia privalote parduoti bankui visus pastatus iš tos pačios spalvos grupės už pusę kainos, jei reikia, suapvalindami.

Jei norite įkeisti nuosavybę, apverskite Title Deed kortą ir iš banko pasiimkite nugarėlėje nurodytą įkeitimo sumą.

Jei norite išpirkti įkeistą nuosavybę, sumokėkite bankui išpirkimo sumą, tada kortą atverskite.

Už įkeistą nuosavybę nuomos imti negalima. Vis dėlto už tos pačios spalvos grupėje esančią neįkeistą nuosavybę galima imti didesnę nuomos mokesį. Analogiškai galima imti didesnę nuomos mokesį už neįkeistas paslaugų įmones.

2 Jei vis dar esate skolingi, tada bankrutuojate ir iškrentate iš žaidimo!

Esate skolingi kitam žaidėjui?

Atiduokite jam visą savo įkeistą nuosavybę ir turimas Get Out of Jail Free kortas.

Naujasis savininkas gali bet kada įkeistą nuosavybę išpirkti (sumokėti bankui išpirkimo sumą).

Esate skolingi bankui?

Visą nuosavybę gražinkite bankui. Visi įkeitimai anuliuojami.

Iškart turi būti skelbiamas visos jūsų nuosavybės aukcionas.

Get Out of Jail Free kortą gražinkite į Community Chest kortų krūvelės apačią.

ŽAIDIMO PABAIGA

Likę žaidėjai žaidžia toliau, kol lieka vienas žaidėjas. Šis žaidėjas laimi!

Žaidimas be garso

Jei žaidžiate be garso, atsistojoje ant klaustuko kubelio laukelio ridenkite kauliuką dar kartą.

Jei išridenote 1 arba 2: ridenkite kauliuką dar kartą ir pasiimkite tokį skaičių monetų.

Jei išridenote 3 arba 4: sumokėkite bankui 5 monetas.

Jei išridenote 5: ridenkite kauliuką ir eikite dar kartą.

Vykdykite laukelio, ant kurio atsistojoje, nurodymus.

Jei išridenote 6: sumokėkite bankui 10 monetų.

PRIPRAVA! (Glej hrbtno stran teh navodil za igranje)

- 1** Igralci izberejo nekoga, ki bo bankir.
Bankir bo zadolžen za naslednje:

- Denar v banki
- Hiške toadov
- Dvorce princese Peach
- Kartice Title Deed
- Dražbe

Bankir lahko tudi igra, vendar mora svoj denar hraniti ločeno od banke.

- 2** Bankir vsakemu igralcu izroči:



(skupno = 30 kovancev)

1 kartico Reminder Card bloka z vprašajem



Ostale kovance hrani banka v škatli igre.

- 3** Blok z vprašajem postavi na to mesto. Ob prvem igranju zamenjaj demo baterijo. Glej INFORMACIJE O BATERIJI.
- 4** Premešaj Community Chest kartice in jih postavi na to mesto, obrnjene s sprednjo stranjo navzdol.
- 5** Vsak igralec izbere žeton in ga postavi na polje GO.
- 6** Postavi kocko poleg igralne plošče.

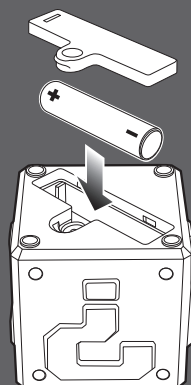
INFORMACIJE O BATERIJI



Informacije o previdnostnih ukrepih pri ravnanju z baterijo so na ločenem listu. Navodila shrani, mogoče jih boš še potreboval.

ZAMENJAVA BATERIJE

Demo baterijo zamenjaj z alkalno baterijo. Uporabi križni izvijač (ni priložen).



IGRA!

Kako zmagati

Bodi zadnji igralec, ki ima denar, ko vsi ostali igralci bankrotirajo!

Kdo je prvi na vrsti?

Vsak igralec vrže kocko. Začne igralec, ki vrže največjo številko, igra pa se nato premika v levo.

Ko si na vrsti

1. Vrzi kocko.
2. Žeton premakni v smeri urnega kazalca za toliko polj, kot je pokazala kocka.
3. Kje si pristal? Upoštevaj pravila tega polja na plošči. Oglej si POLJA NA PLOŠČI.
4. Nisi več na vrsti. Kocko podaj v levo.

Začni igro!

To je vse, kar zaenkrat moraš vedeti, zato kar začni. Polja poišči, ko prideš nanje.



POLJA NA PLOŠČI

POSESTI

Obstajata dve vrsti posesti: lokacije v barvnih kompletih ter komunalna podjetja, Bowser Jr. in Magikoopa.

Posesti brez lastnika

Ko pristaneš na lokacijo ali komunalno podjetje brez lastnika, ga moraš kupiti ali dati na dražbo.

Želiš kupiti?

Plačaj ceno navedeno na polju na plošči in vzemi kartico Title Deed iz banke.

Ne želiš kupiti?

Bankir jo mora dati na dražbo. Dražba se začne pri 1 kovancu in vsak igralec lahko zviša ponudbo za najmanj 1 kovanec. Pri tem se ni treba držati vrstnega reda. Bankir konča dražbo, ko noben igralec ni več pripravljen zviševati cene. Najvišji ponudnik plača banki. Če nihče ne želi kupiti posesti na dražbi, nič hudega. Nihče nič ne plača in kartica Title Deed ostane v banki.

Zberi barvne komplete! (za barvne komplete glej stran z vsebino)

Ko imaš v lasti vse lokacije enega barvnega kompleta:

- Lahko podvojiš najemnino na teh lokacijah!
- Lahko zgradiš hiške toadov in dvorce princese Peach, da zaračunaš še višjo najemnino! Glej STAVBE.

Posesti z lastnikom

Ko prideš na posest v lasti nekoga drugega, te mora lastnik pozvati k plačilu najemnine. Če te pozove, moraš plačati. Če te ne pozove, preden naslednji igralec vrže kocko, ti ni treba plačati!



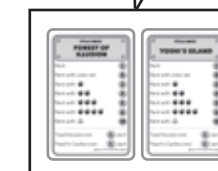
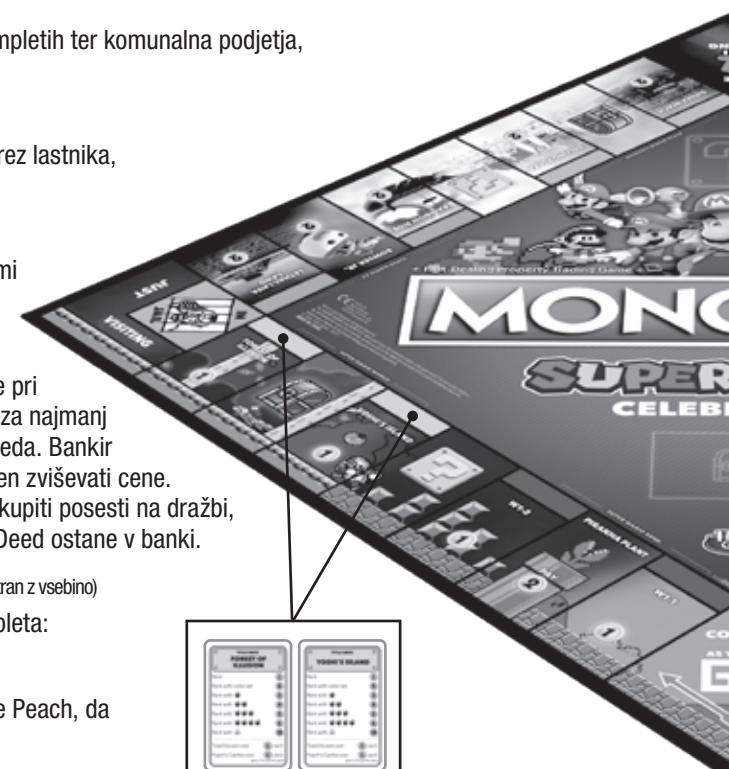
Lokacije

Plačaj najemnino, ki je prikazana na kartici Title Deed lokacije.



Komunalna podjetja

Vrzi kocko, da določiš najemnino. Če ima lastnik 1 komunalno podjetje, plačaj toliko, kot si vrgel. Če ima lastnik v lasti obe komunalni podjetji, plačaj dvakrat toliko, kot si vrgel.



AKCIJSKA POLJA



GO

Ko greš čez polje GO ali pristaneš nanj, ti banka izplača 2 kovanca.



Community Chest

Vzemi vrhno kartico s kupčka. Na glas preberi kartico in takoj stori, kar piše na njej. Ko končaš, jo vrni na dno kupčka. Če na kartici piše, da jo lahko obdržiš, dokler je ne boš pripravljen uporabiti, to tudi naredi. Ko jo uporabiš, jo vrni na dno kupčka.



Chain Chomp in Piranha Plant

Banki plačaj toliko, kot piše na polju.

Blok z vprašajem

Če pristaneš na tem polju, pritisni gumb na bloku z vprašajem. Kateri zvok si slišal?

Cingljanje kovanca: Za vsako cingljanje, ki ga zaslišiš, iz banke vzemi 1 kovanec!

Zvok nadgradnje: Vrzi kocko in se premakni naprej. Upoštevaj pravila polja, na katerem pristaneš.

Bowserjev smeh: Banki plačaj 5 kovancev.

Zvok za konec igre: Banki plačaj 10 kovancev.



Free Parking

Sprosti se! Nič se ne zgodi.



Just Visiting

Brez skrbi. Če prideš na to polje, žeton postavi na del Just Visiting.



Go to Jail

Svoj žeton takoj premakni na polje In Jail! Ne poberi 2 kovancev za prečkanje polja GO. Po tem nisi več na vrsti. V zaporu lahko še vedno pobiraš najemnino, sodeluješ na dražbah, kupuješ hiške toadov in dvorce princese Peach ter trguješ.

Kako pridem iz zapora?

Imaš 3 možnosti:

- 1. Plačaj 5 kovancev,** ko si naslednjič na vrsti, nato pa vrzi kocko in nadaljuj kot običajno.
- 2. Ko boš naslednjič na vrsti, uporabi kartico Get Out of Jail Free,** če jo imaš (ali jo kupi od drugega igralca). Kartico postavi na dno kupčka kartic Community Chest, nato vrzi kocko in premakni figurico.
- 3. Vrzi 6,** ko boš naslednjič na vrsti. Če ti uspe, si prost! Vrzi kocko in premakni svojo figurico. To je konec tvoje poteze.

Trikrat lahko izkoristiš svojo potezo, da poskusiš vreči 6. Če še tretjič, ko si na vrsti, ne uspeš vreči 6, plačaj 5 kovancev in premakni figurico za toliko polj, kot kaže kocka.

STAVBE

Postavljanje hišk toadov



Takoj ko zbereš barvni komplet, lahko začneš kupovati hiške toadov (ni ti treba čakati, da boš na vrsti).

Banki plačaj strošek hiške, ki je naveden na kartici Title Deed, in na lokacijo postavi hiško toada. Graditi moraš enakomerno. Na lokaciji ne smeš zgraditi druge hiške toadov, dokler ne zgradiš hiške na vseh lokacijah v kompletu. Na posamezni lokaciji lahko imaš samo 4 hiške toadov.

Postavljanje dvorcev princese Peach



Ko so na vseh lokacijah v barvnem kompletu postavljene 4 hiške toadov, lahko plačaš, da jih nadgradiš v dvorec princese Peach.

Plačaj strošek dvorca princese Peach naveden na kartici Title Deed, vrni vse 4 hiške toadov v banko in na lokacijo postavi dvorec princese Peach.

Na lokacijo lahko postaviš samo 1 dvorec princese Peach. Ne moreš dodajati hišk toadov.

Če je katera koli lokacija v barvnem kompletu pod hipoteko, ni mogoče graditi na nobeni od povezanih lokacij.

Ni dovolj stavb?

Če želi več igralcev kupiti zadnjo hiško toadov ali dvorec princese Peach, jo mora bankir dati na dražbo. Dražba se začne pri 1 kovancu in vsak igralec lahko zviša ponudbo za najmanj 1 kovanec. Pri višanju ponudb ni treba upoštevati vrstnega reda. Plačilo prevzame banka.

Ni več stavb?

Ne moreš jih kupiti, dokler jih kdo ne proda.

KUPČIJE IN MENJAVE

Posesti lahko kadarkoli kupuješ, prodajaš ali menjaš z drugimi igralci.

Preden lahko prodajaš ali menjaš lokacijo, moraš prodati vse stavbe, ki so postavljene na kompletu. Stavb ne moreš prodati ali jih menjati z drugimi igralci.

Posesti lahko menjaš samo za kovance, druge posesti in/ali kartice Get Out of Jail Free. Igralci sami določijo zneske med kupčijo.

Posest pod hipoteko lahko zamenjaš za katerokoli dogovorjeno vrednost. Novi lastnik lahko kadarkoli **poplača hipoteko** (banki plača strošek preklica hipoteke).

NA POMOČ! NIMAM DENARJA ZA PLAČILO!

1 Poskusi zbrati denar.

Če dolguješ denar in ne moreš plačati, ga poskusi zbrati, tako da stavbe prodajaš nazaj banki in/ali daš posesti pod hipoteko.

Prodajanje stavb

Dvorce princese Peach lahko banki prodajaš za polovico nakupne cene, ki jo po potrebi zaokrožiš navzgor. Pri tem jih takoj zamenjaš za 4 hiške toadov.

Hiške toadov lahko banki prodajaš za polovico nakupne cene, ki jo po potrebi zaokrožiš navzgor. Hiške toadov moraš prodajati enakomerno v barvnem kompletu.

Dajanje posesti pod hipoteko

Če želiš dati posest pod hipoteko, moraš najprej banki prodati vse stavbe na tem barvnem kompletu po polovični ceni, ki jo po potrebi zaokrožiš navzgor.

Kartico Title Deed postaviš pod hipoteko tako, da jo postaviš s sprednjo stranjo navzdol in od banke prejmeš vrednost hipoteke, ki je navedena na zadnji strani kartice.

Če želiš vrniti hipoteko, banki plačaj strošek preklica hipoteke, nato pa obrni kartico s sprednjo stranjo navzgor.

Na posestih pod hipoteko ne moreš pobirati najemnine. Vendar lahko na lokacijah v barvnem kompletu, ki niso pod hipoteko, še vedno pobiraš višjo najemnino. Na enak način lahko pobiraš višjo najemnino na komunalnih podjetjih, ki niso pod hipoteko.

2 Če še vedno dolguješ denar, si bankrotiral in izpadel iz igre!

Si dolžen drugemu igralcu?

Izroči mu vse posesti pod hipoteko in vse kartice Get Out of Jail Free.

Novi lastnik lahko kadarkoli **poplača hipoteko** (banki plača strošek preklica hipoteke).

Ali dolguješ banki?

Banki vrni vse posesti. Vse hipoteke se prekličejo.

Vse posesti je potrebno takoj dati na dražbo.

Morebitne kartice Get Out of Jail Free vrni na dno kupčka kartic Community Chest.

KONEC IGRE

Preostali igralci še naprej igrajo, dokler v igri ne ostane samo ena oseba. Ta igralec je zmagovalec!

Igranje brez zvoka

Če igraš brez zvoka, znova vrzi kocko, ko pristaneš na polju bloka z vprašajem.

Če vržeš 1 ali 2: Znova vrzi kocko in zberi toliko kovancev.

Če vržeš 3 ali 4: Banki plačaj 5 kovancev.

Če vržeš 5: Vrzi kocko in se premakni naprej. Upoštevaj pravila polja, na katerem pristaneš.

Če vržeš 6: Banki plačaj 10 kovancev.



ПІДГОТУЙТЕСЯ ДО ГРИ!

(Див. зворотню сторону цих правил гри.)

- 1** Виберіть, хто буде банкіром.
За що відповідає банкір?

- Гроші в банку
- Будинки Тоада
- Замки принцеси Піч
- Title Deed Картки
- Аукціони

Банкір також може грати, але повинен зберігати власні гроші окремо від банку.

- 2** Банкір видає кожному гравцеві:



(усього 30 монет)

1 Reminder Card блоку запитань



Зберігайте решту монет у коробці, яка служитиме банком.

- 3** Покладіть блок запитань сюди. Перед першою грою замініть пробну батарейку. Див. розділ «ІНФОРМАЦІЯ ЩОДО БАТАРЕЙОК».

- 4** Перетасуйте картки «Фонд міста» і покладіть їх лицевим боком донизу тут.

- 5** Кожен гравець вибирає фігурку та ставить її в сектор GO.

- 6** Покладіть кубик поруч з ігровим полем.

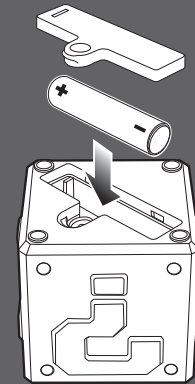
ІНФОРМАЦІЯ ЩОДО БАТАРЕЙОК



Див. застереження щодо використання батарейок на окремому аркуші. Збережіть цю інформацію на майбутнє.

ЗАМІНА БАТАРЕЙКИ

Замініть пробну батарейку на лужну. Скористайтеся хрестоподібною викруткою (не входить у комплект).



ПРАВИЛА ГРИ

Як перемогти

Залиште останнім гравцем із грошима, коли всі інші збанкрутують.

Хто починає гру?

Кожен гравець кидає кубик. Хто викине найбільше число, той починає гру. Хід завжди переходить до гравця ліворуч.

Дії гравця

1. Киньте кубик.
2. Перемістіть свою фігурку за годинниковою стрілкою на вказану кількість секторів.
3. Де ви зупинилися? Виконайте умови цього сектора ігрового поля. Див. розділ «СЕКТОРИ ІГРОВОГО ПОЛЯ».
4. Ваш хід закінчено. Передайте кубик гравцю ліворуч.

Починайте гру!

Це вся інформація, яка вам потрібна, тож починайте. Коли ви потрапляєте в той чи інший сектор, вивчайте все про нього.



СЕКТОРИ ІГРОВОГО ПОЛЯ

ВЛАСНІСТЬ

Існує два види власності: об'єкти, що входять у кольорові набори, і комунальні установи — Bowser Jr. і Magikoopa.

Вільна власність

Коли ви потрапляєте в сектор з об'єктом або комунальною установою, що нікому не належить, його потрібно придбати або виставити на аукціон.

Бажаєте придбати?

Сплатіть ціну, зазначену на секторі, і візьміть з банку картку Title Deed.

Не бажаєте купувати?

Банкір повинен виставити цей сектор на аукціон. Початкова вартість — 1 монета, і будь-який гравець може піднімати ставку на 1 монету або більше. Послідовності ходу дотримуватися не потрібно. Банкір завершує аукціон, коли ніхто не хоче пропонувати більшу ціну. Гравець, який запропонував найвищу ціну, платить банку. Якщо ніхто не бажає придбати власність, це не проблема. Ніхто нічого не платить, і картка Title Deed залишається в банку.

Збирайте сектори одного кольору!

(Детальніше про кольорові сектори див. на сторінці вмісту)

Що ви можете робити, якщо володієте всіма секторами кольорового набору?

- Подвоювати орендну плату за об'єкти.
- Будувати будинки Тоада або замки принцеси Піч і додатково піднімати орендну плату. Див. розділ «БУДІВЛІ».

Зайнята власність

Коли ви потрапляєте в сектор, який належить іншому гравцю, він має попросити вас сплатити орендну плату. Якщо ви отримаєте таке прохання, то повинні будете заплатити. Якщо наступний гравець кинув кубик, а про платню не згадали, платити не потрібно!



Об'єкти

Заплатіть орендну плату, вказану на картці Title Deed об'єкта.



Комунальні установи

Киньте кубик, щоб визначити суму орендної плати. Якщо власник має 1 комунальну установу, заплатіть суму, що випала. Якщо власник володіє обома комунальними установами, сума, що випала, подвоюється.



СЕКТОРИ ДІЙ



GO

Коли ви проходите сектор GO або зупиняєтеся в ньому, отримайте від банку 2 монети.



«Фонд міста»

Візьміть верхню картку з колоди. Прочитайте її вголос і відразу виконайте зазначену дію. Після виконання дії покладіть її під колоду. Якщо картка містить вказівку зберігати її в себе, доки не будете готові її використати, можете це зробити. Після використання покладіть її під колоду.



Сектори Chain Chomp і Piranha Plant

Заплатіть у банк суму, вказану на секторі.

Блок запитань

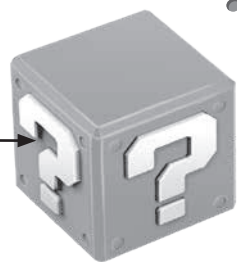
Якщо ви зупинилися тут, натисніть кнопку на блоці запитань. Який звук пролунав?

Дзенькіт монети: Візьміть із банку 1 монету за кожен почутий дзенькіт.

Кільце підсилення: Киньте кубик і зробіть ще один хід. Виконайте умови сектора, у якому ви опинилися.

Сміх Боюзера: Сплатіть банку 5 монет.

Мелодія «Кінець гри»: Сплатіть банку 10 монет.



Free Parking

Розслабтеся! Нічого не відбувається.



Just Visiting

Не турбуйтеся. Якщо ви потрапили сюди, поставте свою фігурку в сектор Just Visiting.



Go to Jail

Негайно перемістіть свою фігурку в сектор In Jail! Ви не отримуєте 2 монети під час проходження сектора GO. На цьому ваш хід закінчено. Перебуваючи в секторі Jail, ви можете збирати орендну плату, брати участь в аукціонах, купувати будинки Тоада та замки принцеси Піч, віддавати власність під заставу і торгувати.

Як вибратись із сектора Jail?

Є 3 варіанти.

- Заплатити 5 монет** на початку наступного ходу, потім кинути кубик і продовжувати рухатися звичайним способом.
- На початку наступного ходу скористатися карткою Get Out of Jail Free**, якщо вона у вас є (або купити її в іншого гравця). Покладіть картку вниз колоди «Фонд міста», потім киньте кубик і зробіть хід.
- Викинути на кубуку 6** під час наступного ходу. Якщо вам це вдалося, ви вільні! Перемістіться на відповідну кількість секторів. На цьому ваш хід закінчується.

У вас є три спроби, щоб викинути 6 на кубуку. Якщо з третьої спроби під час вашого перебування в секторі Jail на кубуку не випало число 6, заплатіть 5 монет і зробіть хід за числом, яке випало останнім.

БУДІВЛІ

Зведення будинків Тоада



Зібравши весь кольоровий набір, ви зможете купувати будинки Тоада (для цього не потрібно чекати свого ходу). Заплатіть банку вартість, указану на картці Title Deed, і поставте будинок Тоада в секторі. Будувати потрібно рівномірно. Не можна зводити другий будинок Тоада в секторі, де вже є один, поки якийсь із секторів набору пустий. В одному секторі можна побудувати лише 4 будинки Тоада.

Зведення замків принцеси Піч



Щойно ви матимете по 4 будинки Тоада на всіх секторах кольорового набору, можна буде заплатити та побудувати замок принцеси Піч.

Заплатіть вартість замку принцеси Піч, вказану на картці Title Deed, поверніть у банк усі 4 будинки Тоада та поставте замок у сектор.

В одному секторі можна побудувати лише 1 замок принцеси Піч. Додавати будинки Тоада ви більше не зможете. Якщо якийсь із секторів кольорового набору перебуває під заставою, ви не зможете звести замок в іншому секторі цього кольору.

Бракує будівель?

Якщо останній будинок Тоада або замок принцеси Піч хочуть придбати кілька гравців, банкір повинен виставити їх на аукціон. Початкова вартість — 1 монета, і будь-який гравець може підняти ставку на 1 монету або більше. Послідовності ходу дотримуватися не потрібно. Платіж переходить у банк.

Закінчилися будівлі?

Щоб ви могли купити будівлю, хтось має продати одну зі своїх банку.

УГОДИ І ТОРГІВЛЯ

Ви можете купувати, продавати власність і обмінюватися нею з іншими гравцями коли завгодно.

Щоб мати змогу продати або обміняти об'єкт, необхідно продати банку всі будівлі на секторах його кольору. Не можна продавати будівлі або обмінюватися ними з іншими гравцями.

Власність можна обмінювати на монети, іншу власність та/або картки Get Out of Jail Free. Сума або предмет обміну узгоджується учасниками угоди.

Власністю під заставою можна торгувати за будь-якою узгодженою ціною. Новий власник може виплатити заставу (заплатити банку вартість виведення із застави) у будь-який момент.

ДОПОМОЖІТЬ! НЕ МОЖУ PAY!

1 Спробуйте заробити гроші.

Якщо ви набрали боргів і не можете заплатити, спробуйте зібрати потрібну суму, продавши будівлі назад у банк та/або віддавши власність у заставу.

Продайте будівлі

Продавайте замки принцеси Піч банку за півціни, округлюючи суму у разі потреби, або відразу обміняйте їх на 4 будинки Тоада.

Продавайте будинки Тоада банку за півціни, округлюючи суму у разі потреби. Будинки Тоада в секторах кольорового набору потрібно продавати рівномірно.

Віддайте власність у заставу

Щоб віддати власність у певному секторі у заставу, потрібно спершу продати банку всі будівлі на секторах цього кольору за півціни, округлюючи суму у разі потреби.

Щоб віддати об'єкт у заставу, переверніть картку Title Deed лицевим боком донизу та візьміть із банку заставну вартість, вказану на звороті.

Щоб внести заставу, заплатіть у банк вартість виведення майна із застави, потім переверніть картку лицевим боком догори.

За власність під заставою орендна плата не стягується. Проте за власність на інших секторах кольорового набору, яка не перебуває під заставою, може стягуватися підвищена орендна плата. За сектори з комунальними установами, які не перебувають під заставою, також може стягуватися підвищена орендна плата.

2 Якщо погасити борг не вдається, ви стаєте банкрутом і вибуваєте з гри.

Заборгували іншому гравцеві?

Віддайте йому всю власність під заставою та всі картки Get Out of Jail Free.

Новий власник може виплатити заставу (заплатити банку вартість виведення із застави) у будь-який момент.

Заборгували банку?

Поверніть усю власність у банк. Усі застави буде скасовано.

Усю власність потрібно негайно виставити на аукціон.

Поверніть усі картки Get Out of Jail Free вниз колоди «Фонд міста».

КІНЕЦЬ ГРИ

Решта гравців продовжують гру, доки не залишиться лише один. Він і стане переможцем.

Гра без звуку

Якщо ви граєте без звуку, у випадку зупинки в секторі блока запитань киньте кубик ще раз.

Якщо випало 1 або 2: киньте кубик ще раз і візьміть кількість монет, що випала.

Якщо випало 3 або 4: Сплатіть банку 5 монет.

Якщо випало 5: Киньте кубик і зробіть ще один хід. Виконайте умови сектора, у якому ви опинилися.

Якщо випало 6: Сплатіть банку 10 монет.

PANE MÄNG VALMIS! (Vt selle mängujuhise tagakülg)

- 1** Valige keegi pankuriks.
Pankuri vastutada on:

- Panga raha
- Kärnkonnajad
- Printsessilossid
- Title Deed kaardid
- Oksjonid

Pankur võib ise ka mängida, kuid peab oma raha panga omast eraldi hoidma.

- 2** Pankur annab igale mängijale:



(Kokku = 30 münti)

1 Reminder Card



Hoja ülejäänud münte korbis nagu pank.

- 3** Aseta küsimuseplokki siia. Esimesel mängukorral asenda demo-patarei uuega. Vt PATAREITEAVE

- 4** Sega Community Chest kaardid ja aseta need siia, esikülj allapoole.

- 5** Iga mängija valib mängunupu ja asetab selle ruudule GO.

- 6** Pane täring mängulauale.

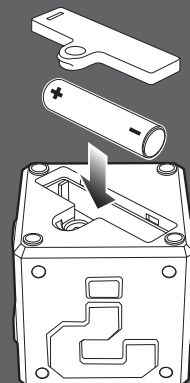
PATAREITEAVE



Loe patareiteavet eraldi lehel.
Hoia see teave alles edaspidiseks kasutamiseks.

PATAREI VAHETAMINE

Asenda demo-patarei leelispatareiga.
Kasuta ristpeakruvikeerajat (ei ole komplektis).



MÄNGI!

Kuidas võita?

Võitmiseks pead olema viimane mängija, kellel on raha, kui kõik teised mängijad on pankrotti läinud.

Kes alustab esimesena?

Suurima täringusilmade arvu saanud mängija alustab, mängujärjekord liigub edasi vasakule.

Kui on sinu kord

1. Veereta täringut.
2. Liiguta oma mängunupu vastava arvu ruutude võrra päripäeva edasi.
3. Kuhu sa sattusid? Järgi selle lauaruudu reegleid. Vt MÄNGULAUA RUUDUD
4. Sinu kord saab läbi. Anna täring edasi endast vasakule.

Alusta mängimist!

See on kõik, mida pead teadma, nii et võid mänguga alustada. Alati tutvu mänguruudu reeglitega.



MÄNGULAUA RUUDUD

KINNISVARA

Kinnisvara on kaht tüüpi: asukohad värvikomplektidena ja ettevõtted – Bowser Jr. ja Magikoopa.

Omanikuta kinnisvara

Kui satud omanikuta asukoha või ettevõtte peale, pead selle ostma või oksjonile panema.

Tahad seda osta?

Maksa lauaruudul olev hind ja võta pangast Title Deed kaart.

Ei taha seda osta?

Pankur peab selle oksjonile panema. Pakkumine algab 1 mündist ja kõik saavad pakkumist suurendada 1 mündi kaupa. Mängujärjekorda ei pea ootama ja pankur lõpetab oksjoni, kui ükski mängija ei soovi rohkem pakkuda. Kõrgeima hinna pakkuja maksab selle pangale. Kui keegi ei soovi kinnisvarale pakkumist teha, siis ei pea. Keegi ei maksa midagi ja Title Deed kaart jääb panka.

Kogu värvikomplekte! (Vt värvikomplektide sisulehte)

Kui sul on värvikomplekti kõik asukohad:

- Nüüd saad nende asukohtade rendihinda kahekordistada!
- Võid ehitada kärnkonnajad ja printsessilosse ning küsida kõrgemat rendihinda! Vt EHITISED.

Omanikuga kinnisvarad

Kui jõuad kinnisvarale, mis kuulub kellelegi teisele, peab omanik sinult renti küsima. Kui ta seda teeb, pead maksma. Kui ta ei küsi enne kui järgmine mängija täringut veeretab, ei pea sa maksma!



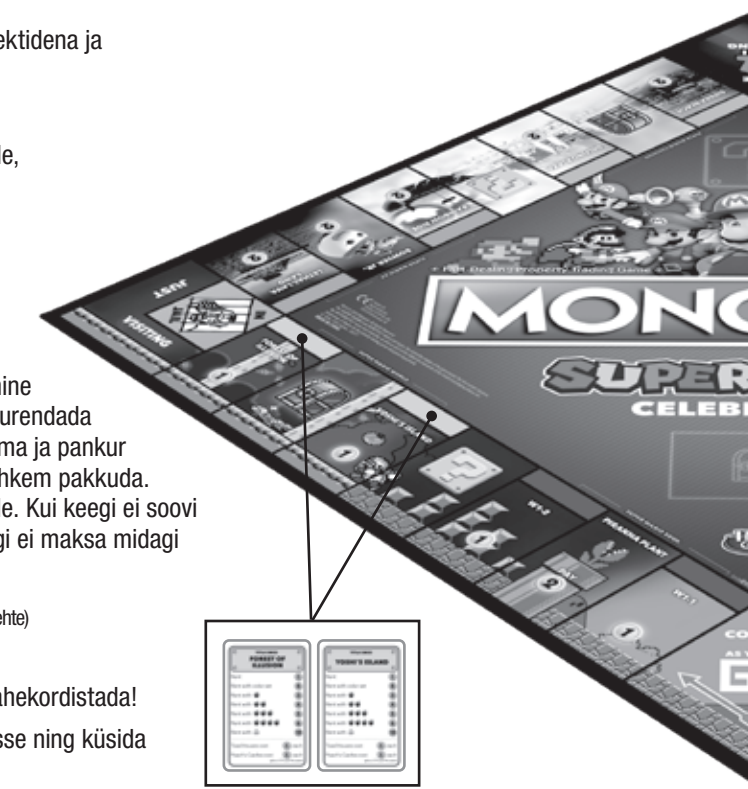
Asukohad

Maksa renti vastalt Title Deed kaardil näidatud hinnale.



Kommunaalettevõtte

Rendihinna selgitamiseks veereta täringut. Kui omanikul on 1 ettevõtte, maksa täringusilmade arvu järgi. Kui omanikul on mõlemad ettevõtted maksa täringusilmade kahekordse arvu järgi.



TEGEVUSRUUDUD



GO

Kui läbid ruudu GO või peatud sellel, võta pangast 2 münti.



Community Chest

Võta kaardipakist pealmine kaart. Loe kaardil kirjutatu valjusti ette ja tee nii nagu see ütleb. Kui oled valmis, pane see tagasi kaardipaki alla. Kui kaardil on kirjas, et võid seda hoida, kuni oled valmis seda kasutama, siis nii teegi. Pärast kaardi kasutamist aseta see kaardipaki alla tagasi.



Chain Chomp ja Piranha Plant

Maksa pangale lauruudul märgitud summa.

Küsimuseplokk

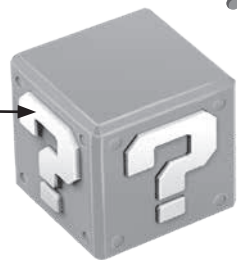
Kui satud siia, vajuta küsimuseploki olevat nuppu. Millist heli kuulsid?

Mündikõlksatus: Võta iga kuuldu kolksatuse kohta pangast 1 münt.

Käivitusheli: veereta täringut ja liigu edasi. Järgi selle ruudu reegleid, millele satud.

Bowseri naer: maksa pangale 5 münti.

Mängu lõpu heli: maksa pangale 10 münti.



Ruut Free Parking

Rahu! Midagi ei juhtu.



Ruut Just Visiting

Ära muretse. Kui satud siia, pane oma mängunupp alale Just Visiting.



Ruut Go to Jail

Liigu oma mängunupuga kohe vanglaruudule In Jail! Ära võta ruudu GO läbimise eest 2 münti.

Sinu kord on siis läbi. Kui oled ruudul In Jail, saad ikkagi renti võtta, oksjonipakkumisi teha, osta nii kärnkonnamaju kui ka printsessilosse, pantida ja kaubelda.

Kuidas ma ruudult In Jail välja saan?

Sul on 3 võimalust.

- 1. Maksa oma järgmisel mängukorral 5 münti,** seejärel veereta täringut ja liigu edasi nagu tavaliselt.
- 2. Kasuta oma järgmist mängukorda alustades Get Out of Jail Free kaarti,** kui sul see on (või osta see teiselt mängijalt). Pane kaart Community Chest kaardipaki alla, seejärel veereta täringut ja liigu edasi.
- 3. Püüa veeretada oma järgmisel mängukorral 6 .** Kui seda teed, oled vaba! Veereta liikumiseks täringut ja sellega sinu mängukord lõpeb.

6 saamiseks võid teha kuni 3 katset. Kui sa oled ruudul In Jail ja kolme täringuviskega 6 ei saa, maksa 5 münti ja kasuta viimast täringuviset edasilikumiseks.

EHITISED

Kärnkonnamajade ehitamine



Võid kärnkonnamaju hakata ehitama niipea, kui saad värvikomplekti (oma mängukorran ei pea ootama).

Maksa pangale Title Deed kaardil näidatud

hind ja pane kärnkonnamaja asukohta. Ehitada tuleb võrdses koguses. Teise kärnkonnamaja saad asukohta ehitada siis, kui komplekti igas asukohas on üks juba ehitatud. Ühes asukohas võib kokku olla 4 kärnkonnamaja.

Printsessilossi ehitamine



Kui sul on värvikomplekti kõigis asukohtades 4 kärnkonnamaja, saad need tasu eest printsessilossiga asendada.

Maksa Title Deed kaardil

näidatud printsessilossi hind, tagasta kõik 4 kärnkonnamaja pangale ja pane printsessiloss asukohta.

Ühes asukohas võib olla vaid 1 printsessiloss. Enam kärnkonnamaju lisada ei saa.

Asukohta ei saa ehitada, kui värvikomplekti mõni asukoht on panditud.

Sul pole piisavalt ehitisi?

Kui viimast kärnkonnamaja või printsessilossi tahavad osta mitu mängijat, peab pankur selle oksjonile panema. Pakkumishind algab 1 mündist ja kõik saavad pakkumist 1 münti kaupa suurendada. Oma mängukorda ootama ei pea. Makse tehakse pangale.

Ehitisi pole enam järel?

Sa ei saa osta enne, kui keegi oma vara müüb.

TEHINGUD JA KAUPLEMIN

Mängijad saavad vara osta, müüa ja vahetada igal ajal.

Asukohta saad müüa või vahetada alles siis, kui oled kõik värvikomplekti ehitised pangale müünud. Ehitisi teisele mängijale müüa või temaga vahetada ei saa.

Kinnisvara saab vahetada müntide, muu kinnisvara ja/või Get Out of Jail Free kaartide vastu. Summa otsustab tehingut tegev mängija.

Panditud kinnisvara saab müüa mistahes kokkulepitud hinnaga. Uus omanik võib igal ajal **pandisumma tagasi maksta** (maksta pangale pandi vabastamise hind).

APPI! MA EI SAA MAKSTA!

1 Püüa raha hankida.

Kui sa oled raha võlgu ja ei saa maksta, püüa raha hankida, müües pangale ehitisi tagasi ja/või pannes vara panti.

Ehitiste müümine

Müü printsessilossi poole hinnaga (vajadusel üles ümmardades) pangale ja vaheta need kohe 4 kärnkonnamaja vastu.

Müü kärnkonnamajad poole hinnaga pangale (vajadusel üles ümmardades). Kärnkonnamajad tuleb värvikomplektis müüa võrdses koguses.

Kinnisvara pantimine

Kinnisvara pantimiseks pead esmalt müüma värvikomplekti kõik ehitised poole hinnaga pangale (vajadusel üles ümmardades).

Pantimiseks pööra Title Deed kaart ümber ja võta pangast kaardi tagaküljel näidatud pandiväärtus.

Pandi tagasimaksmiseks maksa pangale pandivabastushind ja pööra kaart ümber (esikülge ülespoole).

Panditud kinnisvara eest renti küsida ei saa. Samas saab kõrgemat rendihinda küsida värvikomplekti pantimata asukohtades. Samamoodi saab küsida kõrgemat rendihinda pantimata ettevõtete eest.

2 Kui oled endiselt võlgades, oled pankrotis ja mängust väljas.

Kas oled mõnele mängijale võlgu?

Anna neile kõik oma panditud varad ja kõik Get Out of Jail Free kaardid.

Uus omanik võib igal ajal **pandisumma tagasi maksta** (maksta pangale pandi vabastamise hind).

Kas oled pangale võlgu?

Tagasta kogu kinnisvara pangale. Kõik pandid tühistatakse.

Kogu sinu kinnisvara tuleb kohe oksjonile panna.

Pane kõik Get Out of Jail Free kaardid Community Chest kaardipaki alla.

MÄNGU LÕPP

Ülejäänud mängijad jätkavad mängimist seni, kuni mängu jääb vaid üks mängija. See viimane mängija on võitja!

Heliefektideta mängimine

Kui mängite heliefekte kasutamata, veereta täringut küsimuseploki alale sattudes uuesti.

Kui saad 1 või 2 täringusilma: veereta täringut uuesti ja võta vastav arv münte.

Kui saad 3 või 4 täringusilma: maksa pangale 5 münti.

Kui saad 5 täringusilma: veereta täringut ja liigu edasi.

Järgi selle ruudu reegleid, millele satud.

Kui saad 6 täringusilma: maksa pangale 10 münti.

SAGATAVOJIES! (Skati norādes šo spēles noteikumu otrā pusē.)

- 1** Ir jāizvēlas spēles baņķieris.
Baņķieris atbild par tālāk uzskaitīto.

- Bankas nauda
- Sēņu namiņi
- Princeses pilis
- Title Deed kartītes
- Izsoles

Arī baņķieris drīkst piedalīties spēlē, taču viņam jāglabā
sava nauda atsevišķi no bankā esošās.

- 2** Baņķieris katram spēlētājam izsniedz:



(kopā = 30 monētu)

un 1 jautājumkuba Reminder Card



Pārējās monētas tiek
paglabātas kārbā kā bankā.

- 3** Jautājumkubu novieto šeit. Pirms pirmās spēles
aizvieto demonstrācijas nolūkā ievietoto bateriju. Skati
"INFORMĀCIJA PAR BATERIJU".

- 4** Sajauc Community Chest kartītes un novieto tās ar
skatu uz leju šeit.

- 5** Katrs spēlētājs izvēlas spēles figūru un novieto to
lauciņā GO.

- 6** Novieto metamo kauliņu pie spēles laukuma.

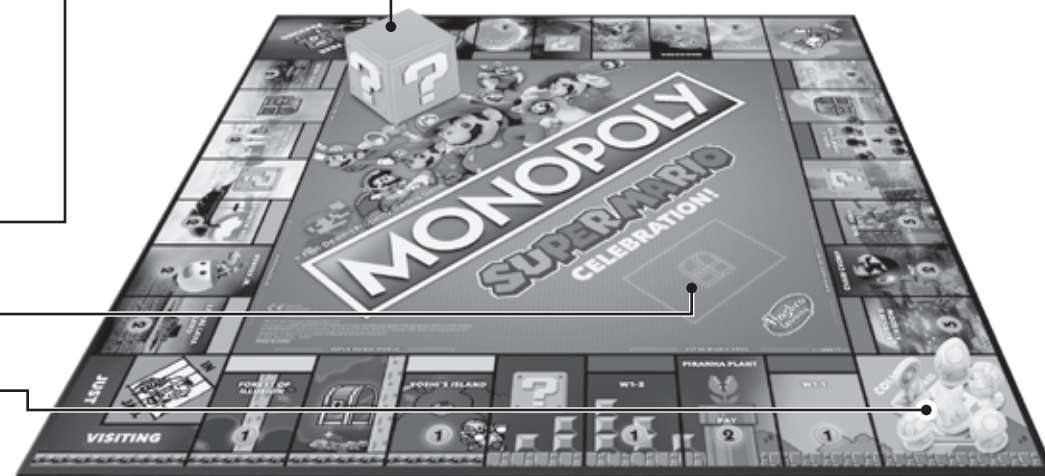
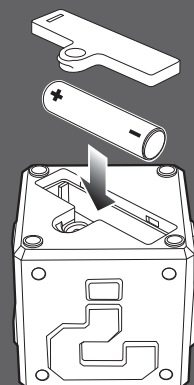
INFORMĀCIJA PAR BATERIJU



Skati informāciju par piesardzīgu
rīkošanos ar baterijām uz atsevišķas
lapas. Paglabā šo informāciju
atsaucei.

BATERIJAS MAIŅA

Aizstāj demonstrācijas nolūkā ievietoto
bateriju ar sārma bateriju. Izmanto
Phillips skrūvgriezi / krustskrūvgriezi
(nav iekļauts).



SPĒLĒ!

Uzvarētājs

Uzvar pēdējais spēlētājs, kura rīcībā ir
nauda, kad pārējie spēlētāji ir bankrotējuši!

Kurš sāk?

Katrs spēlētājs met kauliņu. Tas, kurš uzmet
vislielāko punktu skaitu, sāk spēli un virzās
pa kreisi.

Tavs gājiens

1. Met kauliņu.
2. Pārvieto savu figūru pa spēles laukumu
pulksteņrādītāju kustības virzienā,
uzkāpjot tik lauciņiem, cik uzmeti ar
kauliņu.
3. Kur tu apstājies? Izpildi attiecīgā spēles
lauciņa norādījumus. Skati "LAUKUMA
LAUCIŅI".
4. Tavs gājiens ir galā. Nodod metamo
kauliņu spēlētājam pa kreisi.

Sāc spēli!

Tas ir viss, kas tev pašlaik ir jāzina,
tāpēc ķeries klāt! Aplūko lauciņus, kad
nonāc tajos.



LAUKUMA LAUCIŅI

ĪPAŠUMI

Ir divu veidu īpašumi: ģeogrāfiski objekti, kas ir apvienoti krāsu komplektos,
un pakalpojumi, Bowser Jr. un Magikoopa.

Nevienam nepiederoši īpašumi

Kad tu nonāc nevienam nepiederošā ģeogrāfiskā objekta vai
pakalpojuma lauciņā, tev tas ir jāiegādājas vai jāizsola.

Vai vēlies to iegādāties?

Samaksā lauciņā norādīto summu un paņem
Title Deed kartīti no bankas.

Ja tu nevēlies to iegādāties...

Baņķierim tas ir jāizsola. Solīšana sākas ar 1 monētu,
un jebkurš spēlētājs var palielināt piesolīto summu par
1 monētu vai vairāk. Gājienu secība nav jāievēro, un baņķieris
pabeidz izsoli, kad neviens no spēlētājiem vairs nevēlas palielināt
piesolīto summu. Spēlētājs, kurš ir solījis visvairāk, samaksā bankai.
Ja neviens nevēlas iegūt īpašumu izsolē, tas nekas. Neviens nemaksā,
un Title Deed kartīte paliek bankā.

Krāj vienas krāsas kartītes!

(Krāsu komplekti ir norādīti sadaļā "Komplektā".)

Kad tev pieder visi vienas krāsas ģeogrāfiskie objekti:

- tu vari dubultot nomas maksu par šiem objektiem;
- tu drīkstī celt sēņu namiņus un princeses pilis un
pieprasīt vēl lielāku nomas maksu! Skati "BŪVES".

Citiem spēlētājiem piederoši īpašumi

Ja nonāc citam spēlētājam piederošā īpašumā, īpašniekam jāpieprasa tev nomas
maksu. Ja spēlētājs to pieprasa, tev ir jāsamaksā. Ja īpašnieks to nepagūst pieprasīt,
pirms nākamais spēlētājs ir metis kauliņu, tev nav jāmaksā!



Ģeogrāfiskie objekti

Samaksā Title Deed
kartītē norādīto
nomas maksu.



Pakalpojumi

Nomas maksu nosaki, metot
kauliņu. Ja īpašniekam pieder
viens pakalpojums, samaksā
tik, cik uzmeti. Ja īpašniekam
pieder abi pakalpojumi,
samaksā divkārtu uzmeto
punktu skaitu.



DARBĪBAS LAUCIŅI



GO

Ja tu šķērso lauciņu GO vai nonāc tajā, tu saņem 2 monētas no bankas.



Community Chest

Paņem no kavas augšējo kartīti. Skaļi nolasi uz kartītes rakstīto un nekavējoties izpildi norādījumus. Kad prasītais ir izpildīts, novieto to kaudzītes apakšā. Ja kartītē ir teikts, ka drīkst to paglabāt līdz brīdim, kad vēlies to izmantot, dari tā. Pēc izmantošanas noliec to kavas apakšā.



Chain Chomp un Piranha Plant

Samaksā bankai lauciņā norādīto summu.

Jautājumkubs

Ja nonāc lauciņā ar jautājuma zīmi, nospied pogu uz jautājumkuba. Kādu skaņu tu izdzirdi?

Monētu džinkstoņa: par katru saklausīto "džinkstienu" saņem no bankas vienu monētu!

Spēka pieauguma meldiņš: met kauliņu vēlreiz un veic vēl vienu gājieni. Izpildi tā lauciņa norādījumus, kurā nonāc.

Bouzera smieklis: samaksā bankai piecas monētas.

Melodija "Spēle ir galā!": samaksā bankai desmit monētu.



Free Parking

Atpūties! Tev nekas nav jā dara.



Just Visiting

Neraizējies! Ja nonāc šeit, novieto savu spēles figūru sektorā Just Visiting.



Go to Jail

Nekavējoties pārvieto savu spēles figūru uz lauciņu In Jail! Tu nesaņem divas monētas par lauciņa GO šķērsošanu. Tavs gājieni tagad ir galā. Pat ja

atrodies lauciņā in Jail, tu joprojām drīkst iekasēt nomas maksu, piedalīties izsolēs, iegādāties sēņu namiņus un princeses pili, kā arī iekļāt īpašumus un tirgoties.

Kā izkļūt no lauciņa in Jail?

Tev ir trīs iespējas.

- 1. Kad atkal pienāk tava kārta, samaksā bankai 5 monētas** un veic gājieni, kā ierasts.
- 2. Kad atkal pienāk tava kārta, izmanto kartīti Get Out of Jail Free,** ja tā ir tavā rīcībā (vai iegādājies šādu kartīti no cita spēlētāja). Novieto kartīti Community Chest kavas apakšā, met kauliņu un pārvietojies.
- 3. Kad pienāk tava kārta, uzmet ciparu "6".** Ja tev tas izdodas, tu esi brīvs! Izmanto uzmosto rezultātu, lai pārvietotos, un pabeidz savu gājieni.

Tu drīkst trīsreiz mēģināt uzmost ciparu "6". Ja, atrodoties lauciņā in Jail, tu neuzmet "6" arī trešajā mēģinājumā, samaksā piecas monētas un izmanto pēdējā mēģinājuma rezultātu, lai pārvietotos.

BŪVES

Sēņu namiņu būvēšana



Līdzko tev ir pilnīgs krāsas komplekts, tu drīkst iegādāties sēņu namiņus (tev nav jāgaida savs gājieni).

Samaksā bankai uz Title Deed kartītes

norādīto summu un novieto sēņu namiņu uz ģeogrāfiskā objekta lauciņa. Apbūvei ir jābūt vienmērīgai. Nedrīkst celt otru sēņu namiņu vienā ģeogrāfiskajā objektā, ja pa vienam namiņam nav uzcelts katrā šī komplekta objektā. Vienā objektā drīkst uzcelt tikai četrus sēņu namiņus.

Princeses piļu būvēšana



Līdzko katrā viena krāsas komplekta ģeogrāfiskajā objektā ir uzbūvēti četri sēņu namiņi, tu drīkst iegādāties princeses pili.

Samaksā Title Deed

kartītē norādīto princeses pils cenu, atgriez visus četrus sēņu namiņus bankai un novieto pili objektā.

Katrā ģeogrāfiskajā objektā drīkst atrasties tikai viena princeses pils. Tu nedrīkst piebūvēt jaunus sēņu namiņus.

Tu nedrīkst apbūvēt ģeogrāfisku objektu, ja kāds šī krāsas komplekta objekts ir iekļāts.

Ja pietrūkst būvju...

Ja vairāki spēlētāji vēlas iegādāties pēdējo pieejamo sēņu namiņu vai princeses pili, banķierim šī būve ir jāizsola. Vairāksolīšana sākas ar 1 monētu, un jebkurš spēlētājs var palielināt piesolīto summu par 1 monētu vai vairāk. Lai solītu, spēlētājam nav jāgaida sava kārta. Piesolīto summu saņem banka.

Ja būvju vairs nav...

Tu tās nevari iegādāties, un ir jāgaida, līdz cits spēlētājs atgriez bankai savas būves.

DARĪJUMI UN TIRGOŠANĀS

Tu vari tirgoties ar citiem spēlētājiem, iegādājoties, pārdodot vai mainot īpašumu jebkurā brīdī.

Pirms jebkādiem darījumiem ar ģeogrāfisku objektu vispirms ir jāpārdod bankai visas viena krāsas komplekta būves. Spēlētāji nedrīkst savā starpā veikt darījumus ar būvēm.

Īpašumu var iemaiņīt pret monētām, pret citu īpašumu un/vai pret Get Out of Jail Free kartītēm. Darījumā iesaistītie spēlētāji vienojas par summu.

Drīkst tirgoties ar iekļātu īpašumu, vienojoties par cenu. Jaunais īpašnieks drīkst atmaksāt ķīlu (samaksāt bankai ķīlas izpirkuma maksu) jebkurā brīdī.

PALĪGĀ! ES NEVARU PAY!

1 Mēģini nopelnīt!

Ja esi parādā naudu un nevari samaksāt, mēģini nopelnīt, pārdodot būves bankai un/vai iekļājot īpašumus.

Būvju pārdošana

Pārdod princeses pili bankai par pusi cenas (ja nepieciešams, noapaļojot uz augšu) un nekavējoties iemaini to pret četriem sēņu namiņiem.

Pārdod sēņu namiņus bankai par pusi cenas (ja nepieciešams, noapaļojot uz augšu). Krāsas komplekta ietvaros sēņu namiņi ir jāpārdod vienmērīgi.

Īpašuma iekļāšana

Lai iekļātu īpašumu, vispirms ir jāpārdod visas viena krāsas komplekta būves bankai par pusi cenas (ja nepieciešams, noapaļojot uz augšu).

Lai iekļātu, apgriez Title Deed kartīti ar skatu uz leju un no bankas saņem kartītes aizmugurē norādīto iekļāšanas vērtību.

Lai izpirktu ķīlu, samaksā bankai ķīlas izpirkuma maksu un apvērs kartīti ar skatu uz augšu.

Par iekļātiem īpašumiem nedrīkst iekasēt nomas maksu. Tomēr drīkst pieprasīt paaugstinātu nomas maksu par neiekļātiem ģeogrāfiskiem objektiem šajā krāsas komplektā. Tāpat arī drīkst iekasēt paaugstinātu nomas maksu par neiekļātiem pakalpojumiem.

2 Ja tev tomēr neizdodas atmaksāt parādu, esi bankrotējis un izstājies no spēles!

Ja esi parādā citam spēlētājam...

Atdod tam visus savus iekļātos īpašumus un Get Out of Jail Free kartītes.

Jaunais īpašnieks drīkst **atmaksāt ķīlu** (samaksāt bankai ķīlas izpirkuma maksu) jebkurā brīdī.

Ja esi parādā bankai...

Atdod visus savus īpašumus bankai. Ķīlas tiek anulētas.

Visi tavi īpašumi tiek nekavējoties izsolīti.

Noliec Get Out of Jail Free kartītes Community Chest kavas apakšā.

SPĒLES NOSLĒGUMS

Pārējie turpina spēlēt līdz brīdim, kad spēle ir vairs tikai viens dalībnieks. Šī persona uzvar!

Spēle bez skaņas

Ja, spēlējot bez skaņas, nonāc lauciņā ar jautājuma zīmi, met kauliņu vēlreiz.

Ja uzmet 1 vai 2: met vēlreiz un saņem tik monētu, cik uzmeti.

Ja uzmet 3 vai 4: samaksā bankai piecas monētas.

Ja uzmet 5: met kauliņu vēlreiz un veic vēl vienu gājieni.

Izpildi tā lauciņa norādījumus, kurā nonāc.

Ja uzmet 6: samaksā bankai desmit monētu.



إعداد اللعبة! (انظر الجانب الخلفي لدليل اللعبة هذا)

1 اختر شخصًا ليكون المصرفي. يتولى المصرفي مسؤولية ما يلي:

- أموال البنك
- منازل العلجوم
- قلاع Peach
- بطاقات Title Deed
- المزايدات

يمكن أن يلعب المصرفي أيضًا، ولكن يجب أن يحتفظ بأمواله منفصلة عن البنك.

2 أيها المصرفي، امنح كل لاعب ما يلي:



(الإجمالي = 30 عملة)
Reminder Card 1 مكعب الأسئلة



احتفظ بباقي العملات في الصندوق باعتبارها من أموال البنك.

3 ضع مكعب الأسئلة هنا. في أول مرة تلعب، استبدل بطارية العرض التجريبي. انظر معلومات البطارية.

4 اخلط بطاقات Community Chest، وضعها هنا بحيث تكون مقلوبة.

5 كل لاعب يختار رمزًا ويضعه على مساحة GO.

6 ضع النرد بجانب لوحة اللعبة.

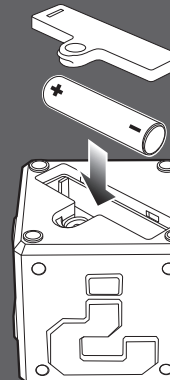
معلومات البطارية



راجع المعلومات الخاصة بتنبيهات البطارية الموجودة في ورقة منفصلة. احتفظ بهذه المعلومات للرجوع إليها في المستقبل.

لاستبدال البطارية

استبدل بطارية العرض التجريبي مستخدمًا بطارية قلووية. استخدم مفك فيليبس/صليبة (غير مرفق).



ابدأ اللعب!

كيف تحقق الفوز

كن آخر لاعب لديه أموال حين يفلس جميع اللاعبين الآخرين!

من يبدأ اللعب أولاً؟

كل لاعب يرمي حجر النرد. يبدأ اللاعب الذي يحرز أعلى قيمة بالنرد وينتقل للعب إلى اليسار.

أثناء دورك

1. قم برمي النرد.
2. حرك الرمز الخاص بك باتجاه عقارب الساعة بعدد المساحات.
3. أين تصل؟ قم بتنفيذ القواعد الموجودة في هذا المساحة من لوحة اللعبة. راجع مساحات اللوحة.
4. ينتهي دورك. مرر حجر النرد إلى يسارك.

ابدأ اللعب!

هذا كل ما يلزمك أن تعرفه، لذا انطلق. ابحث عن المساحات عندما تصل إليها.

مساحات اللوحة

العقارات

هناك ثلاثة أنواع من العقارات: المواقع التي تأتي ضمن مجموعات لونية، والمرافق العامة، وBowser Jr. وMagikoopa.

عقارات غير مملوكة

عندما تصل إلى موقع أو مرفق عام غير مملوك، يتعين عليك شراؤه أو المزايدة عليه.

هل ترغب في شراؤه؟

ادفع الثمن الموجود على مساحة لوحة اللعبة واحصل على بطاقة Title Deed من البنك.

ألا تريد شراءه؟

يجب أن يطرحه المصرفي لبيعه بالمزاد. يبدأ المزاد بعملة واحدة ويمكن لأي شخص أن يرفع السعر المعروض مما لا يقل عن عملة واحدة. لا تحتاج إلى اتباع ترتيب الأدوار، ويقوم المصرفي بإنهاء المزاد عندما لا يرغب أي لاعب في زيادة مبلغ العطاء. يدفع أعلى مزايد للبنك. إذا لم يرغب أحد في المزايدة على العقار، فلا بأس. لا يدفع أحد أي شيء، ويبقى Title Deed لدى البنك.

اجمع مجموعات الألوان!

(انظر صفحة المحتويات للاطلاع على المجموعات اللونية)

عندما تمتلك كل موقع في مجموعة ألوان:

- يمكنك مضاعفة قيمة الإيجار لتلك المواقع!
- يمكنك بناء منازل العلجوم وقلاع Peach، والحصول على المزيد من الإيجار! راجع "المباني".

عقارات مملوكة

عندما تصل إلى العقار الذي يمتلكه شخص آخر، يجب أن يطلب منك المالك الإيجار. إذا قام بذلك، يجب عليك الدفع. إذا لم يُطلب منك ذلك قبل أن يرمي اللاعب التالي النرد، فلن تضطر إلى الدفع!

المرافق العامة

قم بإلقاء النرد لتحديد الإيجار. إذا كان لدى المالك مرفق عام واحد، فادفع المبلغ الذي يظهر على النرد. إذا كان لدى المالك كلا المرفقين العاميين، فادفع ضعف المبلغ الذي يظهر على النرد.



المواقع

ادفع الإيجار المعروض على بطاقة Title Deed الخاصة بالمواقع.



مساحات الإجراءات

GO

عندما تمر على المساحة GO أو تقف عليها، قم بتحصيل عملتين من البنك.



Community Chest

اسحب البطاقة العليا من مجموعة البطاقات. اقرأ البطاقة بصوت مرتفع وافعل ما تأمرك به على الفور. قم بإعادتها إلى أسفل مجموعة ورق اللعب عند الانتهاء. إذا كان مكتوباً على البطاقة أنه يجوز لك أن تحتفظ بها حتى تصبح مستعداً لاستخدامها، فافعل ذلك. بعد أن تستخدمها، قم بإعادتها إلى أسفل مجموعة ورق اللعب.



Chain Chomp Piranha Plant

ادفع للبنك المبلغ الموضح على مساحة لوحة اللعبة.



Free Parking

استرخ! لا يحدث شيء.



Just Visiting

لا تقلق. إذا وصلت إلى هنا، ضع الرمز في قسم Just Visiting.



Go to Jail

انقل الرمز الخاص بك إلى مساحة In Jail على الفور! لا تقم بتحصيل عملتين إذا مررت على مساحة GO. يكون دورك عندئذ قد انتهى. لا يزال بإمكانك جمع الإيجار، والمزايدة أثناء المزايد، وشراء منازل علجوم وقلاع Peach، والرهن، والتجارة عندما تكون في Jail.



كيف يمكنني الخروج من مساحة Jail؟

لديك ثلاثة خيارات:

1. ادفع 5 عملات في بداية دورك التالي ثم ارم حجر النرد وتحرك كالمعتاد.
2. استخدم بطاقة Get Out of Jail Free في بداية دورك التالي، إذا كان لديك مثل هذه البطاقة (أو اشترى بطاقة من لاعب آخر). ضع البطاقة أسفل مجموعة بطاقات Community Chest، ثم ارم النرد وتحرك.
3. ارم النرد على رقم 6 في دورك القادم. إذا قمت بذلك، فأنت حراً! استخدم رمز النرد للتحرك، وهذا هو نهاية دورك.

يمكنك استخدام حتى 3 أدوار لمحاولة الحصول على رقم 6. إذا لم تحصل على رقم 6 في النرد في دورك الثالث في Jail، فادفع 5 عملات واستخدم رميتك الأخيرة للتحرك.

المباني
بناء منازل العلجوم

مجرد الحصول على مجموعة ألوان، يمكنك بدء شراء منازل العلجوم (لا تحتاج إلى انتظار دورك).



ادفع للبنك التكلفة الموجودة على بطاقة Title Deed وضع منزل علجوم في الموقع. يجب البناء بشكل متساو. لا يمكنك بناء منزل علجوم ثان على الموقع حتى تنتهي من بناء الأول على كل موقع في المجموعة. يمكنك فقط امتلاك 4 منازل علجوم على الموقع.

بناء قلاع Peach

مجرد بناء 4 منازل علجوم على كل المواقع في مجموعة ألوان، يمكنك الدفع للترقية إلى قلعة Peach.



ادفع تكلفة قلعة Peach الموجودة على بطاقة Title Deed، وأعد كل منازل العلجوم الأربعة إلى البنك وضع قلعة Peach على الموقع.

يمكنك الحصول على قلعة Peach واحدة فقط لكل موقع. لا يمكنك إضافة المزيد من منازل العلجوم.

لا يمكنك البناء على الموقع إذا كان أي موقع موجود في مجموعة الألوان الخاصة به خضع للرهن.

ليس لديك مبان كافية؟

في حالة رغبة عدد من اللاعبين في شراء منزل العلجوم الأخير أو قلعة Peach الأخيرة، يجب أن يطرحه المصير للبيوع في المزايد. تبدأ المزايدات بعملة واحدة ويمكن لأي شخص أن يرفع مبلغ المزايدة ما لا يقل عن عملة واحدة. لا تحتاج إلى اتباع ترتيب الأدوار. يحصل المبلغ المدفوع للبنك.

لم يتبق أي مبنى؟

لا يمكنك الشراء حتى يبيع شخص آخر ما يملكه.

الصفقات
والعمليات
التجارية

يمكنك شراء أحد العقارات، أو بيعها، أو تبديلها مع لاعبين آخرين في أي وقت.

يجب بيع كل المباني الواقعة في مجموعة ألوان إلى البنك قبل أن تتمكن من بيع أحد المواقع أو المتاجرة به. يمكنك بيع المباني أو المتاجرة بها إلى لاعب آخر.

يمكن المتاجرة بأحد العقارات مقابل عملات، و/أو عقار آخر، و/أو بطاقات Get Out of Jail Free. يقوم اللاعبون الذين يعقدون الصفقة بتحديد المبلغ.

يمكن المتاجرة بالعقار المرهون بأي سعر متفق عليه. يجوز للمالك الجديد تسديد مبلغ الرهن (دفع تكلفة فك الرهن للبنك) في أي وقت.

يمكن جمع الإيجار المفروض على العقارات المرهونة. ومع ذلك، يمكن جمع مستوى الإيجار المتزايد على المواقع غير المرهونة في مجموعة الألوان. قد يتم جمع الإيجار المتزايد على المرافق العامة غير المرهونة بنفس الطريقة.



المساعدة. لا يمكنني الدفع.

1 حاول جمع الأموال. إذا كنت تمتلك الأموال ولا يمكنك الدفع، حاول جمع الأموال من خلال بيع المباني مرة أخرى للبنك و/أو رهن العقارات.

2 هل أنت مدين للاعب آخر؟

أعطه جميع العقارات المرهونة الخاصة بك وأي من بطاقات Get Out of Jail Free (الخروج من السجن مجاناً).

يجوز للمالك الجديد تسديد مبلغ الرهن (دفع تكلفة فك الرهن للبنك) في أي وقت.

هل أنت مدين للبنك؟

قم بإعادة جميع العقارات إلى البنك. يمكن إلغاء أية مراهنات.

يجب على الفور طرح جميع العقارات الخاصة بك للبيع بالمراد.

قم بإعادة أية بطاقات Get Out of Jail Free إلى أسفل مجموعة ورق لعب Community Chest.

نهاية اللعبة

يستمر باقي اللاعبين في اللعب إلى أن يتبقى شخص واحد فقط في اللعبة. هذا اللاعب هو الفائز!

اللعب من دون صوت

إذا كنت تلعب من دون صوت، فقم بإلقاء النرد مرة أخرى عندما تقف على مساحة مكعب الأسئلة.

إذا كانت الرمية برقم 1 أو 2: فقم بإلقاء النرد مرة أخرى وتحصل على ذلك العدد من العملات.

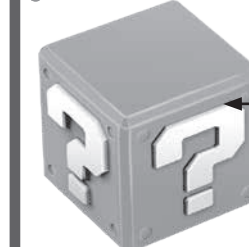
إذا كانت الرمية برقم 3 أو 4: ادفع 5 عملات للبنك.

إذا كانت الرمية برقم 5: قم بإلقاء النرد وتحرك مرة أخرى.

اتبع قواعد المساحة التي تقف عليها.

إذا كانت الرمية برقم 6: ادفع 10 عملات للبنك.

مكعب الأسئلة



إذا وقفت هنا، فاضغط على الزر في مكعب الأسئلة. ما الصوت الذي سمعته؟ رنة عملة: لكل «رنه» تسمعها، تحصل على عملة واحدة من البنك!

رنين شحن الطاقة: قم بإلقاء النرد وتحرك مرة أخرى. اتبع قواعد المساحة التي تقف عليها.

ضحكة Bowser's: ادفع 5 عملات للبنك.

نغمة «انتهت اللعبة»: ادفع 10 عملات للبنك.

(en) Set It Up (de) Spielvorbereitung (es) Preparación (pt) Preparação (it) Preparazione del gioco (nl) Zet het klaar (sv) Förberedelser
 (da) Forberedelser (no) Forberedelser (fi) Valmistelut (el) Στήσιμο παιχνιδιού (pl) Przygotowania do gry (hu) Előkészületek (tr) Oyuna Hazırlık
 (cs) Příprava (sk) Nastavenie hry (ro) Configurarea (ru) Подготовка к игре (bg) Подреждане (hr) Priprema (lt) Nustatytkite (sl) Priprava
 (uk) підготовка до гри (et) Pane mäng valmis (lv) Sagatavošanās (ar) إعداد اللعبة



Retain this information for future reference.

TM & © 2020 Nintendo. All Rights Reserved.
 The HASBRO, HASBRO GAMING, PARKER BROTHERS, and MONOPOLY names and logos, the distinctive design of the gameboard, the four corner squares, the MR. MONOPOLY name and character, as well as each of the distinctive elements of the board and playing pieces are trademarks of Hasbro for its property trading game and game equipment. © 1935, 2020 Hasbro. HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. © 2020 Hasbro.

Manufactured by/Produz de: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Represented by/Reprezentat de: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. © Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43, Newport, NP19 4YH, UK. © Üretici Firma Bilgileri: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont İsviçre TEL +41 324210800. Hasbro Oyuncak San. ve Tic. A.Ş. tarafından ithal edilmiştir. Tüketici Hizmetleri: Burhaniye Mah. Abdullahağa Cad. No: 51/2 34676 Beylerbeyi İstanbul Türkiye TEL +90 2164229010.



(en) Parents:
 (de) Eltern:
 (es) Padres:
 (pt) Pais:
 (it) Genitori:
 (nl) Ouders:
 (sv) Föräldrar:
 (da) Forældre:
 (no) Foreldre:
 (fi) Vanhemmat:
 (el) Γονείς:
 (pl) Dla rodziców:
 (hu) Szülők:
 (tr) Ebeveynler:
 (ro) Rodițe:
 (ru) Родители:
 (bg) Родители:
 (hr) Roditelji:
 (lt) Tėvai:
 (sl) Starši:
 (uk) Батьки:
 (et) Vanemad:
 (lv) Vecāki:
 (ar) الآباء

(en) Parents:
 (de) Eltern:
 (es) Padres:
 (pt) Pais:
 (it) Genitori:
 (nl) Ouders:
 (sv) Föräldrar:
 (da) Forældre:
 (no) Foreldre:
 (fi) Vanhemmat:
 (el) Γονείς:
 (pl) Dla rodziców:
 (hu) Szülők:
 (tr) Ebeveynler:
 (ro) Rodițe:
 (ru) Родители:
 (bg) Родители:
 (hr) Roditelji:
 (lt) Tėvai:
 (sl) Starši:
 (uk) Батьки:
 (et) Vanemad:
 (lv) Vecāki:
 (ar) الآباء

(en) Parents:
 (de) Eltern:
 (es) Padres:
 (pt) Pais:
 (it) Genitori:
 (nl) Ouders:
 (sv) Föräldrar:
 (da) Forældre:
 (no) Foreldre:
 (fi) Vanhemmat:
 (el) Γονείς:
 (pl) Dla rodziców:
 (hu) Szülők:
 (tr) Ebeveynler:
 (ro) Rodițe:
 (ru) Родители:
 (bg) Родители:
 (hr) Roditelji:
 (lt) Tėvai:
 (sl) Starši:
 (uk) Батьки:
 (et) Vanemad:
 (lv) Vecāki:
 (ar) الآباء

www.monopoly.com

