

◆ Fast-Dealing Property Trading Game ◆

MONOPOLY

BRAND

F.R.I.E.N.D.S

THE TELEVISION SERIES



8+

E8714



en Contents de Inhalt es Contenido pt Componentes it Contenuto nl Inhoud sv Innehåll da Indhold no Innhold fi Sisältö el Περιεχόμενα pl Zawartość hu Tartalma tr İçindekiler cs Obsah
sk Obsah ro Conținut ru В комплекте bg Съдържание hr Sadržaj lt Pakuotės turinys sl Vsebina uk Вміст набору et Komplekti kuulub iv Komplektā المحتوى ar

en Gameboard

de Spielplan

es Tablero

pt Tabuleiro

it Tabellone

sv Spelbord

da Spillebræt

no Spillebrett

fi Pelialusta

el Ταμινό παιχνίδιού

pl Plansza do gry

hu Játéktábla

tr Oyun Alanı

cs Hrací deska

sk Hracia doska

ro Tablă de joc

ru Игровое поле

bg Дъска за игра

hr Ploča za igru

lt Zaidimo lenta

sl Igralna plošča

uk Ігрове поле

et Mängulaud

iv Spēles laukums

ar المحتوى

en Playing Pieces

de Spielfiguren

es Peones

pt Peões

it Pedine

nl Pionnen

sv Speljäser

da Brikker

no Spillebrikker

fi Pelinappulat

el Πιόνια

pl Pionki

hu Bábu

tr Piyonlar

cs Figurky

sk Figurky

ro Pioni

ru Фишки

bg Фигурки за игра

hr Figurice

lt Figūrėlės

sl Figure

uk Фігурки

et Mängunupud

iv Spēles figūras

ar الرموز



en 32 Plastic Coffee Mugs

de 32 Kaffeetassen aus Kunststoff

es 32 Tazas de Café de plástico

pt 32 canecas de café

it 32 tazze di caffè in plastica

nl 32 plastic koffiemokken

sv 32 kaffemuggar av plast

da 32 kaffekrus i plast

no 32 kaffekopper i plast

fi 32 muovista kahvimukia

el 32 πλαστικοί καφέδες

pl 32 plastikowe kubki kawy

hu 32 műanyag kávésbögre

tr 32 Plastik Kahve Kupası

cs 32 plastových hrnků na kávu

sk 32 plastových hrncekov na kávu

ro 32 de căni de cafea din plastic

ru 32 пластиковые кофейные чашки

bg 32 пластмасови чаши за кафе

ar 32 كوب قهوة بلاستيكي

hr 32 plastične šalice za kavu

lt 32 plastikiniai kavos puodeliai

sl 32 plastičnih kavnih skodelic

uk 32 пластикові кухні для кави

et 32 plastikust kohvikruusi

iv 32 plastimas kafijas tases

en 12 Plastic Sofas

de 12 Sofas aus Kunststoff

es 12 Sofas de plástico

pt 12 sofás

it 12 divani in plastica

nl 12 plastic sofa's

sv 12 soffor av plast

da 12 sofaer i plast

no 12 sofaer i plast

fi 12 muovista sohvia

el 12 πλαστικοί καναπέδες

pl 12 plastikowych Kanap

hu 12 műanyag kanapé

tr 12 Plastik Koltuk

cs 12 plastových pohovek

sk 12 plastových pohoviek

ro 12 canapele din plastic

ru 12 пластиковые диванов

bg 12 пластмасови дивана

lt 12 plastikinių sofų

sl 12 plastičnih kavčev

uk 12 пластикових диванів

et 12 plastikust diivanit

iv 12 plastimas divāni

ar 12 أريكة بلاستيكية

en Dice

de Würfel

es Dados

pt Dados

it Dadi

nl Dobbelen

sv Tärningar

da Terninger

no Terninger

fi Nopat

el Ζάρια

pl Kości do gry

hu Dobókocka

tr Zarlar

no Kosti

sk Kocky

ro Zaruri

ru Кубики

bg Зарчета

hr Kockice

lt Kauliukai

sl Kocki

uk гральні кубики

et Täring

iv Metamie kaulini

ar حجران نرد

en Title Deed Cards

de Besitzzertkarten

es Tarjetas de Título de Propiedad

pt Titulos de Propriedade

it Contratti

sv Eigendomsbewijzen

sv Lagfartskort

da Ejendomskort

no Skjotekort

fi Lainhuudatusdistukset

el Κάρτες Τίτλων Ιδιοκτησίας

pl Karty Własności

hu Tulajdoni lapok

tr Tapu Senedi Kartları

cs Karty Title Deed

sk Karty Title Deed

ro Cărți Titlu de proprietate

ru Карточки собственности

bg Картончета „Акт за собственост“

hr Kartice Prava posjeda

lt Nuosavybės kortelės

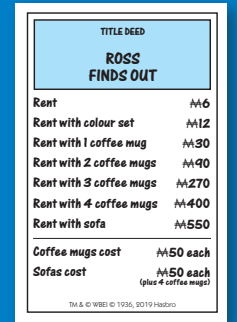
sl Kartice Title Deed

uk Картки передачі власності

et Omandiõiguse kaardid

iv Ipašumtiesibu kartites

ar بطاقات سند الملكية



en Apartment 19 cards

de Apartment 19 Karten

es Cartas de Apartamento 19

pt Cartas Apartamento 19

lt Carte Apartamentu 19

nl Apartment 19-kaarten

sv Lägenhet 19-kort

no Leilighet 19-kort

le Leilighet 19-kort

fi Asunnon 19 kortit

el Κάρτες Διαμέρισμα 19

pl Karty Mieszkanie nr 19

hu „19-es lakás” kártyák

tr Daire 19 kartları

cs Karty Apartment 19

sk Karty Apartment 19

ro Cărți Apartamentul 19

ru Карточки «Квартира № 19»

bg Картончета „Апартамент 19”

hr Kartice Stan 19

lt 19 buto kortelės

sl Kartice stanovanja 19

uk Набір карток «Квартира 19»

et Korterid nr 19 kaardid

iv Dzikvija nr. 19 kartites

ar بطاقات الشقة السكنية رقم 19



en Apartment 20 cards

de Apartment 20 Karten

es Cartas de Apartamento 20

pt Cartas Apartamento 20

lt Carte Apartamentu 20

nl Apartment 20-kaarten

sv Lägenhet 20-kort

da Leilighet 20-kort

no Leilighet 20-kort

fi Asunnon 20 kortit

el Κάρτες Διαμέρισμα 20

pl Karty Mieszkanie nr 20

hu „20-as lakás” kártyák

tr Daire 20 kartları

cs Karty Apartment 20

sk Karty Apartment 20

ro Cărți Apartamentul 20

ru Карточки «Квартира № 20»

bg Картончета „Апартамент 20”

hr Kartice Stan 20

lt 20 buto kortelės

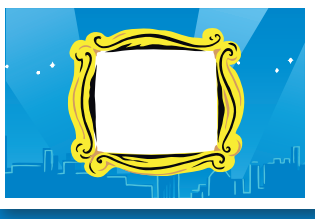
sl Kartice stanovanja 20

uk Набір карток «Квартира 20»

et Korterid nr 20 kaardid

iv Dzikvija nr. 20 kartites

ar بطاقات الشقة السكنية رقم 20



en Money Pack

de 1 Satz Spielgeld

es Paquete de dinero

pt Dinheiro Monopoly

nl Banconote

nl Geldpakket

sv Sedelbunt

da Pakke med penge

no Pakke med penger

fi Rahapakkkaus

el Δεσμός Χαρτονομισμάτων

pl Zestaw banknotów

hu Pénzköteg

tr Para Destesi

cs Balíček peněz

sk Balíček peňazí

ru Пачка игровых денег

bg Пакет с пари

hr Paket novca

lt Pinigų kompleksas

sl Paket denarja

uk Комплект грошей

et Rahapakk

iv Naudas žuksnis

ar حزمة أموال



◆ Fast-Dealing Property Trading Game ◆



BRAND



en	2	fi	38	bg	74
de	6	el	42	hr	78
es	10	pl	46	lt	82
pt	14	hu	50	sl	86
it	18	tr	54	uk	90
nl	22	cs	58	et	94
sv	26	sk	62	iv	98
da	30	ro	66	103	ar
no	34	ru	70		



WHAT IS THE SAME?

- ◆ The object of the game and the rules.
- ◆ Property cards: all the values are the same as the corresponding properties in classic MONOPOLY.
- ◆ The four corner squares remain unchanged, as does the road to victory: whoever is left when all the other players have gone bankrupt wins the game.

WHAT IS DIFFERENT?

- ◆ The gameboard: the action on the board is the same, but you are buying moments from the Friends TV series.
- ◆ Travel spaces now cover modes of transport used by the characters from the sitcom.
- ◆ Utilities are now Treeger's Water Maintenance and Treeger's Electricity Maintenance.
- ◆ Chance and Community Chest cards are called Apartment 19 and Apartment 20.
- ◆ Houses are now called coffee mugs and hotels are sofas.

SET IT UP!

(See the back of this game guide)

THE BANKER

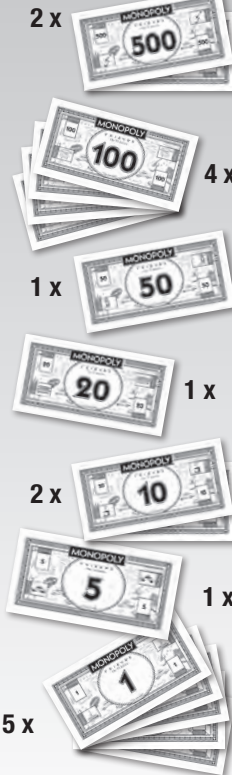
Choose a player to be the Banker who will look after the Bank and take charge of auctions. It is important that the Banker keeps their personal funds and properties separate from the Bank's.

THE BANK

- ◆ Holds all of the money and Title Deeds not owned by players.
- ◆ Pays salaries and bonuses to players.
- ◆ Collects tax and fines from players.
- ◆ Sells and auctions properties.
- ◆ Sells coffee mugs and sofas.
- ◆ Loans money to players who mortgage their property.

The Bank can never 'go broke'. If the Bank runs out of money, the Banker may issue as much as needed by writing on ordinary paper.

Each player starts the game with:



1. Shuffle the **APARTMENT 20** cards and place them face down here.

2. Shuffle the **APARTMENT 19** cards and place them face down here.

3. Each player chooses a **playing piece** and puts it on the **GO** space.

HERE'S HOW TO PLAY

HOW DO I WIN?

Be the only player left in the game after everyone else has gone bankrupt.

Do this by: buying properties and charging other players rent for landing on them.

Collect groups of properties to increase the rent, then build coffee mugs and sofas to really boost your income.

WHO GOES FIRST?

Each player rolls the two dice. The highest roller takes the first turn.

ON YOUR TURN

1. Roll both dice.
2. Move your piece clockwise round the gameboard the number of spaces shown on the dice.
3. You will need to take action depending on which space you land on. See *Where Did You Land?* below.
4. If your move took you **onto or past** the **GO** space, collect £200 from the Bank.
5. If you rolled a **double**, roll the dice again and take another move (steps 1-4).
Watch out! If you roll a double **three times** on the same turn, you must **Go to Jail**.
6. When you finish your move and action, **pass the dice to the player on your left**.



WHERE DID YOU LAND?

1: AN UNOWNED PROPERTY

There are three types of property:



Moments



Transport Spaces



Utilities

You can **buy** the property you land on for the **listed price** on the board space. Pay the Bank, then take the Title Deed card that matches the property and place it near you, face up.

If you **don't** want to pay the listed price, the property goes up for **auction**.

When buying property you should plan to acquire groups.



For example: if you buy a green moment, you should try to get the other two green moments during the game. Owning groups earns you more rent when other players land on them and lets you build on your moments for even bigger profits.

2: A PROPERTY OWNED BY ANOTHER PLAYER

If you land on another player's property you must **pay rent** to them as shown on the Title Deed card. You do not pay rent if the property is mortgaged (its Title Deed is face down). **Important:** the owner must **ask** you for the rent before the player to your left rolls the dice. If they forget to ask, you don't have to pay!

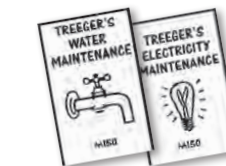
Moments

The rent for an **unimproved** moment is printed on the matching Title Deed card. This is **doubled** if the owner owns all moments in its colour group and none of them are mortgaged. If the moment is **improved** with coffee mugs or sofas, the rent will be much higher – as shown on the Title Deed card.

Transport Spaces

Rent depends on how many transport spaces the other player owns.

Transports:	1	2	3	4
Rent:	£25	£50	£100	£200



Utility

Roll the dice and multiply the result by **4** – this is the rent you must pay. If the owning player owns both utilities, multiply the result by **10**!

WHERE DID YOU LAND? (continued)

3: APARTMENT 19 or APARTMENT 20
Take the top card from the appropriate pile, follow the instructions on it immediately, then return it face down to the bottom of the pile. If it is a *Get Out of Jail Free* card, keep it until you need to use it or sell it to another player.



4: LOSE AT FOOTBALL/CENTRAL PERK TAB
If you land on one of these spaces, you must pay the Bank the amount shown.

5: GO TO JAIL
If you land on this space, you must move your piece to the **Jail** space immediately.
Important: you do **not** collect ££200 for passing GO if you are sent to Jail. As soon as you are sent to Jail, your turn ends – pass the dice!
Other ways to end up in Jail:
♦ Draw an Apartment 19 or Apartment 20 card that tells you to *Go to Jail*.
♦ Roll a double three times in a row on your turn.

Q: How do I get out of Jail?
A: You have three options...
i **Pay ££50** at the start of your next turn, then roll and move as normal.
ii **Use a *Get Out of Jail Free* card** if you have one or buy one from another player. Put the card at the bottom of the appropriate pile, then roll and move.
iii **Wait three turns.** On each turn roll the dice; if you get a **double**, move out of Jail and around the board using this roll. If you do not get a double on your third roll, you must pay ££50 to the Bank then move the number of spaces rolled.

6: JAIL (JUST VISITING)
Don't worry! If you finish your normal move on the Jail space, nothing happens. Make sure you put your piece on the JUST VISITING section.



7: FREE PARKING
Relax! Nothing bad (or good) happens.
8: A PROPERTY THAT YOU OWN
Nothing happens. But you're not making any money!



HELP! I'M IN DEBT!

If you ever owe the Bank or another player more cash than you have, try to raise the money by **selling buildings** and/or **mortgaging properties**.

If you still owe more than you have, you are **BANKRUPT** and **out of the game!**

- ♦ Pay whatever money you were able to raise.
- ♦ If the debt is to another player – give them all your mortgaged properties and any *Get Out of Jail Free* cards. The player must pay 10% interest on each mortgaged property, even if they don't want to pay off the mortgage yet.
- ♦ If your debt is to the Bank – all your mortgaged properties must be put up for **auction**. These are sold unmortgaged (face up). Return any *Get Out of Jail Free* cards to the bottom of the appropriate piles.

DON'T WAIT FOR THE DICE!

You can do the following even when it isn't your turn – even if you're in Jail!

1: COLLECT RENT
If another player lands on one of your unmortgaged properties, you can demand rent from them as shown on the Title Deed – see *Property Owned by Another Player*.

- 2: AUCTION**
The Banker holds an auction when:
- ♦ A player lands on an unowned property and decides **not** to buy it for the listed price.
 - ♦ A player goes **bankrupt** and turns over all their mortgaged properties to the Bank, which are auctioned unmortgaged (face up).
 - ♦ There is a **building shortage** and more than one player wants to buy the same building(s).



Auction bids can only be made in cash. Any player can start the bidding for as little as ££1. If no one makes a higher bid, the last player to bid must buy the property.

- 3: BUILD**
When you own all the moments in a colour group, you can buy **coffee mugs** from the Bank and put them on any of those moments.
- i The listed price of each coffee mug is shown on the moment's **Title Deed**.
 - ii You must build **evenly**. You cannot build a second coffee mug on a moment until you have built one on each moment of its colour group.
 - iii You can have a maximum of **four coffee mugs** on a single moment.
 - iv When you have four coffee mugs on a moment, you can exchange them for a **sofa** by paying the listed price on the Title Deed. You can only have one sofa per moment and cannot build additional coffee mugs on a moment with a sofa. **Important:** you cannot build on a moment if any moment in its colour group is mortgaged.

Building shortage? If there are no buildings left in the Bank, you must wait for other players to sell theirs before you can buy any. If buildings are limited and two or more players wish to buy them, the Banker must auction them off to the highest bidder.

4: SELL BUILDINGS
Buildings can be sold back to the Bank at **half** the listed price. Coffee mugs must be sold evenly in the same way that they were bought. Sofas are sold for half the listed price and immediately exchanged for four coffee mugs.

5: MORTGAGE PROPERTIES
If you're low on cash or don't have enough to pay a debt, you can mortgage any of your unimproved properties. You must sell all buildings on a colour group to the Bank before you can mortgage one of its moments.
To **mortgage** a property, turn its Title Deed card face down and collect the listed value (shown on the back of the card) from the Bank. To **repay** a mortgage, pay the **listed value plus 10%** to the Bank then turn the card face up. Rent cannot be collected on mortgaged properties.



6: DO A DEAL
You can do a deal with another player to **buy** or **sell** unimproved property. You must sell all buildings on a colour group to the Bank before you can sell one of its moments.
Property can be traded for any combination of cash, other property or *Get Out of Jail Free* cards. The amount is decided by the players making the deal.
Mortgaged property can be sold to another player at any agreed price. After buying a mortgaged property, you must either **repay** it immediately or just **pay 10%** of the listed value and keep the card face down; if you later decide to repay the mortgage to the Bank, you **will** have to pay the 10% fee again.



Remember: your aim is not just to get rich. To win you must make every other player **BANKRUPT!**

PLAY IT THE RIGHT WAY!

Many players like to devise their own 'house' MONOPOLY rules. This is fine, but such rules often make the game last longer. In the official rules players may never loan each other money or trade 'promises' not to charge rent in the future, etc. All tax and penalty fees are payable to the Bank and should not be stored under the Free Parking space or anywhere else!



WAS BLEIBT GLEICH?

- Das Ziel des Spiels und die Spielregeln.
- Besitzrechtkarten: Alle Werte entsprechen denen der Besitztümer im klassischen MONOPOLY.
- Die vier Eckfelder sind unverändert sowie der Weg zum Ziel: Der Spieler, welcher als letzter übrig bleibt, während alle anderen bankrott sind, gewinnt das Spiel.

WAS IST ANDERS?

- Der Spielplan: Die Aktionen auf dem Spielplan sind dieselben, jedoch stellen die Besitztümer Szenen aus der TV-Serie Friends dar.
- Spielfelder mit Fortbewegungsmitteln, welche die Charaktere aus der Sitcom benutzt haben.
- Die Versorgungswerke sind jetzt Treeger's Wasserwerk und Treeger's Elektrizitätswerk.
- Die Ereignis- und Gemeinschaftskarten heißen Apartment 19 und Apartment 20.
- Häuser sind jetzt Kaffeetassen und Hotels sind Sofas.

SPIELVORBEREITUNG

(Siehe Rückseite der Spielanleitung)

DER BANKHALTER

Wählt einen Spieler als Bankhalter aus. Er kümmert sich um die Bank und übernimmt Auktionen.

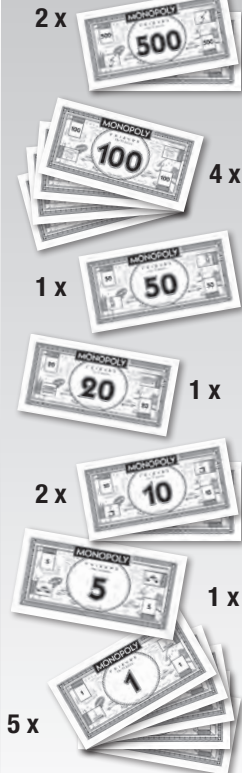
Es ist wichtig, dass der Bankhalter sein persönliches Vermögen und seine Besitztümer von der Bank getrennt hält.

DIE BANK

- Bewahrt das gesamte Geld und alle Besitzrechtkarten noch nicht verkaufter Besitztümer auf.
- Bezahlt Gehälter und Boni an die Spieler.
- Kassiert Steuern und Strafen von den Spielern ein.
- Führt Auktionen durch und verkauft Besitztümer.
- Verkauft Kaffeetassen und Sofas.
- Vergibt Spielern Hypotheken auf ihre Besitztümer.

Die Bank kann niemals „pleite gehen“. Wenn der Bank das Geld ausgeht, darf der Bankhalter die benötigten Geldbeträge auf ein Stück Papier schreiben und an die Spieler ausgeben.

Jeder Spieler erhält als Startkapital:



1. Mischt die **APARTMENT 20** Karten und legt sie verdeckt hier ab.

2. Mischt die **APARTMENT 19** Karten und legt sie verdeckt hier ab.

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

SPIELABLAUF

DER WEG ZUM GEWINN

Bleibe als letzter Spieler übrig, während alle anderen bankrott sind.

Dies schaffst du so: Kaufe Besitztümer und kassiere von deinen Mitspielern Miete, wenn sie darauf landen.

Sammle Besitztümer in Farbgruppen, um die Miete erhöhen zu können und füge ihnen dann Kaffeetassen und Sofas hinzu, um dein Einkommen noch mehr zu steigern.

WER FÄNGT AN?

Jeder Spieler wirft beide Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Wurf nimmt die Würfel.

WENN DU AM ZUG BIST

- Wirf beide Würfel.
 - Ziehe deine Spielfigur so viele Felder im Uhrzeigersinn vorwärts, wie auf den Würfeln zu sehen sind.
 - Für manche Felder, auf denen du landest, musst du eine Anweisung befolgen. Lies im Abschnitt *Wo bist du gelandet?* nach.
 - Bist du in deinem Zug auf **GO** gelandet oder darüber hinweggezogen, erhältst du **AA200** von der Bank.
 - Hast du einen **Pasch** gewürfelt, dann würfelst du noch einmal und führst einen weiteren Spielzug aus (folge den Schritten 1–4).
- Achtung!** Wer **3-mal** im gleichen Zug einen Pasch würfelt, muss **ins Gefängnis**.
- Wenn du deinen Zug und alle Aktionen beendet hast, **gib die Würfel an den Spieler links von dir weiter**.



WO BIST DU GELANDET?

1: AUF EINEM FREIEN BESITZTUM

Es gibt drei Arten von Besitztümern:



Szenen



Transportmittel



Versorgungswerke

Du kannst das Besitztum, auf dem du gelandet bist, zum auf dem Spielplan **angegebenen Preis kaufen**. Zahle den Betrag an die Bank, nimm dir die entsprechende Besitzrechtkarte und lege sie aufgedeckt vor dir ab.

Wenn du den angegebenen Betrag **nicht** bezahlen willst, wird das Besitztum **versteigert**.

Beim Kaufen von Besitztümern ist es empfehlenswert, darauf zu achten, Farbgruppen zu sammeln.



Beispiel: Kaufst du eine grüne Szene, solltest du im Verlauf des Spiels versuchen, auch die anderen beiden grünen Szenen zu bekommen. Mit Farbgruppen verdienst du mehr Miete, wenn ein anderer Spieler darauf landet. Außerdem kannst du Farbgruppen bebauen, um noch mehr Profit zu machen.

2: AUF EINEM BESITZTUM VON EINEM ANDEREN SPIELER

Wenn du auf einem Besitztum landest, das bereits einem anderen Spieler gehört, **zahlst du ihm die Miete**, die auf der Besitzrechtkarte steht. Wurde auf das Besitztum eine Hypothek aufgenommen (die Besitzrechtkarte liegt dann verdeckt), musst du keine Miete bezahlen. **Wichtig:** Der Besitzer muss die ihm zustehende Mietzahlung **einfordern**, bevor der nächste Spieler gewürfelt hat. Tut er dies nicht, musst du auch nicht bezahlen!

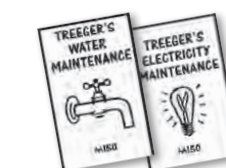
Szenen

Die Miete für eine Szene, die noch **nicht verbessert** wurde, ist auf der entsprechenden Besitzrechtkarte zu finden. Diese **verdoppelt** sich, wenn der Besitzer alle Szenen dieser Farbgruppe hat und noch keine davon mit einer Hypothek belastet ist. Ist die Szene mit Kaffeetassen oder Sofas **verbessert**, steigt die Miete, wie auf der Besitzrechtkarte angegeben.

Transportmittel

Die Miete hängt davon ab, wie viele Transportmittel der Spieler besitzt.

Transportmittel: 1 2 3 4
Miete: AA25 AA50 AA100 AA200



Versorgungswerke

Würfle und multipliziere deinen Wurf mit 4 – dies entspricht der Miete, die du zahlen musst. Besitzt der Spieler beide Versorgungswerke, multiplizierst du deinen Wurf mit **10!**



WO BIST DU GELANDET? (Fortsetzung)

3: AUF DEN FELDERN APARTMENT 19 ODER APARTMENT 20

Ziehe die oberste Karte vom entsprechenden Stapel und folge sofort ihrer Anweisung. Danach legst du die Karte verdeckt unter den entsprechenden Stapel zurück. Ziehst du eine *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karte, kannst du sie behalten, bis du sie benutzen oder an einen anderen Spieler verkaufen willst.



4: AUF DEN FELDERN LOSE AT FOOTBALL ODER CENTRAL PERK TAB

Landest du auf einem dieser Felder, musst du den gezeigten Betrag an die Bank zahlen.

5: AUF DEM FELD GEHE INS GEFÄNGNIS

Wenn du auf diesem Feld landest, stelle deine Spielfigur sofort in das **Gefängnis**.

Wichtig: Du erhältst **keine** **¥200** für das Überqueren von GO, wenn du ins Gefängnis geschickt wirst. Sobald du im Gefängnis bist, ist dein Zug beendet. Gib die Würfel weiter.

So landest du auch im Gefängnis:

- ◆ Du ziehst eine Apartment 19 oder Apartment 20 Karte, auf der steht: *Gehe ins Gefängnis*.
- ◆ Du würfelst in deinem Zug dreimal hintereinander einen Pasch.

Frage: Wie komme ich aus dem Gefängnis frei?

Antwort: Dafür gibt es drei Möglichkeiten:

- Zahle ¥50** am Anfang deines nächsten Zugs. Danach würfelst du und machst einen normalen Zug.
- Spiele eine *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karte** aus, sofern du eine hast, oder du kaufst sie von einem Mitspieler. Lege die Karte unter den entsprechenden Kartenstapel zurück, würfle und ziehe.
- Warte drei Runden ab.** Du darfst in jeder Runde würfeln. Wirfst du einen **Pasch**, darfst du diesen Wurf benutzen, um aus dem Gefängnis herauszuziehen. Wirfst du auch in der dritten Runde keinen Pasch, kaufst du dich mit ¥50 frei und ziehst mit deinem letzten Wurf aus dem Gefängnis heraus.

6: AUF DEM GEFÄNGNIS-FELD (NUR ZU BESUCH)

Keine Sorge! Landest du mit einem normalen Zug auf dem Gefängnis-Feld, passiert gar nichts. Du kannst deine Spielfigur einfach auf den NUR ZU BESUCH-Bereich stellen.



7: AUF FREI PARKEN

Kleine Pause! Hier passiert gar nichts.

8: AUF DEINEM EIGENEN BESITZTUM

Nichts passiert, aber du verdienst auch kein Geld!



HILFE! ICH HABE SCHULDEN!

Wenn du der Bank oder einem Mitspieler mehr Geld schuldest, als du hast, versuche dir durch den **Verkauf von Gebäuden** und/oder die **Aufnahme von Hypotheken** Geld zu beschaffen.

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

- ◆ Zahle so viel Geld, wie du auftreiben kannst.
- ◆ Hast du Schulden bei einem Mitspieler, gib ihm alle deine belasteten Besitztümer und *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karten. Der Spieler muss für jedes belastete Besitztum sofort 10 % Zinsen vom Hypothekenwert zahlen, auch wenn er die Hypothek noch nicht auflösen möchte.
- ◆ Hast du Schulden bei der Bank, werden alle deine belasteten Besitztümer in einer **Auktion** versteigert. Sie werden ohne Hypothek verkauft (Besitzrechtkarte liegt offen). Stecke deine *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karten unter die entsprechenden Stapel zurück.



WARTE NICHT AUF DIE WÜRFEL!

Folgende Dinge darfst du auch tun, wenn du nicht an der Reihe bist – sogar wenn du dich im Gefängnis befindest!

1: MIETE KASSIEREN

Landet ein Mitspieler auf einem deiner unbelasteten Besitztümer, kannst du Miete von ihm einfordern. Die Höhe ist auf der Besitzrechtkarte zu finden. Lies im Abschnitt *Besitztum von einem anderen Spieler* nach.

2: BEI AUKTIONEN MITBIETEN

Der Bankhalter veranstaltet eine Auktion, wenn:

- ◆ Ein Spieler auf einem freien Besitztum landet und sich entschließt, es **nicht** zum angegebenen Preis zu kaufen.
- ◆ Ein Spieler **pleite** geht und alle seine belasteten Besitztümer der Bank übergibt. Diese werden dann unbelastet (mit aufgedeckter Besitzrechtkarte) versteigert.
- ◆ Die **Gebäude knapp werden** und mehr als ein Spieler das letzte Gebäude kaufen möchte.

Gebote bei Auktionen können nur mit Bargeld bezahlt werden. Jeder Spieler darf mit ¥1 das Anfangsgebot abgeben. Sobald niemand mehr ein höheres Gebot abgibt, ist der Spieler, der als letzter geboten hat, zum Kauf verpflichtet.

3: BAUEN

Sobald du alle Szenen einer Farbgruppe besitzt, kannst du von der Bank **Kaffeetassen** kaufen und sie auf diese Szenen stellen.

- Der Preis für die Kaffeetassen ist auf der **Besitzrechtkarte** der Szene zu finden.
- Du musst **gleichmäßig** bauen. Du darfst z. B. keine zweite Kaffeetasse auf eine Szene stellen, solange nicht jede Szene dieser Farbgruppe über eine Kaffeetasse verfügt.
- Auf jeder Szene dürfen nur **4 Kaffeetassen** stehen.
- Wenn du auf eine Szene 4 Kaffeetassen gestellt hast, kannst du sie gegen ein **Sofa** tauschen, indem du den Preis auf der Besitzrechtkarte bezahlst. Auf jeder Szene darf nur ein Sofa stehen und weitere Kaffeetassen dürfen nicht hinzukommen. **Wichtig:** Du darfst Szenen nicht bebauen, wenn eine andere Szene dieser Farbgruppe mit einer Hypothek belastet ist.

Keine Gebäude mehr? Wenn der Bank die Gebäude ausgegangen sind, musst du warten, bis andere Spieler ihre verkaufen, bevor du welche kaufen kannst. Gibt es nur noch wenige Gebäude und zwei oder mehr Spieler wollen sie kaufen, muss der Bankhalter sie zum Höchstgebot versteigern.



4: GEBÄUDE VERKAUFEN

Gebäude können zum **halben** Kaufpreis an die Bank verkauft werden. Kaffeetassen müssen gleichmäßig ge- und verkauft werden. Sofas werden zum halben Kaufpreis verkauft und sofort gegen 4 Kaffeetassen getauscht.

5: HYPOTHEKEN AUF BESITZTÜMER AUFNEHMEN

Geht dir das Geld aus oder du hast nicht genügend, um deine Schulden zu bezahlen, kannst du auf deine Besitztümer, die noch nicht verbessert wurden, Hypotheken aufnehmen. Bevor du eine Hypothek auf eine Szene aufnehmen kannst, musst du zunächst alle Gebäude auf der Farbgruppe an die Bank verkaufen.

Um eine **Hypothek aufzunehmen**, drehe die Besitzrechtkarte um und lasse dir den angegebenen Betrag (zu finden auf der Kartenrückseite) von der Bank auszahlen. Um eine Hypothek **aufzulösen**, zahle den angegebenen **Hypothekenbetrag plus 10 %** an die Bank und drehe die Karte wieder auf die Vorderseite um. Für belastete Besitztümer darf keine Miete verlangt werden.

6: EIN GESCHÄFT ABSCHLIESSEN

Du kannst dich mit einem anderen Spieler einigen, noch nicht verbesserte Besitztümer **zu kaufen** oder **zu verkaufen**. Du musst zunächst alle Gebäude auf der Farbgruppe an die Bank verkaufen, bevor du eine Szene verkaufen kannst.

Besitztümer können gegen Bargeld verkauft, gegen andere Besitztümer getauscht und/oder gegen *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karten getauscht werden. Die Beträge vereinbaren die beteiligten Spieler selbst.

Mit Hypotheken belastete Besitztümer dürfen zwischen den Spielern zu selbst vereinbarten Preisen verkauft werden. Nach dem Kauf eines belasteten Besitztums musst du entweder sofort den **Auflösebetrag**, oder lediglich **10 % des Werts zahlen**. In diesem Fall bleibt die Karte umgedreht. Entscheidest du dich zu einem späteren Zeitpunkt, die Hypothek aufzulösen, **musst** du die Gebühr von 10 % erneut bezahlen.

Denk' dran: Dein Ziel ist es nicht nur, reich zu werden. Um zu gewinnen, musst du außerdem alle anderen Spieler in den **BANKROTT TREIBEN!**



BEFOLGT DIE REGELN!

Viele Spieler entwickeln ihre eigenen MONOPOLY-Spielregeln. Das ist nicht schlimm, allerdings führen diese Regeln häufig dazu, dass das Spiel länger dauert. Nach den offiziellen Regeln leihen sich die Spieler niemals gegenseitig Geld oder machen „Versprechungen“, sich gegenseitig keine Miete zahlen zu müssen. Steuern und Strafgebühren müssen immer an die Bank gezahlt werden und sollten nicht unter dem Frei Parken-Feld oder woanders aufbewahrt werden!



¿QUÉ ES IGUAL?

- El objetivo del juego y las reglas.
- Las tarjetas de Propiedades: El valor de las propiedades es el mismo que sus correspondientes propiedades en el MONOPOLY clásico.
- Las cuatro casillas de las esquinas del tablero siguen siendo las mismas, así como el camino hacia la victoria: El jugador que quede con dinero después de que todos se declaren en bancarrota ¡gana la partida!

¿QUÉ ES DIFERENTE?

- El tablero: Las propiedades no son calles, sino Momentos de la serie de televisión *Friends*.
- Las casillas de Transporte son los medios de transporte que utilizan los personajes de la serie.
- Los servicios públicos son Mantenimiento del Suministro de Agua de Treeger y Mantenimiento Eléctrico de Treeger.
- Las cartas de Suerte y de Caja de Comunidad se denominan Apartamento 19 y Apartamento 20.
- Las casas son ahora Tazas de café y los hoteles son Sofás.

PREPARACIÓN (Mira al dorso de estas instrucciones)

EL BANQUERO

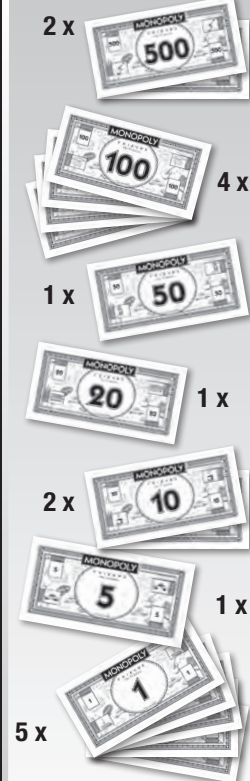
Elegid a un jugador para que sea el Banquero, quien se ocupará de la Banca y de las subastas. Es importante que el Banquero mantenga su dinero y sus propiedades separados de los de la Banca.

LA BANCA

- Se encarga del dinero y los Títulos de Propiedad que no pertenecen a los jugadores.
- Paga salarios y bonificaciones a los jugadores.
- Recauda impuestos y cobra multas de los jugadores.
- Vende y subasta propiedades.
- Vende Tazas de Café y Sofás.
- Presta dinero a los jugadores que hipotecan sus propiedades.

La Banca nunca puede irse a la bancarrota. Si la Banca se queda sin dinero, el Banquero puede emitir el dinero que se necesite escribiendo las cantidades en papel corriente para utilizarlo como billetes.

Cada jugador empieza la partida con:



1. Baraja las cartas de **APARTAMENTO 20** y colócalas boca abajo aquí.

2. Baraja las cartas de **APARTAMENTO 19** y colócalas boca abajo aquí.

3. Cada jugador elige un **peón** y lo coloca en la casilla de **SALIDA**.

CÓMO SE JUEGA

¿CÓMO GANO?

Haz crecer tu fortuna y consigue ser el jugador con más dinero al final de la partida, intentando dejar a los demás en bancarrota.

¿Cómo lo hago?: compra propiedades y cobra un alquiler cuando otros jugadores caigan sobre ellas.

Consigue grupos de propiedades para aumentar el alquiler, luego construye Tazas y Sofás para obtener aún más ingresos.

¿QUIÉN EMPIEZA?

Los jugadores tiran los dos dados. Quien saque el número más alto empieza.

EN TU TURNO

- Tira los dos dados.
- Avanza tu peón sobre el tablero ese mismo número de casillas en la dirección de la flecha.
- Dependiendo de la casilla sobre la que caigas, deberás llevar a cabo una acción. Mira *¿Dónde has caído?* más adelante.
- Si tu movimiento hace que **caigas o pases** por la casilla de **SALIDA**, cobra **¥200** de la Banca.
- Si has sacado un **doble**, vuelve a tirar los dados y juega otra vez (repite los 4 primeros pasos).
¡Cuidado! Si sacas dobles **3 veces** seguidas en el mismo turno, **debes ir directamente a la Cárcel**.
- Cuando termines tu movimiento y de realizar la acción, **pasa los dados al jugador de tu izquierda**.



¿DÓNDE HAS CAÍDO?

1: EN UNA PROPIEDAD SIN DUEÑO

Hay tres tipos de propiedades:



Momentos



Casillas de Transporte



Servicios Públicos

Puedes **comprar** la propiedad sobre la que caigas por el **precio indicado** en la casilla del tablero. Paga a la Banca, luego coge la tarjeta de Título de Propiedad correspondiente y colócala cerca de ti, boca arriba.

Si **no** quieres pagar el precio indicado, la propiedad debe ponerse en **subasta**.

A la hora de comprar una propiedad, debes planificar la compra de grupos de propiedades.



Por ejemplo, si compras un Momento verde, debes intentar conseguir los otros dos Momentos verdes durante la partida. Poseer grupos te permite cobrar más alquiler cuando otros jugadores caigan sobre esos Momentos, y construir sobre ellos para obtener aún más ingresos.

2. EN UNA PROPIEDAD DE OTRO JUGADOR

Cuando caigas en una propiedad de otro jugador, debes **pagarle el alquiler** indicado en la tarjeta de Título de Propiedad. No pagas alquiler si la propiedad está hipotecada (y su Título de Propiedad está boca abajo).

Nota importante: el dueño debe **pedirte** que le pagues el alquiler antes que el jugador de tu izquierda tire los dados. Si olvidas pedirte, ¡no tienes que pagarle!

Momentos

El alquiler de un Momento **no mejorado** está impreso en su correspondiente tarjeta de Título de Propiedad. Si el dueño posee todos los Momentos de un grupo de color y ninguno de ellos está hipotecado, cobra **el doble** de alquiler. Si el Momento ha sido **mejorado** con Tazas de Café o Sofás, el alquiler será mucho más alto, como se muestra en la tarjeta de Título de Propiedad.

Casillas de Transporte

El alquiler depende del número de casillas de Transporte que posee el otro jugador.

Transportes:	1	2	3	4
Alquiler:	¥25	¥50	¥100	¥200



Servicios Públicos

Tira los dados y multiplica el resultado por **4**: ese es el alquiler que debes pagar. Si el dueño posee los dos Servicios Públicos, ¡multiplica el resultado por **10**!



¿DÓNDE HAS CAÍDO? (continuación)

3: EN APARTAMENTO 19 o APARTAMENTO 20

Coge la carta superior del montón correspondiente, sigue las instrucciones que aparecen en ella inmediatamente, y luego devuélvela boca abajo a la parte inferior del montón. Si es una carta de *Quedas libre de la cárcel*, consérvala hasta que necesites usarla o véndesela a otro jugador.



4: EN PERDER EN EL FÚTBOL AMERICANO O LA CUENTA DEL CENTRAL PERK

Si caes sobre una de estas casillas, paga a la Banca la cantidad indicada.

5: EN VE A LA CÁRCEL

Si caes sobre esta casilla, debes mover tu peón a la casilla de **Cárcel** inmediatamente.

Nota importante: Si vas a la cárcel, **no** cobras **¥¥200** aunque pases por la SALIDA. En cuanto estés en la cárcel, tu turno finaliza. ¡Pasa los dados!

Otras maneras de terminar en la Cárcel:

- ◆ Coger una carta de Apartamento 19 o de Apartamento 20 que te envíe a la Cárcel.
- ◆ Sacar tres dobles seguidos durante tu turno.

¿Cómo puedo salir de la cárcel?

Tienes tres opciones:

- Pagar ¥¥50** al inicio de tu siguiente turno, luego tira los dados y mueve como siempre.
- Usar una carta de *Quedas libre de la cárcel***, si tienes una, o cómprasela a otro jugador. Coloca la carta en la parte inferior del montón correspondiente, luego tira los dados y mueve como siempre.
- Esperar tres turnos.** En cada turno tira los dados; si sacas **dobles**, sal de la Cárcel y muévete usando esta tirada. Si no sacas un doble en tu tercera tirada, debes pagar **¥¥50** a la Banca, luego avanza tu peón el número de casillas sacado en los dados.

6: EN LA CÁRCEL (SOLO VISITAS)

¡No te preocupes! Si finalizas tu movimiento en la casilla de Cárcel, no pasa nada. Coloca tu peón en la sección SOLO VISITAS.



7: EN PARKING GRATUITO

¡Relájate! No pasa nada malo (ni bueno).

8: EN UNA DE TUS PROPIEDADES

No pasa nada. ¡Pero no ganarás dinero!



¡AYUDA! ¡TENGO DEUDAS!

Si debes a la Banca o a otro jugador más dinero del que tienes, intenta conseguir dinero **vendiendo edificios o hipotecando propiedades**.

Si sigues teniendo deudas, ¡estás en **BANCARROTA** y **quedas eliminado de la partida!**

- ◆ Paga con el dinero que hayas podido conseguir.
- ◆ Si debes a otro jugador, entrégale todas tus propiedades hipotecadas y tus cartas de *Quedas libre de la cárcel*. El jugador debe pagar un 10 % de interés por cada propiedad hipotecada, incluso si no quiere cancelar la hipoteca todavía.
- ◆ Si debes a la Banca, todas tus propiedades hipotecadas deben ponerse en **subasta**. Estas propiedades deben venderse sin hipoteca (la tarjeta boca arriba). Devuelve las cartas de *Quedas libre de la cárcel* a la parte inferior de los montones correspondiente.

¡NO ESPERES A TU TURNO!

Puedes hacer lo siguiente aunque no sea tu turno o incluso estando en la Cárcel:

1: COBRAR ALQUILERES

Si otro jugador cae sobre una de tus propiedades no hipotecadas, puedes pedir que te pague el alquiler indicado en el Título de Propiedad. Mira la sección *En una propiedad de otro jugador*.

2: PARTICIPAR EN SUBASTAS

El Banquero celebra una subasta cuando:

- ◆ Un jugador cae sobre una propiedad sin dueño y decide **no** comprarla por el precio indicado.
- ◆ Un jugador cae en **bancarrota** y entrega todas sus propiedades hipotecadas a la Banca. Estas propiedades se subastan sin hipoteca (la tarjeta boca arriba).
- ◆ Hay **escasez de edificios** y más de un jugador quiere comprar el mismo edificio.

Las pujas solo pueden hacerse en efectivo. Cualquier jugador puede empezar a pujar con un mínimo de **¥¥1**. Si nadie quiere aumentar la puja, el último jugador en pujar debe comprar la propiedad.

3: CONSTRUIR

Cuando poseas todos los Momentos de un grupo de color, puedes comprar **Tazas de Café** a la Banca y colocarlas en cualquiera de esos Momentos.

- El precio de cada Taza de Café aparece indicado en el **Título de Propiedad** del Momento.
- Debes construir de manera **uniforme**. No puedes construir una segunda Taza de Café en un Momento hasta que hayas construido una Taza de Café en cada Momento del grupo de color.
- Solo puedes tener un máximo de **4 Tazas de Café** en un Momento.
- Cuando tengas 4 Tazas de Café en un mismo Momento, puedes cambiarlas por un **Sofá** pagando el precio indicado en el Título de Propiedad. Solo puedes tener un Sofá por Momento y no puedes construir Tazas de Café adicionales en un Momento que tenga un Sofá. **Nota importante:** No puedes construir en un Momento si otro Momento del mismo grupo de color está hipotecado.

¿Escasez de edificios? Si no quedan edificios en la Banca, debes esperar que otros jugadores vendan los suyos para comprar alguno. Si los edificios son escasos y dos o más jugadores desean comprarlos, el Banquero debe subastarlos al mejor postor.



¡JUEGA BIEN!

A muchos jugadores les gusta crear sus propias *reglas caseras* DE MONOPOLY. No hay problema, pero estas reglas a menudo hacen que la partida dure más tiempo. Según las reglas oficiales, los jugadores no deben prestarse dinero entre sí ni intercambiar *promesas* de no cobrar alquileres en el futuro, etc. El pago de impuestos y penalizaciones debe entregarse a la Banca y no debe colocarse en la casilla de Parking Gratuito o en cualquier otro lugar.

4: VENDER EDIFICIOS

Vende edificios a la Banca a la **mitad** del precio indicado. Las Tazas de Café deben venderse de manera uniforme, de la misma manera en que se compraron. Vende los Sofás a la mitad del precio indicado y recibe a cambio inmediatamente 4 Tazas de Café.

5: HIPOTECAR PROPIEDADES

Si tienes poco dinero o no tienes suficiente para pagar una deuda, puedes hipotecar cualquiera de tus propiedades no mejoradas. Debes vender todos los edificios de un grupo de color a la Banca antes de poder hipotecar uno de los Momentos del grupo.

Para **hipotecar** una propiedad, coloca su tarjeta de Título de Propiedad boca abajo y cobra de la Banca el valor de la hipoteca indicado en el dorso de la tarjeta. Para **cancelar** una hipoteca, paga a la Banca el **valor indicado más 10 %**, luego coloca la tarjeta boca arriba. No se puede cobrar el alquiler de propiedades hipotecadas.

6: HAZ UN TRATO

Puedes hacer un trato con otro jugador para **comprar o vender** propiedades que no han sido mejoradas. Debes vender a la Banca todos los edificios de un grupo de color antes de poder vender uno de sus Momentos.

Las propiedades pueden intercambiarse por cualquier combinación de dinero, propiedades o cartas de *Quedas libre de la Cárcel*. La cantidad se decide entre los jugadores que hacen el trato.

Las propiedades hipotecadas pueden venderse a otro jugador a cualquier precio acordado. Después de comprar una propiedad hipotecada, se debe **cancelar** la hipoteca inmediatamente, o simplemente **pagar el 10 %** del valor indicado, en cuyo caso debe mantenerse la tarjeta boca abajo. Si más tarde se decide cancelar la hipoteca a la Banca, **se deberá** pagar el 10 % otra vez.

Recuerda: tu objetivo no es solo hacerte rico. Para ganar, ¡debes intentar hacer que los demás jugadores caigan en **BANCARROTA!**



SEMELHANÇAS COM O MONOPOLY TRADICIONAL

- O objetivo do jogo e as regras.
- Cartas de propriedade: todos os valores são similares aos valores das propriedades do MONOPOLY clássico.
- Os quatro cantos do tabuleiro não mudaram. O caminho para a vitória também é o mesmo: Vence o jogador que permanecer com dinheiro depois de todos os jogadores declararem falência!

DIFERENÇAS COM O MONOPOLY TRADICIONAL

- O tabuleiro: a diversão no tabuleiro continua a mesma, mas os jogadores compram momentos da série Friends.
- Os espaços de viagem foram substituídos pelos meios de transporte dos personagens da série.
- As companhias foram substituídas pelos espaços Treeger's Water Maintenance e Treeger's Electricity Maintenance.
- As cartas Sorte e Caixa da Comunidade chamam-se Apartamento 19 e Apartamento 20.
- As casas são chamadas de canecas e os hotéis são chamados de sofás.

PREPARAÇÃO!

(Ver o verso deste folheto de regras)

O BANQUEIRO

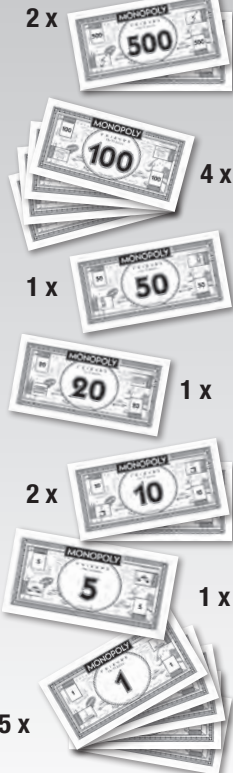
Um jogador deve ser escolhido como Banqueiro para cuidar do banco e dos leilões. O Banqueiro deve manter o seu dinheiro e as suas propriedades separados do dinheiro do banco.

BANCO

- ◆ Cuida do dinheiro e dos títulos de propriedades sem donos.
- ◆ Paga os salários e os bônus aos jogadores.
- ◆ Recebe os impostos e multas dos jogadores.
- ◆ Vende e leiloa as propriedades.
- ◆ Vende canecas e sofás.
- ◆ Empréstimo dinheiro para a hipoteca dos jogadores.

O banco nunca entra em falência. Se acabarem as notas, o banqueiro pode gerar novas notas ao escrever novos valores em folhas de papel.

Cada jogador começa com:



1. Baralhar as cartas **APARTAMENTO 20** e colocá-las voltadas para baixo aqui.

2. Baralhar as cartas **APARTAMENTO 19** e colocá-las voltadas para baixo aqui.

3. Cada jogador escolhe um **peão** e coloca-o na **CASA DE PARTIDA**.

O JOGO

OBJETIVO

Ser o único jogador a permanecer no jogo após todos os outros irem à falência.

Para isso, os jogadores devem comprar propriedades e cobrar renda aos outros jogadores que pararem nelas.

Com grupos de propriedades, os jogadores podem construir canecas e sofás para aumentar a renda.

QUEM JOGA PRIMEIRO?

Cada jogador lança os dois dados, e o jogador que tirar o valor mais alto é o primeiro a jogar.

NA TUA VEZ DE JOGAR

1. Lança ambos os dados.
2. Move o peão no sentido horário o número de espaços lançado nos dados.
3. Segue as instruções do espaço do tabuleiro onde paraste! Ver *Onde o jogador parou?* abaixo.
4. Ao **parares ou passares** pela **CASA DE PARTIDA**, recebe **¥¥200** do Banco.
5. Lançaste um **dobro**? Move o teu peão, depois lança os dados e move o teu peão novamente (passos 1 a 4). **Cuidado!** Se lançares **3 dobros** seguidos, vais diretamente para a **Prisão**!
6. Ao terminares a jogada, **passa os dados ao jogador à esquerda**.



ONDE PAROU O JOGADOR?

1: UM ESPAÇO SEM DONO

Há três tipos de propriedade:



Momentos



Espaços de transporte



Companhias

O jogador deve **comprar** a propriedade em que parar pelo **preço indicado** no tabuleiro. Basta pagar ao banco, pegar no Título de propriedade e colocá-la voltada para cima perto de ti.

Se o jogador **não** quiser comprar, a propriedade deve ser **leiload**.

Ao comprar propriedades, os jogadores devem tentar comprar as outras propriedades do mesmo grupo.



Por exemplo, ao comprar um momento verde, o jogador deve tentar comprar os outros dois momentos verdes. Com grupos de propriedades completos, os jogadores podem cobrar mais renda aos outros jogadores e adicionar canecas e sofás para aumentar ainda mais o lucro.

2: PROPRIEDADE DE OUTRO JOGADOR

Ao parar numa propriedade de outro jogador, o jogador que parou deve **pagar a renda** mostrada no Título de propriedade. Se a propriedade estiver hipotecada (com Título de propriedade voltado para baixo), não precisa de pagar renda. **Importante:** o dono deve **pedir** a renda antes que outro jogador lance os dados. Se ele se esquecer de pedir, não é preciso pagar a renda!

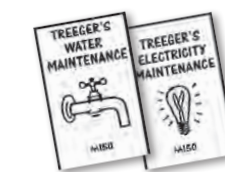
Momentos

A renda para um momento **sem enfeites** está listada no Título de propriedade correspondente. A renda é paga **a dobrar** se o dono possuir todos os momentos do grupo de cor e nenhum deles estiver hipotecado. Se o momento possuir **enfeites** como canecas e sofás, a renda será ainda mais alta conforme mostrada no Título de propriedade.

Espaços de transporte

A renda depende da quantidade de transportes que o jogador possui.

Transportes: 1 2 3 4
Renda: ¥¥25 ¥¥50 ¥¥100 ¥¥200



Companhia

O jogador deve lançar os dados e multiplicar o resultado por **4** para encontrar o valor da renda que deve pagar. Se o jogador possuir as duas companhias, o resultado dos dados deve ser multiplicado por **10**!



ONDE O JOGADOR PAROU? (continuação)

3: APARTAMENTO 19 ou APARTAMENTO 20

Ao pegarem na carta do topo do baralho, os jogadores devem seguir as instruções da carta imediatamente e devolver a carta ao fundo do baralho. Se for uma carta *Está Livre da Prisão*, os jogadores podem guardá-la até ser necessário usá-la.



4: LOSE AT FOOTBALL/CENTRAL PERK TAB

Se parar nestes espaços, o jogador deve pagar ao banco o valor mostrado.

5: VÁ PARA A PRISÃO

Se parar neste espaço, o jogador deve mover o seu peão para a **Prisão** imediatamente.

Importante: O jogador **não** recebe ₧200 ao passar pela Casa de Partida quando vai para Prisão. A jogada termina assim que estiver na Prisão, e o jogador deve passar os dados!

Outras maneiras de ir para a Prisão:

- ◆ Pegar numa carta Apartamento 19 or Apartamento 20 que o mande para a *Prisão*.
- ◆ Lançar doubles três vezes seguidas na mesma jogada.

P: Como sair da Prisão?

R: O jogador tem três opções:

- i **Pagar ₧50** no início da sua jogada, e em seguida lançar os dados.
- ii **Usar uma carta *Está Livre da Prisão*** no começo da próxima jogada. Basta colocar a carta no fundo do baralho correspondente e, de seguida, lançar os dados para mover o peão.
- iii **Esperar três jogadas.** A cada jogada, o jogador deve lançar os dados. Se lançar um **doble**, deve usar o valor para sair da prisão e avançar no tabuleiro. Se não lançar um doble até à terceira jogada, deve pagar ₧50 ao banco e avançar com o peão o número lançado nos dados.

6: PRISÃO / APENAS VISITANTE

Fique tranquilo! Se parar aqui, coloque o seu peão na secção “Visitante” e nada acontecerá.



7: ESTACIONAMENTO GRÁTIS

Relaxe! Nada acontece.

8: TUA PROPRIEDADE

Nada acontece. O jogador não ganha dinheiro!



SOCORRO! ESTOU COM DÍVIDAS!

Se deverem ao banco ou a outro jogador mais dinheiro do que possuem, os jogadores podem tentar ganhar mais dinheiro **vendendo os seus enfeites e/ou hipotecando as propriedades.**

Se ainda dever mais do que tem, o jogador abre **FALÊNCIA** e está **fora do jogo!**

- ◆ O jogador deve pagar o que for possível.
- ◆ Se a dívida for com outro jogador, basta dar-lhe todas as propriedades hipotecadas e as cartas *Está Livre da Prisão*. O novo dono deve pagar 10% de juros pelas propriedades hipotecadas mesmo que queira deixá-las hipotecadas.
- ◆ Se a dívida for com o banco, todas as propriedades hipotecadas devem ser **leiloadas**. Elas serão vendidas livres de hipoteca (Títulos de propriedade voltados para cima). Devolver as cartas *Está Livre da Prisão* ao fundo do baralho correspondente.

NÃO É PRECISO ESPERAR PELOS DADOS!

Os jogadores podem realizar as seguintes ações mesmo quando não for a sua jogada ou se estiver na prisão.

1: RECEBER RENDA

Se outro jogador para numa das suas propriedades, o jogador deve pedir a renda mostrada no Título de Propriedade — *Ver Propriedade de outro jogador.*

2: LEILÃO

O banqueiro inicia o leilão quando:

- ◆ Um jogador pára numa propriedade sem dono, mas decide **não** comprá-la pelo preço listado.
- ◆ Um jogador abre **falência** e devolve todas as suas propriedades hipotecadas ao banco. Elas serão leiloadas livres de hipoteca (com o Título de Propriedade voltado para cima).
- ◆ Não há **enfeites suficientes** e mais de um jogador deseja comprá-los aos mesmo tempo.

Os leilões só podem ser pagos com dinheiro. Qualquer jogador pode iniciar a licitação com o valor mínimo de ₧1. Se mais ninguém fizer uma licitação, o jogador que fez a maior licitação deve comprar a propriedade.

3: ENFEITAR

Ao comprar todos os momentos de um grupo de cor, o jogador pode comprar **canecas** para enfeitar estes momentos.

- i O preço da caneca para cada propriedade pode ser encontrado no **Título de Propriedade**.
- ii Os momentos devem ser enfeitados **igualmente**. Não se pode colocar uma segunda caneca sem ter colocado pelo menos uma caneca em cada propriedade do grupo de cor.
- iii Cada momento só pode ter **4 canecas**.
- iv Quando tiver 4 canecas num momento, o jogador pode trocá-los por um **sofá**. Basta pagar o valor do sofá mostrado no Título de Propriedade. Cada momento só pode ter um sofá. Momentos com sofá não podem ter canecas. **Importante:** não se pode enfeitar um momento se algum momento do grupo de cor estiver hipotecado.

Sem enfeites? Se não houver enfeites disponíveis no banco, é preciso esperar que os outros jogadores vendam os seus enfeites de volta. Se dois ou mais jogadores quiserem comprar os últimos enfeites, o banqueiro deve leiloá-los.



4: VENDER ENFEITES

Os enfeites podem ser vendidos de volta ao banco por **metade** do preço. As canecas devem ser vendidas igualmente da mesma forma em que foram compradas. Os sofás são vendidos por metade do preço e imediatamente trocados por 4 canecas.

5: PROPRIEDADES HIPOTECADAS

Quando estiver com pouco dinheiro ou não puder pagar uma dívida, o jogador pode hipotecar as propriedades sem enfeites. O jogador deve vender todos os enfeites do grupo de cor ao banco antes de poder hipotecar o momento.

Para **hipotecar** uma propriedade, basta virar o Título de Propriedade e receber do banco o valor indicado no verso da carta. Para **desipotocar**, basta pagar ao banco o **valor indicado mais 10%** e, em seguida, voltar a carta para cima. Não se pode cobrar rendas de propriedades hipotecadas.

6: NEGOCIAR

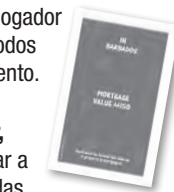
Os jogadores podem negociar para **comprar** ou **vender** propriedades sem enfeites.

Todos os enfeites de um grupo de cor devem ser vendidos ao banco antes de poder vender um dos momentos.

Propriedades podem ser trocadas por dinheiro, por outras propriedades ou por cartas *Está Livre da Prisão*. A quantia será decidida pelos jogadores que estiverem a negociar.

As propriedades hipotecadas podem ser vendidas a outros jogadores por qualquer preço negociado. Depois de comprar uma propriedade hipotecada, o novo dono deve **pagá-la** completamente ou **pagar 10%** no valor da propriedade e mantê-la virada. Se depois quiser pagar a hipoteca completamente, o jogador **deverá** pagar os 10% novamente.

Lembre-se: O objetivo não é apenas ficar rico. Para que haja um vencedor, todos os outros jogadores devem ser levados à **FALÊNCIA!**



JOGAR PELAS REGRAS

Muitos jogadores gostam de criar as suas próprias regras para o jogo MONOPOLY. Não há problema em fazer isso, mas estas regras geralmente deixam a partida mais longa. Pelas regras oficiais, os jogadores nunca podem emprestar dinheiro a outro jogador ou fazer promessas de não cobrar renda no futuro. Todos os impostos e penalidades devem ser pagos ao banco e não devem ficar disponíveis no espaço Estacionamento Grátis ou noutro espaço do jogo!



COSA RESTA INVARIATO?

- ◆ L'obiettivo del gioco e le regole.
- ◆ Le carte Proprietà: il valore di ciascuna proprietà resta uguale a quello delle corrispondenti proprietà nel classico MONOPOLY.
- ◆ I riquadri ai quattro angoli restano gli stessi, così come la modalità di vittoria: vince l'ultimo giocatore rimasto a non essere andato in bancarotta.

COSA CAMBIA?

- ◆ Il tabellone: le azioni sul tabellone restano le stesse, ma ciò che si compra sono le scene della serie TV "Friends".
- ◆ Ora ci si sposta tra le caselle usando gli stessi mezzi di trasporto dei personaggi della sitcom.
- ◆ Ora le società sono Manutenzione idrica di Treeger e Manutenzione elettrica di Treeger.
- ◆ Le carte Imprevisti e Probabilità sono chiamate Appartamento 19 e Appartamento 20.
- ◆ Ora le case sono sostituite dalle tazze di caffè e gli hotel dai divani.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

(leggete il retro di questo foglio di istruzioni)

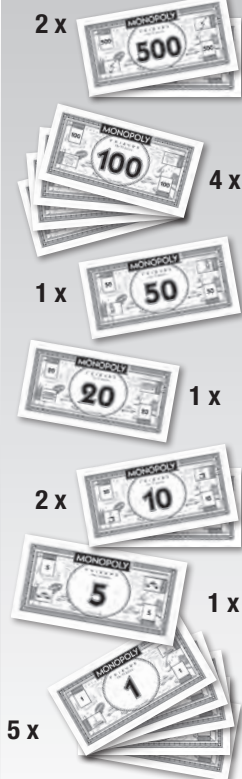
IL BANCHIERE

Scegliete chi tra i giocatori sarà il Banchiere che si occuperà di gestire la Banca e le aste. È importante che il Banchiere tenga i suoi soldi e le sue proprietà separati da quelli della Banca.

LA BANCA

- ◆ Tiene tutti i soldi e i Contratti non posseduti da alcun giocatore.
 - ◆ Paga i compensi e i bonus ai giocatori.
 - ◆ Riscuote le tasse e le multe dai giocatori.
 - ◆ Vende e mette all'asta le proprietà.
 - ◆ Vende tazze di caffè e divani.
 - ◆ Presta soldi ai giocatori che ipotecano le loro proprietà.
- La Banca non può mai fallire. Se la Banca termina i soldi, il Banchiere può emetterne altri scrivendo su un foglio di carta qualsiasi.

Ogni giocatore inizia la partita con:



1. Mischiate le carte **APPARTAMENTO 20** e posizionatele a faccia in giù qui.

2. Mischiate le carte **APPARTAMENTO 19** e posizionatele a faccia in giù qui.

3. Ciascun giocatore sceglie una **pedina** e la posiziona sulla casella del **VIA!**.

COME SI GIOCA

COME SI VINCE?

Bisogna restare l'ultimo giocatore in gara dopo che tutti gli altri sono andati in bancarotta.

Per riuscirci: comprate proprietà e fate pagare l'affitto ai giocatori che ci finiscono sopra.

Ottenete serie complete di proprietà dello stesso colore per aumentare l'affitto, poi costruiteci sopra tazze di caffè e divani per guadagnare ancora di più.

CHI INIZIA PER PRIMO?

Ciascun giocatore tira i due dadi: chi ottiene il valore più alto inizia per primo.

AL VOSTRO TURNO

1. Tirate entrambi i dadi.
2. Muovete la vostra pedina in senso orario lungo il tabellone del numero di caselle ottenuto con i dadi.
3. Dovrete eseguire delle azioni in base alla casella su cui siete finiti. Leggete *Dove siete finiti?* più sotto.
4. Se con la vostra pedina **oltrepassate o andate a finire** sulla casella del **VIA!**, ritirate **¥200** dalla Banca.
5. Se avete ottenuto un numero **doppio**, tirate di nuovo i dadi e muovete la pedina (passaggi 1-4). **Attenzione!** Se ottenete un numero doppio per **3 volte** durante lo stesso turno, dovete andare **In prigione!**
6. Una volta terminato il turno, **passate i dadi al giocatore alla vostra sinistra.**



DOVE SIETE FINITI?

1: UNA PROPRIETÀ NON POSSEDUTA DA ALCUN GIOCATORE

Ci sono tre tipi di proprietà:



Scene



Caselle trasporto



Società

Potete **comprare** la proprietà su cui siete finiti per il **prezzo indicato** sulla casella del tabellone. Pagate alla Banca, poi prendete il Contratto corrispondente e posizionate a faccia in su accanto a voi.

Se invece **non** volete pagare il prezzo indicato, la proprietà viene messa **all'asta**.

Quando comprate proprietà, dovrete cercare di ottenerne serie complete dello stesso colore.



Per esempio: se comprate una scena verde, dovrete cercare di ottenere anche le altre due scene verdi. Possedere delle serie complete dello stesso colore vi garantisce un affitto maggiore quando gli altri giocatori ci finiscono sopra e vi permette anche di costruire sulle vostre scene per aumentare ancora di più i profitti.

2: UNA PROPRIETÀ POSSEDUTA DA UN ALTRO GIOCATORE

Se finite su una proprietà di un altro giocatore, dovete **pagargli l'affitto** come indicato sul Contratto corrispondente. Non dovete pagare alcun affitto se la proprietà è ipotecata (il suo Contratto è a faccia in giù). **Importante:** il proprietario deve **chiedervi** l'affitto prima che il giocatore alla vostra sinistra tiri i dadi. Se si dimentica di farlo, non dovete pagare nulla!

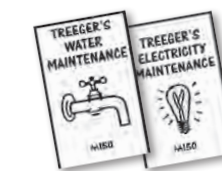
Scene

L'affitto per una scena **non migliorata** è indicato sul corrispondente Contratto. L'affitto viene **raddoppiato** se il proprietario possiede tutte le scene di una serie completa e nessuna di esse è ipotecata. Se la scena è **migliorata** con tazze di caffè e divani, l'affitto sarà ancora più alto, come indicato sul Contratto.

Caselle trasporto

L'affitto dipende da quante caselle trasporto sono possedute dall'altro giocatore.

Trasporti:	1	2	3	4
Affitto:	¥25	¥50	¥100	¥200



Società

Tirate i dadi e moltiplicate il risultato per **4**: questo è l'affitto che dovete pagare. Se il proprietario possiede entrambe le società, moltiplicate il risultato per **10!**



DOVE SIETE FINITI? (continua)

3: APPARTAMENTO 19 o APPARTAMENTO 20
Pescate la carta in cima al mazzo corrispondente e seguite subito le sue istruzioni, poi rimettetela a faccia in giù sul fondo del mazzo. Se è una carta *Uscite gratis di prigione*, tenetela fino a quando vi potrebbe servire o vendetela a un altro giocatore.



4: SCONFITTA A FOOTBALL/ETICHETTA DEL CENTRAL PERK
Se finite su una di queste caselle, dovete pagare alla Banca la somma indicata.

5: IN PRIGIONE!
Se finite su questa casella, dovete immediatamente muovere la pedina verso la casella **Prigione**
Importante: se venite spediti in Prigione, **non** dovete ritirare **¥200** quando passate dal VIA! Una volta finiti in prigione, il vostro turno è terminato. Passate i dadi!

Altri modi per finire in Prigione:
◆ pescando una carta Appartamento 19 o una carta Appartamento 20 che dice di andare *In Prigione!*;
◆ ottenendo con i dadi un numero doppio per tre volte di fila durante uno stesso turno.

Q: come si esce di prigione?

- A:** avete tre opzioni...
- i **Pagate ¥50** all'inizio del vostro prossimo turno, poi tirate i dadi e muovete la pedina normalmente.
 - ii **Usate una carta *Uscite gratis di prigione se ne avete una, altrimenti compratela da un altro giocatore. Mettete la carta sul fondo del mazzo corrispondente, poi tirate i dadi e muovete la pedina.***
 - iii **Attendete per tre turni.** A ogni turno, tirate i dadi: se ottenete un numero **doppio**, uscite dalla Prigione e muovetevi lungo il tabellone in base al numero ottenuto; se invece non ottenete nessun numero doppio dopo tre tentativi, pagate ¥50 alla Banca, poi muovetevi del numero di caselle ottenuto.

6: PRIGIONE (TRANSITO)

Non preoccupatevi! Se finite sulla casella Prigione dopo un normale movimento, non succede nulla. Assicuratevi di posizionare la pedina nella sezione TRANSITO.



7: PARCHEGGIO GRATUITO
Rilassatevi! Non succede assolutamente nulla.

8: UNA PROPRIETÀ CHE POSSEDETE
Non succede nulla, però non guadagnate un soldo!



AIUTO! SONO IN DEBITO!

Se dovete alla Banca o a un altro giocatore più soldi di quanti ne avete, provate a racimolarli **vendendo edifici e/o ipotecando proprietà**.

- Se il debito è ancora troppo alto, andate in **BANCAROTTA** e siete **eliminati dal gioco!**
- ◆ Pagate qualsiasi cifra siate riusciti a racimolare.
 - ◆ Se il debito è con un altro giocatore, dategli tutte le vostre proprietà ipotecate e ogni carta *Uscite gratis di prigione*. Il giocatore deve pagare il 10% di interessi per ogni proprietà ipotecata anche se non vuole ancora pagare l'ipoteca.
 - ◆ Se il debito è con la Banca, tutte le vostre proprietà ipotecate devono essere messe **all'asta**. Queste vengono vendute senza ipoteca (a faccia in su). Rimettete le eventuali carte *Uscite gratis di prigione* sul fondo del mazzo corrispondente.

NON STATE LÌ AD ASPETTARE!

Potete eseguire le seguenti azioni anche quando non è il vostro turno, persino mentre siete in Prigione!

1: RISCOUTERE L'AFFITTO

Se un altro giocatore finisce su una delle vostre proprietà non ipotecate, potete chiedergli l'affitto come indicato sul Contratto. Leggete *Una proprietà posseduta da un altro giocatore*.

2: ASTE

Il Banchiere indice un'asta quando:

- ◆ un giocatore finisce su una proprietà non posseduta e decide di **non** comprarla per il prezzo indicato;
- ◆ un giocatore va in **bancarotta** e consegna alla Banca tutte le sue proprietà ipotecate, che vengono poi messe all'asta senza ipoteca (a faccia in su);
- ◆ c'è **carenza di edifici** e più di un giocatore vuole comprare lo stesso o gli stessi edifici.

Le offerte per le aste possono essere fatte solo sotto forma di denaro. Qualsiasi giocatore può iniziare con le offerte, che devono essere di ¥1 per volta. Se nessuno offre di più, l'ultimo giocatore ad aver fatto un'offerta paga la proprietà.

3: COSTRUIRE

Se possedete tutte le scene di una serie completa dello stesso colore, potete comprare **tazze di caffè** dalla Banca e posizionarle su una qualsiasi di tali scene.

- i Il prezzo di ciascuna tazza di caffè è indicato sul **Contratto** della scena.
- ii Dovete costruire in maniera **bilanciata**: non potete costruire una seconda tazza di caffè su una scena se non ne avete prima costruita una per ogni scena della serie completa in questione.
- iii Potete avere un massimo di **4 tazze di caffè** per ogni singola scena.
- iv Se avete 4 tazze di caffè su una scena, potete scambiare con un **divano** pagando il prezzo indicato sul Contratto corrispondente. Potete avere un solo divano per ogni scena e non potete costruire altre tazze di caffè su una scena con un divano.
Importante: non potete costruire su una scena se ci sono scene ipotecate nella stessa serie completa.

A corto di edifici? Se non ci sono più edifici nella Banca, dovete aspettare che altri giocatori vendano i propri prima di poterne comprare uno. Se sono rimasti pochi edifici e due o più giocatori vogliono comprarli, il Banchiere deve metterli all'asta.



4: VENDERE EDIFICI

Gli edifici possono essere rivenduti alla Banca per la **metà** del prezzo indicato. Le tazze di caffè devono essere vendute in maniera bilanciata, nello stesso modo in cui sono state acquistate. I divani devono essere venduti per la metà del prezzo indicato e subito scambiati con 4 tazze di caffè.

5: IPOTECARE LE PROPRIETÀ

Se avete poco denaro o non ne avete abbastanza per saldare un debito, potete ipotecare una qualsiasi delle vostre proprietà non migliorate. Dovete vendere alla Banca tutti gli edifici di una serie completa dello stesso colore prima di poter ipotecare una delle sue scene.

Per **ipotecare** una proprietà, girate il suo Contratto a faccia in giù e ritirate dalla Banca il valore indicato (sul retro della carta). Per **cancellare** un'ipoteca, pagate alla Banca il **prezzo indicato maggiorato del 10%**, poi girate il Contratto a faccia in su. L'affitto delle proprietà ipotecate non può essere riscosso.

6: FARE ACCORDI

Potete fare un accordo con un altro giocatore per **comprare o vendere** una proprietà non migliorata. Dovete vendere alla Banca tutti gli edifici di una serie completa prima di poter vendere una delle sue scene.

Le proprietà possono essere scambiate con denaro, altre proprietà o carte *Uscite gratis di prigione*. L'ammontare viene stabilito dai giocatori che partecipano all'accordo.

Le proprietà ipotecate possono essere vendute a un altro giocatore per un prezzo concordato. Dopo aver comprato una proprietà ipotecata, dovete o **cancellare** subito l'ipoteca o **pagare il 10%** del valore indicato e tenere il Contratto a faccia in giù. Se in seguito decidete di cancellare l'ipoteca, **dovrete** pagare di nuovo l'imposta del 10%.

Ricordate: per vincere, non dovete soltanto diventare ricchi, ma anche far andare tutti gli altri in giocatori in **BANCAROTTA!**



GIOCATE NEL MODO GIUSTO!

A molti giocatori piace giocare a MONOPOLY inventando delle regole "fai da te". Può andare bene, però spesso certe regole fanno durare la partita più a lungo. Secondo le regole ufficiali, i giocatori non devono mai prestarsi soldi a vicenda, accordarsi sul non far pagare l'affitto nei prossimi turni ecc. Tutte le tasse e le multe si possono pagare alla Banca e non devono essere riposte sotto la casella Parcheggio gratuito o altrove!



WAT IS HETZELFDE?

- Het doel van het spel en de regels.
- Eigendomsbewijzen: alle waardes zijn hetzelfde als die van de overeenkomende bezittingen in het klassieke MONOPOLY.
- De vier hoekvakjes zijn hetzelfde en ook de manier om het spel te winnen: wie overblijft als alle andere spelers failliet zijn, wint het spel.

WAT IS ANDERS?

- Het spelbord: de actie op het bord is hetzelfde, maar je koopt momenten uit de tv-serie Friends.
- Op de reiskvakjes staan transportmiddelen die personen uit de serie gebruiken.
- Nutsbedrijven zijn nu Treeger's Water Maintenance en Treeger's Electricity Maintenance.
- Kans- en Algemeen Fondskaarten heten Apartment 19 en Apartment 20.
- Huizen zijn nu koffiemokken en hotels zijn sofa's.

LEG HET KLAAR!

(Zie de achterkant van deze spelregels)

DE BANKIER

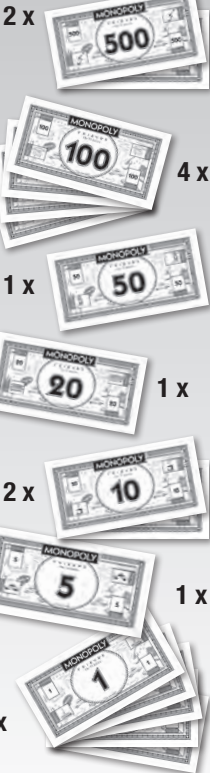
Kies welke speler de bankier is die de bankzaken en veilingen regelt. Het is belangrijk dat de bankier eigen geld en bezittingen gescheiden houdt van die van de bank.

DE BANK

- ◆ Bewaart geld en eigendomsbewijzen die niet in het bezit van spelers zijn.
- ◆ Betaalt salarissen en bonussen aan spelers.
- ◆ Ontvangt belastingen en boetes van spelers.
- ◆ Verkoopt en veilt bezittingen.
- ◆ Verkoopt koffiemokken en sofa's.
- ◆ Leent geld aan spelers die hun bezittingen met hypotheek bezwaren.

De bank kan nooit failliet gaan. Als het geld van de bank opraakt, mag de bankier nieuw geld uitgeven door het bedrag op gewoon papier te schrijven.

Elke speler begint het spel met:



1. Schud de **APARTMENT 20**-kaarten en leg ze met de goede kant naar beneden hier neer.

2. Schud de **APARTMENT 19**-kaarten en leg ze met de goede kant naar beneden hier neer.

3. Elke speler kiest een **pion** en zet die op **START**.

ZO SPEEL JE

HOE WIN IK?

Door als enige speler over te blijven als alle anderen failliet zijn.

Dit doe je door: bezittingen te kopen en andere spelers huur te vragen als ze eindigen op een vakje dat van jou is.

Verzamel groepen bezittingen, zodat je de huur kunt verhogen door er koffiemokken en sofa's op te zetten.

WIE MAG BEGINNEN?

Elke speler gooit de twee dobbelstenen. Degene met de hoogste worp mag beginnen.

ALS JE AAN DE BEURT BENT

1. Gooi beide dobbelstenen.
2. Verplaats je pion het aantal vakjes op de dobbelstenen, met de klok mee.
3. Afhankelijk van het vakje waarop je eindigt, voer je acties uit. Zie *Op welk vakje kom je?*.
4. Als je tijdens het verplaatsen **op of langs** het vakje **START** komt, ontvang je **AA200** van de bank.
5. Als je **dubbel** gooit, mag je nog een keer gooien en verplaatsen (stappen 1-4).
Maar pas op! Als je in één beurt **3 keer** achter elkaar dubbel gooit, moet je **naar de gevangenis**.
6. Als je klaar bent met verplaatsen en je acties, **geef je de dobbelstenen door aan de speler links van je**.



OP WELK VAKJE KOM JE?

1: EEN ONVERKOCHTE BEZITTING

Er zijn drie soorten bezittingen:



Momenten



Transportvakjes



Nutsbedrijven

Je kunt het vakje waar je op eindigt **kopen** voor de **prijs** die op het bordvakje staat. Betaal de bank, pak daarna het bijbehorende eigendomsbewijs en leg het met de goede kant naar boven voor je neer.

Als je de prijs **niet** wilt betalen, wordt het vakje **geveild**.

Als je vakjes koopt, probeer dan groepen te maken.



Bijvoorbeeld: als je een groen moment koopt, probeer je ook de andere twee groene momenten te kopen tijdens het spel. Als je een groep bezit, kun je meer huur vragen als andere spelers er eindigen en je kunt momenten bebouwen om nog meer huur te innen.

2: EEN BEZITTING VAN EEN ANDERE SPELER

Als je eindigt op een bezitting van een andere speler moet je de **huur betalen** die op het eigendomsbewijs staat. Je hoeft niet te betalen als de bezitting met hypotheek bezwaard is (het eigendomsbewijs met de goede kant naar beneden ligt). **Belangrijk:** de eigenaar moet **vragen** om de huur voordat de speler links van je de dobbelstenen gooit. Als hij of zij dat vergeet, hoef je niet te betalen!

Momenten

De huur voor een **onbebouwd** moment staat op het bijbehorende eigendomsbewijs. Dit wordt **verdubbeld** als de eigenaar alle momenten van een kleurgroep bezit en er op geen enkele een hypotheek rust. Als het moment **bebouwd** is met koffiemokken of sofa's, is de huur veel hoger - zoals op het eigendomsbewijs te zien is.

Transportvakjes

Huur wordt bepaald door het aantal transportvakjes dat een speler bezit.

Transportvakjes:	1	2	3	4
Huur:	AA25	AA50	AA100	AA200



Nutsbedrijven

Gooi de dobbelstenen en vermenigvuldig het aantal ogen met **4** - dit is de huur die je moet betalen. Als de speler beide nutsbedrijven bezit, vermenigvuldig je het aantal ogen met **10!**



OP WELK VAKJE KOM JE? (vervolg)

3: APARTMENT 19 of APARTMENT 20

Pak de bovenste kaart van de juiste stapel, volg de aanwijzingen direct op en leg hem onderaan de stapel terug. Als het een kaart is met *Verlaat de gevangenis zonder betalen*, bewaar je hem totdat je hem nodig hebt of je verkoopt hem aan een andere speler.



4: LOSE AT FOOTBALL/CENTRAL PERK TAB

Als je op één van deze vakjes eindigt, moet je het getoonde bedrag aan de bank betalen.

5: GO TO JAIL

Als je op dit vakje eindigt, verplaats je je pion direct naar het **gevangenis**-vakje.

Belangrijk: Je ontvangt **geen** €200 als je naar de gevangenis wordt gestuurd en langs START komt. Zodra je naar de gevangenis moet, stopt je beurt en geef je de dobbelstenen door!

Andere manieren om in de gevangenis te komen:

- Je hebt een Apartment 19- of Apartment 20-kaart getrokken waarop staat dat je *naar de gevangenis* moet.
- Je hebt tijdens je beurt drie keer op rij dubbel gegooid.

V: Hoe kom ik uit de gevangenis?

A: Je hebt drie mogelijkheden...

- Betaal €50** aan het begin van je volgende beurt, gooi en verplaats je pion.
- Gebruik aan het begin van je volgende beurt een *Verlaat de gevangenis zonder betalen*-kaart** als je die hebt, of koop er één van een andere speler. Leg de kaart onderaan de juiste stapel terug, gooi en verplaats je pion.
- Wacht drie beurten.** Bij elke beurt gooi je de dobbelstenen; als je **dubbel** gooit, ga je uit de gevangenis en verplaats je je pion het gegooide aantal ogen. Als je bij de derde beurt nog niet dubbel gooit, moet je €50 aan de bank betalen en je pion het gegooide aantal ogen verplaatsen.

6: IN JAIL (JUST VISITING)

Niks aan de hand! Als je tijdens een normale beurt op het gevangenisvakje eindigt, gebeurt er niets. Je zet je pion gewoon op het deel JUST VISITING..



7: FREE PARKING

Relax! Hier gebeurt niks.

8: EEN BEZITTING VAN JEZELF

Hier gebeurt niks. Maar je verdient ook geen geld!



HELP, IK HEB SCHULDEN!

Als je de bank of een andere speler meer geld verschuldigd bent dan je hebt, probeer dan aan geld te komen door **bezittingen te verkopen** en/of **een hypotheek te nemen op bezittingen**.

Als je daarna nog steeds meer moet betalen dan je hebt, ben je **FAILLIET** en is voor jou **het spel voorbij!**

- Betaal al het geld dat je hebt kunnen verzamelen.
- Als je een andere speler geld verschuldigd bent - geef hem of haar al je met hypotheek bezwaarde bezittingen en eventuele kaarten met *Verlaat de gevangenis zonder betalen*. De speler moet 10% rente betalen over elke met hypotheek bezwaarde bezitting, ook als hij of zij de hypotheek nog niet wil afbetalen.
- Als je de bank geld verschuldigd bent - al je met hypotheek bezwaarde bezittingen worden **geveild**. Ze worden verkocht zonder hypotheek (met de goede kant naar boven). Leg eventuele kaarten met *Verlaat de gevangenis zonder betalen* onderaan de juiste stapel terug.

WACHT NIET OP DE DOBBELSTENEN!

Zelfs als het niet jouw beurt is, kun je het volgende doen - ook als je in de gevangenis zit!

1: HUUR ONTVANGEN

Als een andere speler op een van je bezittingen zonder hypotheek eindigt, mag je de huur vragen die is vermeld op het eigendomsbewijs - zie *Een bezitting van een andere speler*.

2: VEILING

De bankier houdt een veiling als:

- Een speler op een onverkocht vakje eindigt en beslist het **niet** te kopen voor de vermelde prijs.
- Een speler **failliet** gaat en alle met hypotheek bezwaarde bezittingen teruggeeft aan de bank, die vervolgens zonder hypotheek (met de goede kant boven) worden geveild.
- Er een **tekort aan bouwmaterialen** is en meer dan één speler dezelfde koffiemok(ken) of sofa('s) wil kopen.

Biedingen tijdens de veiling worden alleen gedaan in contant geld. Elke speler mag beginnen met bieden, en al voor een minimumbedrag van €1. Als niemand hoger biedt, moet de speler die als laatste geboden heeft, kopen.

3: BOUWEN

Als je alle momenten van een kleurgroep bezit, kun je **koffiemokken** kopen van de bank en ze op de momenten van je keuze zetten.

- De prijs van een koffiemok staat op het **eigendomsbewijs** van het moment.
- Je moet **gelijkmatig** bouwen. Je mag geen tweede koffiemok op een moment zetten, als de andere momenten van de kleurgroep nog onbebouwd zijn.
- Je mag maximaal **4 koffiemokken** op één moment zetten.
- Als er 4 koffiemokken op een moment staan, kun je ze inruilen voor een **sofa** door het op het eigendomsbewijs vermelde bedrag te betalen. Je mag slechts één sofa per moment plaatsen en er mogen geen extra koffiemokken op een moment met een sofa worden gezet. **Belangrijk:** je mag niet bouwen op een moment als er een hypotheek rust op één van de momenten in een kleurgroep.

Te weinig bouwmaterialen? Als de koffiemokken en sofa's van de bank op zijn, moet je wachten tot andere spelers ze verkopen, voordat jij ze kunt kopen. Als twee of meer spelers schaarse bouwmaterialen willen kopen, moet de bankier een veiling houden. Ze gaan dan naar de hoogste bieder.

SPEEL ZOALS HET HOORT!

Veel spelers maken eigen 'huisregels' voor MONOPOLY. Dat mag natuurlijk, maar daardoor duurt het spel vaak langer. In de officiële regels mogen spelers elkaar nooit geld lenen of 'beloven' geen huur te vragen in de toekomst, etc. Alle belastingen en boetes moeten aan de bank betaald worden en niet op de Vrij Parkeren-plek of elders gelegd worden!

4: BEBOUWING VERKOPEN

Je kunt bouwmaterialen terugverkopen aan de bank voor de **helft** van de aanschafprijs. Koffiemokken moeten gelijkmatig verkocht worden, op dezelfde manier waarop je ze gekocht hebt. Sofa's worden voor de helft van de aankoopprijs verkocht en direct ingeruild voor 4 koffiemokken.

5. BEZITTINGEN MET HYPOTHEEK

Als je krap bij kas zit of een schuld niet kunt betalen, kun je een hypotheek afsluiten op je onbebouwde bezittingen. Je moet alle bebouwing op een kleurgroep eerst aan de bank verkopen, voordat je een hypotheek op een moment kunt afsluiten.

Als je een **hypotheek** afsluit op een bezitting, leg je het eigendomsbewijs met de goede kant naar beneden en ontvang je van de bank de waarde die op de achterkant van de kaart staat. Als je de hypotheeklening wilt **terugbetalen**, betaal je de **vermelde waarde plus 10%** aan de bank. Daarna leg je de kaart weer met de goede kant naar boven. Als een bezitting met een hypotheek bezwaard is, mag je geen huur vragen.

6: DEALS SLUITEN

Je mag een deal sluiten met een andere speler om onbebouwde bezittingen te **kopen** of **verkopen**. Je moet alle bebouwing op een kleurgroep eerst weer aan de bank verkopen, voordat je één van de momenten kunt verkopen.

Je kunt bezittingen ruilen voor geld, andere bezittingen en/of voor kaarten met *Verlaat de gevangenis zonder betalen*. De prijs wordt bepaald door de spelers die de deal sluiten.

Met hypotheek bezwaarde bezittingen kunnen aan andere spelers worden verkocht tegen elke overeengekomen prijs. Als je een bezitting met hypotheek koopt, moet je of onmiddellijk **terugbetalen**, of alleen **10% betalen** van de genoemde waarde en de kaart met de goede kant naar beneden laten liggen; als je later beslist om de hypotheeklening terug te betalen aan de bank, **moet** je opnieuw een vergoeding van 10% betalen.

Vergeet niet: je doel is niet alleen om rijk te worden. Om te winnen, moeten alle andere spelers **FAILLIET** gaan!



VAD ÄR SOM VANLIGT?

- ◆ Spelets mål och spelreglerna.
- ◆ Egendomskort: alla värden är samma som motsvarande egendomar i klassiska MONOPOLY.
- ◆ De fyra hörnrutorna är likadana, precis som vägen mot vinst – den spelare som är kvar när alla andra har gått bankrutt vinner.

VAD ÄR ANNORLUNDA?

- ◆ Spelplanen: det som händer på spelplanen är som vanligt, men du köper scener från tv-serien Vänner.
- ◆ Reserutorna innehåller nu transportmedel som används av karaktärerna i komediserien.
- ◆ De statliga verken är nu Treeger's Water Maintenance och Treeger's Electricity Maintenance.
- ◆ Chans- och allmänningkortet kallas för Lägenhet 19- och Lägenhet 20-kort.
- ◆ Husen kallas för kaffemuggar och hotellen är soffor.

FÖRBEREDELSE!

(Se baksidan av de här spelinstruktionerna)

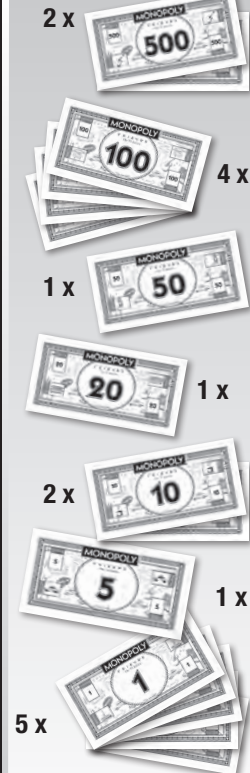
BANKIREN

Välj en spelare som ska vara bankir och sköta banken och auktionerna. Den som sköter banken måste nogga skilja sina egna pengar och egendomar från bankens.

BANKEN

- ◆ Har hand om alla pengar och lagfartskort som inte tillhör någon spelare.
 - ◆ Betalar ut lön och bonus till spelarna.
 - ◆ Inkasserar skatter och avgifter från spelarna.
 - ◆ Säljer och auktionerar ut egendomar.
 - ◆ Säljer kaffemuggar och soffor.
 - ◆ Lånar ut pengar till spelare som intecknar sin egendom.
- Banken kan aldrig bli bankrutt. Om bankens pengar tar slut kan bankiren ge ut så mycket pengar som behövs genom att skriva på ett vanligt papper.

Varje spelare börjar spela med:



1. Blanda **LÄGENHET 20**-kortet och lägg dem med framsidan nedåt här.

2. Blanda **LÄGENHET 19**-kortet och lägg dem med framsidan nedåt här.

3. Alla spelare väljer en **spelpjäs** och placerar den på rutan **GÅ**.

SÅ HÄR SPELAR MAN

HUR VINNER JAG?

Du vinner om du är den enda spelaren kvar i spelet när alla andra har gått i konkurs.

Det gör du genom att: köpa egendom och ta betalt från andra spelare som hamnar på din egendom.

Skaffa grupper med egendomar för att höja hyran. Sedan kan du bygga kaffemuggar och soffor på dem och öka intäkterna markant.

VEM BÖRJAR?

Alla spelare slår de två tärningarna. Den som slår högst börjar.

NÄR DET ÄR DIN TUR

1. Slå båda tärningarna.
2. Flytta din spelpjäs medurs runt spelplanen det antal steg som tärningarna visar.
3. Beroende på var du hamnar måste du göra vissa saker. Se *Var hamnade du?* nedan.
4. Om du gick **till eller förbi** rutan **GÅ** inkasserar du **¥200** från banken.
5. Om du slog **lika** får du slå om och flytta en gång till (steg 1–4)
Men se upp! Om du slår lika **tre gånger** i rad måste du **gå i fängelse**.
6. När du har flyttat färdigt och gjort det du ska **ger du tärningarna till spelaren till vänster om dig**.



VAR HAMNADE DU?

1: PÅ EN LEDIG EGENDOM

Det finns tre slags egendomar:



Scener



Transportrutur



Statliga verk

Du kan **köpa** egendomen du hamnar på för det **begärda priset** som anges på spelplanen. Betala till banken och lägg sedan det aktuella lagfartskortet bredvid dig med framsidan uppåt.

Om du **inte** vill köpa egendomen för det begärda priset ska egendomen **auktioneras ut**.

När du köper egendom är det bra att satsa på grupper.



Om du till exempel köper en grön scen bör du försöka köpa de andra två gröna scenerna under spelets gång. När du äger hela grupper kan du ta mer i hyra när andra spelare hamnar på dem. Du kan även bygga på scenerna och tjäna ännu mer.

2: EN EGENDOM SOM ÄGS AV EN ANNAN SPELARE

Om du hamnar på en annan spelares egendom ska du **betala hyra** till ägaren enligt vad som står på lagfartskortet. Du ska inte betala hyra om egendomen är intecknad (lagfartskortet ligger med framsidan nedåt). **Obs!** Ägaren måste **begära** att du betalar hyra innan spelaren till vänster om dig slår tärningarna. Om ägaren inte frågar behöver du inte betala!

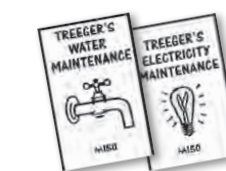
Scener

Hyran för en **obebyggd** scen anges på motsvarande lagfartskort. Om en spelare äger alla scener i en viss färggrupp och ingen av dem är intecknad är hyran den **dubbla**. Om scenen är **bebyggd** med kaffemuggar eller soffor är hyran mycket högre – se lagfartskortet.

Transportrutur

Hyran beror på hur många transportrutur den andra spelaren äger.

Transportrutur: 1 2 3 4
Hyra: ¥25 ¥50 ¥100 ¥200



Statligt verk

Slå tärningarna och multiplicera resultatet med **4** för att ta reda på vilken hyra du ska betala. Om ägaren har båda statliga verken ska resultatet multipliceras med **10!**



VAR HAMNADE DU? (forts.)

3: LÄGENHET 19 eller LÄGENHET 20

Ta det översta kortet i den aktuella högen, följ spelinstruktionerna på kortet direkt och lägg det sedan underst i högen med framsidan nedåt. Om du får ett *Du slipper ut ur fängelset gratis*-kort får du behålla det tills du behöver det eller säljer det till en annan spelare.



4: FLIKEN LOSE AT FOOTBALL/CENTRAL PERK

Om du hamnar på någon av de här rutorna ska du ta betala den angivna summan till banken.

5: GÅ I FÄNGELSE

Om du hamnar på den här rutan måste du flytta din spelpjäs till rutan **Fängelse** omedelbart.

Obs! Du inkasserar **inte** 200 för att du passerar GÅ när du skickas i fängelse. När du skickas i fängelse är din tur över – det är bara att lämna över tärningarna!

Fler sätt att hamna i fängelse:

- ◆ Dra ett Lägenhet 19- eller Lägenhet 20-kort där det står *Gå i fängelse*.
- ◆ Slå lika tre gånger i rad när det är din tur.

F: Hur kommer jag ut ur fängelset?

S: Det finns tre alternativ ...

- Betala 50** nästa gång det blir din tur. Slå sedan tärningarna och flytta din spelpjäs som vanligt.
- Använd ett *Du slipper ut ur fängelset gratis*-kort** nästa gång det blir din tur, om du har ett (eller köp ett av en annan spelare). Lägg kortet underst i högen, slå sedan tärningarna och flytta.
- Vänta tre rundor.** Varje gång det blir din tur får du slå tärningarna. Om du får **lika** slipper du ut ur fängelset och får flytta det antal steg som tärningarna visar. Om du inte får lika tredje gången måste du betala 50 till banken. Flytta därefter det antal steg som tärningarna visar.

6: FÄNGELSE (BARA PÅ BESÖK)

Ingen fara! Om du hamnar på platsen Fängelse när du flyttar som vanligt händer ingenting. Men var noggrann med att ställa spelpjäsen på **BARA PÅ BESÖK**.



7: FRI PARKERING

Ta det lugnt! Varken något bra eller dåligt händer här.

8: EN EGENDOM SOM DU SJÄLV ÄGER

Ingenting händer. Men du tjänar inte heller några pengar!



HJÄLP! JAG HAR SKULDER!

Om du är skyldig banken eller en annan spelare mer pengar än du har kan du försöka skaffa pengar genom att **sälja byggnader** och/eller **inteckna egendomar**.

Om du ändå är skyldig mer pengar än du har, har du gått i **KONKURS** och är **ute ur spelet!**

- ◆ Betala den summa pengar som du har skaffat.
- ◆ Om du är skyldig en annan spelare pengar ger du alla intecknade egendomar och eventuella *Du slipper ut ur fängelset gratis*-kort som du har till spelaren. Spelaren måste betala 10 % i ränta på alla intecknade egendomar, även om spelaren inte vill betala tillbaka dem just nu.
- ◆ Om du är skyldig banken pengar ska dina intecknade egendomar **auktioneras ut**. De säljs då utan att vara intecknade (d.v.s. med framsidan upp). Lägg tillbaka eventuella *Du slipper ut ur fängelset gratis*-kort underst i rätt hög.

VÄNTA INTE PÅ TÄRNINGARNA!

Även om det inte är din tur – och även om du sitter i fängelse – kan du göra följande:

1: INKASSERA HYRA

Om en annan spelare hamnar på någon av dina egendomar (som inte är intecknad) kan du kräva in hyra från den spelaren enligt vad som står på lagfartskortet – se mer under *Egendomar som ägs av en annan spelare*.

2: AUKTION

Bankiren håller en auktion när:

- ◆ en spelare hamnar på en egendom som ingen äger och bestämmer sig för att **inte** köpa den för det begärda priset
- ◆ en spelare går i **konkurs** och lämnar över alla sina intecknade egendomar till banken – varvid de auktioneras ut utan att vara intecknade (med framsidan uppåt)
- ◆ det inte finns **tillräckligt med byggnader** och fler än en spelare vill köpa samma byggnad.

Vid auktioner går det bara att betala med pengar. Vem som helst kan börja budgivningen. Det räcker med att bjuda så lite som 1. Om ingen ger ett högre bud måste den som bjöd senast köpa egendomen.

3: BYGGA

När du äger alla scener i en färggrupp kan du köpa **kaffemuggar** från banken och placera på en eller flera av scenerna.

- På scenens **lagfartskort** ser du hur mycket varje kaffemugg kostar.
- Tänk på att du måste bygga **jämnt**. Du kan inte bygga en andra kaffemugg på en scen förrän du har byggt en kaffemugg på var och en av de andra scenerna i den färggruppen.
- Du kan ha högst **4 kaffemuggar** på en och samma scen.
- När du har 4 kaffemuggar på en scen kan du byta ut dem mot en **soffa** genom att betala det belopp som anges på lagfarten. Du kan bara ha en soffas per scen och kan inte bygga kaffemuggar på en scen med en soffas på. **Obs!** Du får inte bygga på en scen om någon scen i den färggruppen är intecknad.

Brist på byggnader? Om banken inte har fler byggnader måste du vänta tills någon annan säljer sina innan du kan köpa en. Om det finns ett begränsat antal byggnader och två eller flera spelare vill köpa dem måste bankiren auktionera ut dem till högstbjudande.



4: SÄLJA BYGGNADER

Byggnader kan säljas tillbaka till banken för **hälften** av det begärda priset. Kaffemuggar måste säljas i jämn fördelning, på samma sätt som du köpte dem. Soffor säljs för hälften av det begärda priset och byts ut direkt mot 4 kaffemuggar.

5: INTECKNA EGENDOMAR

Om du har dåligt med pengar eller inte har nog för att betala en skuld kan du inteckna någon av dina obebyggda egendomar. Du måste sälja alla byggnader på en färggrupp till banken innan du kan inteckna en av dess scener.

När du vill **inteckna** en egendom vänder du dess lagfartskort med framsidan nedåt och inkasserar det angivna värdet (visas på baksidan av kortet) från banken. När du vill **återbetala** en inteckning betalar du det **begärda värdet plus 10 %** till banken och vänder sedan kortet med framsidan uppåt. Du kan inte begära in hyra för intecknade egendomar.

6: GÖRA AFFÄRER

Du kan göra affärer med andra spelare genom att **köpa** eller **sälja** obebyggd egendom. Du måste sälja alla byggnader på en färggrupp till banken innan du kan sälja en av scenerna i den.

Egendomar kan bytas mot valfri kombination av pengar, andra egendomar eller *Du slipper ut ur fängelset gratis*-kort. Beloppet bestäms av de spelare som gör affären.

Intecknad egendom kan säljas till en annan spelare till valfritt pris. När du har köpt en intecknad egendom måste du antingen **betala tillbaka** direkt eller bara **betala 10 %** av det begärda värdet i ränta och behålla kortet med framsidan nedåt. Om du senare bestämmer dig för att betala tillbaka inteckningen **måste** du betala 10 % en gång till.



Kom ihåg: målet är inte bara att bli rik. För att du ska vinna måste alla andra spelare gå i **KONKURS!**

SPELA RÄTT!

Många spelare vill gärna hitta på egna MONOPOLY-regler. Det går bra, men sådana regler innebär ofta att spelet tar längre tid. Enligt de officiella reglerna får spelare aldrig låna pengar av varandra eller ingå pakter med varandra om att inte ta ut hyra i framtiden m.m. Alla skatter och straffavgifter ska betalas direkt till banken – de ska inte läggas under platsen Fri parkering eller på något annat ställe!



HVAD ER SOM DET PLEJER?

- Formålet med spillet og spillereglerne.
- Ejendomskort: Alle værdier er de samme som de tilsvarende ejendomme i det klassiske MONOPOLY.
- De fire hjørnefeltet er de samme, og det er vejen til sejren også: Den, der står tilbage, når alle de andre spillere er gået fallit, vinder.

HVAD ER ANDERLEDES?

- Spillebrættet: Fremgangsmåden på brættet er den samme, men det, man køber, er øjeblikke fra tv-serien Venner.
- Rejsefeltet omfatter nu transportmuligheder, som sitcommens karakterer benytter.
- Forsyningsselskaberne hedder nu Treegers VVS og Treegers Elservice.
- Chance- og samfundskassekortene hedder Lejlighed 19 og Lejlighed 20.
- Huse hedder nu kaffekrus, og hoteller hedder sofaer.

FORBEREDELSE

(Se bagsiden af denne spillevejledning)

BANKØREN

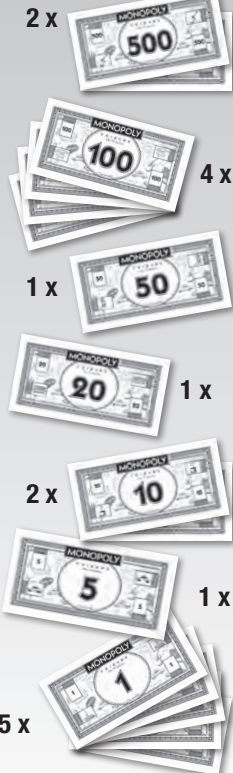
Vælg den spiller, der skal være bankør. Bankøren passer banken og tager sig af auktioner.

Husk: Bankøren skal holde sine egne penge og ejendomme adskilt fra bankens.

BANKEN

- Opbevarer alle penge og ejendomskort, som ikke er ejet af spillere.
 - Udbetaler lønninger og bonusser til spillere.
 - Opkræver skatter og bøder fra spillere.
 - Sælger og auktionerer ejendomme.
 - Sælger kaffekrus og sofaer.
 - Udlåner penge til spillere, der pantsætter deres ejendom.
- Banken kan ikke gå fallit. Hvis bankens pengebeholdning slipper op, må bankøren udstede så mange nye sedler som nødvendigt på almindeligt papir.

Alle spillere begynder med:



1. Bland **LEJLIGHED 20**-kortene, og læg dem med forsiden nedad her.

2. Bland **LEJLIGHED 19**-kortene, og læg dem med forsiden nedad her.

3. Hver spiller vælger en **brik** og stiller den på **START**-feltet.

SÅDAN SPILLER I

HVORDAN VINDER JEG?

Det gælder om at blive den eneste spiller, der ikke går fallit.

Det gør du ved at købe ejendomme og opkræve leje fra andre spillere, der lander på dem.

Saml farvegrupper for at øge lejen. Byg derefter kaffekrus og sofaer på ejendommene for virkelig at score kassen.

HVEM BEGYNDER?

Hver spiller slår med de to terninger. Den, der slår det højeste antal øjne, begynder.

NÅR DET ER DIN TUR

- Kast begge terninger.
- Ryk din brik så mange felter, som øjnene viser, med uret rundt på spillebrættet.
- Du skal udføre den handling, der svarer til det felt, du lander på. Se *Hvor landede du?* nedenfor.
- Hvis du landede på **eller passerede START**-feltet, modtager du **¥200** fra banken.
- Hvis du slog **2 ens**, skal du slå igen med terningerne og rykke igen (trin 1-4).
Pas på! Hvis du slår 2 ens **3 gange** på samme tur, kommer du i **fængsel**.
- Når du er færdig med din tur, **skal du sende terningerne videre til spilleren til venstre**.



HVOR LANDEDE DU?

1: EN LEDIG EJENDOM

Der findes 3 slags ejendomme:



Øjeblikke



Transportfelter



Forsyningsselskaber

Du kan **købe** den ejendom, du lander på, til den **markedspris**, der er angivet på feltet. Betal banken, tag det ejendomskort, der hører til ejendommen, og læg det i nærheden med forsiden opad.

Hvis du **ikke** vil købe ejendommen til markedsprisen, kommer ejendommen på **auktion**.

Når du køber ejendomme, bør du gå efter at få hele farvegrupper.



Eksempel: Hvis du køber et grønt øjeblik, bør du forsøge at få fat i to mere i løbet af spillet. Når du ejer hele farvegrupper, tjener du mere i leje, når de andre spillere lander på dem, så du kan bygge på dine øjeblikke og tjene endnu flere penge.

2: EN EJENDOM EJET AF EN ANDEN SPILLER

Hvis du lander på en anden spillers ejendom, skal du **betale den leje**, der er angivet på ejendomskortet. Du skal ikke betale leje, hvis ejendommen er pantsat (hvis ejendomskortet vender med forsiden nedad).

Vigtigt: Ejeren skal **bede** dig om at betale leje, før spilleren på din venstre side kaster terningerne. Hvis ejeren glemmer det, skal du ikke betale!

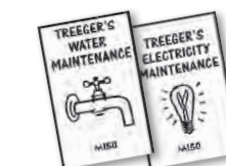
Øjeblikke

Lejen for et **ubebygget** øjeblik er trykt på det tilsvarende ejendomskort. Denne leje **fordobles**, hvis ejeren har alle øjeblikke i farvegruppen, og ingen af dem er pantsat. Hvis øjeblikket er **bebygget** med kaffekrus og sofaer, bliver lejen meget højere – beløbet er angivet på ejendomskortet.

Transportfelter

Lejen afhænger af, hvor mange transportfelter den anden spiller ejer.

Transport:	1	2	3	4
Leje:	¥25	¥50	¥100	¥200



Forsyningsselskab

Kast terningerne, og gang resultatet med **4** – det er den leje, du skal betale. Hvis ejeren har begge forsyningsselskaber, skal du gange resultatet med **10!**



HVOR LANDEDE DU? (fortsat)

3: LEJLIGHED 19 eller LEJLIGHED 20

Træk det øverste kort fra den pågældende bunke, følg instruktionerne på kortet med det samme, og læg det derefter med forsiden nedad nederst i bunken. Hvis det er et *Du løslades uden omkostninger*-kort, kan du beholde det, indtil du får brug for det, eller sælge det til en anden spiller.



4: TAB I FODBOLD/CENTRAL PERK-REGNING

Hvis du lander på et af disse felter, skal du betale det anførte beløb til banken.

5: GÅ I FÆNGSEL

Hvis du lander på dette felt, skal du rykke din brik hen på **fængselsfeltet** med det samme.

Vigtigt: Du modtager **ikke** ₧200 for at passere START, hvis du sendes i fængsel. Din tur er forbi det øjeblik, du sendes i fængsel – giv terningerne videre!

Andre måder at komme i fængsel på:

- ◆ Du trækker et Lejlighed 19- eller et Lejlighed 20-kort, som der står *Gå i fængsel* på.
- ◆ Du slår 2 ens 3 gange i træk, når det er din tur.

Spørgsmål: Hvordan slipper jeg ud af fængslet?

Svar: Du har 3 muligheder:

- Betal ₧50** ved starten af din næste tur. Kast derefter terningerne, og ryk som normalt.
- Brug et *Du løslades uden omkostninger*-kort**, hvis du har et, eller køb et af en anden spiller. Læg derefter kortet nederst i den tilsvarende bunke, kast terningerne, og ryk som normalt.
- Vent tre omgange.** Kast terningerne hver omgang: Hvis du slår **2 ens**, kan du bruge kastet til at rykke ud af fængslet og rundt på spillebrættet. Hvis du ikke slår 2 ens den tredje gang, skal du betale ₧50 til banken og derefter rykke det antal felter, du slog.

6: FÆNGSEL (PÅ BESØG)

Bare rolig. Hvis dit normale træk placerer dig på fængselsfeltet, sker der ikke noget. Sørg blot for at placere din brik på PÅ BESØG-delen.



7: GRATIS PARKERING

Ingen panik! Der sker ikke noget som helst.

8: EN EJENDOM, DU SELV EJER

Der sker ikke noget. Men du tjener heller ikke nogen penge.



HJÆLP! JEG SKYLDER PENGE!

Hvis du skylder banken eller en anden spiller flere penge, end du har, kan du prøve at skaffe pengene ved at **sælge bygninger** og/eller **pantsætte ejendomme**.

Hvis du stadig skylder mere, end du har, går du **FALLIT** } og er **ude af spillet!**

- ◆ Betal de penge, som det lykkedes dig at skaffe.
- ◆ Hvis du skylder penge til en anden spiller, skal du overdrage alle dine pantsatte ejendomme og eventuelle *Du løslades uden omkostninger*-kort til den pågældende spiller. Denne spiller skal betale 10 % i rente på hver pantsat ejendom, også selv om vedkommende ikke vil indløse pantet med det samme.
- ◆ Hvis du skylder banken penge, vil alle dine pantsatte ejendomme blive sat på **auktion**. Ejendommene sælges pantfri (med forsiden opad). Læg alle dine *Du løslades uden omkostninger*-kort nederst i de tilsvarende bunker.



NÅR DU IKKE HAR TERNINGERNE!

Du kan gøre følgende ting, selv om det ikke er din tur – også hvis du er i fængsel!

1: OPKRÆV LEJE

Hvis en anden spiller lander på en af dine ejendomme (som ikke er pantsat), kan du opkræve den leje fra dem, som er anført på ejendomskortet. Se *En ejendom ejet af en anden spiller*.

2: AUKTION

Bankøren afholder auktion, når:

- ◆ En spiller lander på en ledig ejendom og beslutter sig for **ikke** at købe den til markedsprisen.
- ◆ En spiller går **fallit** og overdrager alle sine pantsatte ejendomme til banken. De bliver sat på auktion som pantfrie ejendomme (forsiden opad).
- ◆ Efterspørgslen på bygninger **overstiger udbuddet**, og mere end én spiller ønsker at købe de(n) samme bygning(er).

Du kan kun byde med kontanter til auktionen. Alle spillere kan starte auktionen med et bud på helt ned til ₧1. Hvis der ikke er nogen, der byder højere, skal den spiller, der gav det sidste bud, købe ejendommen.

3: BYG

Når du ejer alle øjeblikke i en farvegruppe, kan du købe **kaffekrus** af banken og placere dem på et af disse øjeblikke.

- Markedsprisen for hvert kaffekrus er angivet på øjeblikkets **ejendomskort**.
- Du skal bygge **jævnt**. Du må ikke placere endnu et kaffekrus på et øjeblik, før du har et kaffekrus på alle øjeblikkene i en farvegruppe.
- Du må højst have **4 kaffekrus** på ét øjeblik.
- Når du har 4 kaffekrus på et øjeblik, kan du bytte dem ud med en **sofa** ved at betale den angivne markedspris på ejendomskortet. Du må kun have én sofa per øjeblik, og du må ikke placere yderligere kaffekrus på et øjeblik, der har en sofa. **Vigtigt:** Du må ikke bygge på et øjeblik, hvis et (eller flere) af øjeblikkene i samme farvegruppe er pantsat.

Mangel på bygninger? Hvis banken ikke har flere bygninger tilbage, er du nødt til at vente med at købe, til en af de andre spillere sælger sine. Hvis der er et begrænset antal bygninger, og to eller flere spillere ønsker at købe dem, skal bankøren bortauktionere dem til det højeste bud.



4: SÆLG BYGNINGER

Bygninger kan sælges tilbage til banken til **det halve** af markedsprisen. Kaffekrus skal sælges jævnt, ligesom de blev købt. Sofaer sælges for det halve af markedsprisen og byttes straks til 4 kaffekrus.

5: PANTSÆT EJENDOMME

Hvis du ikke har så mange kontanter eller ikke har nok til at betale din gæld, kan du pantsætte ubebyggede ejendomme. Du skal dog sælge alle bygningerne på en farvegruppe til banken, før du kan pantsætte et af gruppens øjeblikke.

For at **pantsætte** en ejendom skal du vende ejendomskortet med forsiden nedad og modtage markedsværdien (angivet bag på kortet) fra banken. For at **indfri** pantet skal du betale **markedsværdien plus 10 %** til banken og derefter vende kortet med forsiden opad. Der kan ikke opkræves leje på pantsatte ejendomme.

6: GØR EN HANDEL

Du kan gøre en handel med en anden spiller og **købe** eller **sælge** ubebyggede ejendomme. Du skal sælge alle bygninger på en farvegruppe til banken, før du kan sælge et af gruppens øjeblikke.

Ejendomme kan byttes for enhver kombination af kontanter, anden ejendom og/eller *Du løslades uden omkostninger*-kort. Prisen afgøres af de spillere, der indgår handlen.

Pantsatte ejendomme kan sælges til andre spillere til en aftalt pris. Har du købt en pantsat ejendom, skal du enten straks **indfri** pantet eller blot **betale 10 %** af markedsværdien og lægge kortet med forsiden nedad. Hvis du senere beslutter dig for at indfri pantet hos banken, **skal** du betale gebyret på 10 % igen.



Husk: Dit mål er ikke kun at blive rig. For at vinde spillet skal du få alle andre til at gå **FALLIT!**

FØLG REGLERNE!

Mange spillere kan godt lide at lave deres egne "husregler" for MONOPOLY. Det er helt fint, men sådanne regler får tit spillet til at tage meget længere tid. Ifølge de officielle regler må spillerne hverken låne penge ud til hinanden eller handle med "løfter" om ikke at opkræve leje i fremtiden m.v. Alle skatter og bøder skal betales til banken og må ikke opbevares på Gratis parkering-feltet eller nogen andre steder!



HVA ER LIKT?

- ◆ Spillereglene og målet med spillet.
- ◆ Eiendomskort: Alle verdiene er de samme som de tilsvarende eiendommene i det klassiske MONOPOLY-spillet.
- ◆ De fire hjørnefeltene forblir uendret, og det samme gjør veien til seieren: Den som er igjen når alle de andre spillerne har gått konkurs, vinner spillet.

HVA ER ANNERLEDES?

- ◆ Spillebrettet: Det som skjer på brettet er det samme, men du kjøper øyeblikk fra TV-serien Venner for livet.
- ◆ Transportfelt dekker nå transportmåter som brukes av rollefigurene i TV-serien.
- ◆ Lys- og vannverksfeltene har blitt til vann- og strømregninger som skal betales til Treeger.
- ◆ Sjanse- og Prøv lykken-kort har blitt til Leilighet 19 og Leilighet 20.
- ◆ Husene har blitt til kaffekopper, og hotellene har blitt til sofaer.

SETT DET OPP!

(Se baksiden av denne spillveiledningen)

BANKSJEFEN

Velg en spiller som skal være banksjef. Banksjefen holder oppsyn med banken og styrer auksjonene.

Det er viktig at banksjefen skiller mellom sine egne midler og eiendommer, og bankens.

BANKEN

- ◆ Har alle penger og skjøter som ikke eies av spillerne.
- ◆ Betaler lønn og bonuser til spillerne.
- ◆ Krever inn skatt og bøter fra spillerne.
- ◆ Selger og auksjonerer bort eiendommer.
- ◆ Selger kaffekopper og sofaer.
- ◆ Låner bort penger til spillere som pantsetter eiendommer.

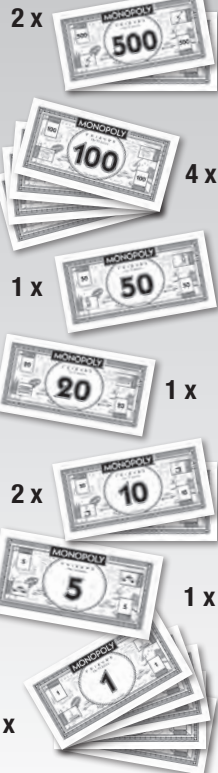
Banken kan aldri gå konkurs. Hvis banken er tom for penger, kan banksjefen trykke opp det som trengs ved å skrive på vanlig papir.

1. Stokk **LEILIGHET 20** -kortene og legg dem her, med forsiden ned.

2. Stokk **LEILIGHET 19**-kortene og legg dem her, med forsiden ned.

3. Hver spiller velger en **spillbrikke** og setter den på **START**.

Hver spiller starter spillet med:



SLIK SPILLER DERE

HVA MÅ JEG GJØRE FOR VINNE?

Vær den eneste spilleren igjen etter at alle andre har gått konkurs.

Slik gjør du dette: Kjøp eiendommer, og krev leie fra andre spillere som lander på dem.

Samle på grupper av eiendommer slik at du kan øke leien, og deretter forbedre dem med kaffekopper og sofaer slik at du virkelig øker inntjeningen.

HVEM BEGYNNER?

Alle spillerne triller de to terningene. Den som får den høyeste summen, starter.

NÅR DET ER DIN TUR

1. Trill begge terningene.
2. Flytt brikken din på spillebrettet, med klokken. Flytt like mange felt som du fikk på terningene.
3. Hva du skal gjøre, avhenger av hvilket felt du lander på. Se *Hvor landet du?* nedenfor.
4. Hvis du lander **på eller passerer START**, mottar du **¥200** fra banken.
5. Hvis du får **to like terninger**, triller du terningene på nytt og flytter en gang til (trinn 1–4).
Pass på! Hvis du får to like terninger **tre ganger** i løpet av samme tur, må du **gå i fengsel**.
6. Når du er ferdig med å flytte og gjøre det du skal, **gir du terningene videre til spilleren til venstre for deg**.



HVOR LANDET DU?

1: EN EIENDOM SOM INGEN EIER

Det er tre typer eiendom:



Øyeblikk



Transportfelt



Verk

Du kan **kjøpe** eiendommen du lander på, for **prisen som er angitt** på feltet på brettet. Betal til banken, og ta så skjøtekortet som hører til eiendommen, og legg det nær deg med forsiden opp.

Hvis du **ikke** vil betale den angitte prisen, blir eiendommen lagt ut til **auksjon**.

Når du kjøper eiendommer, bør du legge planer for å skaffe deg hele grupper.



For eksempel: Hvis du kjøper et grønt øyeblikk, bør du prøve å få kjøpe de to andre grønne øyeblikkene i løpet av spillet. Når du eier grupper, kan du kreve høyere leie når andre spillere lander på dem, og du kan forbedre øyeblikkene med kaffekopper og sofaer for enda høyere fortjeneste.

2: EN EIENDOM SOM EN ANNEN SPILLER EIER

Hvis du lander på en annen spillers eiendom, må du **betale leie** til vedkommende som vist på skjøtekortet. Du betaler ikke leie hvis eiendommen er pantsatt (skjøtekortet ligger med forsiden ned). **Viktig:** Eieren må **be** deg om å betale leie før spilleren til venstre for deg triller terningene. Hvis eieren glemmer å spørre, behøver du ikke betale!

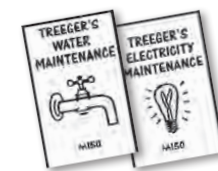
Øyeblikk

Leien for et øyeblikk som **ikke er forbedret**, er trykt på det tilhørende skjøtekortet. Dette blir **fordoblet** hvis eieren eier alle øyeblikkene i fargegruppen og ingen av dem er pantsatt. Hvis øyeblikket har blitt **forbedret** med kaffekopper eller sofaer, vil leien være mye høyere – som vist på skjøtet.

Transportfelt

Leien avhenger av hvor mange transportfelt den andre spilleren eier.

Transporter: 1 2 3 4
Leie: ¥25 ¥50 ¥100 ¥200



Verk

Trill terningen og gang resultatet med **4** – dette er leien du skal betale. Hvis spilleren eier begge verkene, skal du gange resultatet med **10**!



HVOR LANDET DU? (fortsatt)

3: LEILIGHET 19 eller LEILIGHET 20

Ta det øverste kortet fra den aktuelle kortbunken, følg instruksjonene på det, og legg det så tilbake nederst i bunken, med forsiden ned. Hvis det er et *Slipp gratis ut av fengsel*-kort, skal du beholde det til du trenger å bruke det, eller selge det til en annen spiller.



4: TAP FOTBALLKAMP / CENTRAL PERK-REGNING

Hvis du lander på ett av disse feltene, må du betale summen som vises, til banken.

5: GÅ I FENGSEL

Hvis du lander på dette feltet, må du straks flytte brikken din til **Fengsel**-feltet.

Viktig: Du mottar **ikke** **¥200** når du passerer START hvis du blir sendt i fengsel.

Når du blir sendt i fengsel, er turen din over – send terningene videre!

Andre måter å komme i fengsel på:

- ◆ Trekk et Leilighet 19- eller Leilighet 20-kort som sier at du skal *Gå i fengsel*.
- ◆ Trill to like terninger tre ganger på rad mens det er din tur.

Sp.: Hvordan kommer jeg ut av fengsel?

Sv.: Du har tre alternativer ...

- Betal ¥50** når det er din tur igjen, før du kaster terningene og flytter som normalt.
- Bruk et *Slipp gratis ut av fengsel*-kort** hvis du har et slikt kort, eller kjøp et slikt kort fra en annen spiller. Legg kortet nederst i riktig bunke. Kast så terningene og flytt.
- Vent tre turer.** Trill terningene hver gang det er din tur. Hvis du får **to like terninger**, kan du flytte ut av fengselet og rundt på brettet som terningene viser. Hvis du ikke får to like den tredje gangen du triller terningene, må du betale ¥50 til banken, og så flytte det antallet felt som terningene viser.

6: FENGSEL (BARE PÅ BESØK)

Ingen grunn til bekymring! Det skjer ikke noe om du lander i Fengsel-feltet på en vanlig tur. Plasser spillebrikken din i BARE PÅ BESØK-delen av feltet.



7: GRATIS PARKERING

Du kan slappe av! Det skjer ikke noe negativt (eller positivt).

8: EN EIENDOM SOM DU SELV EIER

Det skjer ikke noe. Men du tjener ikke penger!



HJELP! JEG HAR GJELD!

Hvis du ender opp med å skylde banken eller andre spillere mer penger enn du har, kan du skaffe penger ved å **selge bygninger** og/eller **pantsette eiendommer**.

Hvis du fremdeles skylder mer enn du har, er du **KONKURS** og **ute av spillet!**

- ◆ Betal så mye penger som du klarte å skaffe.
- ◆ Hvis du skylder penger til en annen spiller, gir du spilleren alle de pantsatte eiendommene dine og *Slipp gratis ut av fengsel*-kortene, hvis du har noen. Spilleren må betale 10 % rente på hver av de pantsatte eiendommene, selv om spilleren ikke vil løse ut pantet ennå.
- ◆ Hvis du skylder penger til banken, må alle de pantsatte eiendommene dine legges ut til **auksjon**. Disse blir solgt som ikke pantsatt (med forsiden opp). Legg tilbake eventuelle *Slipp gratis ut av fengsel*-kort nederst i den aktuelle kortbunken.

IKKE VENT PÅ TERNINGENE!

Du kan gjøre følgende, også når det ikke er din tur – selv om du er i fengsel!

1: KREVE INN LEIE

Hvis en annen spiller lander på en av eiendommene dine og den ikke er pantsatt, kan du kreve leie av spilleren, tilsvarende det som står på skjøtekortet – se *Eiendom som en annen spiller eier* nedenfor.

2: AUKSJON

Banksjefen holder auksjon når

- ◆ En spiller lander på en eiendom som ingen eier og bestemmer seg for **ikke** å kjøpe den til angitt pris
- ◆ En spiller er **konkurs** og må levere alle pantsatte eiendommer til banken, som auksjoneres bort som ikke pantsatt (med forsiden opp)
- ◆ Det er **mangel på bygninger**, og mer enn én spiller vil kjøpe samme bygning(er)

Auksjonsbud kan kun gjøres i kontanter. Enhver spiller kan starte budene for så lite som **¥1**. Hvis ingen gir et høyere bud, må spilleren som ga det siste budet, kjøpe eiendommen.

3: BYGGE

Når du eier alle øyeblikkene i en fargegruppe, kan du kjøpe **kaffekopper** fra banken og plassere dem på et av disse øyeblikkene.

- Den angitte prisen for hver kaffekopp vises på øyeblikkets **skjøte**.
- Du må forbedre øyeblikkene **jevnt fordelt**. Du kan ikke plassere kaffekopp nummer to på et øyeblikk før du har forbedret alle øyeblikkene i den tilhørende fargegruppen.
- Du kan ha maksimalt **fire kaffekopper** på ett øyeblikk.
- Når du har fire kaffekopper på ett øyeblikk, kan du bytte dem ut mot en **sofa** ved å betale prisen som er angitt på skjøtet. Du kan kun ha en sofa på hvert øyeblikk, og du kan ikke plassere kaffekopper på et øyeblikk som allerede har en sofa. **Viktig:** Du kan ikke forbedre et øyeblikk hvis ett eller flere av øyeblikkene i fargegruppen er pantsatt.

Mangel på bygninger? Hvis det ikke er flere bygninger (kaffekopper og sofaer) i banken, må du vente til andre spillere selger sine, før du kan kjøpe noe. Hvis det er et begrenset antall bygninger igjen og to eller flere spillere ønsker å kjøpe dem, må banksjefen auksjonere dem til høyeste budgiver.



4: SELGE BYGNINGER

Bygninger kan selges tilbake til banken til **halvparten** av den angitte prisen. Kaffekopper må selges jevnt fordelt, på samme måte som de ble kjøpt. Sofaer blir solgt for halvparten av den angitte prisen, og byttet ut med fire kaffekopper.

5: PANTSETTE EIENDOMMER

Hvis du har lite kontanter eller ikke har nok til å betale en gjeld, kan du pantsette en eller flere eiendommer som ikke har blitt forbedret. Du må selge alle bygningene på en fargegruppe til banken før du kan pantsette et av øyeblikkene i gruppen.

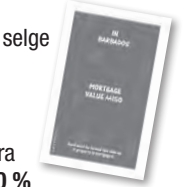
Du **pantsetter** en eiendom ved å vende skjøtet for eiendommen med forsiden ned, og motta den angitte verdien (vist på baksiden av kortet) fra banken. Du **innløser** en pant ved å betale den **angitte verdien pluss 10 %** til banken og så vende kortet med forsiden opp. Du kan ikke innkreve leie for pantsatte eiendommer.

6: INNGÅ EN AVTALE

Du kan inngå en avtale med en annen spiller om å **kjøpe** eller **selge** en eiendom som ikke har blitt forbedret. Du må selge alle bygninger på en fargegruppe til banken før du kan selge ett av øyeblikkene i gruppen. Eiendom kan byttes mot kontanter, annen eiendom eller *Slipp gratis ut av fengsel*-kort. Beløpet forhandles av spillerne.

Pantsatt eiendom kan selges til en annen spiller til en avtalt pris. Når du har kjøpt en pantsatt eiendom, må du enten **innløse** panten med en gang, eller bare **betale 10 %** av den angitte verdien og beholde kortet med forsiden ned. Hvis du senere bestemmer deg for å innløse panten til banken, **må** du betale avgiften på 10 % igjen.

Husk: Målet ditt er ikke bare å bli rik. For å vinne må du sørge for at alle andre spillere går **KONKURS!**



SPILL RIKTIG!

Mange spillere liker å lage sine egne «husregler» for MONOPOLY. Det er helt greit, men slike regler fører ofte til at spillet varer lenger. Etter de offisielle reglene kan spillere aldri låne hverandre penger eller gi «løfter» om å ikke kreve leie i fremtiden osv. All skatt og bøter må betales til banken og kan ikke lagres under Gratis parkering-feltet eller andre steder!



MIKÄ ON ENNALLAAN?

- ♦ Pelin tavoite ja säännöt.
- ♦ Kiinteistökortit: kaikki arvot ovat samat kuin klassisen MONOPOLYN vastaavissa kiinteistöissä.
- ♦ Neljä kulmaruutua ovat ennallaan, samoin se, miten voittaja valitaan: pelin voittaa pelaaja, joka jää ainoana jäljelle muiden mentyä konkurssiin.

MIKÄ ON ERILAISTA?

- ♦ Pelilauta: pelilaudan toiminnot ovat samat kuin ennenkin, mutta kaupaa käydään Frendit-TV-sarjan tapahtumilla.
- ♦ Nyt liikennevälineruuduissa on sarjan hahmojen käyttämiä kulkuneuvoja.
- ♦ Laitokset ovat nyt Treeger's Water Maintenance (Treegerin vesihuolto) ja Treeger's Electricity Maintenance (Treegerin sähköhuolto).
- ♦ Sattuma- ja Yhteismaa-kortit ovat Asunnon 19 ja Asunnon 20 kortteja.
- ♦ Nyt talot ovat kahvimukeja ja hotellit sohvia.

VALMISTELUT

(Katso tämän pelioppaan kääntöpuoli)

PANKKIIRI

Valitkaa joku pelaajista pankkiiriksi, joka huolehtii pankista ja huutokaupoista. Pankkiirin on tärkeää pitää omat rahansa ja kiinteistönsä erillään pankin rahoista ja kiinteistöistä.

PANKKI

- ♦ Pitää hallussaan kaikkia rahoja ja lainhuudatustodistuksia, jotka eivät ole pelaajien omistuksessa.
- ♦ Maksaa pelaajille palkat ja bonukset.
- ♦ Perii pelaajilta veroja ja maksuja.
- ♦ Myy ja huutokauppaa kiinteistöjä.
- ♦ Myy kahvimukeja ja sohvia.
- ♦ Lainaa rahaa pelaajille, jotka kiinnittävät kiinteistöjään.

Pankki ei voi koskaan mennä konkurssiin. Jos rahat loppuvat pankista, pankkiiri saa valmistaa tarvittavan määrän rahaa kirjoittamalla rahasummat tavalliselle paperille.

1. Sekoita **ASUNNON 20** kortit ja aseta ne tähän tekstipuoli alaspäin.

2. Sekoita **ASUNNON 19** kortit ja aseta ne tähän tekstipuoli alaspäin.

3. Jokainen pelaaja valitsee itselleen **pelinappulan** ja asettaa sen **lähtöruutuun**.

Jokaiselle pelaajalle annetaan aluksi

2 x 500
4 x 100
1 x 50
1 x 20
2 x 10
1 x 5
5 x 1

MIHIN RUUTUUN PYSÄHDYIT?

1: VAPAA KIINTEISTÖ

Kiinteistöjä on kolmenlaisia:



Tapahtumat



Liikennevälineruudut



Laitokset

Voit **ostaa** kiinteistön, jolle pysähdyt, maksamalla ruudussa **mainitun hinnan** pankille. Ota sitten kiinteistöä vastaava lainhuudatustodistus ja aseta se eteesi tekstipuoli ylöspäin.

Jos **et** halua maksaa ilmoitettua hintaa, kiinteistö **huutokaupataan**.

Kun ostat kiinteistöä, pyri hankkimaan niiden ryhmiä.



Jos esimerkiksi ostat vihreän tapahtuman, yritä saada pelin aikana myös kaksi muuta vihreää tapahtumaa. Kun omistat saman värin koko ryhmän, saat periä lisää vuokraa kiinteistöillesi pysähtyviltä ja voit rakentaa niille, jolloin saat vielä enemmän tuottoa.

2: TOISEN PELAAJAN OMISTAMA KIINTEISTÖ

Jos pysähdyt toisen pelaajan kiinteistöön, sinun on **maksettava hänelle vuokra** lainhuudatustodistuskortin mukaan. Vuokraa ei makseta, jos kiinteistö on kiinnitetty (eli lainhuudatustodistus on pöydällä tekstipuoli alaspäin). **Tärkeää:** Kiinteistön omistajan täytyy **pyytää** vuokranmaksua ennen kuin vasemmalla puolellasi oleva pelaaja ehtii heittää noppia. Jos omistaja ei muista pyytää vuokraa, sitä ei tarvitse maksaa!

Tapahtumat

Parantelemattomasta tapahtumasta maksettava vuokra on merkitty tapahtuman lainhuudatustodistuskorttiin. Vuokran määrä **tuplaantuu**, jos omistajalla on kaikki väriryhmän tapahtumat eikä mikään niistä ole kiinnitetty. Jos tapahtumia **parannellaan** kahvimukeilla tai sohvilla, niiden vuokra kasvaa paljon suuremmaksi – tarkat summat on merkitty lainhuudatustodistuskortteihin.

Liikennevälineruudut

Vuokrasumma määräytyy sen mukaan, kuinka monta liikennevälineruutua pelaaja omistaa.

Liikennevälineitä: 1 2 3 4
Vuokra: 25 ₪ 50 ₪ 100 ₪ 200 ₪



Laitokset

Heitä noppia ja kerro silmäluku **4:llä** – tämä kertoo omistajalle maksettavan vuokran suuruuden. Jos hän omistaa toisenkin laitoksen, kerro silmäluku **10:llä!**

NÄIN PELIÄ PELATAAN

KUKA VOITTAA PELIN?

Pelin voittaa pelaaja, joka jää ainoana jäljelle muiden mentyä konkurssiin.

Toimi näin: Osta kiinteistöjä ja peri muita pelaajilta vuokraa, kun he pysähtyvät niiden kohdalle.

Kerää kiinteistöryhmiä, niin saat periä korotettua vuokraa, ja rakenna sitten kahvimukeja ja sohvia, joilla saat entistä suurempaa tuottoa.

KUKA ALOITTA?

Jokainen pelaaja heittää noppia. Suurimman silmäluvun saanut pelaaja aloittaa pelin.

KUN ON SINUN VUOROSI

1. Heitä molempia noppia.
2. Siirrä pelinappulaasi myötäpäivään pelilaudalla noppien osoittaman silmäluvun verran.
3. Ruutu, johon pysähdyt, määrää seuraavan toimintosi. Katso ohjeiden kohta *Mihin ruutuun pysähdyt?*
4. Jos siirtosi vie sinut **lähtöruutuun tai sen ohi**, saat pankista 200 ₪.
5. Jos heitit **tuplat**, heitä noppia uudelleen ja siirrä pelinappulaasi uudestaan (kohdat 1–4).
Varo! Jos heität tuplat **kolme kertaa** samalla pelivuorolla, **joudut vankilaan**.
6. Kun olet lopettanut vuorosi ja tehnyt kaikki toiminnot, **anna nopat vasemmalla puolellasi olevalle pelaajalle**.



MIHIN RUUTUUN PYSÄHDYIT?

(jatkuu)

3: ASUNTO 19 tai ASUNTO 20

Ota ruutua vastaavan pakan ylin kortti ja noudata heti sen ohjeita. Sitten aseta kortti pakan pohjalle tekstipuoli alaspäin. Jos kyseessä on *Vapaudut vankilasta* -kortti, pidä se varalla, tai voit myös myydä sen toiselle pelaajalle.



4: LOSE AT FOOTBALL (HÄVISIT JALKAPALLOSSA) / CENTRAL PERK TAB (KAHVILAN LASKU)

Jos pysähdyt jompaankumpaan näistä ruuduista, sinun on maksettava pankille ruudussa näkyvä summa.

5: MENE VANKILAAAN

Jos pysähdyt tähän ruutuun, sinun on siirrettävä pelinappulasi **vankilaruutuun** välittömästi.

Tärkeää: Kun joudut vankilaan, **et** saa ottaa 200 ₪ ohittaessasi lähtöruudun. Vuorosi päättyy heti kun joudut vankilaan – anna nopat seuraavalle pelaajalle!

Muita tapoja joutua vankilaan:

- ◆ Nostat Asunnon 19 tai Asunnon 20 kortin, jossa käsketään *menemään vankilaan*.
- ◆ Heität vuorollasi tuplat kolme kertaa peräkkäin.

K: Kuinka vankilasta voi vapautua?

V: Sinulla on kolme vaihtoehtoa...

- Maksa 50 ₪** seuraavan vuorosi alussa ja heitä sitten noppaa ja liiku normaaliin tapaan.
- Käytä Vapaudut vankilasta -kortti**, jos sinulla on sellainen tai jos ostat sellaisen toiselta pelaajalta. Aseta kortti sitä vastaavan pakan alimmaiseksi, heitä noppia ja liiku.
- Odota kolme vuoroa**. Heitä noppia jokaisella vuorolla. Jos heität **tuplat**, vapaudut vankilasta ja siirrät pelinappulaasi tämän heiton silmäluvun verran. Jos et saa heitettyä tuplia kolmannellakaan kerralla, maksa 50 ₪ pankille ja siirrä pelinappulaasi sitten kolmannen heittosi silmäluvun verran.

6: VANKILASSA KÄYNTI

Ei hätää! Jos normaali siirtosi päättyy vankilaruutuun, mitään ei tapahdu. Aseta nappulasi VANKILASSA KÄYNTI -alueelle vankilassa käynnin merkiksi.



7: VAPAA PYSÄKÖINTI

Ota rennosti! Mitään pahaa (tai hyvää) ei tapahdu.

8: KIINTEISTÖ, JONKA OMISTAT ITSE

Mitään ei tapahdu – mutta et myöskään ansaitse rahaa!



APUA! OLEN VELKAANTUNUT!

Jos velkasi pankille tai toiselle pelaajalle ylittää hallussasi olevan käteisen määrän, yritä saada rahaa **myymällä rakennuksia ja/tai kiinnittämällä kiinteistöjä**.

Jos rahasi eivät vieläkään riitä kattamaan velkasummaa, olet **KONKURSSISSA** ja joudut **pois pelistä!**

- ◆ Maksa se summa, jonka sait kerätyksi.
- ◆ Jos olet velkaa toiselle pelaajalle, anna hänelle kaikki kiinnitetty kiinteistösi ja mahdolliset *Vapaudut vankilasta* -kortit. Hänen on maksettava 10 % korkoa jokaisesta kiinnitetystä kiinteistöstä, vaikka hän ei haluaisikaan vielä maksaa kiinnityksen poistamisesta.
- ◆ Jos olet velkaa pankille – kaikki kiinnitetty kiinteistösi täytyy **huutokaupata**. Kiinteistöt huutokaupataan ilman kiinnitystä (tekstipuoli ylöspäin). Jos sinulla on *Vapaudut vankilasta* -kortteja, palauta ne niitä vastaavien pakkojen pohjalle.

ÄLÄ ODOTTELE NOPANHEITTOA!

Voit tehdä näitä asioita, vaikka ei olisikaan oma vuorosi tai vaikka olisit vankilassa.

1: PERI VUOKRIA

Jos toinen pelaaja pysähtyy omistamasi kiinnittämättömän kiinteistön ruutuun, voit periä häneltä lainhuudatustodistuksen mukaisen vuokran. Katso kohta *Toisen pelaajan omistama kiinteistö*.

2: OSALLISTU HUUTOKAUPPAAN

Pankkiiri järjestää huutokaupan seuraavissa tilanteissa:

- ◆ Pelaaja pysähtyy vapaaseen kiinteistöön ja päättää **olla ostamatta** sitä pelilaudan ruudussa näkyvään hintaan.
- ◆ Pelaaja menee **konkurssiin** ja luovuttaa kaikki kiinnitetty kiinteistönsä pankille, jolloin ne huutokaupataan kiinnittämättöminä (tekstipuoli ylöspäin).
- ◆ **Rakennuksista on pulaa** ja vähintään kaksi pelaajaa haluaa ostaa samoja rakennuksia.

Huutokaupassa voi tarjota vain käteisellä. Kuka tahansa voi tehdä aloitushuudon, joka voi olla vaikka 1 ₪. Jos kukaan ei korota huutoa, korkeimman tarjouksen tehneen on ostettava kiinteistö.

3: RAKENNA

Kun omistat kaikki samaan väriyhmään kuuluvat tapahtumat, voit ostaa **kahvimukeja** pankista ja asettaa niitä tapahtumaruutuihin.

- Kahvimukien hinnat on merkitty kunkin tapahtuman **lainhuudatustodistukseen**.
- Rakenna **tasaisesti**. Voit rakentaa toisen kahvimukin tiettyyn tapahtumaruutuun vasta, kun saman väriyhmän jokaisessa ruudussa on yksi kahvimuki.
- Yhdessä tapahtumaruudussa voi olla enintään **4 kahvimukia**.
- Kun olet saanut rakennettua 4 kahvimukia tiettyyn tapahtumaruutuun, voit vaihtaa ne **sohvaan** maksamalla lainhuudatustodistuksessa mainitun summan. Yhdessä tapahtumaruudussa voi olla vain yksi sohva, eikä samaan ruutuun voi enää rakentaa sohvan lisäksi kahvimukeja. **Tärkeää:** tapahtumaruutuun ei voi rakentaa, jos yksikin saman väriyhmän tapahtumista on kiinnitetty.

Rakennusten loppuminen: Jos pankissa ei ole enää rakennuksia, sinun on odotettava, että muut pelaajat myyvät rakennuksiaan, ennen kuin voit ostaa niitä. Jos rakennukset ovat vähissä ja ainakin kaksi pelaajaa haluaa ostaa niitä, pankin on huutokaupattava rakennukset korkeimman tarjouksen tehneelle pelaajalle.



4: MYY RAKENNUKSIA

Rakennuksia on mahdollista myydä takaisin pankille **puoleen** hintaan. Saman väriyhmän kahvimukit täytyy myydä pois tasaisesti samaan tapaan kuin ne rakennettiinkin. Kun sohva myydään puoleen hintaan, se vaihdetaan heti 4 kahvimukiin.

5: KIINNITÄ KIINTEISTÖJÄ

Jos käteinen on vähissä tai sinulla ei ole tarpeeksi rahaa velanmaksuun, voit kiinnittää parantelemattomia kiinteistöjäsi. Väriyhmän kaikki rakennukset on myytävä pankille, ennen kuin mitään sen tapahtumista on mahdollista kiinnittää.

Kun haluat **kiinnittää** kiinteistön, käännä sen lainhuudatustodistus tekstipuoli alaspäin ja ota kortin taustapuolelle merkitty kiinnitysarvo pankista. Jos haluat **poistaa** kiinnityksen, maksa **korttiin merkitty kiinnitysarvo ja 10 % ylimääräistä** pankille ja käännä sitten kortti tekstipuoli ylöspäin. Kiinnitetystä kiinteistöistä ei voi periä vuokraa.

6: TEE KAUPPOJA

Voit sopia toisen pelaajan kanssa parantelemattoman kiinteistön **ostamisesta** tai **myymisestä**. Väriyhmän kaikki rakennukset on myytävä pankille, ennen kuin siihen kuuluvia tapahtumia voi myydä muille.

Kiinteistöjä voidaan vaihtaa rahaan, muihin kiinteistöihin, *Vapaudut vankilasta* -kortteihin ja näiden yhdistelmiin. Pelaajat sopivat keskenään kauppahinnasta.

Kiinnitetyn kiinteistön voi myydä toiselle pelaajalle mihin tahansa sovittuun hintaan. Kun ostat kiinnitetyn kiinteistön, sinun täytyy **poistaa kiinnitys** heti tai **maksaa 10 %** kiinnitysarvosta ja pitää kortti tekstipuoli alaspäin. Jos päätät myöhemmin poistaa kiinnityksen, 10 %:n maksu **täytyy** maksaa pankille uudelleen.



Muista: Tavoitteesi ei ole vain rikastua. Voitat, kun muut pelaajat menevät **KONKURSSIIN!**

PELAA OIKEIN!

Monet pelaavat MONOPOLY-peliä omilla säännöillään. Se sopii, mutta usein omat säännöt pitkittävät peliä. Pelin virallisten sääntöjen mukaan pelaajat eivät saa lainata toisilleen rahaa tai esimerkiksi sopia, etteivät he peri toisiltaan vuokraa. Kaikki verot ja sakkomaksut on maksettava pankkiin eikä esimerkiksi Vapaa pysäköinti -ruudun kohdalle!



ΤΙ ΠΑΡΑΜΕΝΕΙ ΙΔΙΟ;

- Ο σκοπός του παιχνιδιού και οι κανόνες.
- Κάρτες ιδιοκτησίας: όλες οι αξίες είναι ίδιες με τις αντίστοιχες ιδιοκτησίες στην κλασική MONOPOLY.
- Τα τέσσερα τετράγωνα στις γωνίες παραμένουν ίδια, όπως και ο δρόμος για τη νίκη: όποιος έχει απομείνει όταν όλοι οι άλλοι παίκτες έχουν χρεοκοπήσει, κερδίζει το παιχνίδι.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ;

- Το ταμπλό του παιχνιδιού: η δράση στο ταμπλό είναι ίδια, αλλά αγοράζετε στιγμές από την τηλεοπτική σειρά Friends.
- Οι θέσεις μετακίνησης καλύπτουν πλέον τα μεταφορικά μέσα που χρησιμοποιούν οι χαρακτήρες της τηλεοπτικής σειράς.
- Οι εταιρίες κοινής ωφέλειας είναι πλέον η Διαχείριση Νερού του Treeger και η Διαχείριση Ηλεκτρικού του Treeger.
- Οι κάρτες Εντολών και Αποφάσεων ονομάζονται Διαμέρισμα 19 και Διαμέρισμα 20.
- Τα σπίτια ονομάζονται πλέον κούπες καφέ και τα ξενοδοχεία είναι καναπέδες.

ΣΤΗΣΙΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ!

(Βλ. πίσω πλευρά οδηγίων παιχνιδιού)

Ο ΤΡΑΠΕΖΙΤΗΣ

Επιλέξτε τον παίκτη που θα κάνει τον Τραπεζίτη ο οποίος θα είναι υπεύθυνος για την Τράπεζα και τους πλειστηριασμούς. Είναι σημαντικό ο Τραπεζίτης να κρατά τα χρήματα και τις ιδιοκτησίες του ξεχωριστά από της Τράπεζας.

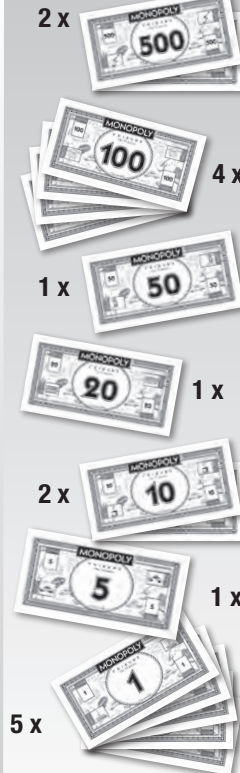
Η ΤΡΑΠΕΖΑ

- ◆ Έχει όλα τα χρήματα και τους Τίτλους Ιδιοκτησίας που δεν ανήκουν σε παίκτες.
 - ◆ Πληρώνει μισθούς και μπόνους στους παίκτες.
 - ◆ Συγκεντρώνει φόρους και πρόστιμα από τους παίκτες.
 - ◆ Πουλάει και βγάζει σε πλειστηριασμούς ιδιοκτησίες.
 - ◆ Πουλάει κούπες καφέ και καναπέδες.
 - ◆ Δανείζει χρήματα σε παίκτες που υποθηκεύουν την ιδιοκτησία τους.
- Η Τράπεζα δεν μπορεί ποτέ να χρεοκοπήσει. Αν η Τράπεζα ξεμεινεί από χρήματα, ο Τραπεζίτης μπορεί να εκδώσει όσα χρήματα χρειάζεται γράφοντας σε ένα συνηθισμένο χαρτί.

1. Ανακατέψτε τις κάρτες **ΔΙΑΜΕΡΙΣΜΑ 20** και τοποθετήστε τις κλειστές εδώ.

2. Ανακατέψτε τις κάρτες **ΔΙΑΜΕΡΙΣΜΑ 19** και τοποθετήστε τις κλειστές εδώ.

Κάθε παίκτης ξεκινά το παιχνίδι με:



3. Κάθε παίκτης διαλέγει ένα **πιόνι** και το τοποθετεί στην **ΑΦΕΤΗΡΙΑ**.

ΑΚΟΛΟΥΘΟΥΝ ΟΙ ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΠΩΣ ΚΕΡΔΙΖΩ;

Φροντίστε να είστε ο μοναδικός παίκτης που θα έχει μείνει στο παιχνίδι όταν όλοι οι άλλοι έχουν χρεοκοπήσει.

Αυτό θα το πετύχετε: αγοράζοντας ιδιοκτησίες και χρεώνοντας ενοίκιο στους άλλους παίκτες όταν σταματούν σε αυτές.

Συγκεντρώστε ομάδες ιδιοκτησιών για να αυξήσετε το ενοίκιο και μετά τοποθετήστε κούπες καφέ και καναπέδες για να αυξήσετε πραγματικά το εισόδημά σας.

ΠΟΙΟΣ ΠΑΙΖΕΙ ΠΡΩΤΟΣ;

Κάθε παίκτης ρίχνει τα δύο ζάρια. Ο παίκτης με τη μεγαλύτερη ζαριά παίζει τον πρώτο γύρο.

ΟΤΑΝ ΕΡΘΕΙ Η ΣΕΙΡΑ ΣΑΣ

1. Ρίξτε και τα δύο ζάρια.
2. Μετακινήστε το πιόνι σας δεξιόστροφα κάνοντας τον γύρο του ταμπλό παιχνιδιού τον αριθμό θέσεων που φέρατε στα ζάρια.
3. Ανάλογα με τη θέση στην οποία σταματήσατε θα πρέπει να κάνετε μια ενέργεια. Βλ. *Πού σταματήσατε;* παρακάτω.
4. Αν με τη ζαριά που φέρατε **σταματήσατε** από την **ΑΦΕΤΗΡΙΑ**, πάρτε 200~~€~~ από την Τράπεζα.
5. Αν φέρατε **διπλές**, ρίξτε τα ζάρια και παίξτε ξανά (βήματα 1-4).
Προσοχή! Αν φέρετε διπλές **3 φορές** στον ίδιο γύρο πρέπει να **Πάτε Φυλακή**.
6. Μόλις τελειώσετε την κίνηση και την ενέργειά σας, **δώστε τα ζάρια στον παίκτη που κάθεται αριστερά σας**.



ΠΟΥ ΣΤΑΜΑΤΗΣΑΤΕ;

1: ΔΙΑΘΕΣΙΜΗ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ

Υπάρχουν τρεις τύποι ιδιοκτησιών:



Μπορείτε να **αγοράσετε** την ιδιοκτησία στην οποία σταματήσατε στην **τιμή που αναγράφεται** στη θέση του ταμπλό. Πλήρωσε την Τράπεζα και μετά πάρτε την κάρτα του Τίτλου Ιδιοκτησίας που αντιστοιχεί στην ιδιοκτησία και τοποθετήστε τη δίπλα σας, ανοιχτή.

Αν **δεν** θέλετε να πληρώσετε την αναγραφόμενη τιμή, η ιδιοκτησία πάει για **πλειστηριασμό**.

Όταν αγοράζετε ιδιοκτησίες πρέπει να επιδιώκετε τον σχηματισμό ομάδων.

Για παράδειγμα: αν αγοράσετε μια πράσινη στιγμή, θα πρέπει να προσπαθήσετε να πάρετε τις άλλες δύο πράσινες στιγμές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Με την κατοχή ομάδων παίρνετε μεγαλύτερο ενοίκιο όταν άλλοι παίκτες σταματούν πάνω τους και μπορείτε να χτίζετε στις στιγμές σας για ακόμα υψηλότερα κέρδη.

2: ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ ΠΟΥ ΑΝΗΚΕΙ ΣΕ ΑΛΛΟΝ ΠΑΙΚΤΗ

Αν σταματήσατε στην ιδιοκτησία ενός άλλου παίκτη πρέπει να **πληρώσετε ενοίκιο** σύμφωνα με την κάρτα Τίτλου Ιδιοκτησίας. Δεν πληρώνετε ενοίκιο αν η ιδιοκτησία είναι υποθηκευμένη (η κάρτα Τίτλου Ιδιοκτησίας είναι κλειστή). **Σημαντικό:** ο ιδιοκτήτης πρέπει να σας **ζητήσει** το ενοίκιο προτού ρίξει τα ζάρια ο παίκτης που κάθεται στα αριστερά σας. Αν ξεχάσει να το ζητήσει, δεν χρειάζεται να πληρώσετε!

Στιγμές

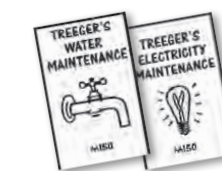
Το ενοίκιο για μια **μη βελτιωμένη** στιγμή αναγράφεται στην αντίστοιχη κάρτα Τίτλου Ιδιοκτησίας. Αυτό **διπλασιάζεται** αν ο ιδιοκτήτης έχει όλες τις στιγμές της χρωματικής ομάδας και καμία από αυτές δεν είναι υποθηκευμένη. Αν η στιγμή **βελτιωθεί** με κούπες καφέ ή καναπέδες, το ενοίκιο θα είναι πολύ υψηλότερο – όπως φαίνεται στην κάρτα Τίτλου Ιδιοκτησίας.

Θέσεις Μεταφορικών Μέσων

Το ενοίκιο εξαρτάται από τον αριθμό των μεταφορικών μέσων που έχει ο άλλος παίκτης.

Μεταφορικά μέσα:

1	2	3	4
Ενοίκιο:	25 €	50 €	100 € 200 €



Εταιρία Κοινής Ωφέλειας

Ρίξτε τα ζάρια και πολλαπλασιάστε το αποτέλεσμα με το **4** – αυτό είναι το ενοίκιο που πρέπει να πληρώσετε. Αν ο παίκτης έχει και τις δύο εταιρίες κοινής ωφέλειας, πολλαπλασιάστε το αποτέλεσμα με το **10!**

(Συνεχίζεται στην επόμενη σελίδα)

ΠΟΥ ΣΤΑΜΑΤΗΣΑΤΕ; (συνέχεια)

3: ΔΙΑΜΕΡΙΣΜΑ 19 ή ΔΙΑΜΕΡΙΣΜΑ 20

Πάρτε την πρώτη κάρτα από την αντίστοιχη στοίβα, ακολουθήστε αμέσως τις οδηγίες και μετά επιστρέψτε την κλειστή στο κάτω μέρος της στοίβας. Αν είναι κάρτα *Βγες από τη Φυλακή*, κρατήστε τη μέχρι να χρειαστεί να τη χρησιμοποιήσετε ή να την πουλήσετε σε άλλον παίκτη.



4: ΧΑΝΕΙΣ ΣΤΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ/ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟΣ CENTRAL PERK

Αν σταματήσετε σε μία από αυτές τις θέσεις, πρέπει να πληρώσετε στην Τράπεζα το ποσό που αναγράφεται.

5: ΠΗΓΑΙΝΕ ΣΤΗ ΦΥΛΑΚΗ

Αν σταματήσετε σε αυτή τη θέση, πρέπει να μετακινήσετε αμέσως το πιόνι σας στη θέση **Φυλακή**.

Σημαντικό: ΔΕΝ θα πάρετε 200¥ όταν περάσετε την ΑΦΕΤΗΡΙΑ αν σας έστειλαν Φυλακή. Η σειρά σας τελειώνει μόλις σας στείλουν Φυλακή – δώστε τα ζάρια στον επόμενο!

Άλλοι τρόποι να καταλήξετε στη Φυλακή:

- ♦ Τραβάτε μια κάρτα Διαμέρισμα 19 ή Διαμέρισμα 20 που λέει *Πήγαινε στη Φυλακή*.
- ♦ Φέρνεται τρεις διπλές συνεχόμενα όταν έρθει η σειρά σας.

Ε: Πώς βγαίνω από τη Φυλακή;

Α: Έχετε τρεις επιλογές...

α **Πληρώστε 50¥** στην αρχή της επόμενης σειράς σας και μετά ρίξτε τα ζάρια και κινηθείτε κανονικά.

β **Χρησιμοποιήστε την κάρτα *Βγες από τη Φυλακή*** αν την έχετε ή αγοράστε μια κάρτα από άλλον παίκτη. Τοποθετήστε την κάρτα στο κάτω μέρος της αντίστοιχης στοίβας, ρίξτε τα ζάρια και προχωρήστε.

γ **Περιμένετε τρεις γύρους.** Ρίξτε τα ζάρια σε κάθε γύρο. Αν φέρετε **διπλές**, βγείτε από τη Φυλακή και κινηθείτε στο ταμπλό χρησιμοποιώντας αυτή τη ζαριά. Αν δεν φέρετε διπλές στην τρίτη ζαριά σας, πρέπει να πληρώσετε 50¥ στην Τράπεζα και μετά να προχωρήσετε τόσες θέσεις όσες η ζαριά.

6: ΦΥΛΑΚΗ (ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΕΠΙΣΚΕΨΗ)

Μην ανησυχείτε! Αν ολοκληρώσετε την κανονική σας κίνηση στη θέση Φυλακή, δεν συμβαίνει τίποτα. Βεβαιωθείτε ότι τοποθετείτε το πιόνι σας στη θέση ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΕΠΙΣΚΕΨΗ.



7: ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΣΤΑΘΜΕΥΣΗ

Χαλαρώστε! Δεν συμβαίνει τίποτα κακό (ή καλό).

8: ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΑΝΗΚΕΙ

Δεν συμβαίνει τίποτα. Αλλά δεν βγάζετε χρήματα!



ΒΟΗΘΕΙΑ! ΕΧΩ ΧΡΕΗ!

Αν ποτέ χρωστάτε στην Τράπεζα ή σε άλλον παίκτη περισσότερα χρήματα από όσα έχετε, προσπαθήστε να συγκεντρώσετε τα χρήματα **πουλώντας κτίρια** ή/και **υποθηκεύοντας ιδιοκτησίες**.

Αν εξακολουθείτε να χρωστάτε περισσότερα από όσα έχετε, **ΧΡΕΟΚΟΠΕΙΤΕ** και **βγαίνετε από το παιχνίδι!**

- ♦ Πληρώστε όσα χρήματα καταφέρατε να συγκεντρώσετε.
- ♦ Αν το χρέος είναι προς άλλον παίκτη – δώστε του όλες τις υποθηκευμένες ιδιοκτησίες σας και τυχόν κάρτες *Βγες από τη Φυλακή*. Ο παίκτης πρέπει να πληρώσει 10% τόκο για κάθε υποθηκευμένη ιδιοκτησία, ακόμα και αν δεν θέλει να αποπληρώσει την υποθήκη εκείνη τη στιγμή.
- ♦ Αν το χρέος σας είναι προς την Τράπεζα – όλες οι υποθηκευμένες ιδιοκτησίες σας πρέπει να μπουν σε **πλειστηριασμό**. Αυτές πουλιούνται μη υποθηκευμένες (ανοιχτές κάρτες). Επιστρέψτε τυχόν κάρτες *Βγες από τη Φυλακή* στο κάτω μέρος της αντίστοιχης στοίβας.

ΜΗΝ ΠΕΡΙΜΕΝΕΤΕ ΤΟ ΖΑΡΙ!

Μπορείτε να κάνετε τα ακόλουθα ακόμα και όταν δεν είναι η σειρά σας – ακόμα και αν είστε στη Φυλακή!

1: ΠΑΙΡΝΕΤΕ ΕΝΟΙΚΙΟ

Αν ένας άλλος παίκτης σταματήσει σε μια από τις μη υποθηκευμένες ιδιοκτησίες σας, μπορείτε να του ζητήσετε ενοίκιο όπως φαίνεται στον Τίτλο Ιδιοκτησίας – βλ. *Ιδιοκτησίες που ανήκουν σε άλλον παίκτη* παρακάτω.

2: ΣΥΜΜΕΤΕΧΕΤΕ ΣΕ ΠΛΕΙΣΤΗΡΙΑΣΜΟ

Ο Τραπεζίτης διεξάγει πλειστηριασμό όταν:

- ♦ Ένας παίκτης σταματήσει σε μια διαθέσιμη ιδιοκτησία και αποφασίζει να **μην** την αγοράσει έναντι της αναγραφόμενης τιμής.
- ♦ Ένας παίκτης **χρεοκοπεί** και παραδίδει όλες τις υποθηκευμένες ιδιοκτησίες του στην Τράπεζα, οι οποίες μπαίνουν σε πλειστηριασμό χωρίς υποθήκη (ανοιχτές κάρτες).
- ♦ Υπάρχει **έλλειψη κτιρίων** και περισσότεροι από ένας παίκτες θέλουν να αγοράσουν τα ίδια κτίρια.

Προσφορές σε πλειστηριασμό μπορούν να γίνουν μόνο σε μετρητά. Οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να ξεκινήσει κάνοντας προσφορά ακόμα και για 1¥. Αν κανένας δεν κάνει υψηλότερη προσφορά, ο τελευταίος παίκτης που έκανε προσφορά πρέπει να αγοράσει την ιδιοκτησία.

3: ΧΤΙΣΤΕ

Όταν έχετε όλες τις στιγμές σε μια χρωματική ομάδα, μπορείτε να αγοράσετε **κούπες καφέ** από την Τράπεζα και να τις βάλετε σε οποιαδήποτε από εκείνες τις στιγμές.

α Η αναγραφόμενη τιμή για κάθε κούπα καφέ εμφανίζεται στον **Τίτλο Ιδιοκτησίας** της στιγμής.

β Πρέπει να χτίζετε **ομοιόμορφα**. Δεν μπορείτε να χτίσετε δεύτερη κούπα καφέ σε μια στιγμή μέχρι να χτίσετε μία σε κάθε στιγμή της χρωματικής ομάδας της.

γ Μπορείτε να έχετε μέχρι **4 κούπες καφέ** σε κάθε στιγμή.

δ Όταν έχετε 4 κούπες καφέ σε μια στιγμή, μπορείτε να τις ανταλλάξετε με έναν **καναπέ** πληρώνοντας την αναγραφόμενη τιμή του Τίτλου Ιδιοκτησίας. Μπορείτε να έχετε μόνο έναν καναπέ σε μια στιγμή και δεν μπορείτε να βάλετε επιπλέον κούπες καφέ σε μια στιγμή με καναπέ. **Σημαντικό:** δεν μπορείτε να χτίσετε σε μια στιγμή αν οποιαδήποτε στιγμή στην ομάδα χρωμάτων της είναι υποθηκευμένη.

Έλλειψη κτιρίων: Αν δεν υπάρχουν άλλα κτίρια στην Τράπεζα, πρέπει να περιμένετε να πουλήσουν άλλοι παίκτες τα δικά τους για να μπορέσετε να αγοράσετε κάποιο. Αν τα κτίρια είναι περιορισμένα και δύο ή περισσότεροι παίκτες θέλουν να τα αγοράσουν, ο Τραπεζίτης πρέπει να κάνει πλειστηριασμό και να τα δώσει στον πλειοδότη.



4: ΠΟΥΛΗΣΤΕ ΚΤΙΡΙΑ

Τα κτίρια μπορούν να πουληθούν πίσω στην Τράπεζα στο **μισό** της αναγραφόμενης τιμής. Οι κούπες καφέ πρέπει να πουλιούνται ομοιόμορφα με τον ίδιο τρόπο που αγοράστηκαν. Οι καναπέδες πουλιούνται στο μισό της αναγραφόμενης τιμής και ανταλλάσσονται αμέσως με 4 κούπες καφέ.

5: ΥΠΟΘΗΚΕΥΣΤΕ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΕΣ

Αν δεν έχετε πολλά χρήματα ή δεν έχετε αρκετά για να πληρώσετε ένα χρέος, μπορείτε να υποθηκεύσετε οποιαδήποτε από τις μη βελτιωμένες ιδιοκτησίες σας. Πρέπει να πουλήσετε όλα τα κτίρια μιας χρωματικής ομάδας στην Τράπεζα για να μπορέσετε να υποθηκεύσετε μία από τις στιγμές της.

Για να **υποθηκεύσετε** μια ιδιοκτησία, κλείστε την κάρτα του Τίτλου Ιδιοκτησίας και πάρτε το ποσό της αναγραφόμενης αξίας της (φαίνεται στο πίσω μέρος της κάρτας) από την Τράπεζα. Για να **αποπληρώσετε** μια υποθήκη, πληρώστε την **αναγραφόμενη αξία συν 10%** στην Τράπεζα και τοποθετήστε την κάρτα ανοιχτή. Δεν μπορείτε να παίρνετε ενοίκιο για ιδιοκτησίες με υποθήκη.

6: ΚΑΝΤΕ ΜΙΑ ΣΥΜΦΩΝΙΑ

Μπορείτε να κάνετε μια συμφωνία με έναν άλλον παίκτη να **αγοράσετε** ή να **πουλήσετε** μη βελτιωμένες ιδιοκτησίες. Πρέπει να πουλήσετε όλα τα κτίρια μιας χρωματικής ομάδας στην Τράπεζα για να μπορέσετε να πουλήσετε μία από τις στιγμές της.

Οι ιδιοκτησίες ανταλλάσσονται με οποιονδήποτε συνδυασμό μετρητών, άλλων ιδιοκτησιών ή καρτών *Βγες από τη Φυλακή*. Το ποσό καθορίζεται από τους παίκτες που κάνουν τη συμφωνία.

Οι υποθηκευμένες ιδιοκτησίες μπορούν να πουληθούν σε άλλον παίκτη σε οποιαδήποτε τιμή συμφωνήσουν οι παίκτες. Αφού αγοράσετε μια υποθηκευμένη ιδιοκτησία, πρέπει είτε να την **αποπληρώσετε** αμέσως, είτε να **πληρώσετε το 10%** μόνο της αναγραφόμενης αξίας και να κρατήσετε την κάρτα κλειστή. Αν αργότερα αποφασίσετε να αποπληρώσετε την υποθήκη στην Τράπεζα, **θα πρέπει** να πληρώσετε ξανά 10% επιπλέον.



Να θυμάστε: ο στόχος σας δεν είναι απλώς να γίνετε πλούσιοι. Για να νικήσετε πρέπει να **ΧΡΕΟΚΟΠΗΣΟΥΝ** όλοι οι άλλοι παίκτες!



CO SIĘ NIE ZMIENIA?

- Cel gry i zasady.
- Karty nieruchomości: wszystkie wartości są takie same, jak dla odpowiedników nieruchomości w klasycznej grze MONOPOLY.
- Cztery pola w rogach planszy pozostają bez zmian, podobnie jak droga do zwycięstwa: ten, kto pozostanie w grze, gdy wszyscy pozostali gracze zbankrutują, wygrywa.

CO SIĘ ZMIENIA?

- Plansza do gry: działania wykonywane na planszy są takie same, ale gracze kupują sceny z serialu TV „Przyjaciele”.
- Pola podróży przedstawiają teraz środki transportu wykorzystywane przez postacie z tego serialu komediowego.
- Zakładami są teraz Konserwacja Hydrauliki przez Pana Treegera i Konserwacja Elektryki przez Pana Treegera.
- Karty Szansa i Kasa Społeczna noszą nazwy Mieszkanie nr 19 i Mieszkanie nr 20.
- Domy są teraz kubkami kawy, a hotele — kanapami.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

(patrz informacje z tytu instrukcji do gry)

BANKIER

Wybierzcie jednego gracza, który będzie Bankierem odpowiedzialnym za Bank i licytację.

Ważne jest, by Bankier przechowywał własne środki i nieruchomości oddzielnie od należących do Banku.

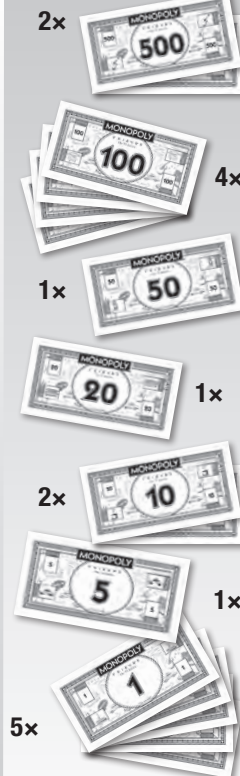
BANK

- ◆ Przechowuje wszystkie pieniądze i Karty Własności, które nie należą do graczy.
- ◆ Wypłaca graczom pensję i premie.
- ◆ Pobiera od graczy podatki i grzywny.
- ◆ Sprzedaje nieruchomości i wystawia je na licytację.
- ◆ Sprzedaje kubki kawy i kanapy.
- ◆ Pożycza pieniądze graczom, którzy zastawiają swoje nieruchomości. Bank nigdy nie może „zbankrutować”. Jeżeli w Banku skończą się pieniądze, Bankier może wydać nowe banknoty według potrzeb, korzystając ze zwykłego papieru.

1. Potasujcie karty **MIESZKANIE nr 20** i połóżcie je awerssem do dołu w tym miejscu.

2. Potasujcie karty **MIESZKANIE nr 19** i połóżcie je awerssem do dołu w tym miejscu.

Każdy gracz na początku gry ma:



3. Każdy gracz wybiera **pionek** i umieszcza go na polu **START**.

JAK GRAĆ

JAK WYGRAĆ?

Pozostań w grze jako jedyny gracz, gdy wszyscy pozostali gracze zbankrutują.

Dokonaj tego, kupując nieruchomości i pobierając od innych graczy czynsz za zatrzymywanie się na nich.

Zbieraj grupy nieruchomości, by zwiększyć czynsz, a potem stawiaj kubki kawy i kanapy, by znacząco podnieść swój przychód.

KTO ZACZYNA?

Każdy gracz rzuca dwiema kośćmi. Gracz, który wyrzuci najwyższą liczbę oczek, rozgrywa turę jako pierwszy.

TWOJA TURA

1. Rzuć obiema kośćmi.
2. Przesuń swój pionek na planszy w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara o liczbę pól odpowiadającą sumie wyrzuconych oczek.
3. Musisz wykonać działanie zgodnie z polem, na którym się zatrzymasz. Patrz *Gdzie się zatrzymujesz?* poniżej.
4. Za każdym razem, gdy miniesz pole **START** lub zatrzymasz się na nim, pobierz z Banku kwotę w wysokości ₳200.
5. Jeżeli wyrzucisz **dublet**, rzuć kośćmi ponownie i wykonaj kolejny ruch (kroki 1–4).
Uważaj! Jeżeli wyrzucisz dublet **3 razy** podczas tej samej tury, musisz **iść do Więzienia**.
6. Gdy zakończysz ruch i działania, **przekaż kości graczowi po lewej stronie**.



GDZIE SIĘ ZATRZYMUJESZ?

1: NIERUCHOMOŚĆ BEZ WŁAŚCICIELA

Istnieją trzy rodzaje nieruchomości:



Sceny



Środki transportu



Zakłady

Możesz **kupić** nieruchomość, na której się zatrzymasz za **cenę nominalną** podaną na polu na planszy. Wpłać do Banku tę kwotę, a następnie weź Kartę Własności tej nieruchomości i połóż ją blisko siebie, awerssem do góry.

Jeżeli **nie** chcesz płacić ceny nominalnej, nieruchomość zostaje wystawiona na **licytację**.

Kupując nieruchomości, planuj zbieranie ich grup.



Przykładowo: jeżeli kupisz zieloną scenę, próbuj zdobyć pozostałe dwie zielone sceny podczas gry. Posiadanie grup pozwala Ci pobierać większy czynsz, gdy inni gracze zatrzymają się na nich, a także pozwala Ci budować na tych scenach, by zarabiać jeszcze więcej.

2: NIERUCHOMOŚĆ NALEŻĄCA DO INNEGO GRACZA

Jeżeli zatrzymasz się na nieruchomości należącej do innego gracza, musisz **zapłacić czynsz** w kwocie podanej na Karcie Własności. Nie płacisz czynszu, jeżeli na nieruchomości ustanowiono zastaw hipoteczny (Karta Własności jest odwrócona awerssem do dołu). **Ważne:** właściciel musi **upomnieć się** o czynsz, zanim gracz po Twojej lewej stronie rzuci kośćmi. Jeżeli o tym zapomni, nie musisz płacić!

Sceny

Czynsz za **nieulepszoną** scenę jest podany na odpowiedniej Karcie Własności. Kwota ta się **podwaja**, jeżeli właściciel posiada wszystkie sceny z danej grupy kolorystycznej i żadne z nich nie są zastawione. Jeżeli scena jest **ulepszona** za pomocą kubków kawy lub kanap, czynsz będzie znacznie wyższy — jak podano na Karcie Własności.

Środki transportu

Czynsz zależy od tego, ile środków transportu posiada dany gracz.

Środki transportu: 1 2 3 4
Czynsz: ₳25 ₳50 ₳100 ₳200



Zakłady

Rzuć kośćmi i pomnóż wynik przez **4** — tyle wynosi czynsz, który musisz zapłacić. Jeżeli właściciel posiada oba zakłady, pomnóż wynik przez **10!**

GDZIE SIĘ ZATRZYMUJESZ?

(ciąg dalszy)

3: MIESZKANIE NR 19 lub MIESZKANIE NR 20

Weź pierwszą kartę z wierzchu odpowiedniej talii, natychmiast wykonaj działanie zgodnie z instrukcjami z karty, a następnie odłóż ją awersem do dołu na spód talii. Jeżeli wyciągniesz kartę *Wydź bezpłatnie z Więzienia*, zatrzymaj ją, aż będziesz jej potrzebować, lub sprzedaj ją innemu graczowi.



4: PRZEGRANA W FUTBOLU / RACHUNEK Z CENTRAL PERK

Jeżeli zatrzymasz się na jednym z tych pól, musisz wpłacić do Banku podaną kwotę.

5: IDŹ DO WIĘZIENIA

Jeżeli zatrzymasz się na tym polu, musisz natychmiast przesunąć swój pionek na pole **Więzienie**.

Ważne: Nie pobierasz 400, mijając pole START, jeżeli idziesz do Więzienia. Jeśli musisz iść do Więzienia, Twoja tura dobiega końca — przekaż kości dalej!

Inne powody, by trafić do Więzienia:

- ◆ Jeżeli weźmiesz kartę Mieszkanie nr 19 lub Mieszkanie nr 20, która wskazuje *Idź do Więzienia*.
- ◆ Jeżeli wyrzucisz dublet trzy razy z rzędu podczas swojej tury.

P: Jak wyjść z Więzienia?

O: Masz trzy możliwości...

- Zapłać 450** na początku swojej najbliższej tury, a następnie rzuć kośćmi i graj tak, jak podczas normalnej tury.
- Wykorzystaj kartę *Wydź bezpłatnie z Więzienia***, jeśli ją posiadasz, lub kup ją od innego gracza. Następnie odłóż kartę na spód odpowiedniej talii, rzuć kośćmi i graj tak, jak podczas normalnej tury.
- Odczekaj trzy tury.** Podczas każdej tury rzucaj kośćmi. Jeżeli wyrzucisz **dublet**, wyjdź z Więzienia i przemieść się po planszy o liczbę pól zgodną z wynikiem rzutu. Jeżeli nie wyrzucisz dubletu podczas trzeciej tury, musisz wpłacić 450 do Banku, a następnie przemieścić się o liczbę pól zgodną z wynikiem rzutu.

6: WIĘZIENIE (ODWIEDZAJĄCY)

Nie martw się! Jeżeli zakończysz zwykły ruch na polu Więzienie, nic się nie dzieje. Umieść swój pionek w sekcji ODWIEDZAJĄCY.



7: BEZPŁATNY PARKING

Odpocznij sobie! Nic złego (ani dobrego) się tu nie dzieje.

8: NIERUCHOMOŚĆ NALEŻĄCA DO CIEBIE

Nic się nie dzieje. Ale nic też nie zarabiasz!



POMOCY! MAM DŁUGI!

Jeżeli musisz wpłacić do Banku lub zapłacić innemu graczowi więcej gotówki niż posiadasz, spróbuj ściągać pieniądze, **sprzedając budynki i/lub zastawiając nieruchomości**.

Jeśli wciąż masz większy dług niż Twój stan posiadania, **BANKRUTUJESZ i odpadasz z gry!**

- ◆ Zapłać tyle pieniędzy, ile udało Ci się ściągać.
- ◆ Jeżeli masz dług wobec innego gracza, oddaj temu graczowi wszystkie zastawione nieruchomości, jakie posiadasz, i wszystkie karty *Wydź bezpłatnie z Więzienia*. Gracz ten musi zapłacić 10% odsetek od każdej zastawionej nieruchomości, nawet jeżeli nie chce jeszcze spłacać hipoteki.
- ◆ Jeżeli masz dług wobec Banku, wszystkie Twoje zastawione nieruchomości muszą zostać wystawione na **licytację**. Zostają sprzedane jako niezastawione (z kartami odwróconymi awersem do góry). Odłóż wszystkie swoje karty *Wydź bezpłatnie z Więzienia* na spód odpowiednich talii.



NIE CZEKAJ NA RZUT KOŚĆMI!

Możesz wykonywać następujące działania — również podczas tur innych graczy, a nawet, gdy jesteś w Więzieniu!

1: POBIERANIE CZYNYSZU

Jeżeli inny gracz zatrzyma się na jednej z Twoich niezastawionych nieruchomości, możesz zażądać czynszu w kwocie podanej na Karcie Własności — patrz *Nieruchomość należąca do innego gracza*.

2: UDZIAŁ W LICYTACJACH

Bankier organizuje licytację, gdy:

- ◆ Ktoś z graczy zatrzyma się na nieruchomości bez właściciela i **nie** zechce jej kupić za cenę nominalną.
- ◆ Ktoś z graczy **zbankrutuje** i zwróci wszystkie swoje zastawione nieruchomości do Banku — zostaną one wystawione na licytację jako niezastawione (z kartami odwróconymi awersem do góry).
- ◆ Występuje **niedobór budynków** i więcej niż jeden gracz chce kupić ten sam budynek. Oferty w licytacjach mogą być wyłącznie w gotówce. Dowolny gracz może rozpocząć licytację od kwoty 1 lub większej. Jeżeli nikt nie złoży wyższej oferty, ostatni gracz, który licytował, musi kupić nieruchomość.

3: BUDOWANIE

Jeżeli jesteś właścicielem wszystkich scen z danej grupy kolorystycznej, możesz kupić od Banku **kubki kawy** i umieścić je na dowolnych z tych scen.

- Cena nominalna każdego kubka kawy jest podana na **Karcie Własności** sceny.
- Musisz budować **równomiernie**. Nie możesz ustawić na scenie drugiego kubka kawy, dopóki nie ustawisz po jednym na każdej scenie z danej grupy kolorystycznej.
- Możesz mieć maksymalnie po **4 kubki kawy** na jednej scenie.
- Gdy masz 4 kubki kawy na danej scenie, możesz wymienić je na **kanapę**, płacąc cenę nominalną podaną na Karcie Własności. Możesz mieć tylko po jednej kanapie na każdej scenie i nie możesz ustawiać dodatkowych kubków kawy na scenie, na której jest już kanapa. **Ważne:** nie możesz budować na danej scenie, jeżeli inna scena z tej samej grupy kolorystycznej objęta jest zastawem hipotecznym.

Brakuje budynków? Jeżeli w Banku nie ma już budynków, musisz poczekać z zakupem, aż inni gracze odsprzedadzą swoje. Jeżeli liczba dostępnych budynków jest ograniczona i dwoje lub więcej graczy chce kupić ten sam budynek, Bankier musi wystawić go na licytację i sprzedać graczowi, który zaoferuje najwyższą kwotę.



4: SPRZEDAWANIE BUDYNKÓW

Budynki można sprzedawać z powrotem do Banku za **połowę** ceny nominalnej. Kubki kawy należy sprzedawać równomiernie, podobnie jak w przypadku ich kupowania. Kanapy można sprzedawać za połowę ceny nominalnej, natychmiast wymieniając je na 4 kubki kawy.

5: ZASTAWIANIE NIERUCHOMOŚCI

Jeżeli brakuje Ci gotówki lub nie możesz spłacić długu, możesz ustanowić zastaw hipoteczny na dowolnej ze swoich nieulepszonych nieruchomości. Zanim zastawisz daną scenę, musisz sprzedać do Banku wszystkie budynki znajdujące się na polach grupy kolorystycznej tej sceny.

Aby **zastawić** nieruchomość, odwróć jej Kartę Własności awersem do dołu i pobierz z Banku kwotę hipoteczną (wskazaną na odwrocie karty). Aby **spłacić** hipotekę, wpłać do Banku **kwotę hipoteczną plus 10%**, a następnie odwróć kartę awersem do góry. Od nieruchomości objętych zastawem hipotecznym nie można pobierać czynszu.

6: DOKONYWANIE TRANSAKCJI

Możesz dokonać transakcji z innym graczem, by **kupić** lub **sprzedać** nieulepszoną nieruchomość. Zanim sprzedasz daną scenę, musisz sprzedać do Banku wszystkie budynki znajdujące się na polach grupy kolorystycznej tej sceny.

Nieruchomości można wymieniać na dowolne kombinacje gotówki, innych nieruchomości lub kart *Wydź bezpłatnie z Więzienia*. Kwotę transakcji ustalają gracze biorący w niej udział.

Nieruchomości objęte zastawem hipotecznym mogą być sprzedawane innym graczom po dowolnie ustalonej kwocie. Po zakupie zastawionej nieruchomości musisz natychmiast **spłacić** hipotekę albo tylko **zapłacić 10%** kwoty hipotecznej i pozostawić kartę odwróconą awersem do dołu. Jeżeli zdecydujesz się spłacić hipotekę do Banku później, wtedy **musisz** zapłacić 10% kwoty hipotecznej ponownie.



Pamiętaj: Twoim celem nie jest tylko wzbogacenie się. Aby wygrać, musisz sprawić, by wszyscy pozostali gracze **ZBANKRUTOWALI!**

ROZEGRAJ TO DOBRZE!

Wielu graczy lubi tworzyć własne zasady gry MONOPOLY. Jest to w porządku, ale takie zasady często przedłużają grę. Według oficjalnych zasad gracze nie mogą pożyczać sobie nawzajem pieniędzy ani wymieniać się „obietnicami” niepobierania czynszu w przyszłości itp. Wszelkie podatki i grzywny należy wpłacać do Banku i nie należy przechowywać tych pieniędzy na polu Bezpłatny Parking ani gdziekolwiek indziej!



MI EGYEZIK?

- ♦ A játék célja és a szabályok.
- ♦ Ingatlankártyák: az összes érték megegyezik a klasszikus MONOPOLY megfelelő ingatlanjainak értékével.
- ♦ A négy sarokmező változatlan marad, ahogy a győzelemhez vezető út is: az nyer, aki utoljára marad játékban, miután mindenki más csődbe ment.

MIBEN KÜLÖNBÖZIK?

- ♦ A játéktábla: a tábla műveletei ugyanazok, de a Jóbarátok tévésorozat pillanatait veszítik meg.
- ♦ Az utazási mezők a situációs komédiában használt utazási módokat mutatják be.
- ♦ A közművek a következők: Treeger Csatornakarbantartás és Treeger Elektromos Karbantartás.
- ♦ A szerencsekártyák és a meglepetéskártyák a következők: 19-es lakás és 20-as lakás.
- ♦ A házak ebben a játékban kávésbögrék és kanapék.

ELŐKÉSZÜLETEK

(Lásd a játékszabályzat hátoldalát)

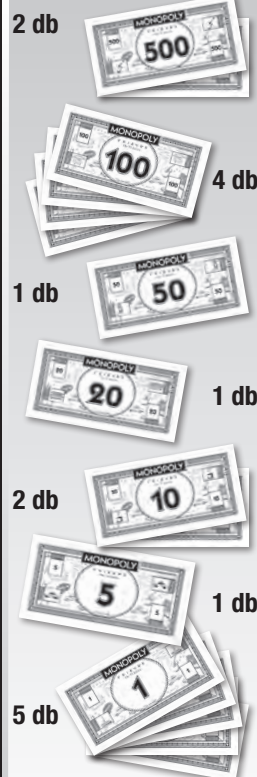
A BANKÁR

Válasszátok ki a Bankárt, aki kezeli a Bankot és vezeti az árveréseket. Fontos, hogy a Bankár a Banktól külön kezelje a saját pénzét és ingatlanjait.

A BANK

- ♦ Kezeli a játékosok által nem birtokolt pénzt és tulajdoni lapokat.
- ♦ Fizetéseket és jutalmakat fizet ki a játékosoknak.
- ♦ Begyűjti az illetékeket és a bírságokat a játékosoktól.
- ♦ Elad és elárverez ingatlanokat.
- ♦ Elad kávésbögréket és kanapékat.
- ♦ Kölcsönt ad azoknak a játékosoknak, akik jelzálogot vesznek fel az ingatlanjukra. A Bank soha nem mehet „csődbe”. Ha a Banknak elfogy a pénze, a Bankár annyi pénzt bocsáthat ki, amennyire szükség van, sima papírra írva.

A játék elején minden játékosnak ennyi pénze van:



1. Keverjétek meg a **20-AS LAKÁS** kártyákat, és helyezzétek le ide, lefelé fordítva.

2. Keverjétek meg a **19-ES LAKÁS** kártyákat, és helyezzétek le ide, lefelé fordítva.

3. Minden játékos választ egy **bábut**, és leteszi a **START** mezőre.

A JÁTÉK MENETE

HOGYAN NYERHETEK?

Az nyer, aki utoljára marad játékban, miután mindenki más csődbe ment.

Így tehetsz érte: vásárolj ingatlanokat és kérj bérleti díjat minden játékostól, aki az ingatlanodra lép.

Gyűjtsd össze az ingatlankészleteket a bérleti díj növelése érdekében, majd rakj rájuk kávésbögréket és kanapékat, hogy igazán megemelkedjen a bevétel.

KI KEZD?

Minden játékos dob mindkét kockával. Az kezd, aki a legnagyobb számot dobta.

AMIKOR TE JÖSSZ

1. Dobj mindkét dobókockával.
2. Lépj a bábuddal a dobókockákkal dobott értéknek megfelelő számú mezőt az óramutató járásával megegyező irányban.
3. Attól függően kell cselekedned, hogy melyik mezőre lépsz. Lásd a *Hova érkeztél?* szakaszt alább.
4. Ha **START** mezőre **lépsz vagy áthaladsz azon**, vegyél fel 200 ₺ összeget a Banktól.
5. Ha **duplát** dobtál, dobj újra a kockákkal, és lépj újra (1–4. lépés). **Figyelj!** Ha egymás után **háromszor** duplát dobsz, akkor **Irány a börtön**.
6. Ha befejezted a körödöt és a műveletet, **add át a dobókockákat a tőled balra ülő játékosnak**.



HOVA ÉRKEZTÉL?

1: TULAJDONOS NÉLKÜLI INGATLAN

Háromféle ingatlan létezik:



Pillanatok



Utazási mezők



Közművek

Azt az ingatlant, amelyre rálépsz, **meg tudod venni** a mezőn **szereplő áron**. Fizesd ki a Banknak, vedd át az adott ingatlan tulajdoni lapját, majd helyezd le a közeledbe, felfelé fordítva.

Ha **nem** szeretnéd kifizetni a bejegyzett árat, az ingatlan **árverésre** kerül.

Ingatlanvásárláskor tervezned kell a készletek megszerzését.



Példa: Ha megvásárolsz egy zöld pillanatot, meg kell próbálnod megszerezni a másik kettő zöld pillanatot is a játék során. Ha készleteid vannak, akkor több bérleti díjat kapsz, amikor valaki rájuk lép, valamint építhetsz is a pillanatokra a még nagyobb nyereség érdekében.

2: MÁS JÁTÉKOS ÁLTAL BIRTOKOLT INGATLAN

Ha egy másik játékos ingatlanjára lépsz, ki kell **fizetned a bérleti díjat**, amely a tulajdoni lapon szerepel. Ha az ingatlan jelzálogosított, nem fizetsz bérleti díjat (a tulajdoni lapja lefelé van fordítva). **Fontos:** A tulajdonosnak **kérnie** kell tőled a bérleti díjat, mielőtt a tőled balra ülő játékos dob. Ha elfelejti kérni, nem kell fizetned!

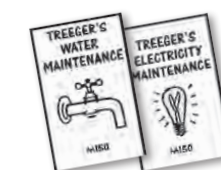
Pillanatok

Egy **nem fejlesztett** pillanat bérleti díja az egyező tulajdoni lapon szerepel. Ez az összeg **dupla**, ha a tulajdonos a színekészlet összes pillanatát birtokolja, és egyik sem jelzálogosított. Ha a pillanat **fejlesztve van** kávésbögrékkel vagy kanapéval, a bérleti díj annyival magasabb lesz, ahogy a tulajdoni lapon szerepel.

Utazási mezők

Attól függ a bérleti díj, hogy a másik játékosnak mennyi utazási mezője van.

Utazások:	1	2	3	4
Bérleti díj:	25 ₺	50 ₺	100 ₺	200 ₺



Közmű

Dobj a kockákkal, és szorozd meg 4-gyel az eredményt – ezt a bérleti díjat kell kifizetned. Ha a tulajdonos mindkét közművet birtokolja, az eredményt **10-zel szorozd meg!**



HOVA ÉRKEZTÉL? (folytatás)

3: 19-ES LAKÁS VAGY 20-AS LAKÁS

A megfelelő pakliból húzd fel a legfelső kártyát, kövesd azonnal az utasításait, majd tedd vissza a pakli aljára, lefelé fordítva. Ha ez egy *Ingyen szabadulhatsz a börtönből* kártya, tartsd meg addig, amíg fel nem kell használnod, vagy add el egy másik játékosnak.



4: FOCIMECCS ELVESZTÉSE/CENTRAL PERK FÜL

Ha ezek közül rálépsz valamelyikre, fizess ki a Banknak a mezőn szereplő összeget.

5: IRÁNY A BÖRTÖN

Ha erre a mezőre lépsz, helyezd a bábudat azonnal a **Börtön** mezőre.

Fontos: Nem kapsz 200 **AA** összeget, ha Börtönbe kell menned és áthaladsz a START mezőn. Amint Börtönbe kerültél, véget ér a köröd – add át a kockákat!

Más módok, ahogyan börtönbe lehet kerülni:

- ◆ Olyan „19-es lakás” vagy „20-as lakás” kártyát húzol, amin az szerepel, hogy *Irány a börtön*.
- ◆ Háromszor duplát dobsz egymás után.

K: Hogyan juthatok ki a Börtönből?

V: Háromféle módon szabadulhatsz...

- Fizess 50 AA** összeget, amikor legközelebb te jössz, aztán dobj, és lépj a szokásos módon.
- Ha van ilyened, vagy vásárolsz egyet mástól, használd az *Ingyen szabadulhatsz a börtönből* kártyát.** Helyezd a kártyát a megfelelő pakli aljára, majd dobj a kockával, és lépj.
- Várákkozz három kör erejéig.** Minden körben dobj a kockákkal; ha **duplát** dobsz, leléphetsz a Börtön mezőről a tábla másik pontjára. Ha harmadjára sem dobsz duplát, fizess 50 **AA** összeget a Banknak, majd lépj annyit, amennyit dobtál.

6: BÖRTÖN (CSAK LÁTOGATÓBAN)

Ne aggódj! Ha a Börtön mezőre léptél a normál lépések végén, semmi sem történik. Bizonyosodj meg arról, hogy a bábudat a CSAK LÁTOGATÓBAN szakaszra helyezed.



7: INGYEN PARKOLÓ

Nyugalom! Semmi rossz (vagy jó) nem történik.

8: EGY PILLANAT, AMELYET BIRTOKOLSZ

Semmi sem történik. De nem kapsz pénzt!



SEGÍTSÉG! ELADÓSODTAM!

Ha több készpénzzel tartozol a Banknak vagy egy másik játékosnak, mint amennyid van, próbálj meg pénzt gyűjteni azáltal, hogy **eladsz épületeket** és/vagy **jelzálogosítasz ingatlanokat**.

Ha így is többel tartozol, mint amennyid van, akkor **CSÓDBE MENTÉL**, és **kiesztél a játékból!**

- ◆ Fizesd ki azt a pénzt, amit össze tudtál gyűjteni.
- ◆ Ha egy másik játékos adósa vagy: Add oda neki az összes jelzálogosított ingatlanodat és *Ingyen szabadulhatsz a börtönből* kártyádat. A játékosnak minden jelzáloggal terhelt ingatlan után 10% kamatot kell fizetnie, még akkor is, ha még nem akarja kifizetni a jelzálogot.
- ◆ Ha a Bank adósa vagy: Minden jelzálogosított ingatlanodat **árverésre kell bocsátani**. Ezeket jelzálogmentesen értékesítik (felfelé fordítva). Az összes *Ingyen szabadulhatsz a börtönből* kártyádat tedd vissza a megfelelő pakli aljára.

NE VÁRJ A DOBÓKOCKÁKRA!

Megteheted a következőket akkor is, ha nem a te köröd van, sőt, akkor is, ha Börtönben vagy!

1: BEGYÚJTHETSZ BÉRLETI DÍJAT

Ha egy másik játékos valamelyik jelzálogmentesített tulajdonodra lép, követelheted tőle azt a bérleti díjat, ami a tulajdoni lapon szerepel – lásd: *Másik játékos által birtokolt tulajdon*.

2: ÁRVERÉS

A Bankár árverést tart, ha:

- ◆ Egy játékos tulajdonos nélküli ingatlanra lép, és úgy dönt, hogy **nem** vásárolja meg a bejegyzett áron.
 - ◆ Egy játékos **csődbe megy**, és átadja az összes jelzálogosított ingatlanját a Banknak, amelyeket aztán jelzálogmentesen elárvereznek (felfelé fordítva).
 - ◆ Épülethiány **áll fenn**, és egynél több játékos meg akarja venni ugyanazt az épületet.
- A licitet csak készpénzben lehet megtenni. Bárki megkezdheti a licitálást 1 **AA** összeggel is. Ha senki sem ajánl magasabb összeget, az utolsó licittevőnek meg kell vásárolnia az ingatlant.

3: ÉPÍTKEZÉS

Ha egy színekészlet összes pillanatát megszerezted, vásárolhatsz **kávésbőgrét** a Banktól, és bármelyik ilyen pillanatra ráteheted.

- Az egyes kávésbőgrék bejegyzett ára az adott pillanat **tulajdoni lapján** látható.
- Egyenlően kell **építkezned**. Nem rakhatsz egy második kávésbőgrét egy pillanatra addig, amíg nem raktál egy-egy kávésbőgrét az összes színekészletre.
- Legfeljebb **4 kávésbőgrét** rakhatsz egy pillanatra.
- Ha 4 kávésbőgréd van egy pillanaton, elcserélheted őket egy **kanapéra**, ha kifizetted a tulajdoni lapon bejegyzett árat. Egy pillanaton csak egy kanapéd lehet, és nem rakhatsz rá több kávésbőgrét olyanra, amin kanapé van. **Fontos:** Nem építkezhetsz olyan pillanatra, amely színekészletében bármelyik pillanat jelzálogosítva lett.

Épülethiány? Ha nem maradt épület a Bankban, akkor várnod kell a többi játékosra, hogy eladják az övékét. Ha kevés van egy épületből és kettő vagy több játékos meg szeretné vásárolni, akkor a Bankárnak el kell árvereznie és a legnagyobb összeget kínáló személynek oda kell adnia azt.



4: ÉPÜLETEK ELADÁSA

Az épületeket vissza lehet adni a Banknak a bejegyzett ár **feléért**. A kávésbőgréket az eredeti áron kell eladni. A kanapékat a bejegyzett ár feléért lehet eladni, és azonnal elcserélődnek 4 kávésbőgrére.

5: JELZÁLOGOSÍTOTT INGATLANOK

Ha kevés a készpénzed, vagy nincs elég pénzed, hogy kifizess egy adósságot, jelzálogot vehetsz fel bármelyik, még nem fejlesztett ingatlanodra. Egy színekészlet összes épületét el kell adnod a Banknak, mielőtt jelzálogot vehetnél fel valamelyik pillanatra.

Ingatlan **jelzálogosításához** fordítsd lefelé a tulajdoni lapját, és gyűjtsd be a bejegyzett értéket (a kártya hátoldalán található) a Banktól. Jelzálog **visszafizetéséhez** fizess ki a **bejegyzett értéket, plusz annak 10%-át** a Banknak, majd fordítsd felfelé a kártyát. A jelzálogosított ingatlanok esetén nem lehet bérleti díjat begyűjteni.

6: KÖSS ÜZLETET

Üzletet köthetsz egy másik játékosal, hogy **megveszel** vagy **eladsz** nem fejlesztett ingatlant. A színekészlet összes épületét el kell adnod a Banknak, mielőtt eladhatnád valamelyik pillanatát.

Az ingatlanokat készpénzre, más ingatlanra vagy *Ingyen szabadulhatsz a börtönből* kártyára cserélheted, illetve ezek bármely kombinációjára. Az összegben az üzletet megkötő játékosok állapodnak meg.

A jelzálogosított ingatlant el lehet adni másik játékosnak bármilyen egyezségi áron. Miután megvettél egy jelzálogosított ingatlant, akkor vagy **fizesd vissza** azonnal, vagy pedig fizess ki a bejegyzett érték **10%-át** és tartsd a kártyát lefelé fordítva; ha később úgy döntesz, hogy visszafizetted a jelzálogot a Banknak, akkor **újra** be kell fizetned a 10%-os díjat.

Ne feledd: Nem csak az a célod, hogy meggazdagodj. Ahhoz, hogy nyerj, minden játékost **CSÓDBE KELL VINNED!**



NELER AYNI?

- Oyunun amacı ve kurallar.
- Mülk kartları: Tüm değerler, klasik MONOPOLY'deki ilgili mülklerle aynıdır.
- Dört köşeli oyun alanıyla birlikte zafere giden yol da değişmedi: İflas etmeden oyunda kalan son oyuncu oyunu kazanır.

NELER FARKLI?

- Oyun alanı: Oyun alanındaki aksiyon aynıdır ancak bu oyunda Friends TV dizisinden anlar satın alırsınız.
- İstasyon ve iskele hanelerinde artık dizideki karakterler tarafından kullanılan ulaşım araçları bulunur.
- Kamu kuruluşları bu oyunda Treeger'in Su Tesisatı Bakımı ve Treeger'in Elektrik Tesisatı Bakımı olarak geçer.
- Şans ve Kamu Fonu kartları bu oyunda Daire 19 ve Daire 20'dir.
- Evler yerine kahve kupaları, oteller yerine ise koltuklar kullanılır.

OYUNA HAZIRLIK!

(Bu oyun kılavuzunun arkasına bakın)

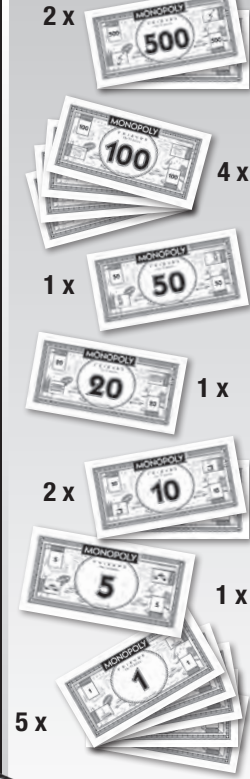
BANKACI

Bir oyuncuyu, banka ile ilgilenmesi ve açık artırmalar düzenlemesi için Bankacı olarak seçin. Bankacı'nın kendi parasını ve mülklerini bankanın kilerden ayrı tutması çok önemlidir.

BANKA

- Oyunculara ait olmayan tüm para ve Tapu Senedi kartlarını tutar.
 - Oyunculara maaşları ve bonusları öder.
 - Oyunculardan vergileri ve cezaları toplar.
 - Mülkleri satar ve açık artırmaya çıkarır.
 - Kahve kupaları ve koltukları satar.
 - Mülklerini ipotek ettiren oyunculara borç para verir.
- Banka asla "iflas etmez". Bankada para kalmazsa Bankacı sıradan bir kağıdın üzerine miktarı yazarak istediği kadar para basabilir.

Tüm oyuncular gösterilen tutardaki parayla oyuna başlar:



1. DAİRE 20 kartlarını karıştırın ve kapalı şekilde buraya yerleştirin.

2. DAİRE 19 kartlarını karıştırın ve kapalı şekilde buraya yerleştirin.

3. Her oyuncu bir piyon seçer ve BAŞLANGIÇ hanesine yerleştirir.

OYUN KURALLARI

NASIL KAZANIRIM?

Diğer herkes iflas ettikten sonra oyunda kalan son oyuncu olun.

Bunun için şunları yapın: Mülkler satın alın ve diğer oyuncular bu mülklere geldiğinde onlardan kira alın.

Kirayı artırmak için mülk gruplarını toplayın, ardından gelirinizi daha da artırmak için hanelerin üzerine kahve kupaları ve koltuklar kurun.

OYUNA İLK KİM BAŞLAR?

Her oyuncu iki zarı da atar. En yüksek zarı atan oyuncu oyuna başlar.

SIRA SİZE GELİNCE

1. İki zarı birlikte atın.
2. Piyonunuzu attığınız zar kadar saat yönünde ilerletin.
3. Geldiğiniz haneye göre bir aksiyon almanız gerekir. Sağdaki *Hangi Haneye Geldiniz?* bölümüne bakın.
4. Hamleniz **BAŞLANGIÇ** noktasından **geçmenizi ya da bu noktada durmanızı** sağlarsa bankadan ₺200 alın.
5. **Zarda çift** atarsanız oyununuzu oynayın, zarları tekrar atın ve ikinci bir tur daha oynayın (1-4. adım).
Dikkat! Aynı turda **3 kez** üst üste zarda çift atarsanız üçüncüsünde **Kodes'e girersiniz.**
6. Hamlenizi ve yapmanız gerekenleri tamamladığınızda **zarları solunuzdaki oyuncuya verin.**



HANGİ HANEYE GELDİNİZ?

1: SAHİPSİZ BİR MÜLK

Üç tür mülk vardır:



Anlar



Ulaşım Haneleri



Kamu Kuruluşları

Üzerinde durduğunuz sahipsiz mülkü, oyun alanında **hane üzerinde yazılı fiyattan satın alabilirsiniz.** Bankaya ödemeyi yapın, mülkün Tapu Senedi kartını alın ve açık olarak önünüze yerleştirin.

Bu mülkü satın almak **istemiyorsanız** mülk **açık artırmaya** çıkar.

Mülk satın alırken renk grupları edinmek için plan yapmanız gerekir.



Örneğin, yeşil renkli bir an satın alırsanız oyun sırasında diğer iki yeşil renkli anı da satın almaya çalışın. Renk gruplarına sahip olursanız diğer oyuncular bunların üzerine geldiğinde daha fazla kira alabilir ve daha fazla kâr elde etmek için anlarının sayısını artırabilirsiniz.

2: BAŞKA BİR OYUNCUNUN SAHİP OLDUĞU MÜLK

Başka bir oyuncunun mülküne geldiğinizde o oyuncuya Tapu Senedi kartında gösterilen **kirayı ödemeniz** gerekir. Mülk ipotekliyse (Tapu Senedi kapalıdır) kira ödemezsiniz. **Dikkat:** Solunuzdaki oyuncu zarları atmadan önce mülk sahibi sizden kirayı **istemelidir.** İstemeyi unutursa ödeme yapmazsınız!

Anlar

Üzerinde kupa/koltuk olmayan anın kirası, anın Tapu Senedi kartında yazılıdır. Mülk sahibi renk grubundaki tüm anlara sahipse ve bunların hiçbiri ipotekli değilse kira **iki katına çıkar.** An hanesinin üzerinde kahve kupaları veya koltuk **varsa** kira Tapu Senedi kartında gösterildiği gibi çok daha yüksek olur.

Ulaşım Haneleri

Kira, diğer oyuncunun kaç ulaşım hanesine sahip olduğuna bağlıdır.

Ulaşım Araçları: 1 2 3 4
Kira: ₺25 ₺50 ₺100 ₺200



Kamu Kuruluşu

Zarları atın ve gelen sayıyı **4** ile çarpın. Bu, ödemeniz gereken kiradır. İki kamu kuruluşu da aynı oyuncuya aitse gelen sayıyı **10** ile çarpın!



HANGİ HANEYE GELDİNİZ? (devam)

3: DAİRE 19 veya DAİRE 20

Uygun desteden en üstteki kartı çekin, hemen üzerindeki talimatları uygulayın ve ardından kartı destenin en altına kapalı şekilde geri koyun. *Kodes'ten Ücretsiz Çık* kartını çekerseniz onu kullanana veya başka bir oyuncuya satana dek saklayın.



4: FUTBOLDA KAYBEDENLER/CENTRAL PERK ADİSYONU

Bu hanelerden birine gelerseniz hane üzerinde gösterilen tutarı bankaya ödememiz gerekir.

5: KODES'E GİR

Bu haneye geldiğinizde, piyonunuzu hemen **Kodes** hanesine taşımanız gerekir.

Dikkat: Kodes'e gönderilerseniz BAŞLANGIÇ hanesinden geçtiğinizde **¥200 alamazsınız.** Kodes'e girdiğinizde sıranız sona erer; zarları bir sonraki oyuncuya verin!

Şu durumlarda da Kodes'e girebilirsiniz:

- ◆ *Kodes'e girmenizi* söyleyen Daire 19 veya Daire 20 kartı çekerseniz.
- ◆ Sıra sizdeyken üst üste üç kez zarda çift atarsanız.

S: Kodes'ten nasıl çıkabilirim?

Y: Bunun için üç seçeneğiniz var:

- Bir sonraki turda zar atmadan önce **¥50 ödeyin** ve ardından zar atarak oyuna devam edin.
- Sahip olduğunuz (ya da bir başka oyuncudan satın aldığınız) ***Kodes'ten Ücretsiz Çık* kartını kullanın.** Kartı ilgili destenin en altına koyduktan sonra zar atarak oyuna devam edin.
- En fazla üç tur zar atmaya deneyin.** Her turda zarları atın. **Çift** atarsanız Kodes'ten çıkın ve zarda gelen sayı kadar oyun alanında ilerleyin. Üçüncü turda da çift atamazsanız bankaya **¥50** ödemeniz ve ardından zarda gelen sayı kadar ilerlemeniz gerekir.

6: KODES (ZİYARETÇİ)

Endişelenmeyin! Eğer bu hanede durduysanız hiçbir şey olmaz. Piyonunuzu "ZİYARETÇİ / JUST VISITING" bölümüne koyun.



7: ÜCRETSİZ OTOPARK

Rahat olun! Kötü (veya iyi) hiçbir şey olmaz.

8: SAHİP OLDUĞUNUZ BİR MÜLK

Hiçbir şey olmaz. Ama para da alamazsınız!



YARDIM EDİN! BORCUM VAR!

Bankaya veya başka bir oyuncuya elinizdekenden daha fazla nakit borçlanırsanız **bina (kupa/koltuk) satarak** ve/veya **mülkleri ipotek ettirerek** para toplamaya çalışın.

Hâlâ elinizdekenden daha fazla borcunuz varsa **İFLAS eder ve oyundan çıkarsınız!**

- ◆ Toplayabildiğiniz tüm parayı ödeyin.
- ◆ Başka bir oyuncuya borçluysanız ona tüm ipotekli mülklerinizi ve *Kodes'ten Ücretsiz Çık* kartlarınızı verin. Yeni mülk sahibi, ipoteği kaldırmak için hemen ödeme yapmak istemiyor olsa bile ipotekli her mülk için %10 faiz ödemelidir.
- ◆ Bankaya borçluysanız ipotekli tüm mülklerin **açık artırmaya** çıkarılmalıdır. Bunlar ipoteksiz (ön yüzü yukarı bakacak şekilde) olarak satılır. *Kodes'ten Ücretsiz Çık* kartlarını uygun destelerin en altına geri koyun.

ZARLARI BEKLEMİYİN!

Sıra sizde olmadığında, hatta Kodes'te olduğunuzda bile aşağıdakileri yapabilirsiniz!

1: KİRA ALIN

İpoteksiz mülklerinize birine başka bir oyuncu gelirse bu oyuncudan Tapu Senedi kartında gösterilen kirayı talep edebilirsiniz. *Başka Bir Oyuncunun Sahip Olduğu Mülk* bölümüne bakın.

2: AÇIK ARTIRMAYA KATILIN

Bankacı şu durumlarda açık artırma düzenler:

- ◆ Bir oyuncu sahipsiz bir mülke gelirse ve belirtilen fiyat üzerinden satın **almamaya** karar verirse.
- ◆ Bir oyuncu **iflas eder** ve tüm ipotekli mülklerini bankaya devrederse (bunlar ön yüzleri yukarı bakacak şekilde ipoteksiz olarak açık artırmaya çıkarılır).
- ◆ **Bina (yani kupa ya da koltuk) sıkıntısı** varsa ve aynı binayı birden fazla oyuncu satın almak istiyorsa.

Açık artırma teklifleri yalnızca nakit olarak verilebilir. Her oyuncu teklif vermeye **¥1** ile başlayabilir. Başka kimse daha yüksek bir teklif vermezse teklif veren son oyuncunun mülkü satın alması gerekir.

3: KUPA/KOLTUK KURUN

Bir renk grubundaki tüm anlara sahip olduğunuzda, bankadan **kahve kupaları** satın alabilir ve bu anlardan herhangi birine koyabilirsiniz.

- Her kahve kupasının fiyatı, anın **Tapu Senedi** kartında belirtilir.
- Kahve kupalarını **dengeli bir şekilde** kurmanız gerekir. Bir renk grubundaki her ana bir kahve kupası kurana dek bir an üzerinde ikinci bir kahve kupası kuramazsınız.
- Bir an hanesinin üzerinde en fazla **4 kahve kupanız** olabilir.
- Bir anda 4 kahve kupanız olduğunda, bunları Tapu Senedi kartında belirtilen fiyatı ödeyerek bir **koltukla** takas edebilirsiniz. Her an için tek koltuğunuz olabilir ve koltuk bulunan bir ana başka kahve kupaları kuramazsınız. **Dikkat:** Bir renk grubundaki herhangi bir an ipotekliyse, o renk grubuna ait anların hiçbirine bir şey kuramazsınız.

Bina sıkıntısı mı var? Bankada hiç bina kalmamışsa bina satın alabilmek için diğer oyuncuların kendi binalarını satmasını beklemeniz gerekir. Binalar sınırlıysa ve onları satın almak isteyen iki veya daha fazla oyuncu varsa Bankacı bunları açık artırmayla en yüksek teklif verene satmalıdır.



4: BİNALARI SATIN

Binalar, alış fiyatlarının **yarısına** bankaya geri satılabilir. Kahve kupaları, satın alındıkları gibi dengeli şekilde satılmalıdır. Koltuklar alış fiyatlarının yarısına bankaya satılır ve hemen 4 kahve kupasıyla takas edilir.

5: MÜLKLERİ İPOTEK ETTİRİN

Nakdiniz azaldıysa veya borcunuzu ödemek için yeterli nakdiniz yoksa üzerinde kupa/koltuk olmayan mülklerinize herhangi birini ipotek ettirebilirsiniz. Bunun için öncelikle ipotek edilecek anın içinde bulunduğu renk grubundaki tüm kupa/koltukları yarı fiyatına bankaya satın.

Bir mülkü **ipotek ettirmek** için Tapu Senedi kartını ters çevirin ve üzerinde belirtilen ipotek bedelini bankadan alın. **İpoteği kaldırmak** için **ipotek bedeliyle birlikte %10'luk** faizi bankaya ödeyin ve Tapu Senedi kartının ön yüzünü çevirin. İpotekli mülklerden kira alınamaz.

6: ANLAŞMA YAPIN

Üzerinde kupa/koltuk olmayan mülkü **satın almak** veya **satmak** için başka bir oyuncuyla anlaşma yapabilirsiniz. Bir renk grubundaki anlardan birini satmadan önce o renk grubundaki tüm kupa/koltukları satmanız gerekir.

Mülklerin bedelleri nakit olarak ödenebilir, başka bir mülkle takas edilebilir, *Kodes'ten Ücretsiz Çık* kartlarıyla değiştirilebilir. Değer, anlaşmayı yapan oyuncular tarafından karşılıklı olarak kararlaştırılır.

İpotekli mülk, karşılıklı kararlaştırılan bir fiyatla herhangi bir oyuncuya satılabilir. İpotekli bir mülk satın aldıysanız ipoteği hemen **kaldırmanız** veya ipotek bedelinin **%10'unu ödeyip** kartı kapalı şekilde tutmanız gerekir. Bankadan ipoteği daha sonra kaldırmaya karar vererseniz %10'luk faizi tekrar ödemeniz **gerekir**.



Unutmayın: Amacınız yalnızca zengin olmak değildir. Kazanmak için diğer oyuncuları **İFLAS ettirmeniz** gerekir!



CO JE STEJNÉ?

- ❖ Cíl hry a pravidla.
- ❖ Karty nemovitostí: všechny hodnoty jsou stejné jako v případě odpovídajících nemovitostí v klasické verzi hry MONOPOLY.
- ❖ Čtyři rohová políčka zůstávají nezměněna, stejně jako cesta k vítězství: ten, kdo zůstane, když všichni ostatní hráči zbankrotovali, vyhrává hru.

CO JE ROZDÍLNÉ?

- ❖ Hrací deska: postup na desce je stejný, ale kupujete si momenty z televizního seriálu Přátelé.
- ❖ Políčka s přepravou nyní pokrývají způsoby dopravy používané postavami z tohoto sitcomu.
- ❖ Služby jsou nyní Treeger's Water Maintenance a Treeger's Electricity Maintenance.
- ❖ Karty šance a pokladny se nazývají Apartment 19 a Apartment 20.
- ❖ Domům se nyní říká hrnky na kávu a hotely jsou pohovky.

PŘÍPRAVA

(Viz zadní strana tohoto průvodce hrou)

BANKÉŘ

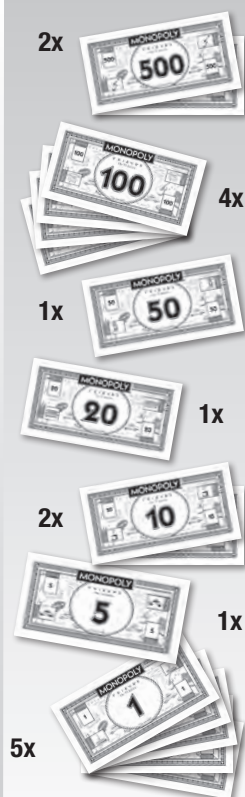
Vyberte hráče, který bude bankéřem, a bude mít na starosti banku a dražby. Je důležité, aby bankéř udržoval své osobní finanční prostředky a nemovitosti odděleně od banky.

BANKA

- ◆ Drží všechny peníze a karty Title Deed, které hráči nevlastní.
- ◆ Vyplácí hráčům mzdy a bonusy.
- ◆ Vybírá od hráčů daně a pokuty.
- ◆ Prodává a draží nemovitosti.
- ◆ Prodává hrnky na kávu a pohovky.
- ◆ Půjčuje peníze hráčům, kteří zastavují svoje nemovitosti.

Banka nikdy nemůže „zkrachovat“. Pokud bance dojdou peníze, může bankéř vydat tolik peněz, kolik je potřeba, a to napsáním hodnoty na obyčejný papír.

Každý hráč začíná hru s:



1. Zamíchejte karty **APARTMENT 20** a položte je zde lícem dolů.

2. Zamíchejte karty **APARTMENT 19** a položte je zde lícem dolů.

3. Každý hráč si vybere **figurku** a umístí ji na políčko **START**.

JAK HRÁT

JAK VYHRÁT?

Staňte se jediným hráčem, který zůstane ve hře poté, co všichni ostatní zbankrotoují.

Dosáhnete toho tím, že: budete kupovat nemovitosti a účtovat ostatním hráčům nájemné, když na ně vstoupí.

Sbírejte skupiny nemovitostí, abyste zvýšili nájemné, a poté postavte hrnky na kávu a pohovky, abyste zvýšili svůj příjem ještě více.

KDO ZAČÍNÁ?

Každý hráč hodí dvěma kostkami. Nejvyšší hozené číslo začíná.

JSTE NA TAHU

- Hodte oběma kostkami.
- Pohybuje svou figurkou ve směru hodinových ručiček po hrací desce o počet políček, který vám padne na kostkách.
- Budete muset postupovat podle toho, na jakém políčku skončíte svůj tah. Viz část *Na jakém políčku jste skončili?* níže.
- Pokud jste se při svém tahu **ocitli na** políčku **START** nebo jste přes něj prošli, vyberte si z banky **¥200**.
- Pokud jste hodili **dvě stejná čísla**, hodte kostkami znovu a proveďte další tah (kroky 1–4).
Pozor! Pokud hodíte dvě stejná čísla **3krát** během stejného tahu, musíte **jít do vězení**.
- Po dokončení tahu a příslušné akce **předejte kostky hráči po vaší levici**.



NA JAKÉM POLÍČKU JSTE SKONČILI?

1: NEMOVITOST BEZ VLASTNÍKA

Existují tři typy nemovitostí:



Momenty



Políčko s přepravou



Služby

Nemovitost, na kterou vstoupíte, **můžete koupit** za **cenu uvedenou** na hracím políčku desky. Zaplatte bance, vezměte si kartu Title Deed, která odpovídá nemovitosti, a umístěte ji blízko sebe lícem nahoru.

Pokud **nechcete** zaplatit uvedenou cenu, putuje nemovitost do **dražby**.

Při nákupu nemovitosti musíte plánovat, jak získat celé skupiny.



Například: pokud si koupíte zelený moment, musíte se během hry pokusit získat další dva zelené momenty. Vlastnictví skupin vám přináší vyšší nájemné, když na polích zastaví jiní hráči, a umožní vám přidávat na vaše momenty předměty a dosahovat ještě větších zisků.

2: NEMOVITOST S VLASTNÍKEM

Pokud skončíte na políčku s nemovitostí jiného hráče, musíte mu **zaplatit nájemné**, jak je znázorněno na kartě Title Deed. Pokud je nemovitost zastavena (její karta Title Deed je lícem dolů), nájemné platit nemusíte. **Důležité:** Vlastník vás musí **vyzvat** k zaplacení nájmného před tím, než hráč po vaší levici hodí kostkami. Pokud vás zapomene vyzvat, nemusíte platit!

Momenty

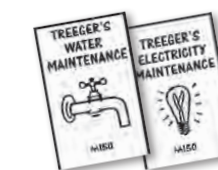
Nájemné za **nevylepšený** moment je vytištěno na odpovídající kartě Title Deed. Tato částka se **zdvojnásobí**, pokud hráč vlastní všechny momenty dané barevné skupiny a ani jeden z nich není v zástavě. Pokud je moment **vylepšený** kávovými hrnky nebo pohovkami, nájemné je mnohem vyšší – jak je znázorněno na kartě Title Deed.

Políčko s přepravou

Nájemné závisí na tom, kolik políček s přepravou druhý hráč vlastní.

Políčko s přepravou:

1	2	3	4
Nájemné: ¥25	¥50	¥100	¥200



Služby

Hodte kostkami a výsledek vynásobte **4** – výsledná hodnota je nájemné, které musíte zaplatit. Pokud daný hráč vlastní obě služby, vynásobte výsledek **10!**



NA JAKÉM POLÍČKU JSTE SKONČILI? (pokračování)

3: APARTMENT 19 nebo APARTMENT 20

Sejměte vrchní kartu z příslušné hromádky, ihned postupujte podle pokynů na ní uvedených a poté ji vraťte lícem dolů do spodní části hromádky. Pokud je to karta *Get Out of Jail Free*, uschovejte si ji, dokud ji nebudete potřebovat použít nebo prodat jinému hráči.



4: LOSE AT FOOTBALL / CENTRAL PERK TAB

Pokud skončíte na jednom z těchto políček, musíte bance zaplatit uvedenou částku.

5: JDĚTE DO VĚZENÍ

Pokud skončíte na tomto políčku, musíte okamžitě přesunout svou figurku na políčko **vězení**.

Důležité: Pokud jste posláni do vězení nedostanete **¥200**, pokud projdete políčkem START. Jakmile budete posláni do vězení, váš tah končí – předejte kostky!

Další způsoby, jak skončit ve vězení:

- ♦ Vezmete si kartu Apartment 19 nebo Apartment 20 s instrukcí, že máte *jít do vězení*.
- ♦ Ve svém tahu hodíte třikrát v řadě dvě stejná čísla.

Q: Jak se dostanu z vězení?

A: Máte tři možnosti...

- Zaplatte ¥50** na začátku vašeho příštího tahu, potom hodte kostkami a posouvejte se jako obvykle.
- Použijte kartu *Get Out of Jail Free***, pokud nějakou vlastníte, anebo si ji kupte od jiného hráče. Odložte kartu do spodní části příslušné hromádky, pak hodte kostkami a pokračujte ve hře.
- Počkejte tři kola.** V každém tahu hodte kostkami; pokud hodíte **dvě stejná čísla**, přesuňte se ven z vězení a posuňte se dále o příslušný počet políček. Pokud ani při třetím hodu nehodíte dvě stejná čísla, musíte bance zaplatit ¥50 a potom se můžete posunout o počet políček odpovídající vašemu poslednímu hodu.

6: VĚZENÍ (JENOM NA NÁVŠTĚVĚ)

Nebojte se! Pokud dokončíte svůj běžný tah na políčku vězení, nic se nestane. Ujistěte se, že jste svou figurku umístili do sekce JENOM NA NÁVŠTĚVĚ.



7: PARKOVÁNÍ ZDARMA

Zachovejte klid! Nic špatného (ani dobrého) se neděje.

8: NEMOVITOST, KTEROU VLASTNÍTE

Nic se neděje. Ale nevyděláváte žádné peníze!



POMOC! MÁM DLUHY!

Pokud někdy dlužíte bance nebo jinému hráči více peněz, než máte, zkuste peníze získat tím, že **prodáte předměty** a/nebo **zastavíte nemovitosti**.

Pokud stále dlužíte více, než máte, ocitli jste se v **BANKROTU** a **hra pro vás končí!**

- ♦ Zaplatte peníze, které se vám podařilo získat.
- ♦ Pokud dlužíte jinému hráči – dejte mu všechny vaše zastavené nemovitosti a karty *Get Out of Jail Free*. Hráč musí zaplatit 10% úrok z každé zastavené nemovitosti, i když ještě nechce zástavu splatit.
- ♦ Pokud dlužíte bance – všechny vaše zastavené nemovitosti musí jít do **dražby**. Tyto se prodávají nezastavené (lícem nahoru). Vraťte všechny karty *Get Out of Jail Free* do spodní části dané hromádky.

NEČEKEJTE NA KOSTKY!

Následující akce můžete provést, i když nejste na řadě – dokonce i když jste ve vězení!

1: VYBÍRÁNÍ NÁJEMNÉHO

Pokud jiný hráč skončí na jedné z vašich nezastavených nemovitostí, můžete od něj požadovat nájemné, jak je znázorněno na kartě Title Deed – viz *Nemovitost s vlastníkem*.

2: DRAŽBA

Bankéř uspořádá dražbu, když:

- ♦ Hráč vstoupí na nikým nevlastněnou nemovitost a rozhodne se **nekoupit si ji** za uvedenou cenu.
- ♦ Hráč **zbankrotuje** a odevzdá bance všechny své zastavené nemovitosti, které se pak vydraží jako nezastavené (lícem nahoru).
- ♦ Nastane nedostatek **budov** a více hráčů si chce koupit stejné budovy.



Dražební nabídky lze činit pouze v hotovosti. Každý hráč může přihodit minimálně **¥1**. Pokud nikdo nepřihodí více, musí nemovitost koupit poslední hráč, který učinil nabídku.

3: VYLEPŠOVÁNÍ

Když vlastníte všechny momenty v barevné skupině, můžete si od banky koupit **hrnky na kávu** a umístit je na dané momenty.

- Cena každého hrnku na kávu je uvedena na kartě **Title Deed** daného momentu.
- Musíte vylepšovat **rovnoměrně**. Nemůžete postavit druhý hrnek na kávu na stejný moment, dokud nepostavíte hrnek na každý moment dané barevné skupiny.
- Na jednom momentu můžete mít postaveny maximálně **4 hrnky na kávu**.
- Jakmile budete mít 4 hrnky na kávu, můžete je vyměnit za **pohovku** zaplacením ceny uvedené na kartě Title Deed. Na jednom momentu můžete mít pouze jednu pohovku a na moment s pohovkou nemůžete umístit další hrnky na kávu. **Důležité:** Nemůžete vylepšovat moment, pokud je jakýkoli moment v jeho barevné skupině zastaven.

Nedostatek budov? Pokud v bance nezůstaly žádné budovy, musíte počkat, až jiní hráči prodají své, a teprve potom si můžete nějaké koupit. Pokud je budov málo a chtějí je koupit dva nebo více hráčů, musí je bankéř vydražit tomu, kdo nabídne nejvíce.

4: PRODEJ BUDOV

Budovy je možné prodat zpátky bance za **polovinu** uvedené ceny. Hrnky na kávu se musí prodávat rovnoměrně stejným způsobem, jakým byly zakoupeny. Pohovky se prodávají za polovinu uvedené ceny a ihned se vymění za 4 hrnky na kávu.

5: ZASTAVENÉ NEMOVITOSTI

Pokud vám chybí hotovost nebo nemáte dost na zaplacení dluhu, můžete zastavit kteroukoli ze svých nevylepšených nemovitostí. Než budete moci zastavit jeden z momentů, musíte bance prodat všechny budovy v dané barevné skupině.

Pokud chcete **zastavit** nemovitost, otočte její kartu Title Deed lícem dolů a vezměte si z banky příslušnou částku (uvedenou na zadní straně karty). Pro **splacení** zástavy je třeba uhradit bance **uvedenou částku plus 10 %** a poté otočit kartu lícem nahoru. Ze zastavených nemovitostí nelze vybírat nájemné.



6: OBCHODOVÁNÍ

Můžete uzavřít dohodu s jiným hráčem a **koupit** nebo **prodat** nevylepšenou nemovitost. Než budete moci prodat jeden z momentů, musíte bance prodat všechny budovy v dané barevné skupině.

Nemovitost lze vyměnit za jakoukoli kombinaci peněz v hotovosti, jinou nemovitost nebo za karty *Get Out of Jail Free*. O částce rozhodují hráči, kteří uzavřeli dohodu.

Zastavenou nemovitost lze prodat jinému hráči za jakoukoli dohodnutou cenu. Po koupi zastavené nemovitosti musíte zástavu buď **okamžitě splatit**, nebo **zaplatit 10 %** z uvedené ceny a nechat kartu lícem dolů; pokud se později rozhodnete zástavu bance splatit, budete muset **znovu zaplatit** poplatek 10 %.



Pamatujte: vaším cílem není jen zbohatnout. Vyhrajete tak, že přivedete všechny ostatní hráče k **BANKROTU!**

HRAJTE HRU SPRÁVNĚ!

Mnoho hráčů si rádo vymýšlí pro MONOPOLY vlastní pravidla. To je sice v pořádku, ale tato pravidla většinou hru prodlužují. Podle oficiálních pravidel si hráči nikdy nesmí navzájem půjčovat peníze nebo obchodovat s „přísliby“ odpuštění nájemného v budoucnosti atd. Všechny daně a pokuty se musí platit Bance a nesmí se uchovávat na políčku Parkování zdarma nebo jakémkoli jiném políčku!



ČO ZOSTÁVA ROVNAKÉ?

- ♦ Cieľ hry a pravidlá.
- ♦ Karty s nehnuteľnosťami: všetky hodnoty sú rovnaké ako v prípade zodpovedajúcich nehnuteľností v klasickej hre MONOPOLY.
- ♦ Štyri rohové políčka zostávajú nezmenené, rovnako ako aj cesta k víťazstvu: ten, kto zostane, keď všetci ostatní hráči zbankrotujú, vyháva hru.

ČO JE ODLIŠNÉ?

- ♦ Hracia doska: akcia na hracej ploche je rovnaká, ale kupujete si momenty z televízneho seriálu Priatelia.
- ♦ Políčka cestovania teraz obsahujú spôsoby dopravy, ktoré používajú postavy z tejto situačnej komédie.
- ♦ Služby sú teraz Treeger's Water Maintenance a Treeger's Electricity Maintenance.
- ♦ Karty Šanca a Pokladňa sa nazývajú Apartment 19 a Apartment 20.
- ♦ Domy sa teraz nazývajú hrnčeky na kávu a hotely sú pohovky.

PRIPRAVTE SA!

(Pozrite si zadnú časť tohto sprievodcu hrou)

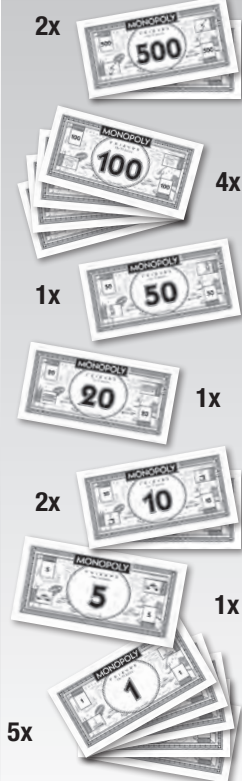
BANKÁR

Vyberte si hráča, ktorý bude bankárom. Bude sa starať o banku a bude mať na starosť dražby. Je dôležité, aby bankár držal svoje osobné peniaze a nehnuteľnosti oddelene od majetku banky.

BANKA

- ♦ Drží všetky peniaze a karty Title Deed, ktoré nie sú vo vlastníctve hráčov.
- ♦ Vypláca platy a bonusy hráčom.
- ♦ Vyberá dane a pokuty od hráčov.
- ♦ Predáva a draží nehnuteľnosti.
- ♦ Predáva hrnčeky na kávu a pohovky.
- ♦ Požičiava peniaze hráčom, ktorí dávajú svoje nehnuteľnosti do zálohy. Banka nemôže nikdy „skrachovať“. Ak banke dôjdu peniaze, bankár môže vyrobiť toľko peňazí, koľko potrebuje, a to napísaním hodnoty na obyčajný papier.

Každý hráč začína hru s:



1. Premiešajte karty **APARTMENT 20** a položte ich sem lícom nadol.

2. Premiešajte karty **APARTMENT 19** a položte ich sem lícom nadol.

3. Každý hráč si vyberie **figúrku** a umiestni ju na políčko **ŠTART**.

AKO HRAŤ

KEDY VYHRÁM?

Musíte zostať posledným hráčom v hre, keď všetci ostatní zbankrotovali.

Ako to urobiť: kupujte nehnuteľnosti a vyberajte nájomné od ostatných hráčov, keď na ne vstúpia.

Zbierajte skupiny nehnuteľností na zvýšenie nájomného a potom rozmiestňujte hrnčeky na kávu a pohovky, aby ste zvýšili svoj príjem ešte výraznejšie.

KTO ZAČÍNA?

Každý hráč hodí dvomi kockami. Začína ten, kto hodí najvyššie číslo.

KEĎ STE NA RADE

- Hodte obomi kockami.
- Posuňte svoju figúrku v smere hodinových ručičiek po hracej doske o toľko políčok, koľko vám padne na kockách.
- Budete musieť vykonať činnosť v závislosti od toho, na akom políčku zastanete. Pozrite si časť *Kde ste zastali?* nižšie.
- Ak sa pri posune po hracej doske dostanete na políčko **ŠTART** alebo cezeň prejdete, dostanete z banky **€200**.
- Ak ste hodili **dve rovnaké čísla**, hádžete kockami znova a máte k dispozícii ďalší ťah (kroky 1 – 4). **Pozor!** Ak ste na oboch kockách hodili rovnakú hodnotu **3-krát** v rovnakom ťahu, musíte **ísť do väzenia**.
- Keď dokončíte svoj ťah a vykonáte príslušnú činnosť, **podajte kocky hráčovi po vašej ľavej strane**.



KDE STE ZASTALI?

1: NEHNUTEĽNOSŤ BEZ VLASTNÍKA

Existujú tri typy nehnuteľností:



Momenty



Políčka s dopravou



Služby

Nehnuteľnosť, na ktorej zastanete, si môžete **kúpiť** za **cenu uvedenú** na príslušnom hracom políčku. Zaplatte banke, potom si vezmite kartu Title Deed, ktorá sa zhoduje s danou nehnuteľnosťou, a položte ju blízko seba lícom nahor.

Ak **nechcete** zaplatiť uvedenú cenu, nehnuteľnosť ide do **dražby**.

Kúpu nehnuteľností by ste mali plánovať tak, aby ste získali celé skupiny.



Napríklad: ak si kúpite zelený moment, mali by ste sa počas hry pokúsiť získať ďalšie dva zelené momenty. Ak vlastníte skupiny, môžete vyberať vyššie nájomné, keď na daných políčkach zastanú iní hráči, a umožní vám to umiestňovať na vašich momentoch predmety a dosiahnuť tak ešte väčšie zisky.

2: NEHNUTEĽNOSŤ S VLASTNÍKOM

Ak zastanete na nehnuteľnosti iného hráča, musíte mu **zaplatiť nájomné**, ktoré je uvedené na karte Title Deed. Nájomné neplatíte, ak je nehnuteľnosť založená (karta Title Deed je položená lícom nadol). **Dôležité:** Majiteľ vás musí **požiadať** o nájomné skôr, ako hráč po vašej ľavici hodí kockami. Ak na to zabudne, nemusíte platiť!

Momenty

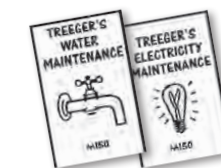
Nájomné za **nevylepšený** moment je vytlačené na zodpovedajúcej karte Title Deed. Táto suma sa **zdvojnásobí**, ak hráč vlastní všetky momenty v danej farebnej skupine a žiadny z nich nie je založený. Ak je moment **vylepšený** hrnčkmi na kávu alebo pohovkami, nájomné bude oveľa vyššie – ako je to uvedené na karte Title Deed.

Políčka s dopravou

Nájomné závisí od toho, koľko políčok s dopravou vlastní druhý hráč.

Políčka s dopravou:

1	2	3	4
Nájomné: €25	€50	€100	€200



Služby

Hodte kockami a vynásobte výsledok číslom **4** – to je nájomné, ktoré musíte zaplatiť. Ak druhý hráč vlastní obe služby, vynásobte výsledok číslom **10**!



KDE STE ZASTALI? (pokračovanie)

3: APARTMENT 19 alebo APARTMENT 20

Vezmite hornú kartu z príslušnej kôpky, okamžite postupujte podľa pokynov, ktoré sú na nej uvedené, a potom ju vráťte lícom nadol na spodok kôpky. Ak ide o kartu *Get Out of Jail Free*, ponechajte si ju, kým ju nebudete potrebovať použiť, alebo ju odovzdajte inému hráčovi.



4: LOSE AT FOOTBALL / CENTRAL PERK TAB

Ak zastanete na jednom z týchto políčok, musíte zaplatiť banke uvedenú sumu.

5: CHOĎTE DO VÄZENIA

Ak zastanete na tomto políčku, musíte okamžite presunúť svoju figúrku na políčko vo **väzení**.

Dôležité: Ak vás pošlú do väzenia, **nezískate** **¥¥200** za prejdienie cez políčko ŠTART. Keď vás pošlú do väzenia, váš ťah končí – podajte kocky ďalej!

Iné spôsoby, ako skončiť vo väzení:

- ♦ Potiahnete si kartu Apartment 19 alebo Apartment 20, ktorá vás *pošle do väzenia*.
- ♦ V jednom ťahu hodíte trikrát za sebou dve rovnaké čísla.

Q: Ako sa dostanem z väzenia?

A: Máte tri možnosti...

- Zaplatíte ¥¥50**, keď budete začínať ďalší ťah. Potom hodte kockami a pokračujte v hre štandardným spôsobom.
- Použite kartu *Get Out of Jail Free*, ak ju máte (alebo si ju kúpte od iného hráča).** Kartu položte na spodok príslušnej kôpky kariet, potom hodte kockami a pokračujte v hre.
- Počkajte tri ťahy.** Pri každom ťahu hodte kockami; ak vám padnú **dve rovnaké čísla**, presuňte sa z väzenia a pokračujte po hracej ploche o príslušný počet políčok. Ak vám nepadnú dve rovnaké čísla ani pri treťom hode, musíte zaplatiť ¥¥50 banke a potom sa môžete posunúť o počet políčok, ktorý vám padol na kockách.

6: VÄZENIE (IBA NA NÁVŠTEVE)

Nebojte sa! Ak skončíte svoj normálny ťah na políčku väzenia, nič sa nedeje. Len nezabudnite položiť svoju figúrku na políčko IBA NA NÁVŠTEVE.



7: BEZPLATNÉ PARKOVANIE

Uvoľnite sa! Nič zlé (ani dobré) sa nedeje.

8: NEHNUTELNOSŤ, KTORÚ VLASTNÍTE

Nič sa nedeje. Ale nezarobíte žiadne peniaze!

POMOC! SOM ZADLŽENÝ!

Ak dlhujete banke alebo inému hráčovi viac peňazí, ako máte, pokúste sa peniaze získať **predajom budov** alebo **založením nehnuteľnosti**.

Ak stále dlhujete viac, ako máte, **ZBANKROTOVALI STE a v hre končíte!**

- ♦ Zaplatte všetky peniaze, ktoré sa vám podarilo získať.
- ♦ Ak dlhujete peniaze inému hráčovi – dajte mu všetky svoje založené nehnuteľnosti a všetky karty *Get Out of Jail Free*. Hráč musí zaplatiť 10% úrok z každej založenej nehnuteľnosti, aj keď ešte nechce založenú nehnuteľnosť vyplatiť.
- ♦ Ak je váš dlh voči banke – všetky vaše založené nehnuteľnosti musia byť dané do **dražby**. Predávajú sa nezaložené (lícom nahor). Vráťte všetky karty *Get Out of Jail Free* na spodok príslušných kôpok.

NEČAKAJTE NA KOCKY!

Nasledujúce činnosti môžete urobiť, aj keď nie ste na rade – dokonca aj keď ste vo väzení!

1: VÝBER NÁJOMNÉHO

Ak na niektorých z vašich nezaložených nehnuteľností zastane iný hráč, môžete si od neho vypýtať nájomné, ktoré je uvedené na karte Title Deed – pozrite si časť *Nehnuteľnosť s vlastníkom*.

2: DRAŽBA

Bankár usporiada dražbu v nasledujúcich prípadoch:

- ♦ Hráč zastane na nehnuteľnosti bez vlastníka a rozhodne sa, že ju **nechce** kúpiť za uvedenú cenu.
- ♦ Hráč **zbankrotuje** a odovzdá všetky svoje založené nehnuteľnosti banke, aby sa nezaložené (lícom nahor) dali do dražby.
- ♦ Ak je **nedostatok budov** a viac ako jeden hráč chce kúpiť rovnaké budovy.

Ponuky do dražby je možné robiť len v hotovosti. Každý hráč môže prihodiť minimálne **¥¥1**. Ak nikto nepredloží vyššiu ponuku, nehnuteľnosť musí kúpiť posledný hráč, ktorý predložil ponuku.

3: VYLEPŠOVANIE

Keď vlastníte všetky momenty v určitej farebnej skupine, môžete si kúpiť **hrnčeky na kávu** od banky a položiť ich na ktorýkoľvek z týchto momentov.

- Cena každého hrnčeka na kávu je uvedená na karte **Title Deed** daného momentu.
- Vylepšovať musíte **rovnomerne**. Nemôžete postaviť druhý hrnček na kávu na moment, kým nepostavíte jeden hrnček na každý moment v danej farebnej skupine.
- Na jednom momente môžete mať maximálne **4 hrnčeky na kávu**.
- Keď máte 4 hrnčeky na kávu na jednom momente, môžete ich vymeniť za **pohovku** zaplacením ceny uvedenej na karte Title Deed. Na jednom momente môžete mať iba jednu pohovku a na moment s pohovkou nemôžete položiť ďalšie hrnčeky na kávu. **Dôležité:** moment nemôžete vylepšovať, ak je ktorýkoľvek moment v danej farebnej skupine v zálohe.

Nedostatok budov? Ak v banke nezostali žiadne budovy, musíte počkať, kým ostatní hráči predajú svoje budovy, a až potom si môžete nejaké kúpiť. Ak je budov málo a dvaja alebo viacerí hráči ich chcú kúpiť, bankár ich musí vydražiť tomu, kto predloží najvyššiu ponuku.

HRAJTE SPRÁVNE!

Mnohí hráči si radi vymýšľajú svoje vlastné upravené pravidlá hry MONOPOLY. To je v poriadku, ale takéto pravidlá často predlžujú hru. Podľa oficiálnych pravidiel si hráči nikdy nesmú požičiavať peniaze navzájom alebo si vymieňať „sľuby“, že v budúcnosti nebudú účtovať nájomné, a podobne. Všetky dane a pokuty sa musia platiť banke a nemali by byť uložené na políčku Bezplatné parkovanie alebo inde!

4: PREDÁVANIE BUDOV

Budovy je možné predatť späť banke za **polovičnú** cenu. Hrnčeky na kávu sa musia predatť rovnomerne rovnakým spôsobom, akým boli zakúpené. Pohovky sa predávajú za polovičnú cenu a ihneď sa vymenia za 4 hrnčeky na kávu.

5: ZALOŽENIE NEHNUTEĽNOSTÍ

Ak máte málo peňazí v hotovosti alebo nemáte dostatok na zaplatenie dlhu, môžete založiť ktorúkoľvek zo svojich nevylepšených nehnuteľností. Musíte predatť všetky budovy vo farebnej skupine banke predtým, ako budete môcť dať do zálohy jeden z jej momentov.

Ak chcete **založiť** nehnuteľnosť, otočte jej kartu Title Deed lícom nadol a zoberte si uvedenú hodnotu (zobrazenú na zadnej strane karty) z banky. Ak chcete **splatiť** založenú budovu, zaplatte banke **uvedenú hodnotu plus 10 %** a potom otočte kartu lícom nahor. Zo založených nehnuteľností nie je možné vyberať nájomné.

6: OBCHODOVANIE

Môžete uzavrieť dohodu s iným hráčom na **nákup** alebo **predaj** nevylepšenej nehnuteľnosti. Musíte predatť všetky budovy v danej skupine farieb predtým, ako budete môcť predatť jeden z príslušných momentov.

Nehnuteľnosť sa dá vymeniť za akúkoľvek kombináciu hotovosti, inú nehnuteľnosti a/alebo karty *Get Out of Jail Free*. O cene sa dohodnú hráči medzi sebou.

Založenú nehnuteľnosť je možné predatť inému hráčovi za akúkoľvek dohodnutú cenu. Po kúpe založenej nehnuteľnosti ju musíte buď ihneď **splatiť**, alebo **zaplatíte 10 %** z uvedenej hodnoty a kartu ponecháte lícom nadol; ak sa neskôr rozhodnete splatiť zálohu banke, **budete musieť** opäť zaplatiť poplatok 10 %.

Pamätajte: vaším cieľom nie je len zbohatnúť. Ak chcete vyhrať, musíte dohnať všetkých ostatných hráčov k **BANKROTU!**

CE ESTE LA FEL?

- ◆ Obiectivul jocului și regulile.
- ◆ Cărțile Proprietate: valorile sunt la fel ca cele ale proprietăților din jocul MONOPOLY clasic.
- ◆ Cele patru spații din colțuri rămân neschimbate, la fel ca și calea spre victorie: jucătorul care rămâne în joc după ce toți ceilalți au dat faliment câștigă jocul.

CE ESTE DIFERIT?

- ◆ Tabla de joc: acțiunea pe tabla de joc se desfășoară la fel, dar cumperi momente din serialul de televiziune Prietenii tăi.
- ◆ Spațiile de transport includ moduri de transport utilizate de personajele din serial.
- ◆ Companiile de utilități sunt Serviciile de apă ale lui Treeger și Serviciile de electricitate ale lui Treeger.
- ◆ Cărțile Șansă și Cufărul comunității sunt denumite Apartamentul 19 și Apartamentul 20.
- ◆ Casele sunt denumite câni de cafea și hotelurile sunt canapele.

CONFIGURAREA

(Consultă ultima pagină a acestui ghid de joc)

BANCHERUL

Selectați un jucător care să fie Bancher; acesta se va ocupa de tranzacțiile cu Banca și va organiza licitații. Este important ca Bancherul să își țină fondurile și proprietățile personale separat de cele din Bancă.

BANCA

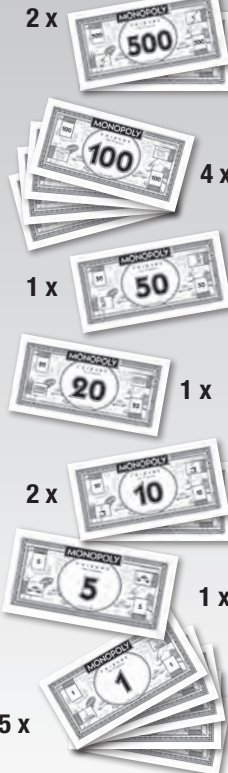
- ◆ Ține banii și Titlurile de proprietate nedeținute de jucători.
 - ◆ Plătește salarii și bonusuri jucătorilor.
 - ◆ Încasează taxele și amenzi de la jucători.
 - ◆ Vinde și scoate la licitație proprietăți.
 - ◆ Vinde câni de cafea și canapele.
 - ◆ Împrumută bani jucătorilor care își ipotechează proprietățile.
- Banca nu poate da faliment. Dacă nu mai sunt bani în Bancă, Bancherul poate emite oricâți bani este nevoie, scriind pe hârtie obișnuită.

1. Amestecați teancul de cărți **APARTAMENTUL 20** și puneți-l cu fața în jos aici.

2. Amestecați teancul de cărți **APARTAMENTUL 19** și puneți-l cu fața în jos aici.

3. Fiecare jucător alege un pion și îl plasează pe **START**.

Fiecare jucător începe jocul cu:



IATĂ CUM SE JOACĂ

CUM CÂȘTIG?

Trebuie să fii singurul jucător rămas în joc, după ce toți ceilalți au dat faliment.

Reușești acest lucru: cumpărând proprietăți și încasând chirie de la ceilalți jucători când ajung pe acestea.

Strânge grupuri de proprietăți pentru a crește chiria, apoi construiește câni de cafea și canapele pentru a-ți crește venitul.

CINE ÎNCEPE?

Fiecare jucător dă cu ambele zaruri. Jucătorul cu cel mai bun rezultat începe.

CÂND ÎȚI VINE RÂNDUL

1. Dă cu ambele zaruri.
2. Deplasează pionul în sensul acelor de ceas cu numărul de spații de pe zaruri.
3. Va trebui să procedezi după cum îți indică spațiul pe care ai ajuns. Consultă *Spațiile de pe tablă* mai jos.
4. Dacă **trece pe lângă START** sau **ajungi pe START**, încasează 200 ₸ de la Bancă.
5. Dacă ai dat **dublă**, dă cu zarurile din nou și mai joacă un tur (pași 1 - 4).
6. Când ai terminat de mutat și de efectuat acțiunile aferente spațiului, **dă zarurile jucătorului din stânga ta**.



SPAȚIILE DE PE TABLĂ

1: O PROPRIETATE NEDEȚINUTĂ

Există trei tipuri de proprietăți:



Momentele



Spațiile de transport



Companiile de utilități

Poți **cumpăra** proprietatea pe care ai ajuns, plătind **prețul listat** pe spațiul de pe tabla de joc. Plătește Băncii, apoi ia cartea Titlu de proprietate asociată spațiului și pune-o lângă tine, cu fața în sus.

Dacă **nu** vrei să plătești prețul listat, proprietatea este **scoasă la licitație**.

Când cumperi o proprietate, ar trebui să planifici cumpărarea întregului grup din care aceasta face parte.



De exemplu: dacă ai cumpărat un moment verde, ar trebui să încerci să obții celelalte două momente verzi în timpul jocului. Dacă deții grupuri, poți încasa chirie mai mare când ceilalți jucători ajung pe spațiile respective și poți construi pe aceste momente, ceea ce înseamnă profituri și mai mari.

2: O PROPRIETATE DEȚINUTĂ DE UN ALT JUCĂTOR

Dacă ajungi pe proprietatea altui jucător, trebuie să **plătești chirie** așa cum se indică pe cartea Titlu de proprietate. Nu plătești chirie dacă proprietatea este ipotecată (Titlul de proprietate este cu fața în jos).

Important: proprietarul trebuie să îți **ceară** chirie înainte ca jucătorul din stânga ta să dea cu zarurile. Dacă uita să îți ceară, nu trebuie să plătești!

Momentele

Chiria pentru un moment **fără îmbunătățiri** este trecută pe cartea Titlu de proprietate asociată. Chiria este **dublă** dacă proprietarul deține toate momentele din grupul de culoare și niciuna dintre proprietăți nu este ipotecată. Dacă momentul are **îmbunătățiri**, câni de cafea sau canapele, chiria este mult mai mare și este trecută pe cartea Titlu de proprietate.



Spațiile de transport

Chiria depinde de numărul de spații de transport deținute de celălalt jucător.

Transporturi: 1 2 3 4
Chirie: 25₸ 50₸ 100₸ 200₸



Companie de utilități

Dă cu zarul și multiplică rezultatul cu **4** – aceasta este chiria pe care trebuie să o plătești. Dacă proprietarul deține ambele companii de utilități, înmulțește rezultatul cu **10**!



SPAȚIILE DE PE TABLĂ (continuare)

3: APARTAMENTUL 19 sau APARTAMENTUL 20

la prima carte din teancul respectiv, urmează imediat instrucțiunile, apoi pune-o cu fața în jos la fundul teancului. Dacă este o carte *leși din închisoare gratuit*, păstrează-o până când ești gata să o folosești sau vinde-o unui alt jucător.



4: PIERZI LA FOTBAL/NOTA DE PLATĂ DE LA CENTRAL PERK

Dacă ajungi pe unul dintre aceste spații, plătește Băncii suma afișată.

5: DU-TE LA ÎNCHISOARE

Dacă ajungi pe acest spațiu, mută pionul pe spațiul **În închisoare** imediat.

Important: nu încasezi 200 ₱ când treci pe la START dacă trebuie să mergi la Închisoare. De îndată ce ajungi la Închisoare, turul tău se încheie, dă zarurile mai departe!

Alte moduri în care poți ajunge în Închisoare:

- ◆ Tragi o carte Apartamentul 19 sau Apartamentul 20, care îți spune *Du-te la închisoare*.
- ◆ Dai de trei ori duble pe turul tău.

Q: Cum ies din Închisoare?

A: Ai trei opțiuni...

- Plătește 50 ₱** la începutul următorului tur, apoi dă cu zarurile și deplasează-te în mod normal.
- Folosește o carte *leși din închisoare gratuit*** dacă ai una sau cumpără una de la alt jucător. Pune cartea la fundul teancului corespunzător; apoi dă cu zarurile și deplasează-te.
- Așteaptă trei tururi.** Dă cu zarurile pe fiecare tur; dacă obții o **dublă**, ieși din Închisoare și deplasează-te pe tablă conform rezultatului de pe zaruri. Dacă nu dai o dublă în al treilea tur, trebuie să plătești 50 ₱ Băncii, apoi deplasează-te conform rezultatului de pe zaruri.

6: ÎNCHISOARE (ÎN VIZITĂ)

Nu-ți face griji! Dacă termini turul normal pe spațiul Închisoare, nu se întâmplă nimic. Asigură-te că muți pionul pe spațiul ÎN VIZITĂ.



7: PARCARE GRATUITĂ

Nu-ți face griji! Nu se întâmplă nimic rău (sau bun).

8: O PROPRIETATE PE CARE O DEȚII

Nu se întâmplă nimic. Dar nici nu faci bani!



AJUTOR! AM DATORII!

Dacă datorezi vreodată Băncii sau unui alt jucător mai mulți bani decât ai, încearcă să strângi bani **vânzând clădirile** și/sau **ipotecând proprietățile**.

Dacă, în continuare, datorezi mai mult decât ai, ai dat **FALIMENT** și ai ieșit din joc!

- ◆ Plătește banii pe care ai reușit să îi strângi.
- ◆ Dacă datorezi bani altui jucător, dă-i toate proprietățile ipotocate și cărțile *leși din închisoare gratuit*. Jucătorul trebuie să plătească 10% dobândă pentru fiecare proprietate ipotecată, chiar dacă încă nu dorește să răscumpere ipotecile.
- ◆ Dacă datorezi bani Băncii, toate proprietățile ipotocate vor fi **scoase la licitație**. Acestea sunt vândute neipotecate (cu fața în sus). Pune toate cărțile *leși din închisoare gratuit* la fundul teancurilor respective.

NU AȘTEPTA SĂ DAI CU ZARURILE!

Poți efectua oricare dintre următoarele acțiuni chiar dacă nu este rândul tău, chiar dacă ești în Închisoare!

1: ÎNCASEZI CHIRIE

Dacă unul dintre ceilalți jucători ajunge pe una dintre proprietățile tale neipotecate, poți cere chirie așa cum se indică pe cartea Titlu de proprietate; consultă *Proprietate deținută de alt jucător*.

2: LICITEZI

Bancherul organizează o licitație când:

- ◆ Un jucător ajunge pe o proprietate nedeținută și decide să **nu** o cumpere la prețul listat.
- ◆ Un jucător **intră în faliment** și dă toate proprietățile ipotocate Băncii; acestea sunt scoase la licitație neipotecate (cu fața în sus).
- ◆ **Nu există suficiente clădiri** și mai mulți jucători doresc să cumpere aceeași clădire sau aceleași clădiri.

Licitațiile pot fi plătite doar în numerar. Orice jucător poate începe licitația de la 1 ₱. Dacă nimeni nu licitează mai mult, ultimul jucător care a licitat trebuie să cumpere proprietatea.

3: CONSTRUIEȘTI

Când deții toate momentele dintr-un grup de culoare, poți cumpăra **căni de cafea** de la Bancă, pentru a le așeza pe momentele respective.

- Prețul listat pentru fiecare cană de cafea este trecut pe **Titlul de proprietate** aferent momentului.
- Trebuie să construiești **uniform**. Nu poți construi o a doua cană de cafea pe un moment înainte de a avea câte una pe fiecare moment din respectivul grup de culoare.
- Poți avea maximum **4 căni de cafea** pe un moment.
- Când ai 4 căni de cafea pe un moment, le poți schimba cu o **canapea** plătind prețul listat pe cartea Titlu de proprietate. Poți avea o singură canapea pe un moment și nu poți adăuga căni de cafea suplimentare pe un moment cu o canapea. **Important:** nu poți construi pe un moment dacă unul dintre momentele din acel grup de culoare este ipotecat.

Nu există suficiente clădiri? Dacă nu mai există clădiri la Bancă, trebuie să aștepti ca alți jucători să le vândă pe ale lor înainte să poți cumpăra. Dacă numărul de clădiri este limitat și mai mulți jucători vor să le cumpere, Bancherul trebuie să organizeze o licitație și jucătorul care licitează cel mai mult le poate cumpăra.

JOACĂ AȘA CUM TREBUIE!

Mulți jucători își creează propriile reguli MONOPOLY. Nu este nicio problemă, dar astfel de reguli prelungesc jocul. Regulile oficiale nu permit jucătorilor să împrumute bani unii de la ceilalți sau să cadă de acord să nu își ceară chirie în viitor etc. Toate taxele și penalitățile trebuie plătite Băncii și banii nu trebuie puși pe spațiul Parcare gratuită sau în altă parte!

4: VINZI CLĂDIRI

Clădirile pot fi vândute înapoi Băncii la **jumătate** din prețul listat. Cănille de cafea trebuie vândute uniform, la fel cum au fost cumpărate. Canapelele sunt vândute la jumătate din prețul listat și sunt schimbate imediat cu 4 căni de cafea.

5: IPOTECHEZI PROPRIETĂȚI

Dacă ai prea puțini bani sau nu ai bani suficienți pentru a plăti o datorie, poți ipoteca oricare dintre proprietățile fără îmbunătățiri. Trebuie să vinzi Băncii toate clădirile dintr-un grup de culoare înainte de a putea ipoteca unul dintre momente.

Pentru a **ipoteca** o proprietate, întoarce cartea Titlu de proprietate cu fața în jos și încasează valoarea listată (de pe spatele cărții) de la Bancă. Pentru a **răscumpăra** o ipotecă, plătește **valoarea listată plus 10%** Băncii, apoi întoarce cartea cu fața în sus. Nu poți încasa chirie pentru proprietățile ipotocate.

6: ÎNCHEI UN ACORD

Poți încheia un acord cu alt jucător pentru a **cumpăra** sau **vinde** o proprietate fără îmbunătățiri. Trebuie să vinzi toate clădirile dintr-un grup de culoare Băncii înainte de a vinde unul dintre momentele din grup.

Proprietățile pot fi tranzacționate în schimbul oricărei combinații dintre următoarele: numerar, altă proprietate și/sau cărți *leși din închisoare gratuit*. Suma este stabilită de jucătorii implicați în schimb.

O proprietate ipotecată poate fi vândută altui jucător la un preț agreeat. După ce cumperi o proprietate ipotecată, trebuie **să răscumperi** ipoteca imediat sau **să plătești 10%** din valoarea listată și să păstrezi cartea cu fața în jos; dacă, mai târziu, decizi să răscumperi ipoteca de la Bancă, **va** trebui să plătești din nou taxa de 10%.

Nu uita: scopul tău nu este numai să te îmbogățești. Ca să câștigi, toți ceilalți jucători trebuie să dea **FALIMENT**!



ЧТО ОСТАЛОСЬ ПРЕЖНИМ

- ♦ Цель и правила игры.
- ♦ Карточки собственности: все ценности ничем не отличаются от соответствующих объектов собственности в классической версии MONOPOLY.
- ♦ Четыре угловые клетки остались неизменными, как и путь к победе: выигрывает тот, кто останется в игре, когда все остальные обанкротятся.

ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ

- ♦ Игровое поле: действия на поле все те же, но разница лишь в том, что вы покупаете сцены из телесериала «Друзья».
- ♦ На клетках передвижения теперь изображены виды транспорта, которые использовали персонажи ситкома.
- ♦ Клетки, которые ранее были коммунальными предприятиями, теперь называются Treeger's Water Maintenance и Treeger's Electricity Maintenance.
- ♦ Карточки «Шанс» и «Общественная казна» называются «Квартира № 19» и «Квартира № 20».
- ♦ Вместо домов теперь кофейные кружки, а вместо отелей диваны.

ПОДГОТОВКА

(см. обратную сторону этой инструкции к игре)

БАНКИР

Выберите игрока, который будет банкиром, будет распоряжаться банком и вести аукционы. Важно, чтобы личные средства банкира хранились отдельно от средств и объектов собственности банка.

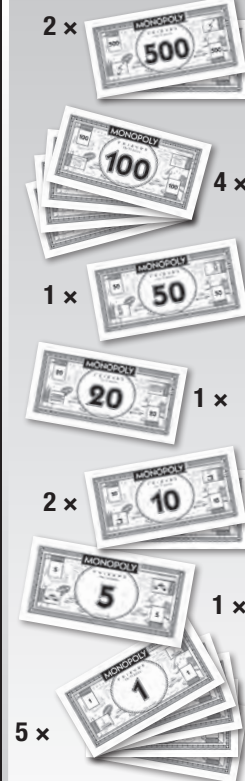
БАНК

- ♦ Хранит все деньги и карточки собственника, которые не принадлежат игрокам.
- ♦ Выплачивает зарплату и премии игрокам.
- ♦ Собирает налоги и штрафы с игроков.
- ♦ Продает и выставляет на аукцион объекты собственности.
- ♦ Продает кофейные чашки и диваны.
- ♦ Выдает займы игрокам, которые закладывают свои объекты собственности. Банк не может разориться. Если в банке закончились деньги, банкир может выпустить столько денег, сколько необходимо, написав номиналы на обычной бумаге.

1. Перетасуйте карточки **КВАРТИРА № 20** и положите их лицевой стороной вниз здесь.

2. Перетасуйте карточки **КВАРТИРА № 19** и положите их лицевой стороной вниз здесь.

В начале игры каждый игрок получает:



3. Каждый игрок выбирает фишку и ставит ее на клетку **ВПЕРЕД**.

КАК ИГРАТЬ

КАК ВЫИГРАТЬ

Выигрывает последний оставшийся игрок, когда все остальные игроки обанкротились.

Как этого достичь: покупайте объекты собственности и взимайте ренту с других игроков, когда они будут останавливаться на клетках этих объектов.

Собирайте группы объектов собственности для повышения ренты, а затем стройте кофейные чашки и диваны, чтобы значительно увеличить свой доход.

КТО ХОДИТ ПЕРВЫМ?

Каждый игрок бросает два кубика. Тот, у кого выпадет наибольшее число, ходит первым.

ВАШ ХОД

1. Бросьте оба кубика.
2. Переместите фишку по игровому полю на выпавшее на кубиках количество клеток по часовой стрелке.
3. В зависимости от того, на какой клетке вы остановились, вам потребуется выполнить определенные действия. См. раздел *Где вы остановились* ниже.
4. Если во время вашего хода вы останавливаетесь на клетке **ВПЕРЕД** или **проходите через нее**, то получаете \$200 в банке.
5. Если у вас выпало **два одинаковых числа**, бросьте кубики еще раз и сделайте еще один ход (шаги 1–4).
Осторожно! Если два одинаковых числа выпадут **3 раза** подряд за один ход, вы **отправитесь в тюрьму**.
6. После того как вы выполните все необходимые действия и ваш ход завершится, **передайте кубики игроку слева от вас**.



ГДЕ ВЫ ОСТАНОВИЛИСЬ?

1. СВОБОДНАЯ СОБСТВЕННОСТЬ

В игре есть три вида собственности:



Сцены



Клетки с транспортом



Коммунальные предприятия

Можно **купить** объект собственности, на клетке которого вы останавливаетесь, по **цене, указанной** на клетке поля. Заплатите за собственность банку, затем возьмите соответствующую ей карточку собственника и положите ее возле себя лицевой стороной вверх.

Если вы **не** хотите покупать объект собственности по указанной цене, он выставляется на **аукцион**.

Старайтесь покупать объекты собственности таким образом, чтобы они собирались в группы.



Например: если вы покупаете сцену на зеленой клетке, в ходе игры вам нужно попытаться заполучить две другие сцены на зеленых клетках. Владея группой, вы зарабатываете гораздо большую сумму ренты, когда игроки останавливаются на этих клетках, а значит, у вас будет больше средств на строительство своих сцен, что принесет вам еще больше прибыли.

2. ОБЪЕКТЫ СОБСТВЕННОСТИ, ПРИНАДЛЕЖАЩИЕ ДРУГОМУ ИГРОКУ

Если вы останавливаетесь на объекте собственности, принадлежащем другому игроку, вы должны **заплатить ренту** этому игроку, сумма которой указана на карточке собственника. Но если собственность заложена (карточка собственника этого объекта лежит лицевой стороной вниз), вам не придется платить ренту. **Важно:** владелец должен **спросить** с вас ренту прежде, чем игрок слева от вас бросит кубики. Если владелец забыл потребовать ренту, вы не должны ее платить.

Сцены

Сумма ренты за сцену **без улучшений** напечатана на соответствующей ей карточке собственника. Сумма **удваивается**, если игрок владеет всеми сценами в этой цветовой группе и ни один из входящих в нее объектов не заложен. Если же для сцены приобретены **улучшения** с кофейными чашками или диванами, рента будет куда выше (суммы см. на карточке собственника).

Клетки с транспортом

Сумма ренты зависит от количества клеток с транспортом, которым владеет игрок.

Транспорт: 1 2 3 4
Рента: \$25 \$50 \$100 \$200



Коммунальное предприятие

Бросьте кубики и умножьте выпавшее число на **4** — это и будет рента, которую вы должны заплатить. Если игрок владеет обоими коммунальными предприятиями, результат нужно умножить на **10**.



ГДЕ ВЫ ОСТАНОВИЛИСЬ?

(продолжение)

3. КВАРТИРА № 19 или КВАРТИРА № 20

Возьмите верхнюю карточку и соответствующей колоды, сразу же выполните указанные на ней инструкции, затем положите ее лицевой стороной вниз назад под низ колоды. Если это карточка *Get Out of Jail Free*, ее можно оставить у себя, чтобы использовать в дальнейшем при необходимости, или же продать другому игроку.



4. ПОРАЖЕНИЕ НА ФУТБОЛЕ ИЛИ CENTRAL PERK TAB

Если вы останавливаетесь на одной из этих клеток, вы должны заплатить банку указанную на этой клетке сумму.

5. ОТПРАВЛЯЙТЕСЬ В ТЮРЬМУ

Если вы останавливаетесь на этой клетке, то должны сразу же переместить свою фишку на поле **Тюрьма!**

Важно: Если вы посланы в тюрьму, то **не** получаете $\$200$ за прохождение клетки ВПЕРЕД. Как только вы отправляетесь в тюрьму, ваш ход завершается и вы должны передать кубики дальше.

Другие способы угодить в тюрьму:

- ♦ вытянуть карточку «Квартира № 19» или «Квартира № 20» с указанием *Go to Jail*;
- ♦ выбросить на кубиках три одинаковых числа подряд за свой ход.

В. Как выйти из тюрьмы?

О. Есть три варианта.

i **В начале своего следующего хода уплатите $\$50$** , а затем бросьте кубики и походите, как обычно.

ii **Если у вас есть карточка *Get Out of Jail Free*, воспользуйтесь ею.**

(Эту карточку также можно купить у другого игрока.) Положите карточку под низ соответствующей колоды, бросьте кубики и сделайте ход.

iii **Подождите три хода.** На каждый ход бросайте кубики. Если вам выпадут **два одинаковых числа**, вы сможете выйти из тюрьмы и сделать ход по полю на выпавшее на кубиках количество клеток. Если на третий бросок вам так и не выпадут два одинаковых числа, вы должны заплатить $\$50$ банку и сделать ход на выпавшее количество клеток.

6. ТЮРЬМА (НА ЭКСКУРСИИ)

Не переживайте! Если ваш ход завершился на клетке «Тюрьма», ничего не произойдет. Обязательно поставьте свою фишку на секцию НА ЭКСКУРСИИ.



7. БЕСПЛАТНАЯ ПАРКОВКА

Расслабьтесь! Здесь с вами не произойдет ничего плохого (как и хорошего).

8. ПРИНАДЛЕЖАЩАЯ ВАМ СОБСТВЕННОСТЬ

На этих клетках ничего не произойдет. Но вы также не заработаете денег.



ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ У ВАС ДОЛГ

Если в какой-то момент вы задолжаете банку или другому игроку больше денег, чем у вас есть, попробуйте собрать деньги, **продав здания** и (или) **заложив объекты собственности**.

Если полученных денег все равно не хватает на погашение долга, вы **БАНКРОТ** и **выходите из игры!**

- ♦ Заплатите столько, сколько вам удалось добыть.
- ♦ Если вы должны другому игроку, отдайте ему всю заложенную собственность и все карточки *Get Out of Jail Free*. За каждый заложенный объект собственности этот игрок должен уплатить процентную ставку в размере 10 %, даже если он пока не готов выкупить собственность из залога.
- ♦ Если у вас долг перед банком, вся заложенная вами собственность должна быть выставлена на **аукцион**. Они продаются как незаложенные (т. е. лежат лицевой стороной вверх). Верните все карточки *Get Out of Jail Free* под низ соответствующей колоды.



НЕ ЖДИТЕ СВОЕГО ХОДА!

Перечисленные далее действия можно выполнять независимо от того, ваш ли это ход, и даже когда вы в тюрьме!

1. СОБИРАТЬ РЕНТУ

Если другой игрок останавливается на незаложенном объекте собственности, можно потребовать у него ренты в указанном на карточке собственника размере. См. раздел *Принадлежащая другому игроку собственность*.

2. УЧАСТВОВАТЬ В АУКЦИОНЕ

Банкир проводит аукцион в перечисленных далее случаях.

- ♦ Когда игрок останавливается на клетке никому не принадлежащей собственности и решает ее **не** покупать по указанной цене.
- ♦ Когда игрок становится **банкротом** и передает всю свою заложенную собственность банку. На аукцион собственность выставляется уже как незаложенная (лицевой стороной вверх).
- ♦ Когда **не хватает зданий**, и несколько игроков одновременно хотят купить одно и то же здание (или несколько зданий).

Ставки на аукционе можно делать только наличными. Любой игрок может сделать ставку в сумме не менее $\$1$. Если никто не повышает ставку, собственность покупает игрок, сделавший предложение цены последним.

3. СТРОИТЬ

Когда в вашем распоряжении оказываются все сцены в цветовой группе, вы можете купить **кофейные чашки** в банке и положить их на любые из этих клеток сцен.

- Указанная цена каждой кофейной чашки написана на **карточке собственника** соответствующей сцены.
- Строительство должно происходить **равномерно**. Нельзя построить вторую кофейную чашку на сцене, пока на каждой из сцен соответствующей цветовой группы не будет построено по одной кофейной чашке.
- На одной сцене может быть не более **4 кофейных чашек**.
- Когда у вас будет 4 кофейные чашки, их можно будет обменять на **диван**, уплатив указанную на карточке собственника цену. У каждой сцены может быть только по одному дивану. Кроме того, на сцене с диваном нельзя построить дополнительные кофейные чашки. **Важно:** если какая-либо сцена из цветовой группы заложена, строительство на сценах этой группы невозможно.

Не хватает зданий? Если в банке больше не осталось зданий, для покупки вам придется подождать, пока другие игроки продадут свои здания. Если здания заканчиваются и два игрока (или более) желают их приобрести, банкир должен продать их на аукционе тому, кто предложит самую высокую цену.

ИГРАЙТЕ ПО ПРАВИЛАМ!

Многие игроки предпочитают придумывать собственные «домашние» правила игры в MONOPOLY. В этом нет ничего страшного, но с такими правилами игра часто затягивается. По общепринятым правилам игроки ни в коем случае не должны занимать друг друга деньги, договариваться о том, что не будут взимать друг с друга ренты в дальнейшем, и т. д. Все налоги и пеня платятся банку и не должны храниться под клеткой «Бесплатная парковка» или в каком-либо другом месте, кроме банка.

4. ПРОДАВАТЬ ЗДАНИЯ

Здания можно продавать обратно банку за **половину** указанной стоимости. Кофейные чашки нужно продавать равномерно по тому же принципу, по которому они покупаются. Диваны продаются за половину указанной цены и сразу же обмениваются на 4 кофейные чашки.

5. ЗАКЛАДЫВАТЬ СОБСТВЕННОСТЬ

Если у вас мало денег или вам не хватает на уплату долга, можно заложить любой объект незаложенной собственности. Прежде чем заложить одну из сцен, необходимо продать все здания в ее цветовой группе банку.

Чтобы **заложить** собственность, переверните карточку собственника лицевой стороной вниз и возьмите указанную сумму (написана на обратной стороне карточки) в банке. Чтобы **выплатить** залог, уплатите банку **указанную цену, прибавив к ней еще 10 %**, а затем поверните карточку лицевой стороной вверх. Ренту на заложенной собственности собирать нельзя.

6. ЗАКЛЮЧАТЬ СДЕЛКИ

Можно заключить сделку с другим игроком, чтобы **купить** или **продать** собственность без улучшений. Прежде чем вы сможете продать ту или иную сцену из цветовой группы, необходимо продать все здания этой группы банку. Собственность можно обменять на деньги, другую собственность или карточки *Get Out of Jail Free* в любой комбинации. Сумму определяют сами игроки, которые заключают сделку.

Заложенную собственность можно продать другому игроку по любой договорной цене. Купив заложенную собственность, необходимо сразу же уплатить **залог** за нее или же просто **заплатить 10 %** от указанной суммы и оставить карточку лицевой стороной вниз. Если впоследствии вы решите уплатить залог банку, вам **придется** заплатить сбор в размере 10 % снова.

Помните: ваша цель заключается не только в том, чтобы разбогатеть. Чтобы победить, вы должны сделать всех остальных игроков **БАНКРОТАМИ!**



КАКВО Е СЪЩОТО?

- ♦ Целта и правилата на играта.
- ♦ Картончетата за имоти: всички стойности са същите като за съответните имоти в класическата игра MONOPOLY.
- ♦ Четирите ъглови полета са същите, както и пътят към победата: играчът, който остане, след като всички останали са фалирали, печели играта.

КАКВО Е РАЗЛИЧНО?

- ♦ Дъската за игра: действията по дъската са същите, но вие купувате „моменти“ от ТВ сериала „Приятели“.
- ♦ Полетата за пътуване вече са начини за транспорт, използвани от героите в комедийния сериал.
- ♦ Комуналните служби вече са „Вода Трийгър“ (Treeger's Water Maintenance) и „Електричество Трийгър“ (Treeger's Electricity Maintenance).
- ♦ Картончетата „Шанс“ и „Обществен трезор“ тук се наричат „Апартамент 19“ и „Апартамент 20“.
- ♦ Къщите се наричат „чаши за кафе“, а хотелите са „дивани“.

ПОДГОТОВКА

БАНКЕР

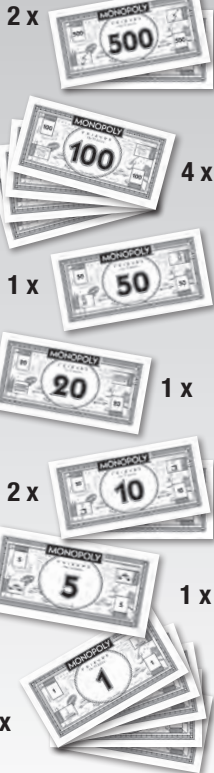
Изберете някой да бъде Банкер, за да се грижи за Банката и да ръководи търговете.

Важно е Банкерът да държи личните си средства отделно от Банката.

БАНКА

- ♦ Там са всички пари и актове за собственост, които не са притежавани от играчите.
- ♦ Плаща заплати и бонуси на играчите.
- ♦ Събира данъци и глоби от играчите.
- ♦ Продава имоти и организира търгове за тях.
- ♦ Продава чаши за кафе и дивани.
- ♦ Дава пари назаем на играчите, които ипотекират свои имоти. Банката никога не може да „фалира“. Ако парите на Банката свършат, тя може да „отпечата“ колкото е нужно, като ги напише на обикновена хартия.

Всеки играч започва играта с:



1. Разбъркайте картончетата **АПАРТАМЕНТ 20** и ги поставете тук с лицето надолу.

2. Разбъркайте картончетата **АПАРТАМЕНТ 19** и ги поставете тук с лицето надолу.

3. Всеки играч си избира **фигурка за игра** и я поставя върху полето **НАЧАЛО** (GO).

ЕТО КАК СЕ ИГРАЕ

КАК ДА ПОБЕДЯ?

Трябва да сте последният участник, останал в играта, след като всички други са фалирали.

Как: като купувате имоти и събирате наем от другите играчи, когато попаднат върху тях.

Събирайте групи имоти, за да увеличите наема, а след това строите чаши за кафе и дивани, за да получавате повече доходи.

КОЙ ЗАПОЧВА ПЪРВИ?

Всеки играч хвърля двете зарчета. Първи на ход е получилият най-висок резултат.

КОГАТО СТЕ НА ХОД

1. Хвърлете двете зарчета.
2. Преместете фигурката си за игра по дъската по посока на часовниковата стрелка с броя полета, показан от зарчетата.
3. Трябва да предприемете действие в съответствие с това на кое поле спрете. Вижте *Къде спряхте?* по-долу.
4. Ако при хода си **попаднете върху полето НАЧАЛО** или преминете през него, получавате **₩200** от Банката.
5. Ако хвърлите **чифт**, хвърлете зарчетата отново и направете още един ход (стъпки 1 – 4).
Внимание! Ако хвърлите чифт **3 пъти** в един и същи ход, трябва да **отидете в затвора**.
6. Когато приключите хода и действията си, **подайте зарчетата на играча вляво**.



КЪДЕ СПРЯХТЕ?

1: ИМОТ БЕЗ СОБСТВЕНИК

Има три вида имоти:



Моменти



Транспорт



Комунални услуги

Можете да **купите** имота, върху който сте попаднали, **за цената, посочена на полето на дъската**. Платете на Банката, вземете съответното картонче „Акт за собственост“ и го поставете до себе си с лицето нагоре.

Ако **не искате** да платите посочената цена, имотът се предлага **на търг**.

Когато купувате имоти, трябва да се стремите да събирате групи.



Например: Ако купите зелен момент, трябва да опитате да купите и другите два зелени момента по време на играта. Когато имате групи имоти, получавате по-висок наем, ако някой друг играч спре там, и така можете да строите върху вашите моменти, за да получавате още повече приходи.

2: ИМОТ, ПРИТЕЖАВАН ОТ ДРУГ ИГРАЧ

Ако попаднете на имот на друг играч, трябва да му **платите наема**, посочен на картончето „Акт за собственост“. Ако имотът е ипотekiран (картончето „Акт за собственост“ е обърнато с лицето надолу), не плащате наем. **Важно:** собственикът трябва да ви **поиска** наем, преди играчът вляво от вас да хвърли заровете. В противен случай няма нужда да плащате.

Моменти

Наемът за момент **без подобрения** е отпечатан върху съответното картонче „Акт за собственост“. Сумата **се удвоява**, ако собственикът притежава всички моменти от цветната група и никой от тях не е ипотekiран. Ако върху този момент има **подробнения**, като чаши за кафе или дивани, наемът може да е много по-висок – както е показано на картончето „Акт за собственост“.



Транспорт

Наемът зависи от това колко полета за транспорт притежава другият играч.

Полета за транспорт:

1	2	3	4
₩25	₩50	₩100	₩200



Комунална служба

Хвърлете зарчетата и умножете резултата по **4** – това е наемът, който трябва да платите. Ако собственикът притежава и двете комунални служби, умножете резултата по **10!**

КЪДЕ СПРЯХТЕ? (продължение)

3: АПАРТАМЕНТ 19 или АПАРТАМЕНТ 20

Вземете най-горното картонче от съответното тесте, незабавно изпълнете инструкциите и след това го върнете с лицето надолу под колодата. Ако е картонче за *излизане от затвора*, го задръжте, докато се наложи да го използвате, или го продайте на друг играч.



4: ФУТБОЛНА ЗАГУБА (LOSE AT FOOTBALL)/СМЕТКА В CENTRAL PERK (CENTRAL PERK TAB)

Ако попаднете на някое от тези полета, трябва да платите на Банката посочената сума.

5: ОТИВАТЕ В ЗАТВОРА

Ако спрете на това поле, трябва веднага да преместите фигурката си в **затвора**.

Важно: Ако отидете в затвора, **не получавате** ₳200 за това, че сте преминали през НАЧАЛО. Когато отидете в затвора, ходът ви приключва – дайте заровете на следващия играч!

Други начини да отидете в затвора:

- ◆ Като изтеглите картонче „Апартамент 19“ или „Апартамент 20“, на което пише да *отидете в затвора*.
- ◆ Като хвърлите чифт три пъти поред по време на хода си.

В: Как да изляза от затвора?

О: Имате три варианта...

1. **Платете ₳50** в началото на следващия си ход, след това хвърлете заровете и се движете по обичайния начин..
2. **Използвайте картонче за излизане от затвора**, ако имате такова (или купете такова картонче от друг играч). Сложете картончето най-отдолу на съответната колода, след това хвърлете заровете и направете ход.
3. **Изчакайте три хода**. Хвърляйте заровете при всеки ход; ако хвърлите **чифт**, излезте от затвора и се придвижете по дъската с това хвърляне. Ако не хвърлите чифт до третото хвърляне, трябва да платите ₳50 на Банката и после да се придвижите с броя полета, получен при хвърлянето.

6: В ЗАТВОРА (НА СВИЖДАНЕ)

Не се тревожете! Ако приключите нормалния си ход върху полето на затвора, не се случва нищо! Просто поставете фигурката си в частта НА СВИЖДАНЕ.



7: БЕЗПЛАТЕН ПАРКИНГ

Спокойно! Не се случва нищо лошо (или хубаво).

8: ИМОТ, КОЙТО ПРИТЕЖАВАТЕ

Не се случва нищо. Но не получавате пари.

ПОМОЩ! ИМАМ ДЪЛГОВЕ!

Ако някога се случи да дължите на Банката или на друг играч повече пари, отколкото имате, пробвайте да съберете средства, като **продавате сгради** и/или **ипотекирате имоти**.

Ако все още дължите повече, отколкото имате, значи сте **БАНКРУТИРАЛИ** и **излизате от играта**.

- ◆ Платете парите, които сте успели да съберете.
- ◆ Ако дълговете са към друг играч – дайте му всички свои ипотекирани имоти и **картончета за излизане от затвора**. Играчът трябва да плати 10% лихва за всеки ипотекиран имот, дори да не иска все още да изплати самата ипотека.
- ◆ Ако дългът е към Банката – всички ваши ипотекирани имоти трябва да бъдат предложени на **търг**. Те се продават без ипотека (с лицето нагоре). Върнете всички картончета за *излизане от затвора* под съответните тестета.

НЕ ЧАКАЙТЕ ЗАРОВЕТЕ!

Можете да правите следните неща дори когато не сте на ход – и даже докато сте в затвора!

1: СЪБИРАНЕ НА НАЕМ

Ако друг играч спре върху ваш имот, който не е ипотекиран, можете да му поискате наема, посочен на акта за собственост – вижте *Имот, притежаван от друг играч*.

2: ТЪРГ

Банкерът провежда търг, когато:

- ◆ Някой играч спре върху имот без собственик и реши **да не го купи** за посочената цена.
- ◆ Някой играч **обяви фалит** и върне всички ипотекирани имоти на Банката, които след това се продават на търг без ипотека (с лицето нагоре).
- ◆ Има **недостиг на сгради** и повече от един играч иска да купи същите сгради.

Оферти в търга може да се правят само с пари. Всеки от играчите може да започне да наддава с по ₳1. Ако никой не предложи по-висока цена, последният наддал играч трябва да купи имота.

3: СТРОЕНЕ

Когато притежавате всички моменти в дадена цветна група, можете да купите **чаши за кафе** от Банката и да ги поставите върху всеки от тези моменти.

1. Цената за всяка чаша за кафе е посочена на **акта за собственост** за този момент.
2. Трябва да строите **равномерно**. Не можете да построите втора чаша за кафе върху даден момент, докато не сте построили по една върху всеки момент в цветната група.
3. На един момента може да има най-много **4 чаши за кафе**.
4. Когато сте поставили 4 чаши за кафе върху някой момент, можете да ги замените за **диван**, като платите цената, посочена на акта за собственост. На всеки момент може да има само по един диван, и ако е поставен диван, не може да се строят повече чаши за кафе. **Важно:** не можете да строите върху момент, ако друг момент от цветната група е ипотекиран.

Недостиг на сгради? Ако в Банката няма повече сгради, трябва да изчакате друг играч да продаде от своите, преди да можете да купувате. Ако има ограничен брой сгради и двама или повече играчи искат да ги купят, Банкерът трябва да организира търг и да ги продаде за най-високата предложена цена.

ИГРАЙТЕ С ТОЧНИТЕ ПРАВИЛА!

Много играчи обичат да използват собствени „домашни“ правила за MONOPOLY. Това не е проблем, но при такива правила често играта продължава по-дълго. В официалните правила е забранено играчите да си дават пари назаем или да си разменят „обещания“ да не си таксуват наем и т.н. Всички такси за данъци и глоби трябва да се плащат на Банката и не трябва да се съхраняват под мястото за безплатен паркинг или другаде!

4: ПРОДАЖБА НА СГРАДИ

Сградите могат да се продават на Банката за **половината** от посочената цена. Чашите за кафе трябва да се продават равномерно, както и при купуването им. Диваните се продават за половината от посочената цена и незабавно се заменят за 4 чаши за кафе.

5: ИПОТЕКИРАНЕ НА ИМОТИ

Ако ви трябват пари, или нямате достатъчно, за да платите дълг, можете да ипотекирате свой имот, в който няма подобрения. Трябва да продадете на Банката всички сгради в дадена цветна група, преди да можете да ипотекирате някой момент от нея.

За да **ипотекирате** имот, обърнете неговия акт за собственост с лицето надолу и вземете от Банката посочената стойност (намира се на гърба на картончето). За **изплащане** на ипотека трябва да платите на Банката **посочената стойност + 10%** и да обърнете картончето с лицето нагоре. За ипотекирани имоти не може да се събира наем.

6: СДЕЛКИ

Можете да правите сделки с други играчи за **покупка** или **продажба** на имоти без подобрения. Трябва да продадете на Банката всички сгради от дадена цветна група, преди да можете да продавате моменти от нея.

Имотите могат да се търгуват за всякаква комбинация от пари, други имоти или **картончета за излизане от затвора**. Сумата се определя от играчите, които сключват сделката.

Имотите могат да се продават на други играчи за всякаква цена, за която се разберете. След покупката на ипотекиран имот трябва или **да изплатите** ипотека веднага, или да **платите само 10%** от посочената стойност, като задръжите картончето с лицето надолу; ако по-късно решите да изплатите ипотека на Банката, **трябва** отново да платите таксата от 10%.

Запомнете: целта ви не е просто да забогатееете. За да спечелите, всички останали играчи трябва да обявят **БАНКРУТ!**

ŠTO JE ISTO?

- ♦ Cilj igre i pravila.
- ♦ Kartice Prava posjeda: sve su vrijednosti jednake kao u klasičnoj igri MONOPOLY.
- ♦ Četiri polja u kutovima nisu se promijenila kao ni put do pobjede: pobjednik je osoba koja ostane u igri nakon što svi drugi igrači bankrotiraju.

ŠTO JE DRUKČIJE?

- ♦ Ploča za igru: radnje na ploči ostaju nepromijenjene, ali kupujete trenutke iz televizijske serije Prijatelj.
- ♦ Polja za kretanje sada prikazuju prijevozna sredstva kojima su se koristili likovi iz serije.
- ♦ Komunalna poduzeća sada su Treegerove vodne usluge i Treegerove električne usluge.
- ♦ Kartice Prilike i Državne blagajne sada su Stan 19 i Stan 20.
- ♦ Kuće se zovu šalice za kavu, a hoteli kauči.

PRIPREMA!

(Pogledajte poledinu ovog priručnika za igru.)

BANKAR

Odaberite igrača koji će biti bankar i biti zadužen za banku i dražbe. Važno je da bankar drži osobna sredstva i posjede odvojeno od banke.

BANKA

- ♦ Čuva sve kartice Prava posjeda koje nisu u vlasništvu igrača.
- ♦ Isplaćuje plaće i bonuse igračima.
- ♦ Naplaćuje porez i kazne igračima.
- ♦ Prodaje posjede i stavlja ih na dražbu.
- ♦ Prodaje šalice za kavu i kauče.
- ♦ Pozajmljuje novac igračima koji stave svoj posjed pod hipoteku. Banka nikada ne može „bankrotirati”. Ako banci ponestane novca, bankar može izdati onoliko koliko je potrebno tako da napiše iznos na običan papir.

Svaki igrač započinje igru s:



1. Promiješajte kartice **STAN 20** i ovdje ih odložite licem okrenutim prema dolje.

2. Promiješajte kartice **STAN 19** i ovdje ih odložite licem okrenutim prema dolje.

3. Svaki igrač bira **figuricu** i stavlja je na polje **GO**.

KAKO IGRATI

KAKO MOGU POBIJEDITI?

Trebate biti jedini preostali igrač u igri nakon što svi ostali bankrotiraju.

To možete postići na sljedeći način: kupujte posjede i naplaćujte drugima najamninu kada stanu na njih.

Sakupite komplete posjeda da biste povećali najamninu, a onda izgradite šalice za kavu i kauče da biste se doista obogatili.

TKO IGRA PRVI?

Svaki igrač baca dvije kockice. Osoba s najvećim zbrojem igra prva.

KADA STE VI NA REDU

1. Bacite obje kockice.
2. Figuricu pomaknite u smjeru kazaljke na satu na ploči za igru za onoliko polja koliko kockice pokazuju.
3. Morat ćete napraviti ono što piše na polju na koje stanete. Pogledajte odjeljak *Gdje ste stali?* u nastavku.
4. Ako ste došli **na polje GO** ili ga prešli, uzmite 200 ₧ iz banke.
5. Ako ste dobili **dva ista broja**, ponovno bacite kockice i pomaknite se (ponovite korake od 1 do 4).
Pazite! Ako dobijete dva ista broja **3 puta** u istom potezu, morate **ići u zatvor**.
6. Kada dovršite potez i napravite sve što trebate, **dodajte kockice igraču sa svoje lijeve strane**.



GDJE STE STALI?

1. POSJED BEZ VLASNIKA

Postoje tri vrste posjeda:



Trenuci



Polja za transport



Komunalna poduzeća

Možete **kupiti** posjed na koji stanete za **cijenu navedenu** na polju. Platite banci, a onda uzmite karticu Prava posjeda za posjed i stavite je pored sebe, licem okrenutim prema gore.

Ako **ne** želite platiti navedenu cijenu, posjed ide na **dražbu**.

Kada kupujete posjede, planirajte kako ćete sakupiti komplete.



Na primjer, ako kupite zeleni trenutak, pokušajte doći u vlasništvo drugih dvaju zelenih trenutaka tijekom igre. Kada posjedujete komplete, možete zaraditi više najamnine kada drugi igrači stanu na njih te graditi na njihovim trenucima za još veću zaradu.

2. POSJED U VLASNIŠTVU DRUGOG IGRAČA

Ako stanete na posjed drugog igrača, morate **platiti najamninu** tom igraču u skladu s karticom Prava posjeda. Ne plaćate najamninu ako je posjed pod hipotekom (njegova kartica Prava posjeda okrenuta je licem prema dolje). **Važno:** vlasnik mora **tražiti** najamninu prije nego što igrač s vaše lijeve strane baci kockice. Ako zaboravi tražiti, ne morate platiti!

Trenuci

Najamnina za trenutak koji **nije ureden** ispisana je na odgovarajućoj kartici Prava posjeda. Ona se **udvostručava** ako vlasnik posjeduje sve trenutke u jednoj boji od kojih nijedan nije pod hipotekom. Ako je trenutak **ureden** šalicama za kavu ili kaučima, najamnina je mnogo veća, u skladu s karticom Prava posjeda.

Polja za transport

Najamnina ovisi o tome koliko polja za transport drugi igrač posjeduje.

Transporti: 1 2 3 4
Najamnina: 25 ₧ 50 ₧ 100 ₧ 200 ₧



Komunalno poduzeće

Bacite kockice i pomnožite rezultat s **4** i tako ćete dobiti iznos najamnine koji morate platiti. Ako vlasnik ima obje vrste komunalnog poduzeća, pomnožite rezultat s **10**!



GDJE STE STALI? (nastavak)

3. STAN 19 ili STAN 20

Uzmite gornju karticu iz odgovarajućeg špila i odmah napravite što na njoj piše, a onda je vratite okrenutu licem prema dolje na dno špila. Ako je to kartica *Get Out of Jail Free*, zadržite je dok vam ne zatreba ili je prodajte drugom igraču.



4. PORAZ U AMERIČKOM NOGOMETU / RAČUN U CENTRAL PERKU

Ako stanete na jedno od ovih polja, morate platiti prikazani iznos banci.

5. IDITE U ZATVOR

Ako stanete na ovo polje, odmah morate pomaknuti figuricu na polje **Zatvor**.

Važno: ne uzimate 200 ₪ kada prijedete polje GO ako morate ići u zatvor. Čim završite u zatvoru, vaš potez završava. Dodajte kockice sljedećem igraču!

Drugi putovi do zatvora:

- ◆ Izvukli ste karticu Stan 19 ili Stan 20 na kojoj piše *Go to Jail*.
- ◆ Tripot ste dobili dva jednaka broja u jednom potezu.

P: Kako mogu izaći iz zatvora?

O: mate tri mogućnosti:

- Platite 50 ₪** na početku sljedećeg kruga, bacite kockice i pomaknite se kao inače.
- Upotrijebite karticu *Get Out of Jail Free*** ili je kupite od drugog igrača. Stavite karticu na dno odgovarajućeg špila, bacite kockice i pomaknite se.
- Pričekajte tri kruga.** U svakom krugu bacite kockice. Ako dobijete **dva jednaka broja**, izađite iz zatvora i krećite se po ploči na temelju tog bacanja. Ako ne dobijete dva jednaka broja u tri bacanja, morate platiti 50 ₪ banci, a onda se pomaknuti za onoliko mjesta koliko su kockice pokazale.

6. ZATVOR (U POSJETU)

Bez brige! Ako završite uobičajen potez na polju Zatvor, ništa se ne događa. Stavite figuricu na dio U posjetu.



7. BESPLATNO PARKIRANJE

Opušteno! Ništa se loše (ni dobro) ne događa.

8. POSJED U VAŠEM VLASNIŠTVU

Ništa se ne događa. Ali nećete ništa ni zaraditi!



UPOMOĆ! IMAM DUG!

Ako dugujete banci ili drugom igraču više novca nego što imate, pokušajte prikupiti novac **prodajom zgrada** i/ili **stavljanjem posjeda pod hipoteku**.

Ako i dalje dugujete više nego što imate,

BANKROTIRALI STE i ispadate iz igre!

- ◆ Platite sav novac koji ste uspjeli prikupiti.
- ◆ Ako dugujete drugom igraču, dajte mu sve posjede pod hipotekom i sve kartice *Get Out of Jail Free*. Igrač mora platiti 10 % kamata za svaki posjed pod hipotekom, čak i ako još ne želi otplatiti hipoteku.
- ◆ Ako dugujete banci, svi vaši posjedi pod hipotekom idu na **dražbu**. Prodaju se bez hipoteke (licem prema gore). Vratite sve kartice *Get Out of Jail Free* na dno odgovarajućih špilova.

NEMOJTE ČEKATI KOCKICE!

Sljedeće možete napraviti, čak i kad niste na redu ili ako ste u zatvoru!

1. PRIKUPITE NAJAMNINU

Ako drugi igrač stane na jedan od vaših posjeda koji nije pod hipotekom, možete tražiti najamninu u skladu s karticom Prava posjeda. Pogledajte odjeljak *Posjed u vlasništvu drugog igrača*.

2. OTVORITE DRAŽBU

Bankar otvara dražbu kada:

- ◆ igrač stane na posjed bez vlasnika i odluči da ga **neće** kupiti za navedenu cijenu
- ◆ igrač **bankrotira** i preda sve svoje posjede pod hipotekom banci, a ona ih stavi na dražbu bez hipoteke (licem prema gore)
- ◆ dođe do **manjka zgrada**, a više igrača želi kupiti istu zgradu ili više istih zgrada.

U dražbi se možete nadmetati samo novcem. Bilo koji igrač može započeti dražbu za najmanje 1 ₪. Ako nitko ne ponudi više, zadnji igrač koji je dao ponudu mora kupiti posjed.

3. GRADITE

Kada posjedujete sve trenutke u jednoj boji, možete kupiti **šalice za kavu** od banke i staviti ih na bilo koji od tih trenutaka.

- Cijena svake šalice za kavu prikazana je na kartici **Prava posjeda** tog trenutak.
- Morate graditi **ravnomjerno**. Ne smijete postaviti drugu šalicu za kavu na jednom trenutku dok ne postavite po jednu na svim ostalim trenucima u toj boji.
- Smijete imati najviše **4 šalice za kavu** na jednom trenutku.
- Kada imate 4 šalice za kavu na trenutku, možete ih zamijeniti za **kauč** tako da platite cijenu navedenu na kartici Prava posjeda. Smijete imati samo jedan kauč na trenutku i ne smijete postavljati dodatne šalice za kavu na trenutku s kaučem. **Važno:** ne smijete graditi na trenutku ako je bilo koji trenutak u toj boji pod hipotekom.

Manjak zgrada? Ako nije dostupno više zgrada u banci, morate pričekati da drugi igrači prodaju svoje da biste ih mogli kupiti. Ako postoji ograničen broj zgrada, a žele ih kupiti dva ili više igrača, bankar ih mora staviti na dražbu i prodati igraču koji ponudi najviše.



4. PRODAVAJTE ZGRADE

Možete prodati zgrade natrag banci u **pola** cijene. Šalice se moraju prodavati ravnomjerno na isti način kako su kupljene. Kauči se prodaju u pola cijene i odmah se zamjenjuju za 4 šalice za kavu.

5. STAVLJAJTE POSJEDE POD HIPOTEKU

Ako ste pri kraju sredstava ili nemate dovoljno novca da otplatite dug, možete staviti neuređene posjede pod hipoteku. Morate prodati sve zgrade u jednoj boji banci prije nego što stavite jedan od trenutaka pod hipoteku.

Da biste stavili posjed pod **hipoteku**, okrenite njegovu karticu Prava posjeda licem prema dolje i uzmite iznos u njegovoj vrijednosti (prikazan na poledini kartice) iz banke. Da biste **otplatili** hipoteku, platite **navedenu vrijednost i 10 % kamate** banci, a onda okrenite karticu licem prema gore. Ne možete prikupljati najamninu za posjede pod hipotekom.

6. DOGOVARAJTE SE

Možete sklopiti dogovor s drugim igračem da biste **kupili** ili **prodali** neuređen posjed. Morate prodati sve zgrade u jednoj boji banci da biste mogli prodati jedan od trenutaka. Posjedi se mogu mijenjati za kombinacije gotovine, drugih posjeda i/ili kartica *Get Out of Jail Free*. Iznos utvrđuju igrači koji se dogovaraju.

Posjed pod hipotekom može se prodati drugom igraču za bilo koju dogovorenu cijenu. Nakon kupnje posjeda pod hipotekom morate ili odmah **otplatiti** hipoteku ili **platiti 10 %** navedene vrijednosti i ostaviti karticu okrenutu licem prema dolje. Ako poslije odlučite otplatiti hipoteku banci, **morat ćete** ponovno platiti 10 % naknade.

Zapamtite: cilj nije samo da se obogatite. Da biste pobijedili, svi drugi igrači moraju **BANKROTIRATI!**



IGRAJTE KAKO TREBA!

Mnogi igrači vole smišljati svoja pravila za MONOPOLY. To je u redu, ali zbog takvih pravila igra često dulje traje. Prema službenim pravilima igrači nikada ne smiju pozajmljivati novac jedni drugima ili obećavati da ubuduće neće naplaćivati najamninu itd. Svi porezi i kazne plaćaju se banci i ne smiju se spremati pod polje Besplatno parkiranje ni nigdje drugdje!



KAS NESIKEIČIA?

- Žaidimo tikslas ir taisyklės.
- Nuosavybės kortelės: visų vertės tokios pačios, kaip ir atitinkamų nuosavybių klasikiname žaidime MONOPOLY.
- Keturi kampiniai kvadratai lieka tokie patys, nesikeičia ir kelias į pergalę: žaidimą laimi paskutinis likęs žaidėjas, kai visi kiti žaidėjai bankrutuoja.

KUO SKIRIASI?

- Žaidimo lenta: veiksmas lentoje yra tas pats, bet turite pirkti akimirkas iš televizijos seriale „Draugai“.
- Dabar kelionių laukeliai apima transporto priemones, kuriomis naudojosi komedinio seriale personažai.
- Dabar paslaugų įmonės yra Treeger's Water Maintenance ir Treeger's Electricity Maintenance.
- Šanso ir Bendruomenės išdo kortelės dabar yra 19 buto ir 20 buto kortelės.
- Namai dabar vadinami kavos puodukais, o viešbučiai – sofomis.

PASIRUOŠKITE!

(Žr. šios žaidimo instrukcijos kitą pusę)

BANKININKAS

Išrinkite žaidėją, kuris bus bankininkas ir turės rūpintis banku bei prižiūrėti aukcionus. Svarbu, kad bankininkas savo asmeninius pinigus ir nuosavybę laikytų atskirai nuo banko.

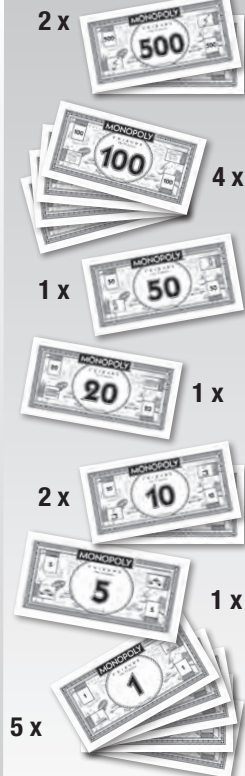
BANKAS

- Turi visus pinigus ir nuosavybės korteles, kurie nepriklauso žaidėjams.
 - Žaidėjams moka atlyginimą ir premijas.
 - Iš žaidėjų renka mokesčius ir baudas.
 - Pardavinėja nuosavybę ir skelbia aukcionus.
 - Pardavinėja kavos puodelius ir sofas.
 - Skolina pinigus žaidėjams, užstatantiems savo nuosavybę.
- Bankas niekada negali subankrutuoti. Jei banke pritrūksta pinigų, bankininkas gali jų išduoti kiek reikia, parašydamas ant paprasto popieriaus.

1. Sumaišykite **20 BUTO** korteles ir užverstas padėkite čia.

2. Sumaišykite **19 BUTO** korteles ir užverstas padėkite čia.

Kiekvienas žaidėjas pradeda žaidimą turėdamas:



3. Kiekvienas žaidėjas pasirenka **figūrėlę** ir padeda ją ant laukelio **GO**.

KAIP ŽAISTI

KAIP LAIMĖTI?

Likti vieninteliu žaidėjui po to, kai visi kiti bankrutuos.

Tai padarykite pirkdami nuosavybę ir imdami nuomą iš kitų žaidėjų, kai šie ant jos atsistos.

Rinkite nuosavybės grupes, kad nuoma būtų didesnė, tada statykite kavos puodelius ir sofas, kad dar labiau padidintumėte savo pajamas.

KAS PRADEDA?

Kiekvienas žaidėjas ridena du kauliukus. Pirmas eina daugiausia išridenęs žaidėjas.

ATĖJUS JŪSŲ EILEI

- Ridenkite abu kauliukus.
- Savo figūrėlę žaidimo lentoje pagal laikrodžio rodyklę perkeltite per tiek laukelių, kiek rodo kauliukai.
- Atsižvelgiant į tai, ant kokio laukelio atsistojote, gali tecti imtis veiksmų. Žr. tolesnį skyrių *Ant kokio laukelio stovite?*
- Jei **praėjote** laukelį **GO** arba ant jo atsistojote, pasiimkite iš banko 200 ₪.
- Jei išridenote **du vienodus skaičius**, ridenkite kauliukus dar kartą ir eikite iš naujo (1–4 žingsniai).
Saugokitės! Jei per tą patį ėjimą išridensite du vienodus skaičius **3 kartus** iš eilės, turėsite **eiti į kalėjimą**.
- Baigę ėjimą ir atlikę veiksmą, **perduokite kauliukus kairėje esančiam žaidėjui**.



ANT KOKIO LAUKELIO STOVITE?

1: NIEKAM NEPRIKLAUSANTI NUOSAVYBĖ

Nuosavybė yra trijų tipų:



Akimirkos



Transporto laukeliai



Paslaugų įmonės

Nuosavybę, ant kurios atsistojote, galite **nusipirkti** už **kainą**, **nurodytą** ant lentos laukelio. Sumokėkite bankui, tada pasiimkite atitinkamą nuosavybės kortelę ir pasidėkite atverstą šalia savęs.

Jei **nenorite** mokėti nurodytos kainos, skelbiamas nuosavybės **aukcionas**.

Pirkdami nuosavybę turėtumėte planuoti įsigyti jos grupes.



Pavyzdžiui, jei perkate žalią akimirką, turėtumėte pabandyti per žaidimą įgyti ir kitas dvi žalias akimirkas. Turėdami grupes galite imti didesnę nuomą, kai kiti žaidėjai atsistoja ant šių laukelių, o ant jų pastatę pastatų savo pelną dar labiau padidinsite.

2: KITAM ŽAIDĖJUI PRIKLAUSANTI NUOSAVYBĖ

Jei atsistojote ant kito žaidėjo nuosavybės, turite **mokėti nuomą**, kurios dydis nurodytas nuosavybės kortelėje. Jei nuosavybė įkeista (jos kortelė užversta), nuomos mokėti nereikia. **Svarbu:** savininkas privalo **paprašyti**, kad sumokėtumėte nuomą, kol jūsų kairėje esantis žaidėjas neišrideno kauliukų. Jei pamirš paprašyti, mokėti nereikės!

Akimirkos

Nepapildytos akimirkos nuoma nurodyta atitinkamoje nuosavybės kortelėje. Ji **padvigubėja**, jei savininkui priklauso visos akimirkos iš tos spalvos grupės ir iš jų nė viena nėra įkeista. Jei akimirka **papildyta** uždėjus kavos puodelius ar sofą, nuoma gerokai padidėja, kaip nurodyta nuosavybės kortelėje.

Transporto laukeliai

Nuomos dydis priklauso nuo to, kiek transporto laukelių turi kitas žaidėjas.

Transportas:	1	2	3	4
Nuoma:	25 ₪	50 ₪	100 ₪	200 ₪



Paslaugų įmonė

Ridenkite kauliukus ir rezultatą padauginkite iš **4** – tai nuoma, kurią turite mokėti. Jei savininkui priklauso abi paslaugų įmonės, rezultatą padauginkite iš **10!**



ANT KOKIO LAUKELIO STOVITE?

(tęsinys)

3: 19 BUTAS ARBA 20 BUTAS

Paimkite viršutinę kortelę iš atitinkamos krūvelės, iškart įvykdykite jos nurodymus ir padėkite užverstą į krūvelės apačią. Jei tai yra *nemokamo išėjimo iš kalėjimo* kortelė, pasilikite ją, kol prireiks panaudoti arba panorėsite parduoti kitam žaidėjui.



4: LOSE AT FOOTBALL / CENTRAL PERK TAB

Jei atsistojote ant bet kurio iš šių laukelių, privalote sumokėti bankui nurodytą sumą.

5: EIK Į KALĖJIMĄ

Jei atsistojote ant šio laukelio, savo figūrėlę iškart turite perkelti į laukelį **Kalėjimas**.

Svarbu: jei keliaujate į kalėjimą, **negaunate** 200 ₪ už tai, kad praėjote laukelį GO.

Kai esate siunčiami į kalėjimą, jūsų ėjimas iškart baigiasi – perduokite kauliukus!

Kaip dar galite atsidurti kalėjime:

- ♦ ištraukę 19 arba 20 buto kortelę, kurioje jums liepiama *eiti į kalėjimą*.
- ♦ per savo ėjimą tris kartus išridenę du vienodus skaičius.

K. Kaip išeiti iš kalėjimo?

A. Turite tris galimybes...

- Prieš kitą savo ėjimą sumokėkite 50 ₪**, tada ridenkite kauliukus ir eikite įprastai.
- Jei turite *nemokamo išėjimo iš kalėjimo kortelę*, panaudokite ją (taip pat kortelę galite nusipirkti iš kito žaidėjo). Padėkite kortelę į atitinkamos krūvelės apačią, tada ridenkite ir paeikite.
- Palaukite tris ėjimus.** Per kiekvieną ėjimą ridenkite kauliukus; jei išridensite **du vienodus skaičius**, išeikite iš kalėjimo ir paeikite tiek, kiek išridenote. Jei per trečiąjį ėjimą neišridenote dviejų vienodų skaičių, turite bankui sumokėti **50 ₪**, tada paeikite tiek laukelių, kiek išridenote.

6: KALĖJIMAS (ESI TIK LANKYTOJAS)

Nesijaudinkite! Jei įprastas jūsų ėjimas baigiasi ant laukelio Kalėjimas, nieko nenuitinka. Figūrėlę padėkite į laukelio dalį ESI TIK LANKYTOJAS.



7: NEMOKAMA STOVĖJIMO AIKŠTELĖ

Atsipalaiduokite! Nieko neįvyksta – nei gero, nei blogo.

8: JUMS PRIKLAUSANTI NUOSAVYBĖ

Nieko nevyksta. Bet nieko ir neuždirbate!



PADĖKITE! TURIU SKOLŲ!

Jei bet kuriuo metu esate skolingi bankui ar kitam žaidėjui daugiau pinigų nei turite, pabandykite gauti pinigų **parduodami pastatus** ir (arba) **įkeisdami nuosavybę**.

Jei vis dar esate skolingi daugiau nei turite, tada **BANKRUTUOJATE** ir **iškrentate iš žaidimo!**

- ♦ Sumokėkite visus pinigus, kuriuos pavyko surinkti.
- ♦ Jei esate skolingi kitam žaidėjui, atiduokite jam savo visą įkeistą nuosavybę ir turimas *nemokamo išėjimo iš kalėjimo* korteles. Žaidėjas turi sumokėti 10 % palūkanų už kiekvieną įkeistą nuosavybę, net jei kol kas ir nenori jos išpirkti.
- ♦ Jei esate skolingi bankui, turi būti skelbiamas visos jūsų įkeistos nuosavybės **aukcionas**. Nuosavybė parduodama neįkeista (kortelės atverstos). Turimas *nemokamo išėjimo iš kalėjimo* kortelės padėkite į atitinkamų krūvelių apačią.

NELAUKITE KAULIUKŲ!

Toliau nurodytus veiksmus galite atlikti ir tada, kai nėra jūsų ėjimas, net būdami kalėjime!

1: IMKITE NUOMĄ

Jei kitas žaidėjas atsistoja ant bet kurios jūsų neįkeistos nuosavybės, galite iš jo pareikalauti sumokėti nuomą, nurodytą nuosavybės kortelėje – žr. dalį *Kitam žaidėjui priklausanti nuosavybė*.

2: DALYVAUKITE AUKCIONUOSE

Bankininkas rengia aukcioną, kai:

- ♦ Žaidėjas atsistoja ant niekam nepriklausančios nuosavybės ir nusprendžia jos **nepirkti** už nurodytą kainą.
- ♦ Žaidėjas **bankrutuoja** ir visą įkeistą nuosavybę perduoda bankui, kuris skelbia aukcioną (nuosavybė nebėra neįkeista – kortelės atverstos).

- ♦ Trūksta **pastatų** ir tą patį pastatą nori pirkti keli žaidėjai.

Per aukcionus galima statyti tik grynaisiais. Bet kuris žaidėjas gali pradėti statyti nuo 1 ₪. Jei niekas nestato daugiau, paskutinis statęs žaidėjas privalo nusipirkti nuosavybę.

3: STATYKITE

Jei turite visas akimirkas iš spalvos grupės, galite pirkti **kavos puodelius** iš banko ir statyti juos ant bet kurios iš šių akimirkų.

- Kavos puodelių kaina nurodyta akimirkos **nuosavybės kortelėje**.
- Statyti turite **tolygiai**. Negalite statyti antro kavos puodelio ant akimirkos, kol nepastatėte po vieną ant kiekvienos akimirkos iš spalvos grupės.
- Ant vienos akimirkos gali būti daugiausia **4 kavos puodeliai**.
- Jei ant akimirkos turite 4 kavos puodelius, juos galite iškeisti į **sofą**, sumokėdami nuosavybės kortelėje nurodytą kainą. Ant akimirkos gali būti tik viena sofa, o pastatę sofą ant akimirkos nebegalite pastatyti papildomų kavos puodelių. **Svarbu:** negalite statyti ant akimirkos, jei bet kuri akimirka iš šios spalvos grupės yra įkeista.

Trūksta pastatų? Jei banke nebėliko pastatų, turite palaukti, kol kiti žaidėjai parduos savus, kad galėtumėte juos nusipirkti. Jei pastatų liko mažai ir du ar daugiau žaidėjų nori juos nusipirkti, bankininkas turi skelbti aukcioną ir parduoti juos daugiausia pasiūliusiam žaidėjui.



4: PARDUOKITE PASTATUS

Pastatus galima parduoti atgal bankui už **pusę** nurodytos kainos. Kavos puodelius reikia pardavinėti tolygiai, tokiu pačiu būdu, kaip jie buvo pirkti. Sofos parduodamos už pusę nurodytos kainos ir iškart iškeičiamos į 4 kavos puodelius.

5: ĮKEISKITE NUOSAVYBĘ

Jei pritrūkote pinigų arba jų nepakanka skolai sumokėti, galite įkeisti bet kurią nuosavybę be pastatų. Kad galėtumėte įkeisti kurią nors nuosavybę, pirmiausia turite parduoti bankui visus pastatus iš tos spalvos grupės.

Įkeisdami nuosavybę, užverskite jos kortelę ir pasiimkite kitoje kortelės pusėje nurodytą sumą. Norėdami **išpirkti** nuosavybę, sumokėkite **nurodytą kainą ir dar 10 %** bankui, tada kortelę atverskite. Už įkeistą nuosavybę nuomos imti negalima.

6: SUDARYKITE SANDORIUS

Galite sudaryti sandorį su kitu žaidėju dėl nepapildytos nuosavybės **pirkimo** ar **pardavimo**. Norėdami parduoti bet kurią akimirką iš spalvos grupės, pirmiausia turite bankui parduoti visus pastatus iš spalvos grupės.

Nuosavybę galima keisti į pinigus, kitą nuosavybę arba *nemokamo išėjimo iš kalėjimo* kortelės ar šių dalykų derinius. Sumą nustato sandorį sudarantys žaidėjai.

Įkeista nuosavybė kitam žaidėjui gali būti parduodama už sutartą kainą. Nusipirkę įkeistą nuosavybę, privalote arba ją iškart **išpirkti**, arba tiesiog **sumokėti 10 %** nuo nurodytos kainos ir kortelę palikti užverstą; jei vėliau nuspręsite ją išpirkti iš banko, **turėsite** vėl mokėti 10 % mokesį.



Atminkite: jūsų tikslas nėra tiesiog praturtėti. Norėdami laimėti, turite sulaukti, kol visi kiti žaidėjai **BANKRUTUOS!**

ŽAISKITE PAGAL TAISYKLES!

Daugelis žaidėjų mėgsta prikurti savų MONOPOLY taisyklių. Tai galima, bet tokios taisyklės neretai prailgina žaidimą. Pagal oficialias taisykles žaidėjai negali vienas kitam skolinti pinigų arba susitarti vienas iš kito neimti nuomos ir pan. Visi mokesčiai ir baudos turi būti mokami bankui, jų negalima laikyti po nemokamos stovėjimo aikštelės laukeliu ar kitur!



KAJ JE ENAKO?

- ♦ Cilj igre in pravila.
- ♦ Kartice posesti: vse vrednosti so enake kot pri ustreznih posestih v klasični igri MONOPOLY.
- ♦ Štirje kvadrati v kotih ostajajo nespremenjeni tako kot tudi pot do zmage: zmaga igralec, ki ostane v igri, ko vsi ostali bankrotirajo.

KAJ JE DRUGAČE?

- ♦ Igralna plošča: akcija na plošči ostaja enaka, vendar igralci kupujejo trenutke iz televizijske nanizanke Prijatelji.
- ♦ Polja za potovanje zdaj vključujejo prevozna sredstva likov iz humoristične nanizanke.
- ♦ Komunalni podjetji nadomeščata Vodoinštalater Treeger in Elektrikar Treeger.
- ♦ Kartice z dogodki in blagajniške kartice se imenujejo stanovanje 19 in stanovanje 20.
- ♦ Namesto hiš so kavne skodelice, namesto hotelov pa kavči.

PRIPRAVA.

(Glej hrbtno stran teh navodil za igranje)

BANKIR

Dogovorite se, kateri igralec bo bankir. Bankir nadzira banko in dražbe. Pomembno je, da bankir svoj denar in posesti hrani ločeno od banke.

BANKA

- ♦ Hrani ves denar in kartice Title Deeds, ki niso v lasti igralcev.
 - ♦ Igralcem izplačuje plače in dodatke.
 - ♦ Od igralcev pobira davke in kazni.
 - ♦ Prodaja posesti in jih daje na dražbo.
 - ♦ Prodaja kavne skodelice in kavče.
 - ♦ Posoja denar igralcem, ki dajo svoje posesti pod hipoteko.
- Banka ne more nikoli »bankrotirati«. Če ji zmanjka denarja, lahko bankir ustrezne zneske zapiše na navaden papir.

Vsak igralec začne igro z:

2-krat



4-krat



1-krat



1-krat



2-krat



1-krat



5-krat



1. Premešaj kartice **STANOVANJE 20** in jih postavi sem s sprednjo stranjo navzdol.

2. Premešaj kartice **STANOVANJE 19** in jih postavi sem s sprednjo stranjo navzdol.

3. Vsak igralec izbere **figurico** in jo postavi na polje **START**.

NAVODILA ZA IGRANJE

KAKO ZMAGATI

Ostani edini igralec v igri po tem, ko vsi ostali bankrotirajo.

To storiš tako: kupuješ posesti in drugim igralcem zaračunavaš najemnino, ko pristanejo nanje.

Zbiraj skupine posesti, da zvišaš najemnino, nato pa nanje postavi kavne skodelice in kavče, ki močno povečajo prihodke.

KDO JE PRVI NA VRSTI?

Vsak igralec vrže dve kocki. Igralec z največjim rezultatom je prvi na vrsti.

KO BOŠ NA VRSTI

1. Vrzi obe kocki.
2. Figurico premikaj po plošči v smeri urnega kazalca za toliko polj, kot kažete kocki.
3. Ukrepaj glede na to, na katero polje si pristal. Spodaj glej poglavje *Kam si pristal?*
4. Če med premikanjem **pristaneš ali greš mimo** polja **GO**, od banke prejmeš 200 ₺.
5. Če vržeš **dve enaki številki**, znova vrzi kocki, saj si še enkrat na vrsti (koraki 1 do 4).
Bodi pozoren! Če **3-krat** zapored med isto potezo vržeš dve enaki številki, moraš **iti v zapor**.
6. Ko končaš s premikanjem in dejanji, **kocki podaj igralcu na svoji levi**.



KAM SI PRISTAL?

1: POSEST BREZ LASTNIKA

Obstajajo tri vrste posesti:



Trenutki



Polja prevoznih sredstev



Hišniške storitve

Posest, na katero si pristal, lahko **kupiš** za **označeno ceno** na polju. Plačaj banki in prevzemi kartico Title Deed, ki se ujema s posestjo, ter jo postavi v svojo bližino s sprednjo stranjo navzgor.

Če **ne** želiš plačati označene cene, gre posest na **dražbo**.

Pri kupovanju posesti načrtuj nakup celotnih skupin.



Če na primer kupiš zeleni trenutek, med igro poskušaj pridobiti tudi druga dva zelena trenutka. Drugim igralcem boš lahko zaračunal višjo naročnino, ko pristanejo nanje, lahko pa boš tudi gradil na njih za še večje dobičke.

2: POSEST V LASTI DRUGEGA IGRALCA

Ko pristaneš na posest v lasti koga drugega, mu **plačaj najemnino**, ki je prikazana na kartici Title Deed. Najemnine ne plačaš, če je posest pod hipoteko (povezana kartica Title Deed je obrnjena s sprednjo stranjo navzdol). **Pomembno:** lastnik te mora **pozvati** k plačilu najemnine, preden igralec na tvoji levi vrže kocki. Če te pozabi pozvati, ti ni treba plačati!

Trenutki

Najemnina za trenutek **brez izboljšav** je natisnjena na povezani kartici Title Deed. **Podvoji** se, če ima lastnik vse trenutke v tej barvni skupini in noben od njih ni pod hipoteko. Če je trenutek **izboljšan** s kavnimi skodelicami ali kavči, bo najemnina veliko višja – tako kot piše na kartici Title Deed.

Polja prevoznih sredstev

Najemnina je odvisna od števila prevoznih sredstev v lasti drugega igralca.

Prevozna sredstva:	1	2	3	4
Najemnina:	25 ₺	50 ₺	100 ₺	200 ₺



Hišniške storitve

Vrzi kocki in rezultat pomnoži s **4** – to je najemnina, ki jo moraš plačati. Če ima igralec v lasti obe hišniški storitvi, rezultat pomnožiš z **10!**



KAM SI PRISTAL? (nadaljevanje)

3: STANOVANJE 19 ali STANOVANJE 20

Vzemi zgornjo kartico z ustreznega kupčka, takoj upoštevaj navodila na njej in jo vrni na dno kupčka s sprednjo stranjo navzdol. Če dobiš kartico za *izhod iz zapora brez plačila globe*, jo obdrži, dokler je ne boš potreboval, ali pa jo prodaj drugemu igralcu.



4: IZGUBIŠ NA POLJU FOOTBALL/CENTRAL PERK

Če pristaneš na enega od teh polj, moraš banki plačati označeni znesek.

5: GREŠ V ZAPOR

Če pristaneš na to polje, moraš figurico takoj premakniti na polje **zapor**.

Pomembno: Na poti v zapor **ne** prejmeš 200 ₪ za prečkanje polja GO. Tvoja poteza se konča takoj za tem, ko si poslan v zapor – kocki podaj naslednjemu igralcu!

Drugi načini, na katere lahko končaš v zaporu:

- ◆ Povlečeš kartico stanovanje 19 ali stanovanje 20, ki ti naroči, da *greš v zapor*.
- ◆ Med svojo potezo trikrat zapored vržeš dve enaki številki.

V: Kako pridem iz zapora?

O: Imaš tri možnosti ...

- Plačaj 50 ₪**, ko boš naslednjič na vrsti, nato pa vrzi kocko in nadaljuj kot običajno.
- Uporabi kartico za izhod iz zapora brez plačila globe**, če jo imaš ali pa jo kupi od drugega igralca. Kartico postavi na dno ustreznega kupčka, nato pa vrzi kocki in se premakni.
- Počakaj tri poteze.** Med vsako potezo vrzi kocki. Če vržeš **dve enaki številki**, lahko zapustiš zapor in uporabiš doseženo število, da se premakneš po plošči. Če ti še med tretjo potezo ne uspe vreči dveh enakih števil, moraš banki plačati 50 ₪ in se nato premakniti za toliko polj, kot kaže met kock.

6: ZAPOR (SAMO NA OBISKU)

Brez skrbi! Če svojo potezo končaš na polju Zapor, se nič ne zgodi. Figurico zgolj premakni na del SAMO NA OBISKU.



7: BREZPLAČNO PARKIRANJE

Sprosti se! NI slabega (niti dobrega) se ne zgodi.

8: POSEST V TVOJI LASTI

Nič se ne zgodi, vendar tudi nič ne zaslužiš.



NA POMOČ! V DOLGOVIH SEM!

Če banki ali drugemu igralcu kdaj dolguješ več denarja, kot ga imaš, poskusi zbrati denar s **prodajo stavb** in/ali **dajanjem posesti pod hipoteko**.

Če še vedno dolguješ več denarja, kot ga imaš, si

BANKROTIRAL in s tem **izpadel iz igre!**

- ◆ Plačaj toliko denarja, kot ti ga uspe zbrati.
- ◆ Če dolguješ drugemu igralcu – izroči mu vse posesti pod hipoteko in vse kartice za *izhod iz zapora brez plačila globe*. Igralec mora plačati 10 % obresti za vsako posest pod hipoteko tudi v primeru, da še ne želi odplačati hipoteke.
- ◆ Če dolguješ banki – vse svoje posesti pod hipoteko moraš dati na **dražbo**. Prodajo se brez hipoteke (s sprednjo stranjo navzgor). Vse kartice za *izhod iz zapora brez plačila globe* vrneš na dno ustreznih kupčkov.

NE ČAKAJ NA MET KOCK!

Naslednje stvari lahko počneš, čeprav nisi na potezi – celo če si v zaporu!

1: POBIRAŠ NAJEMNINO

Če drug igralec pristane na eno od tvojih posesti, ki ni pod hipoteko, lahko od njega zahtevaš plačilo najemnine, ki je prikazana na kartici Title Deed – glej *Posest v lasti drugega igralca*.

2: DRAŽBA

Bankir organizira dražbo v naslednjih primerih:

- ◆ Ko igralec pristane na posest brez lastnika in se odloči, da je **noče** kupiti za navedeno ceno.
- ◆ Igralec **bankrotira** in izroči vse posesti pod hipoteko banki, ki nato sodelujejo na dražbi brez hipoteke (s sprednjo stranjo navzgor).
- ◆ Primanjkuje **stavb** in več kot en igralec želi kupiti isto stavbo.

Na dražbi lahko uporabljaš samo gotovino. Kateri koli igralec lahko sodeluje na dražbi ter ponudi najmanj 1 ₪. Če nihče ne ponudi višjega zneska, mora posest kupiti igralec, ki je zadnji oddal ponudbo.

3: GRADNJA

Ko imaš v lasti vse trenutke v barvni skupini, lahko kupiš **kavne skodelice** iz banke in jih postaviš na te trenutke.

- Označena cena posamezne kavne skodelice je prikazana na kartici **Title Deed** trenutka.
- Graditi moraš **enakomerno**. Druge skodelice na trenutku ne moreš zgraditi, dokler ne zgradiš skodelice na vseh trenutkih v tej barvni skupini.
- Na en trenutek lahko postaviš največ **4 skodelice**.
- Ko so na trenutku 4 kavne skodelice, jih lahko zamenjaš za **kavč**, tako da plačaš ceno, ki je označena na kartici Title Deed. Na posameznem trenutku je lahko samo en kavč. Če je na trenutku kavč, ne moreš več graditi kavnih skodelic. **Pomembno:** na trenutku ne moreš graditi, če je kateri koli trenutek v barvni skupini pod hipoteko.

Pomanjkanje stavb? Če v banki ni več stavb, moraš počakati, da drugi igralci prodajo svoje stavbe, preden jih boš lahko kupil. Če je v banki na voljo omejeno število stavb, ki jih želiš kupiti vsaj dva igralca, jih mora bankir dati na dražbo in jih prodati najvišjemu ponudniku.



4: PRODAJA STAVB

Stavbe lahko prodaš nazaj banki za **polovico** označene cene. Kavne skodelice moraš prodajati enakomerno na enak način, kot si jih kupoval. Kavče prodaš za polovico označene cene in jih takoj zamenjaš za 4 kavne skodelice.

5: DAJANJE POSESTI POD HIPOTEKO

Če ti začenja primanjkovati denarja ali nimaš dovolj denarja za poplačilo dolga, lahko posesti brez stavb daš pod hipoteko. Preden lahko daš trenutek pod hipoteko, moraš banki prodati vse stavbe na tej barvni skupini. Če želiš posest dati pod **hipoteko**, obrni povezano kartico Title Deed s sprednjo stranjo navzgor in od banke boš prejel označeno vrednost (prikazano na zadnji strani kartice). Če želiš **poplačati** hipoteko, banki plačaj **označeno vrednost plus 10 %**, nato pa kartico obrni s sprednjo stranjo navzgor. Na posestih pod hipoteko ne moreš pobirati najemnine.



6: SKLENI KUPČIJO

Z drugim igralcem lahko skleneš kupčijo in **kupiš** ali **prodaš** posest brez stavb. Če želiš prodati trenutek iz barvne skupine, moraš vse stavbe iz te barvne skupine najprej prodati banki.

Posesti lahko menjaš za kakršno koli kombinacijo gotovine, drugih posesti ali *kartic za izhod iz zapora brez plačila globe*. Igralci se sami dogovorijo glede zneskov med kupčijo.

Posesti pod hipoteko lahko prodaš drugemu igralcu za dogovorjeno ceno. Po nakupu posesti pod hipoteko moraš takoj **poplačati** hipoteko ali zgolj **plačati 10 %** označene vrednosti in kartico pustiti s sprednjo stranjo navzdol. Če se pozneje odločiš banki poplačati hipoteko, boš **moral** znova plačati 10-% stroške.



Ne pozabi: tvoj cilj ni zgolj obogateti. Če želiš zmagati, morajo drugi igralci **BANKROTIRATI!**

IGRAJ PO PRAVILIH!

Številni igralci radi določijo lastna »hišna« pravila za MONOPOLY. S tem ni nič narobe, vendar zaradi tovrstnih pravil igra pogosto dlje traja. Po uradnih pravilih igralci nikoli ne smejo posojati denarja drugim igralcem ali trgovati z »obljubami« o nezaračunavanju najemnine v prihodnosti ipd. Banka prejme vse davke in kazenska plačila, kar pomeni, da jih igralci ne smejo shranjevati na polju za brezplačno parkiranje ali kjerkoli drugje!



ЩО ЗАЛИШИЛОСЯ БЕЗ ЗМІН?

- Ціль і правила гри.
- Картки власності: усі значення такі самі, як у відповідних об'єктів власності в класичній версії MONOPOLY.
- Чотири кутові сектори та шлях до перемоги: у грі перемагає останній гравець, у якого залишилися гроші.

ЩО ЗМІНИЛОСЯ?

- Ігрове поле: дії на полі залишилися без змін, але купувати треба моменти, відомі за телесеріалом «Друзі».
- На секторах миттєвого переходу тепер зазначені види транспорту, якими користуються персонажі ситкому.
- Комунальні компанії (водопостачання й електроенергія) тепер представлені секторами Treeger's Water Maintenance і Treeger's Electricity Maintenance.
- Картки «Шанс» і «Громадська казна» тепер називаються «Квартира 19» і «Квартира 20».
- Роль будинків тепер грають кавові кухлі, а роль готелів — дивани.

ПІДГОТУЙТЕСЯ ДО ГРИ!

(Див. зворотний бік цих правил гри)

БАНКІР

Виберіть гравця, який буде Банкіром. Він відповідатиме за кошти в Банку та проведення аукціонів. Банкір повинен зберігати свої кошти та власність окремо від Банку.

БАНК

- Зберігає всі гроші та картки передачі власності, які нікому не належать.
- Виплачує гравцям заробітну плату й бонуси.
- Стягує з гравців податки та штрафи.
- Продає власність і виставляє її на аукціон.
- Продає кавові кухлі й дивани.
- Позичає гроші гравцям, які закладають свою власність. Банк не може «розоритися». Якщо в Банку закінчатся гроші, Банкір зможе видавати необхідну суму, написавши її на звичайному папері.

1. Перетасуйте картки **КВАРТИРА 20** і покладіть їх лицевим боком донизу тут.

2. Перетасуйте картки **КВАРТИРА 19** і покладіть їх лицевим боком донизу тут.

3. Кожен гравець вибирає **фігурку** та ставить її в сектор **«СТАРТ»**.

Кожен гравець на початку гри отримує:

- 2 шт. 500
- 4 шт. 100
- 1 шт. 50
- 1 шт. 20
- 2 шт. 10
- 1 шт. 5
- 1 шт. 1
- 5 шт.

ПРАВИЛА ГРИ

ЯК ПЕРЕМОГТИ?

Залишитися з позитивним балансом, довівши всіх інших гравців до банкрутства.

Спосіб досягнення мети: придбання власності та стягнення орендної плати з інших гравців за зупинку у відповідних секторах.

Об'єднуйте об'єкти власності в групи, щоб підвищити орендну плату, а потім ставте кавові кухлі й дивани, щоб відчутно збільшити свій дохід.

ХТО ХОДИТЬ ПЕРШИЙ?

Кожен гравець кидає два кубики. Перший хід робить гравець із найбільшим результатом.

ДІЇ ГРАВЦЯ

- Киньте обидва кубики.
- Перемістіть свою фігурку за годинниковою стрілкою на ту кількість секторів ігрового поля, яка випала на кубиках.
- Виконайте дії залежно від того, у якому секторі ви опинилися. Див. пункт «Де ви зупинилися?», наведений нижче.
- Якщо під час ходу ви **зупинились або пройшли через** сектор **«СТАРТ»**, отримайте від Банку **¥200**.
- Якщо на обох кубиках випало **однакове значення**, киньте їх ще раз і зробіть ще один хід (кроки 1—4).

Будьте обережні! Якщо дубль випаде **тричі** протягом одного ходу, вам треба буде перейти у сектор **Іди до в'язниці**.

Коли ви зробите свій хід і виконаєте потрібну дію, **передайте кубики гравцеві ліворуч**.

ДЕ ВИ ЗУПИНИЛИСЯ?

1: ВЛАСНІСТЬ, ЩО НІКОМУ НЕ НАЛЕЖИТЬ

Існує три види власності:



Моменти



Транспортні засоби



Комунальні компанії

Ви можете **придбати** власність, на якій ви зупинилися, за **ціну**, указану на секторі ігрового поля. Заплатіть цю суму Банку, після чого візьміть відповідну картку передачі власності й покладіть її біля себе лицевим боком догори.

Якщо ви **не** хочете платити вказану ціну, власність виставляється на **аукціон**.

Під час купівлі власності слід планувати придбання груп.



Наприклад: у разі купівлі зеленого моменту треба спробувати отримати два інших зелених моменти під час гри. Володіння групами дає змогу отримувати підвищену орендну плату, коли в секторах із ними зупиняються інші гравці, і встановлювати об'єкти на своїх моментах, щоб отримувати ще більший прибуток.

2: ВЛАСНІСТЬ, ЯКОЮ ВОЛОДІЄ ІНШИЙ ГРАВЕЦЬ

Якщо ви зупинилися в секторі із власністю іншого гравця, ви маєте **сплатити йому орендну плату**, зазначену на відповідній картці передачі власності. Сплачувати орендну плату не потрібно, якщо власність віддана під заставу (її картка покладена лицевим боком донизу). **Важливо:** власник повинен **попросити** у вас орендну плату, перш ніж гравець ліворуч від вас кине кубики. Якщо він про це не згадає, платити не потрібно!

Моменти

Орендна плата за **неполіпшений** момент надрукована на відповідній картці передачі власності. Вона **подвоюється**, якщо власник володіє всіма моментами в групі одного кольору, і жоден із них не відданий під заставу. Якщо момент **поліпшений** за допомогою кавових кухлів і диванів, орендна плата буде значно вищою, як зазначено на картці.

Транспортні засоби

Орендна плата залежить від кількості секторів із транспортними засобами в іншого гравця.

Кількість транспортних засобів: 1 2 3 4
Орендна плата: ¥25 ¥50 ¥100 ¥200



Комунальна компанія

Киньте кубики та помножте результат на **4** — це й буде орендна плата, яку треба заплатити. Якщо гравець-власник володіє обома службами, помножте результат на **10!**



ДЕ ВИ ЗУПИНИЛИСЯ? (продовження)

3: «КВАРТИРА 19» або «КВАРТИРА 20»
Візьміть верхню картку з відповідної колоди, негайно виконайте зазначені на ній інструкції, а потім покладіть її під колоду лицевим боком донизу. Якщо нею виявиться картка *Get Out of Jail Free*, залиште її собі, доки вам не знадобиться використати її або продати іншому гравцеві.



4: «ПРОГРАШ У ФУТБОЛІ»/«РАХУНОК У CENTRAL PERK»
Якщо ви зупинитесь в одному з цих секторів, треба буде заплатити Банку зазначену суму.

5: ІДИ ДО В'ЯЗНИЦІ
Якщо ви зупинитесь у цьому секторі, треба буде негайно перемістити свою фігурку в сектор **До в'язниці**.
Важливо: у разі відправлення до в'язниці ви **не** отримуєте **¥200** за проходження сектора «СТАРТ». Щойно ви опинитесь у в'язниці, ваш хід завершиться — передайте кубики далі!
Інші способи опинитись у в'язниці:
◆ Витягнути з колоди «Квартира 19» або «Квартира 20» картку, на якій написано *Іди до в'язниці*.
◆ Тричі поспіль викинути на кубиках однакове значення за один хід.

3: Як вибратися з в'язниці?
В: Є три варіанти...
i Сплатити ¥50 на початку наступного ходу, потім кинути кубики і продовжувати рух як зазвичай.
ii Скористатися картою *Get Out of Jail Free*, якщо вона у вас є (або купити її в іншого гравця). Покладіть картку вниз відповідної колоди, потім киньте кубики та зробіть хід.
iii Зачекати три ходи. Під час кожного ходу кидайте кубики; якщо вам випаде **дубль**, вийдіть із в'язниці та перемістіться ігровим полем згідно з результатом цього кидка. Якщо під час третього кидка не випав дубль, ви маєте заплатити Банку **¥50** і перемістити свою фігурку на кількість секторів, яка випала на кубиках.

6: В'ЯЗНИЦЯ (ТІЛЬКИ ВІДВІДАННЯ)
Не хвилюйтеся! Якщо ви завершите свій звичайний хід у секторі «До в'язниці», нічого не станеться. Розташуйте свою фігурку в частині «ТІЛЬКИ ВІДВІДАННЯ».



7: ВІЛЬНЕ ПАРКУВАННЯ
Розслабтеся! Не відбувається нічого поганого (як і хорошого).
8: ВАША ВЛАСНІСТЬ
Нічого не відбувається. Але ви не отримуєте жодного доходу!



ДОПОМОЖІТЬ! У МЕНЕ БОРГ!

Якщо ви заборгували Банку або іншому гравцеві більшу кількість грошей, ніж у вас є, спробуйте зібрати потрібну суму, **продавши об'єкти** та/або **віддавши власність під заставу**.
Якщо погасити борг повністю не вдається навіть після цього, ви стаєте **БАНКРУТОМ** і **вибуваєте з гри!**
◆ Сплатіть усю суму, яку ви змогли зібрати.
◆ Якщо ви заборгували іншому гравцеві, віддайте йому всю заставлену власність і всі картки *Get Out of Jail Free*. Гравець має сплатити 10 % за кожен заставлений об'єкт, навіть якщо він поки не збирається вносити заставу.
◆ Якщо ви заборгували Банку, необхідно виставити всю заставлену власність на **аукціон**. Продавати ці об'єкти можна, тільки якщо вони не заставлені (картки покладені лицевим боком догори). Покладіть усі картки *Get Out of Jail Free* під відповідні колоди.

НЕ ЧЕКАЙТЕ СВОГО ХОДУ!

Ви можете виконувати наведені нижче дії, навіть якщо триває не ваш хід або ви перебуваєте у в'язниці!

1: ОТРИМУВАТИ ОРЕНДНУ ПЛАТУ
Якщо інший гравець зупинився на одному з ваших незаставлених об'єктів власності, ви маєте право отримати від нього орендну плату, зазначену на картці передачі власності — див. розділ *Власність, якою володіє інший гравець*.
2: БРАТИ УЧАСТЬ В АУКЦІОНАХ
Банкір проводить аукціон у таких випадках:
◆ Гравець зупиняється в секторі із власністю, що нікому не належить, і вирішує **не** купувати її за вказану ціну.
◆ Гравець стає **банкрутом** і передає Банку всю свою заставлену власність, яку можна продати на аукціоні, тільки якщо вона незаставлена (лицевим боком догори).
◆ Спостерігається **нестача об'єктів**, а один об'єкт хочуть придбати відразу кілька гравців.



Робити ставки на аукціоні можна виключно грошима. Будь-який гравець може розпочати аукціон з мінімальної вартості **¥1**. Якщо ніхто не продовжив підняти ціну, гравець, який робив ставку останнім, повинен буде придбати власність.

3: ВСТАНОВЛЮВАТИ
Після оволодіння всіма моментами одного кольору ви можете купувати в Банку **кавові кухлі** та встановлювати їх на будь-якому з моментів.
i Номінальна ціна кожного кавового кухля зазначена на **картці передачі власності** відповідного моменту.
ii Розташовувати об'єкти треба **рівномірно**. Ви не можете встановити другий кавовий кухоль на певному моменті, доки не встановите по одному кухлю на кожному моменті цієї колірної групи.
iii На одному моменті можна розташувати щонайбільше **4 кавових кухлі**.
iv Якщо у вас 4 кавових кухлі на одному моменті, можна обміняти їх на **диван**, сплативши ціну, зазначену на картці передачі власності. На кожному моменті можна розташувати лише один диван, водночас встановлювати додаткові кавові кухлі на моменті з диваном не можна. **Важливо:** не можна встановлювати будь-що на моменті, якщо будь-який момент цієї колірної групи перебуває під заставою.
Бракують об'єктів? Якщо в Банку не залишилося жодного об'єкта, треба почекати, поки інші гравці вирішать продати свої. Якщо кількість доступних об'єктів обмежена, а придбати їх хочуть одразу кілька гравців, Банкір зобов'язаний продати їх на аукціоні тому, хто запропонує найвищу ціну.

ГРАЙТЕ ПРАВИЛЬНО!

Багато гравців люблять створювати власні, «домашні» правила для гри MONOPOLY. Це нормально, але зазвичай через це гра триває довше. Офіційні правила не передбачають позичання грошей один одному, обіцянок не стягувати орендну плату в майбутньому тощо. Усі податки та штрафи підлягають сплаті в Банк і не повинні зберігатися під сектором «Безкоштовне паркування» або деінде!

4: ПРОДАВАТИ ОБ'ЄКТИ
Об'єкти можна продати назад у Банк за **половину** вказаної ціни. Кавові кухлі треба продавати рівномірно так само, як вони були куплені. Дивани продаються за половину вказаної ціни та відразу обмінюються на 4 кавові кухлі.

5: ВІДДАВАТИ ВЛАСНІСТЬ ПІД ЗАСТАВУ
Якщо у вас замало грошей або наявної суми недостатньо для сплати боргу, ви можете віддати під заставу будь-який зі своїх неполіпшених об'єктів власності. Ви маєте продати Банку всі об'єкти колірної групи, перш ніж зможете віддати під заставу один із її моментів. Щоб **віддати під заставу** об'єкт власності, переверніть його картку передачі власності лицевим боком донизу й отримайте від Банку відповідну суму (зазначена на зворотному боці картки). Щоб **погасити** заставу, сплатіть Банку **заставну вартість плюс 10 %**, після чого покладіть картку лицевим боком догори. За зупинку в секторі із заставленою власністю орендна плата не стягується.



6: УКЛАДАТИ УГОДИ
Можна домовлятися з іншими гравцями щодо **купівлі** та **продажу** неполіпшених об'єктів власності. Ви маєте продати Банку всі об'єкти в секторах колірної групи, перш ніж зможете продати один із її моментів. Власність можна обмінювати на гроші, іншу власність і картки *Get Out of Jail Free* в будь-якому поєднанні. Сума та предмет обміну узгоджується учасниками угоди.
Заставлену власність можна продати іншому гравцеві за будь-якою узгодженою ціною. Після придбання заставленої власності ви маєте або негайно її **погасити**, або просто **заплатити 10 %** від перерахованої вартості та залишити картку лицевим боком донизу; якщо ви захочете погасити заставу пізніше, вам знову **доведеться** сплатити Банку 10-відсотковий штраф.



Пам'ятайте: ваша мета — не просто розбагатіти. Щоб перемогти, ви маєте довести всіх інших гравців до **БАНКРУТСТВА!**



MIS ON SARNAST?

- ♦ Mängu eesmärk ja reeglid.
- ♦ Kinnisvara kaardid: kõik väärtused on samad, mis klassikalise MONOPOLY vastavate kinnisvarade puhul.
- ♦ Neli nurgaruutu jäävad muutumatuks, nagu ka võidutee: mängu võidab see, kes jääb järele, kui kõik teised mängijad on pankrotti läinud.

MIS ON ERINEV?

- ♦ Mängulaud: tegevus laual on sama, kuid te ostate hetki telesarjast Sõbrad.
- ♦ Transpordiruudud hõlmavad nüüd sitcomi tegelaste kasutatavaid transpordiliike.
- ♦ Kommunaalteenuste on nüüd Treeger's Water Maintenance ja Treeger's Electricity Maintenance.
- ♦ Loosi- ja Ühisfondi kaardid on nimega Korter 19 ja Korter 20.
- ♦ Maju nimetatakse nüüd kohvikruusideks ja hotelle diivaniteks.

PANE MÄNG VALMIS!

(Vt selle mängujuhendi teiselt küljelt)

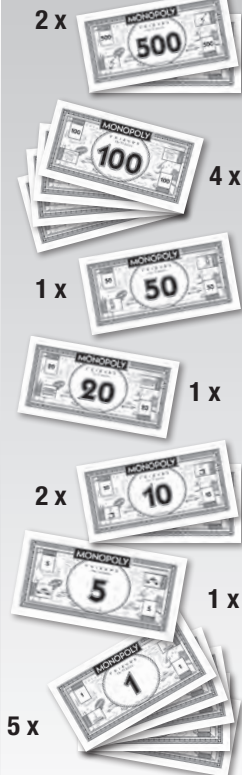
PANKUR

Valige pankuriks mängija, kes hoolitseb panga eest ja juhib oksjoneid. On oluline, et pankur hoiaks oma isiklikud vahendid ja vara panga omast eraldi.

PANK

- ♦ Hoiab kogu raha ja omandiõigusi, mis ei kuulu mängijatele.
 - ♦ Maksab mängijatele palka ja preemiaid.
 - ♦ Kogub mängijatelt makse ja trahve.
 - ♦ Müüb ja korraldab kinnisvara oksjoneid.
 - ♦ Müüb kohvikruuse ja diivaneid.
 - ♦ Laenab raha mängijatele, kes panevad oma kinnisvarale hüpoteegi.
- Pank ei saa kunagi pankrotti minna. Kui pangal raha otsa saab, võib pankur tavalisele paberile kirjutades väljastada nii palju raha kui vaja.

Igal mängijal on mängu alguses järgmised rahatähed:



1. Segage **KORTER 20** kaardid ja asetage need esikülj allapoole siia.

2. Segage **KORTER 19** kaardid ja asetage need esikülj allapoole siia.

3. Iga mängija valib **mängunupu** ja asetab selle ruudule **START**.

KUIDAS MÄNGIDA

KUIDAS VÕITA?

Ole ainuke mängu jäänud mängija pärast seda, kui kõik on läinud pankrotti.

Tee järgmist: osta kinnisvara ja küsi teistelt mängijatelt sinna maandumise eest renti.

Üürihinna tõstmiseks kogu kinnisvaragruppe, seejärel ehita kohvikruuse ja diivaneid, et oma sissetulekuid veelgi suurendada.

KES ALUSTAB?

Iga mängija viskab kahte täringut. Kõrgeima punktisummaga mängija alustab.

KUI ON SINU KORD

1. Veereta mõlemat täringut.
2. Liiguta oma mängunuppu mängulaual päripäeva mõlemal täringul olevate punktide võrra.
3. Sõltuvalt sellest, millisele ruudule sa maandud, pead ka tegutsema. Vaata jaotist *Millisele mänguruudule jõudsid* allpool.
4. Kui sinu käik viis sind ruudule **START** või sellest mööda, kogu pangast ₳200.
5. Kui veeretasid **topelt**, veereta täringut uuesti ja tee uus liigutus (sammud 1-4).
Vaata ette! Kui viskasid samal mängukorral **3 korda topelt**, **pead minema vanglasse**.
6. Kui olete oma käigu ja tegevuse lõpetanud, **anna täring endast vasakul olevale mängijale**.



MILLISELE MÄNGURUUDULE JÕUDSID?

1: OMANIKUTA KINNISVARA

Kinnisvara on 3 tüüpi:



Hetked



Transpordi mänguruudud



Kommunaalteenused

Saad **osta** kinnistu, millele maandusid, mänguruudul **toodud hinna** eest. Maksa pangale, seejärel võta kinnisvarale vastav omandiõiguse kaart ja aseta see enda lähedale, esiküljega ülespoole.

Kui sa **ei soovi** nimetatud hinda maksta, läheb kinnisvara **oksjonile**.

Kinnisvara ostmisel peaksid planeerima komplektide soetamist.



Näiteks: kui ostad rohelise hetke, peaksid proovima mängu jooksul saada ülejäänud kaks rohelist hetke. Rühmade omamine teenib sulle rohkem renti, kui teised mängijad neile maanduvad, ja saad oma hetkedest veelgi suuremat kasumit saada.

2: TEISELE MÄNGIJALE KUULUV KINNISVARA

Kui maandud teise mängija kinnistule, **pead maksma talle renti**, nagu on näidatud omandiõiguse kaardil. Sa ei maksa üüri, kui kinnisvarale on seatud hüpoteek (selle omandiõiguse kaart on esiküljega allapoole).

Tähtis: omanik peab sinult üüri **küsima** enne, kui sinust vasakul olev mängija täringut viskab. Kui ta unustab seda küsida, ei pea sa maksma!

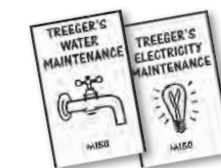
Hetked

Parandamata hetke rent on trükitud vastavale Omandiõiguse kaardile. See **kahekordistub**, kui omanikule kuuluvad kõik hetked oma värvirühmas ja ükski neist pole hüpoteegiga seotud. Kui hetke **parandada** kohvikruusi või diivaniga, on üür palju kõrgem – nagu on näha Omandiõiguse kaardilt.

Transpordi mänguruudud

Rent sõltub sellest, kui palju transpordi mänguruute teisele mängijale kuulub.

Transport:	1	2	3	4
Rent:	₳25	₳50	₳100	₳200



Kommunaalteenuste

Veereta täringut ja korruta tulemus **4-ga** – see on rent, mille pead maksma. Kui mängijale kuuluvad mõlemad kommunaalteenused, korruta tulemus **10-ga**!



MILLISELE MÄNGURUUDULE JÕUDSID? (jätkub)

3: KORTER19 või KORTER 20

Võta ülemine kaart vastavast pakist, järgi kohe sellel olevaid juhiseid ja pane see siis esiküljega allapoole kaardipaki põhja. Kui see on *Vanglast pääsemise* kaart, siis hoia seda seni, kuni pead seda kasutama või müüma teisele mängijale.



4: LOSE AT FOOTBAL/CENTRAL PERK TAB

Kui maandud ühele neist kohtadest, pead maksma pangale näidatud summa.

5: MINE VANGLASSE

Kui satud sellele väljale, pead viivitamatult viima oma mängunupu **Vangla** mänguruudule.

Tähtis: sa ei kogu START läbimise eest 400, kui sind saadetakse Vanglasse. Niipea kui sind Vanglasse saadetakse, lõpeb sinu kord – anna täring edasi!

Muud viisid vanglasse sattumiseks:

- ◆ Tõmbad kaardi KORTER 19 või KORTER 20, mis ütleb, et *pead minema vanglasse*.
- ◆ Veeretad oma käigul kolm korda järjest topelt.

K: Kuidas ma ruudult Vangla välja saan?

V: Sul on kolm võimalust:

- Maksa oma järgmisel mängukorral 450**, seejärel veereta ja liigu nagu tavaliselt.
- Kasuta oma vanglast pääsemise kaarti**, kui sul see on (või osta see teiselt mängijalt). Pane kaart vastava kaardipaki põhja, seejärel veereta täringut ja liigu.
- Oota kolm mängukorda**. Igal käigul veereta täringut: kui saad **topelt**, liigu Vanglast välja ja jätka oma mängukorda, kasutades seda veeretust. Kui sa ei saa oma kolmandal viskel paari, pead maksma pangale 450 ja seejärel liikuma veeretatud ruutude arvu võrra edasi.

6: VANGLA (LIHTSALT KÜLASTAN)

Ära muretse! Kui lõpetad oma tavapärase liikumise vanglas, ei juhtu midagi. Veendu, et panid oma mängunupu ruudule LIHTSALT KÜLASTAN.



7: TASUTA PARKIMINE

Rahune, ei juhtu midagi.

8: KINNISVARA, MIS KUULUB SULLE

Ei juhtu midagi. Aga sa ei teeni raha!



AITA! OLEN VÕLGU!

Kui oled võlgu pangale või mõnele teisele mängijale rohkem raha, kui sul on, proovi koguda raha **hoonete müümise** ja/või **kinnisvara hüpoteegi** alla seadmise kaudu.

Kui oled endiselt võlgades, oled **PANKROTIS** ja **mängust väljas!**

- ◆ Maksa ära kõik raha, mis sul õnnestus koguda.
- ◆ Kui oled võlgu teisele mängijale, anna talle kõik oma hüpoteegiga seotud kinnisvara ja kõik *Vanglast pääsemise* kaardid. Mängija peab maksma 10% intressi igalt hüpoteegiga koormatud kinnisvaralt, isegi kui ta ei soovi veel hüpoteeki maksta.
- ◆ Kui oled võlgu pangale – kõik sinu hüpoteegiga koormatud kinnisvarad tuleb panna **oksjonile**. Neid müüakse ilma hüpoteegita (esiküljega ülespoole). Tagastad kõik *Vanglast pääsemise* kaardid vastavate kaardipakkide põhja.

ÄRA OOTA TÄRINGUT!

Saad teha järgmist isegi siis, kui pole sinu kord – ja isegi kui oled vanglas!

1: KOGU RENTI

Kui mõni teine mängija maandub mõnele sinu hüpoteegita kinnisvarale, võid talt nõuda renti, nagu on näidatud Omandiõiguse kaardil – vt *Teisele mängijale kuuluv kinnisvara*.

2: OKSJON

Pankur korraldab oksjoni, kui:

- ◆ Mängija satub võõrale kinnistule ja otsustab seda märgitud hinna eest **mitte** osta.
- ◆ Mängija läheb **pankrotti** ja annab pangale üle kõik oma hüpoteegiga kaetud kinnisvara, mis müüakse oksjonil ilma hüpoteegita (esiküljega ülespoole).
- ◆ **Hooneid** napib ja samu hooneid soovib osta rohkem kui üks mängija.

Oksjonil saab pakkumisi teha ainult sularahas. Iga mängija võib pakkumist alustada juba 1 eest. Kui keegi kõrgemat pakkumist ei tee, peab viimane pakkumise teinud mängija kinnisvara ostma.

3: EHITA

Kui sulle kuuluvad kõik hetked ühes värvirühmas, saad osta pangast **kohvikruuse** ja panna need mõnele neist hetkedest.

- Iga kohvikruusi hind on näidatud hetke **Omandiõiguse kaardil**.
- Pead ehitama **ühtlaselt**. Sa ei saa panna teist kohvikruusi hetke peale enne, kui oled selle värvirühma igale hetkele pannud.
- Ühel hetkel võib olla maksimaalselt **4 kohvikruusi**.
- Kui sul on ühel hetkel 4 kohvikruusi, saad need vahetada **diivani** vastu, tasudes Omandiõiguse kaardil märgitud hinna. Ühes hetkes saab olla ainult üks diivan ja diivaniga ei saa hetke juurde kohvikruuse panna. **Tähtis:** sa ei saa luua hetkele, kui mõni hetk selles värvirühmas on hüpoteegiga.

Hooneid napib? Kui panka pole jäänud ühtegi hoonet, pead ootama, kuni teised mängijad enda hoone maha müüvad, enne kui saad neid osta. Kui hooneid napib ja kaks või enam mängijat soovivad neid osta, peab pankur need oksjonil kõrgeima pakkumise tegijale andma.



4: MÜÜ HOONEID

Hooned saab pangale tagasi müüa **poole** hinnaga. Kohvikruuse tuleb müüa ühtlaselt samal viisil, nagu need osteti. Diivaneid müüakse poole hinnaga ja vahetatakse koheselt 4 kohvikruusi vastu.

5: SEA KINNISTULE HÜPOTEEK

Kui sul pole piisavalt raha või seda pole piisavalt võla tasumiseks, võid hüpoteegi panna ükskõik millisele oma parandamata kinnisvarale. Pead pangale müüma kõik ühe värvirühma hooned, enne kui saad ühele selle hetkedest hüpoteegi seada.

Kinnisvarale **hüpoteegi** seadmiseks keera selle Omandiõiguse kaart esiküljega allapoole ja kogu pangast loetletud väärtus (näidatud kaardi tagaküljel). Hüpoteegi **tagasimaksmiseks** maksa pangale **märgitud väärtus pluss 10%**, seejärel keera kaart esiküljega ülespoole. Hüpoteegiga koormatud kinnistutelt üüri sisse nõuda ei saa.

6: TEE TEHING

Võite teha teise mängijaga tehingu, et **osta** või **müüa** parandamata kinnisvara. Enne ühe selle hetke müümist pead pangale müüma kõik ühe värvirühma hooned.

Kinnisvara saab vahetada igas kombinatsioonis mänguraha, muu kinnisvara või *Vanglast välja* kaartide vastu. Summa üle otsustavad tehingut tegevad mängijad.

Hüpoteegiga koormatud kinnisvara saab müüa teisele mängijale mis tahes kokkulepitud hinnaga. Pärast hüpoteegiga koormatud kinnisvara ostmist pead selle kas kohe **tagasi maksma** või lihtsalt **maksmata 10%** loetletud väärtusest ja hoidma kaarti esiküljega allapoole. Kui otsustad hiljem hüpoteegi pangale tagasi maksta, **pead** uuesti tasuma 10% tasu.

Pea meeles: sinu eesmärk ei ole ainult rikkaks saada. Võitmiseks pead viima kõik teised mängijad **PANKROTI!**



KAS NAV MAINĪJIES?

- Spēles mērķis un noteikumi.
- Īpašumu kartītes: visas vērtības atbilst tām, kādas ir attiecīgajiem īpašumiem MONOPOLY klasiskajā versijā.
- Nav mainījušies arī četri stūra lauciņi, tāpat kā nemainīgs ir ceļš līdz uzvarai: uzvar pēdējais spēlētājs, kad pārējie spēlētāji ir bankrotējuši.

KAS IR ATŠKIRĪGS?

- Spēles laukums: darbība laukumā neatšķiras no klasiskās versijas, taču šeit spēlētāji iegādājas ainas no televīzijas seriāla "Friends" jeb "Draugi".
- Pārvietošanās lauciņu vietā ir transportlīdzekļu, kurus izmantoja komēdijseriāla varoņi.
- Komunālos pakalpojumus aizstāj Trīgera kunga ūdensapgādes un elektroapgādes pakalpojumi.
- Iespēju un sabiedriskā fonda kartītes ir attiecīgi "Dzīvoklis nr. 19" un "Dzīvoklis nr. 20".
- Māju vietā ir kafijas tases, savukārt viesnīcu vietā var iegādāties divānus.

SAGATAVOJIES!

(Skati norādes šīs spēles pamācības otrā pusē.)

BAŅKIERIS

No spēlētāju vidus ir jāizvēlas baņķieris, kurš gādās par banku un izsolēm. Baņķierim savi personīgie naudas līdzekļi un īpašumi ir jāglabā atsevišķi no bankā esošajiem.

BANKA

- Glabā visu naudu un īpašumtiesību kartītes, kas nepieder spēlētājiem.
- Izmaksā spēlētājiem algu un prēmijas.
- Iekasē no spēlētājiem nodevas un soda naudu.
- Tirgo un izsola īpašumus.
- Pārdod kafijas tases un divānus.
- Aizdod naudu spēlētājiem, kuri iekļā savus īpašumus.

Banka nevar bankrotēt. Ja bankā trūkst naudas, baņķieris var "emitēt" tik, cik nepieciešams, izmantojot parastu papīru un rakstāmpiederumu.

Spēles sākumā katrs dalībnieks saņem:



1. Sajauc **DZĪVOKĻA NR. 20** kartītes un novieto tās ar skatu uz leju šeit.

2. Sajauc **DZĪVOKĻA NR. 19** kartītes un novieto tās ar skatu uz leju šeit.

3. Katrs spēlētājs izvēlas **spēles figūru** un novieto to lauciņā **STARTS**.

SPĒLES NOTEIKUMI

KĀ UZVARĒT?

Esi pēdējais dalībnieks spēlē, kad visi pārējie spēlētāji ir bankrotējuši.

Lai to panāktu: iegādājies īpašumus un iekasē nomas maksu no spēlētājiem, kuri šajos īpašumos apstājas.

Iegādājies visus vienas krāsas komplekta īpašumus, lai iekasētu lielāku nomas maksu, pēc tam izvieto tajos kafijas tases un divānus, lai nopelnītu vēl vairāk.

KURŠ SĀK SPĒLI?

Katrs spēlētājs ripina abus metamos kauliņus. Spēli sāk dalībnieks, kurš uzmet visvairāk.

TAVS GĀJIENS

- Ripini abus kauliņus.
- Pārvieto savu spēles figūru laukumā pulksteņrādītāju kustības virzienā, uzkāpjot tik lauciņiem, cik parādīts uz kauliņiem.
- Pēc tam rīkojies atbilstīgi tam, kurā lauciņā apstājies. Skati sadaļu *Kur tu apstājies?* tālāk.
- Ja gājiena rezultātā tu **šķērso lauciņu STARTS vai apstājies tajā**, saņem no bankas 200 ₺.
- Ja uzmet **vienādu punktu skaitu**, ripini metamos kauliņus vēlreiz un veic vēl vienu gājieni (1.–4. darbība).
Uzmanies! Ja vienā gājienu uzmetīsi vienādu punktu skaitu **trīsreiz**, tev būs **jādodas cietumā**.
- Kad tavs gājiens un darbības ir galā, **nodod metamos kauliņus spēlētājam pa kreisi**.



KUR TU APSTĀJIES?

1. NEVIENAM NEPIEDEROŠS ĪPAŠUMS

Ir triju veidu īpašumi:



Ainas



Transportlīdzekļu lauciņi



Komunālie pakalpojumi

Tu vari **iegādāties** īpašumu, kurā apstājies, par laukuma lauciņā **norādīto cenu**. Samaksā bankai, ņaņem attiecīgo īpašumtiesību kartīti un noliec to sev blakus ar skatu uz augšu.

Ja tu **nevēlies** maksāt norādīto cenu, īpašums tiek **izsolīts**.

Īpašumi ir jāpērk ar aprēķinu, ka izdevīgāk ir iegūt īpašumu kompleksus.



Piemērs: ja iegādājies zaļās krāsas ainu, tev ir jācenšas spēles gaitā nopirkt arī divas pārējās zaļās ainas. Ja tev pieder pilnīgs komplekts, nomas maksa no spēlētājiem, kuri apstājas šajos īpašumos, ir lielāka, turklāt tu drīksti apbūvēt savus īpašumus un nopelnīt vēl vairāk.

2. CITAM SPĒLĒTĀJAM PIEDEROŠS ĪPAŠUMS

Apstājoties citam spēlētājam piederošā īpašuma lauciņā, tev ir **jāsamaksā nomas maksa**, kas ir norādīta īpašumtiesību kartītē. Ja īpašums ir iekļāts (attiecīgā īpašumtiesību kartīte ir apvērsta ar skatu uz leju), tev nav jāmaksā. **Svarīgi:** īpašniekam ir **jāpieprasa** tev nomas maksa, pirms spēlētājs pa kreisi no tevis ir metis kauliņus. Ja īpašnieks to aizmirst, tev nav jāmaksā!

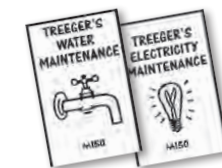
Ainas

Nomas maksa par **neuzlabotu** ainu ir norādīta atbilstīgajā īpašumtiesību kartītē. Tā tiek **divkārsota**, ja īpašniekam pieder visas attiecīgā krāsas komplekta ainas un neviena no tām nav iekļāta. Ja aina ir **uzlabota** ar kafijas tasēm un divānu, nomas maksa būs ievērojami lielāka; tas ir norādīts īpašumtiesību kartītē.

Transportlīdzekļu lauciņi

Nomas maksa ir atkarīga no īpašniekam piederošo transportlīdzekļu lauciņu skaita.

Transportlīdzekļi: 1 2 3 4
Nomas maksa: 25 ₺ 50 ₺ 100 ₺ 200 ₺



Komunālais pakalpojums

Ripini abus metamos kauliņus un reizini iegūto rezultātu ar **4** — šāda summa tev ir jāsamaksā. Ja īpašniekam pieder abi komunālie pakalpojumi, reizini rezultātu ar **10!**



KUR TU APSTĀJIES? (turpinājums)

3. DŽIVOKLIS NR. 19 vai DŽIVOKLIS NR. 20

Paņem augšējo kartīti no attiecīgās kaudzītes, nekavējoties izpildi norādījumus un pēc tam atliec to ar skatu uz leju kaudzītes apakšā. Ja tā izrādās kartīte *izklūšanai no cietuma bez maksas*, paglabā to izmantošanai vēlāk vai pārdod citam spēlētājam.



4. LOSE AT FOOTBALL / CENTRAL PERK TAB

Ja apstājies vienā no šiem lauciņiem, samaksā bankai lauciņa norādīto summu.

5. DODIES CIETUMĀ!

Ja apstājies šajā lauciņā, tev ir nekavējoties jāpārvieto sava spēles figūra uz **cietuma** lauciņu.

Svarīgi: ja tev ir jādodas cietumā, tu **nesaņem** 200 ♣ par lauciņa STARTS šķērsošanu. Līdzko tu tiec nosūtīts uz cietumu, tavs gājiens ir galā — nodod kauliņus nākamajam spēlētājam!

Citas iespējas nokļūt cietumā:

- ◆ paņemt dživokļa nr. 19 vai dživokļa nr. 20 kartīti ar norādi *doties cietumā*;
- ◆ vienā gājienā trīsreiz pēc kārtas uzvest vienādu punktu skaitu.

Jautājums: kā izklūt no cietuma?

Atbilde: tev ir trīs iespējas...

- Kad atkal pienāk tava kārta, samaksā 50 ♣**, met kauliņus un veic gājienu, kā ierasts.
- Izmanto kartīti *izklūšanai no cietuma bez maksas***, ja tā ir tavā rīcībā (vari iegādāties šādu kartīti no cita spēlētāja). Novieto kartīti attiecīgās kaudzītes apakšā, met metamos kauliņus un pārvietojies.
- Nogaidi trīs gājienu.** Katrā no tiem ripini kauliņus; ja uzmet **vienādu punktu skaitu**, pamet cietumu un izmanto uzņemto rezultātu, lai pārvietotos. Ja tev neizdodas uzvest vienādu punktu skaitu arī trešajā mēģinājumā, samaksā bankai 50 ♣ un pārvietojies par tik lauciņiem, cik uzmeti.

6. CIETUMA LAUCIŅŠ (CIETUMA APMEKLĒJUMA SEKTORS)

Neraizējies! Ja, veicot kārtējo gājienu, tu apstājies cietuma lauciņā, nekas nenotiek. Novieto savu spēles figūru CIETUMA APMEKLĒJUMA sektorā.



7. BEZMAKSAS STĀVVIETA

Atvelc elpu! Nekas slihts (nedz arī labs) nenotiek.

8. TEV PIEDEROŠS ĪPAŠUMS

Arī šeit nekas nenotiek. Tiesa, tu neko nenopelni!



PALĪGĀ! ESMU PARĀDĀ!

Ja esi parādā bankai vai citam spēlētājam lielāku summu, nekā ir tavā rīcībā, mēģini nopelnīt, **pārdodot būves** un/vai **ieķīlājot īpašumus**.

Ja joprojām esi parādā, tu **BANKROTĒ** un **izstājies no spēles!**

- ◆ Atmaksā tik, cik tev izdevās nopelnīt.
- ◆ Ja esi parādā citam spēlētājam — atdod viņam visus savus ieķīlātos īpašumus un kartītes *izklūšanai no cietuma bez maksas*. Jaunajam īpašniekam ir jāsamaksā 10% par katru ieķīlāto īpašumu, pat ja viņš vēl nevēlas izpirkt ķīlu.
- ◆ Ja esi parādā bankai — visi tavi ieķīlātie īpašumi tiek **izsolīti**. Tos pārdod kā neieķīlātus (ar skatu uz augšu). Kartītes *izklūšanai no cietuma bez maksas* atliec attiecīgo kaudzīšu apakšā.

NEGAIDI, LĪDZ KAULIŅI ATKAL BŪS TAVĀ RĪCĪBĀ!

Tu drīksti veikt tālāk uzskaitītās darbības, pat ja nav tavs gājiens (un pat ja atrodi cietumā!).

1. NOMAS MAKSAS IEKASĒŠANA

Ja cits spēlētājs apstājas vienā no taviem īpašumiem, kas nav ieķīlāts, tu drīksti pieprasīt īpašumtiesību kartītē norādīto nomas maksu; skati sadaļu *Citam spēlētājam piederošs īpašums*.

2. DALĪBA IZSOLĒS

Bankieris rīko izsoli šādos gadījumos:

- ◆ spēlētājs apstājas nevienam nepiederošā īpašumā un **nevēlas** to iegādāties par norādīto cenu;
- ◆ spēlētājs **bankrotē** un atdod bankai visus savus ieķīlātos īpašumus, kurus banka izsola kā neieķīlātus (kartītes ar skatu uz augšu);
- ◆ **trūkst būvju**, un vairāk nekā viens spēlētājs vēlas iegādāties atlikušo(-ās) būvi(-es).

Vairāksolīšanai drīkst izmantot tikai skaidru naudu. Ikviena spēlētājs var sākt ar 1 ♣ vai vairāk. Ja neviens nesola vairāk, pēdējam solītājam īpašums ir jāiegādājas.

3. APBŪVE

Līdzko tev pieder visas kādas krāsas komplekta ainas, tu drīksti iegādāties no bankas **kafijas tases** un izvietot tās jebkurā no šīm ainām.

- Cena par katru kafijas tasi ir norādīta ainas **īpašumtiesību kartītē**.
- Apbūvei ir jābūt **vienmērīgai**. Tu nedrīksti novietot ainā otru kafijas tasi, ja pa vienai nav novietots katrā attiecīgās krāsas komplekta ainā.
- Vienā ainā drīkst novietot ne vairāk par **4 kafijas tasēm**.
- Līdzko kādā ainā tev ir 4 kafijas tases, tu vari iemainīt tās pret **dīvānu**, samaksājot īpašumtiesību kartītē norādīto cenu. Katrā ainā drīkst novietot tikai pa vienam dīvānam, turklāt, ja ainā ir dīvāns, papildināt to arī ar kafijas tasēm nedrīkst. **Svarīgi:** nedrīkst apbūvēt ainu, ja kāda aina attiecīgajā krāsas komplektā ir ieķīlāta.

Vai trūkst būvju? Ja bankai vairs nav būvju, tev ir jānogaida, līdz cits spēlētājs pārdod savas. Ja būvju skaits ir ierobežots un vismaz divi spēlētāji vēlas iegādāties atlikušās, bankai tās ir jāizsola un jāpārdod tam, kurš piesola visvairāk.



4. BŪVJU PĀRDOŠANA

Būves var pārdot atpakaļ bankai **par pusi** no norādītās cenas. Kafijas tases ir jāpārdod vienmērīgi — tāpat, kā tās tika iegādātas. Dīvāni tiek pārdoti par pusi no norādītās cenas un nekavējoties iemaiņīti pret 4 kafijas tasēm.

5. ĪPAŠUMU IEĶĪLĀŠANA

Ja tev trūkst skaidras naudas vai tu nevari atmaksāt parādu, tu vari ieķīlāt jebkuru savu neuzlaboto īpašumu. Vispirms ir jāpārdod bankai visas vienā krāsas komplektā izvietotās būves, un tikai pēc tam drīkst ieķīlāt kādu no attiecīgā komplekta ainām.

Lai **ieķīlātu** īpašumu, apvērs tā īpašumtiesību kartīti ar skatu uz leju un saņem kartītes aizmugurē norādīto summu no bankas. Lai **izpirktu** ķīlu, samaksā bankai **norādīto summu + 10%** un pēc tam apvērs kartīti ar skatu uz augšu. Par ieķīlātiem īpašumiem nevar iekasēt nomas maksu.

6. DARĪJUMI

Tu drīksti veikt darījumus ar citu spēlētāju, **pērkot** vai **pārdodot** neuzlabotu īpašumu. Vispirms ir jāpārdod bankai visas vienā krāsas komplektā izvietotās būves; tikai pēc tam drīkst pārdot kādu no attiecīgā komplekta ainām.

Īpašumu var iemaiņīt pret skaidru naudu, pret citu īpašumu vai pret kartītem *izklūšanai no cietuma bez maksas* jebkāda kombinācijā. Darījumā iesaistītie spēlētāji vienojas par summu.

Ieķīlātu īpašumu var pārdot citam spēlētājam, vienojoties par cenu. Ja tu nopērc ieķīlātu īpašumu, tev ir vai nu **jāizpērk ķīla** nekavējoties, vai **jāsamaksā 10%** no norādītās summas un jāpatur kartīte ar skatu uz leju. Ja vēlāk nolemsi izpirkt ķīlu no bankas, tev vēlreiz **būs** jāsamaksā 10% nodeva.



legaumē: tavs mērķis nav vienkārši nopelnīt daudz naudas. Lai uzvarētu, tev ir jāpanāk, ka citi spēlētāji **BANKROTĒ!**

SPĒLĒ PAREIZI!

Daudziem spēlētājiem patīk izgudrot savus MONOPOLY noteikumus. Tā, protams, drīkst darīt, tomēr bieži šādi noteikumi pāldzina spēli. Klasiskās spēles noteikumi neparedz spēlētājiem tiesības aizdot citiem naudu vai “tirgot solījumus” neiekasēt nomas maksu un tml. Visas nodevas un soda naudas ir jāsamaksā bankai, un šo naudu nedrīkst paglabāt zem bezmaksas stāvvietas lauciņa vai citviet!



ما الأشياء التي ظلت كما هي؟

- الهدف من اللعبة وقواعدها.
- بطاقات العقارات: جميع القيم ماثلة للعقارات المقابلة في لعبة MONOPOLY الكلاسيكية.
- تظل مساحات الزوايا الأربعة دون تغيير، وكذلك الطريق إلى النصر: يفوز اللاعب الوحيد المتبقي في اللعبة عند إفلاس جميع اللاعبين.

ما الأشياء المختلفة؟

- لوحة اللعبة: التحرك على اللوحة هو نفسه في لوحات اللعبة الكلاسيكية، ولكن الشيء المميز بلوحة اللعبة هذه هو قيامك بشراء اللحظات المأخوذة من المسلسل التليفزيوني Friends.
- تغطي مساحات التحرك والانتقال الآن وسائل النقل التي يستخدمها الشخصيات في المسلسل الكوميدي.
- المرافق الآن هي صيانة شركة المياه الخاصة بـ Treeger وصيانة شركة الكهرباء الخاصة بـ Treeger.
- تسمى بطاقات الفرصة وبطاقات صندوق المجتمع ببطاقات الشقة السكنية رقم 19 وبطاقات الشقة السكنية رقم 20.
- تسمى المنازل الآن أكواب القهوة وتسمى الفنادق الأرائك.

إعداد اللعبة.

(انظر الجانب الخلفي لدليل اللعبة هذا)

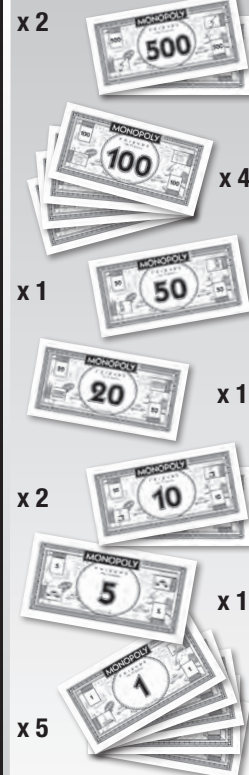
المصرفي

اختر لاعباً ليكون المصرفي ويتولى مسؤولية البنك والمزادات. من المهم أن يحتفظ المصرفي بأمواله وعقاراته الشخصية منفصلة عن البنك.

البنك

- يحتفظ بجميع الأموال و بطاقات سندات الملكية غير المملوكة للاعبين.
- يدفع رواتب ومكافآت للاعبين.
- يجمع الغرامات والضرائب من اللاعبين.
- يبيع العقارات وي طرحها للبيع بالمزاد.
- يبيع أكواب القهوة والأرائك.
- يُقرض المال للاعبين المرهون عقاراتهم.
- لا يمكن للبنك "الإفلاس" أبداً. في حالة نفاد أموال البنك، يجوز للمصرفي إصدار ما هو مطلوب عن طريق كتابته على ورق عادي.

يبدأ كل لاعب اللعبة بـ:



1. اخلط بطاقات الشقة السكنية رقم 20 وضعها مقلوبة على وجهها هنا.

2. اخلط بطاقات الشقة السكنية رقم 19 وضعها مقلوبة على وجهها هنا.

3. يختار كل لاعب رمزاً ويضعه على مساحة GO.

إليك كيفية اللعب كيف أفوز؟

أن تكون اللاعب الوحيد المتبقي في اللعبة بعد إفلاس الجميع.

افعل ذلك عن طريق: شراء العقارات وتحصيل الإيجار من اللاعبين الآخرين نظير مرورهم بالعقارات.

اجمع مجموعات من العقارات لزيادة الإيجار، ثم اصنع أكواب قهوة وأرائك لمساعدتك في زيادة دخلك للغاية.

من يبدأ اللعب أولاً؟

يرمي كل لاعب كلا حجري الترد. ويبدأ اللاعب الذي يحرز أعلى قيمة بحجري الترد بالتحرك.

في دورك

- ارم كلا حجري الترد.
- حرك الرمز الخاص بك في اتجاه عقارب الساعة حول لوحة اللعبة بعدد المساحات الناتجة عن رمي حجري الترد.
- ستحتاج إلى تنفيذ الإجراء بناءً على المساحة التي مررت بها. انظر "أين مررت؟" أدناه.
- إذا أوصلتك رميتك إلى مساحة GO أو تجاوزتها، فقم بتحصيل 200\$ من البنك.
- إذا نتج عن رمي حجري الترد رقمين متشابهين، فأرم حجري الترد مرة أخرى، وتحرك مرة أخرى (الخطوات من 1 إلى 4).
- انتبه، إذا نتج عن رمي حجري الترد رقمين متشابهين 3 مرات متتالية في نفس الدور، فيجب عليك الذهاب إلى السجن.
- بمجرد انتهائك من التحرك وتنفيذ الإجراء، مرر حجري الترد إلى اللاعب الموجود على يسارك.



أين مررت؟

1: العقارات غير المملوكة لأحد هناك ثلاثة أنواع من العقارات:



يمكنك شراء العقار الذي مررت به بالمبلغ الموضح على مساحة اللوحة. ادفع للبنك، ثم خذ بطاقة سندات الملكية المطابقة للعقار ووضّعها بالقرب منك، بحيث يكون وجه البطاقة لأعلى.

إذا لم تكن لديك رغبة في دفع المبلغ الموضح، فسيتم طرح العقار في المزاد.

عند شراء عقار يجب أن تخطط للحصول على مجموعات.

على سبيل المثال: إذا اشتريت مساحة لحظة باللون الأخضر، فيجب أن تحاول الحصول على مساحتي اللحظات المتتيليتين باللون الأخضر أثناء اللعبة. يساعد امتلاكك للمجموعات على تحصيلك لمزيد من الإيجار عند مرور اللاعبين الآخرين بتلك المساحات وتتيح لك الاستفادة من مساحة اللحظات لتحقيق أرباح أكبر.



2: عقار مملوك لأي لاعب آخر

إذا مررت بعقار يمتلكه لاعب آخر، فيجب عليك دفع الإيجار الموضح في بطاقة سندات الملكية. لا تدفع إيجاراً إذا كان العقار مرهوناً (وبطاقة سندات الملكية الخاصة به مقلوبة على وجهها). هام: يجب أن يطلب منك المالك الإيجار قبل أن يقوم اللاعب الموجود على يسارك برمي حجري الترد. إذا نسي طلب الإيجار، فلن تضطر إلى الدفع.

مساحة اللحظات

يكون الإيجار المفروض على مساحة اللحظات غير المحسنة مطبوع على بطاقة سندات الملكية المطابقة لها. يتضاعف الإيجار إذا كان المالك يمتلك جميع مساحات اللحظات في مجموعته اللونية ولم يتم رهن أي منها. إذا تم تحسين مساحة اللحظات عن طريق أكواب القهوة أو الأرائك، فسيكون الإيجار أعلى بكثير - كما هو موضح في بطاقة سندات الملكية.

مساحات وسائل النقل

يعتمد الإيجار على عدد مساحات وسائل النقل التي يمتلكها اللاعب الآخر.

وسائل النقل: 1 2 3 4
25\$ 50\$ 100\$ 200\$

المرافق

ارم حجري الترد وضاعف النتيجة 4 مرات - هذا هو الإيجار الذي يجب أن تدفعه. إذا كان اللاعب المالك يمتلك كلا المرفقين، فضاعف النتيجة 10 مرات.



درنلایرج رطنت ال

يمكنك القيام بها يلي حتى لو لم يكن دورك - حتى لو كنت في السجن.

1: تحصيل الإيجار

إذا مر لاعب آخر بأحد عقاراتك غير المرهونة، فيمكنك تحصيل الإيجار منه كما هو موضح في بطاقة سندات الملكية - انظر العقار المملوك للاعب آخر.

2: المزاد

يطرح المصير في المزاد في الحالات التالية:

- u عندما يمر لاعب بعقار غير مملوك ويقرر عدم شرائه بالسعر الموضح.
- u عندما يفلس اللاعب ويسلم جميع عقاراته المرهونة إلى البنك، والتي يتم طرحها للبيع في المزاد (وجه البطاقة لأعلى).
- u عندما يوجد عجز في عدد المباني ويريد أكثر من لاعب واحد شراء نفس المبنى (المباني).

لا يمكن تقديم العطاءات في المزاد إلا نقدًا. يمكن لأي لاعب أن يبدأ العطاء بمبلغ قليل على سبيل المثال a1. إذا لم يتم أحد بتقديم عطاء أعلى، فيجب على آخر لاعب قام بتقديم العطاء شراء هذا العقار.

3: البناء

عندما تمتلك كل مساحات اللحظات في مجموعة لونية، يمكنك شراء أكواب القهوة من البنك ووضعها في أي من مساحات اللحظات هذه.

- 1) يظهر السعر الموضح لكل كوب قهوة على بطاقة سندات الملكية الخاصة بمساحة اللحظة هذه.
- 2) يجب أن تبنى بالتساوي. لا يمكنك بناء كوب قهوة آخر في مساحة اللحظة حتى تقوم ببناء كوب واحد في كل مساحات اللحظات في مجموعتها اللونية.
- 3) يمكنك بناء 4 أكواب قهوة كحد أقصى على كل مساحة لحظة فملكها.

4) عندما يكون لديك 4 أكواب قهوة على كل مساحة لحظة، يمكنك استبدالها بـ أريكة عن طريق دفع السعر الموضح على بطاقة سندات الملكية. يمكنك الحصول على أريكة واحدة فقط على كل مساحة لحظة ولا يمكنك وضع أكواب قهوة إضافية في مساحة لحظة بها أريكة. هام: لا يمكنك البناء على مساحة لحظة إذا تم رهن أي مساحة لحظة في مجموعتها اللونية.

هل يوجد عجز في عدد المباني؟ في حالة عدم وجود مباني متبقية لدى البنك، يجب أن تنتظر حتى يقوم اللاعبون الآخرون ببيع مبانيهم قبل أن تتمكن من شراء أي منها. إذا كان عدد المباني محدودًا وكان يرغب لاعبان أو أكثر في شرائها، فيجب على المصير في طرحها للبيع في المزاد لمن يقدم أعلى عطاء.

العبا على النحو الصحيح.

يجب العديد من اللاعبين وضع قواعد MONOPOLY "المنزلية" الخاصة بهم. هذا جيد، لكن مثل هذه القواعد غالبًا ما تجعل اللعبة تدوم لفترة أطول. وفقًا للقواعد الرسمية، لا يجوز للاعبين أبدًا إقراض أموال لبعضهم البعض أو تبادل "الوعد" بعدم فرض رسوم الإيجار في المستقبل، وما إلى ذلك. جميع الضرائب ورسوم الغرامات مستحقة الدفع للبنك ولا يجب تخزينها في مساحة الوقوف المجاني أو في أي مكان آخر.



4: بيع المباني

يمكن إعادة بيع المباني للبنك بنصف السعر الموضح. يجب بيع أكواب القهوة بالتساوي بنفس الطريقة التي تم شراؤها بها. تُباع الأرائك بنصف السعر الموضح ويتم استبدالها على الفور بـ 4 أكواب قهوة.

5: العقارات المرهونة

إذا كنت تملك القليل من المال أو لم يكن لديك ما يكفي لسداد الدين، فيمكنك رهن أي من عقاراتك غير المحسنة. يجب بيع جميع المباني في مجموعة لونية للبنك قبل أن تتمكن من رهن إحدى مساحات اللحظات هذه.

لرهن العقار، ضع بطاقة سند الملكية مقلوبة على وجهها واجمع القيمة المدرجة (الموضحة على ظهر البطاقة) من البنك. لسداد الرهن، ادفع القيمة المدرجة بالإضافة إلى 10% للبنك ثم ضع وجه البطاقة لأعلى. لا يمكن تحصيل الإيجار المفروض على العقارات المرهونة.

6: عقد صفقة

يمكنك عقد صفقة مع لاعب آخر لشراء أحد العقارات غير المحسنة أو بيعها. يجب بيع جميع المباني في مجموعة لونية للبنك قبل أن تتمكن من بيع إحدى مساحات اللحظات هذه.

يمكن المتاجرة بأحد العقارات مقابل أي مجموعة من الأموال، أو عقار آخر، أو بطاقات الخروج من السجن مجانيًا. يقوم اللاعبون الذين يعقدون الصفقة بتحديد المبلغ.

يمكن بيع العقارات المرهونة للاعب آخر بأي سعر متفق عليه. بعد شراء أي عقار مرهون، يجب عليك إما سداد الرهن على الفور أو دفع 10% فقط من القيمة المدرجة وإبقاء البطاقة مقلوبة على وجهها؛ إذا قررت لاحقًا سداد الرهن للبنك، فسيتم عليك دفع رسوم قدرها 10% مرة أخرى.



تذكر: هدفك ليس أن تصبح ثريًا فقط. لتفوز، يجب أن يُفلس كل اللاعبين الآخرين.

أين مررت؟ (تابع)

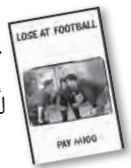
3: الشقة السكنية رقم 19 أو الشقة السكنية رقم 20

إسحب أعلى بطاقة من كومة بطاقات المناسبة، واتباع التعليمات الموجودة عليها على الفور، ثم أعدها مقلوبة على وجهها أسفل الكومة. إذا كان لديك بطاقة الخروج من السجن مجانيًا، فاحتفظ بها حتى تحتاج إلى استخدامها أو بيعها إلى لاعب آخر.



4: مساحة LOSE AT FOOTBALL/CENTRAL PERK TAB

إذا مررت بإحدى هذه المساحات، فيجب عليك دفع المبلغ الموضح على المساحة للبنك.



5: اذهب إلى السجن

إذا مررت بهذه المساحة، فيجب أن تنقل الرمز الخاص بك إلى مساحة السجن على الفور. هام: لا تقم بتحصيل \$200 إذا مررت على مساحة GO وتم إرسالك إلى السجن. بمجرد إرسالك إلى السجن، ينتهي دورك - مرر حجري الترد.

طرق أخرى توصلك إلى السجن:

- ◆ سحب بطاقة الشقة السكنية رقم 19 أو بطاقة الشقة السكنية رقم 20 التي تحرك بالذهاب إلى السجن.
- ◆ إذا نتج عن رميتك رقمين متشابهين ثلاث مرات متتالية في دورك.

سؤال: كيف اخرج من السجن؟

الإجابة: لديك ثلاثة خيارات...

- 1) ادفع \$50 في بداية دورك التالي، ثم ارم حجري الترد وتحرك بالطريقة المعتادة.
- 2) استخدم بطاقة الخروج من السجن مجانيًا في بداية دورك التالي إذا كنت تمتلك بطاقة واحدة (أو اشتري بطاقة من لاعب آخر). ضع البطاقة أسفل كومة البطاقات المناسبة، ثم ارم حجري الترد وتحرك.

3) انتظر ثلاثة أذوار. في كل دور، إذا نتج عن رميتك رقمين متشابهين، فاخرج من السجن وتحرك حول اللوحة بعدد المساحات الناتجة عن رميتك لحجري الترد. إذا لم ينتج عن رميتك الثلاثة رقمين متشابهين، فيجب عليك دفع \$50 للبنك ثم تحرك بعدد المساحات الناتجة عن رمي حجري الترد.

6: السجن (مجرد زيارة)

لا تقلق. إذا انتهت حركتك المعتادة في مساحة السجن، فلن يحدث شيء. تأكد من وضع الرمز الخاص بك على مساحة مجرد زيارة



7: الوقوف المجاني

استرح. لا شيء سيء (أو جيد) يحدث.

8: عقار قللك

لا شيء يحدث. لكنك لا تكسب أي أموال.



المساعدة. أنا مديون.

إذا كنت مديونًا للبنك أو للاعب آخر بأموال أكثر مما لديك، فحاول جمع الأموال عن طريق بيع المباني و/أو رهن العقارات.

إذا كنت لا تزال مديونًا بأكثر مما لديك، فأنت مفلس و خارج اللعبة.

u ادفع أي أموال تمكنت من جمعها.

u إذا كنت مديونًا للاعب آخر، فأعطه جميع العقارات المرهونة الخاصة بك وأي من بطاقات الخروج من السجن مجانيًا. يجب على اللاعب دفع فائدة بنسبة 10% على كل عقار مرهون، حتى لو لم يرغب في سداد الرهن الخاص به بعد.

u إذا كنت مديونًا للبنك، فيجب طرح جميع عقاراتك المرهونة في المزاد. تُباع هذه العقارات بدون رهن (وجه البطاقة لأعلى). أعد أي بطاقة من بطاقات الخروج من السجن مجانيًا إلى أسفل الكومة المناسبة.



(en) Set It Up (de) Spielvorbereitung (es) Preparación (pt) Preparação (it) Preparazione del gioco (nl) Zet het klaar (sv) Förberedelse (da) Forberedelser
 (no) Sett det opp (fi) Pelin valmistelu (el) Στήσιμο παιχνιδιού (pl) Przygotowania do gry (hu) Előkészületek (tr) Oyuna Hazırlık (cs) Příprava
 (sk) Rozostavenie hry (ro) Configurarea (ru) Подготовка к игре (bg) Подготовка (hr) Priprema (lt) Pasiruoškite (sl) Priprava (uk) Підготовка до гри
 (et) Pange mäng valmis (lv) Sagatavošanās (ar) إعداد اللعبة



FRIENDS and all related characters and elements. © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: TM & © WBEI.
 The 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, 2019 Hasbro.

Manufactured by/Produit 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. Abdullahaga Cad. No: 51/2 34676 Beylerbeyi İstanbul Türkiye TEL +90 2164229010.



0322E8714UE2

(en) Parents :
 (de) Eltern:
 (es) Padres:
 (pt) Pais:
 (it) Genitori:
 (nl) Ouders:
 (sv) Föräldrar:
 (da) Forældre:
 (no) Foreldre:

(fi) Vanhemmat:
 (el) Γονείς:
 (pl) Rodziców:
 (hu) Szülők:
 (tr) Ebeveynler:
 (cs) Pro rodiče:
 (sk) Rodičia:
 (ro) Părinți:
 (ru) Родители:

(bg) Родителите:
 (hr) Roditelji:
 (it) Tevati:
 (el) Σταῖσι:
 (uk) Батьки:
 (et) Vanemad:
 (lv) Vecāki:
 (ar) الآباء

www.monopoly.com

