

◆ Fast-Dealing Property Trading Game ◆

MONOPOLY

BRAND



14+

F2544

2-6

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 et Komplektis lv Komplektā
ar المحتويات

en Gameboard
de Spielplan
es Tablero
pt Tabuleiro
it Tabellone
nl Spelbord
sv Spelplan
da Spillebrett
no Spillebrett
fi Pelilauta
el Ταμινό παιχνίδιού
pl Plansza do gry
hu Játéktábla

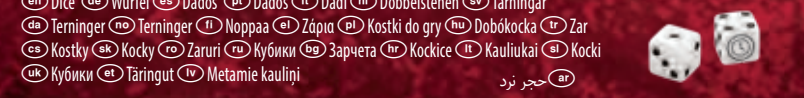
tr Oyun Alanı
cs Hrací plocha
sk Hracia plocha
ro Tablă de joc
ru Игровое поле
bg Лъска за игра
hr Ploča za igru
lt Zaidimo lenta
sl Igralna plošča
uk Ігрове none
et Mängulaud
lv Spēles laukums
ar لوحة اللعبة

en Tokens de Spielfiguren es Peones pt peões it pedine nl pionnen sv spelpjäser da brikker no tokener
fi pelinappulaa el Πιόνια pl pionków hu bábu tr Piyon cs figurek sk figúrek ro pionii ru фишек bg фигурки
za игра hr figurica lt figūrėlės sl figuric uk фігурок et kujukest lv spēles figūras ar رموز



en Grandfather Clock Spinner (plastic frame and hand, cardboard face) de Standuhr mit Drehscheibe
(Zeiger und Rahmen aus Kunststoff, Ziffernblatt aus Karton) es Ruleta Reloj del Abuelo (manecilla
y marco de plástico, cara de cartón) pt Roleta Relógio de Pêndulo (moldura de plástico e estrutura
de papelão) it Orologio a pendolo con freccia girevole (lancetta e cornice in plastica, quadrante
in cartone) nl Pendulewiel (plastic wijzer en frame, kartonnen wijzerplaat) sv Golvurssnurra
(plastvisare och -ram, kartongurtavla) da Bornholmerur-drejhjul (viser og ramme i plastik, urskive i
pap) no Golvurspinner (viser og ramme i plast, urskive i papp) fi Kaappikellon mallinen pyöräytin
(muovinen viisari ja kotelo, pahvinen kellotaulu) el Τροχός-ρολόι του παππού (δείκτης και πλαίσιο
από πλαστικό, κατράν από χαρτόνι) bg Zegar stojacy — ruletka (plastikova wskazówka i ramka,
kartonowa tarcza) hu Állóórás porgettyű (műanyag mutató és keret, karton előlap) tr Büyükbaba
Saati Çarkı (plastik çerçeve ve kol, karton yüz) cs Starožitné hodiny (plastová ručička a rám, kartonový
ciferník) sk Starožitné odtáčacie hodiny (plastová ručička a rám, kartónový ciferník)
ro Spinner Ceasul bunicului (cadru și limbă de plastic, față de carton) ru Барабан «Дедушкины
часы» (пластиковая стрелка и рамка, циферблат в виде игрового поля) bg Стар часовник
със стрелка (стрелка и рамка от пластмаса, циферблат от картон) hr Starinski sat (plastična
kazaljka i okvir, kartonski brojačnik) lt Senelio laikrodžio suktukas (plastikinė rodyklė ir rėmas,
kartoninis ciferblatas) sl Stojęča ura z vrtljivo puščico (plastična roka in okvir, kartonska številnica)
uk Старовинний годинник-рулетка (пластикові стрілка та рамка, картонний циферблат)
et Vanaisa kell-spinner (plastist seierid ning raam, papist alus) lv Vecčeva pulkstenis ar iegrējamo
rādītāju (plastmasas rādītājs, ietvars, kartona ciparnīca)
ar الجزء الدوار الخاص بساعة الجد (عقرب وإطار بلاستيكي، ووجه من الورق المقوى)

en Dice de Würfel es Dados pt Dados it Dadi nl Dobbelstenen sv Tärningar
da Terninger no Terninger lt Nopraai el Ζάρια pl Kostki do gry hu Dobókocka tr Zar
es Kostky sk Kocky ro Zaruri hu Kockice hr Kockice lt Kauliukai al Kocki
uk Кубики et Tärningut lv Metamie kauliņi
ar حجر نرد



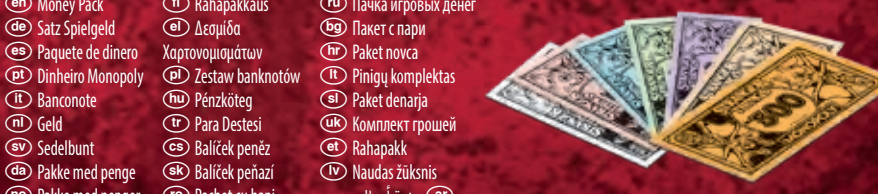
en Title Deed Cards de Besitzzrechtkarten es Tarjetas de Título de Propiedad
pt Títulos de propriedade it Contratti nl Eigendomsbewijzen sv Lagfartskort
da Ejendomskort no Skjetekest fi Lainhuudatusdistuskorttia et Kartes Titulu
el Κάρτες Τίτλων Ιδιοκτησίας pl Kart Własności hu Tulajdoni lap tr Tapu Senedi Kartı
cs Karet Kupní smlouva sk Kariet Kúpna zmluva ro De cărți Titlu de proprietate
ru Карточек собственности bg Картончета „Акт за собственост“
hr Kartica prava posjeda lt Nuosavybės kortelės sl Kartic Title Deed
uk Карток передачі власності et Omandiõiguse kaarti lv Ipašumtiesību kartītes
ar بطاقة سندات الملكية

en Cerebro Cards de Cerebrokarten es Cartas de Cerebro pt Cartas da Sorte
it Carte Cerebro nl Cerebro-kaarten sv Cerebro-kort no Cerebro-kort
fi Cerebro-korttia el Κάρτες Cerebro pl Kart Cerebro hu Cerebro kártya
tr Cerebro Kartı cs Karet Cerebro sk Kariet Cerebro ro Cărți Cerebro
ru Карточек «Церебро» bg Картончета „Церебро“
hr Kartica Cerebro lt Cerebro kortelių sl Kartic Cerebro
uk Карток «Церебро» et Cerebro kaarti lv Cerebro kartītes
ar Cerebro بطاقة

en Hellfire Club Cards de Hellfire Clubkarten es Cartas de Hellfire Club
pt Cartas Hellfire Club it Carte Hellfire Club nl Hellfire Club-kaarten
sv Hellfire Club-kort no Hellfire Club-kort fi Hellfire Club -korttia
el Κάρτες Hellfire Club pl Kart Klub Ognia Przekielnego hu „Pokol tüze klub” kártya
tr Hellfire Club Kartı cs Karet Klub Hellfire sk Kariet Klub Hellfire
ro Cărți Hellfire Club ru Карточек «Клуб адского пламени»
bg Картончета „Хелфайър клуб“
hr Kartica Club Hellfire lt Hellfire Club kortelių sl Kartic Hellfire Club
uk Карток «Клуб пекельного полум'я» et Hellfire klubikaarti lv Hellfire Club kartītes
ar Hellfire Club بطاقة

en Cassette Tapes de Kassetten es Casetes pt Fitas Cassete
it Cassette nl Cassettetapes sv Kassetband da Kassettebånd
no Kassetter fi Kasettia el Κασέτες pl Kaset
pt Kaset
hu Magnókazetta tr Kaset
cs Kazet sk Kaziet ro Casete
ru Kaset bg Аудиокасети
hr Kasetta lt Kaseti
uk Kaset
ar شريط كاسيت

en Money Pack de Satz Spielgeld es Paquete de dinero pt Dinheiro Monopoly
lt Banconote nl Geld sv Geddabunt da Pakke med penge no Pakke med penger
fi Rahapakkkaus el Δεσμιδα Χαρτονομισμάτων pl Zestaw banknotów
hu Pénzköteg tr Para Destesi cs Balíček peněz
sk Balíček peňazí ro Pachet cu bani
ru Пачка игровых денег
bg Пакет с пари
hr Paket novca
lt Pinigų komplektas
sl Paket denarja
uk Комплект грошей
et Rahapakk
lv Naudas žuksnis
ar حزمة أموال



◆ Fast-Dealing Property Trading Game ◆

MONOPOLY

BRAND



NETFLIX

STRANGER THINGS

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	lv	98
da	30	ro	66	103	ar
no	34	ru	70		

A VENGEFUL DEMON LURKS IN THE UPSIDE DOWN!

A dark force known as Vecna is opening Gates to the Upside Down in Hawkins and beyond! Spin the hand on Vecna's ominous grandfather clock to find out where the Gates are, then race to close them—and earn money along the way by charging other players rent. The last player with money when all other players have gone bankrupt wins!

Watch out! The game also ends if Vecna opens enough Gates so that every location is in the Upside Down. Then all players lose!

WHAT'S DIFFERENT ABOUT MONOPOLY: STRANGER THINGS?



VECNA'S MYSTERIOUS GRANDFATHER CLOCK!

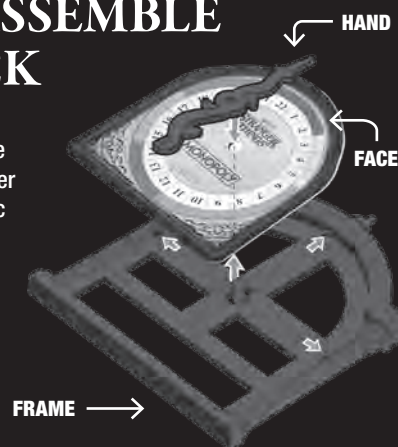
The numbered color bars on the clock face correspond to numbered locations around the board.

There is a clock symbol on one of the dice. When you roll that symbol, you must immediately spin the hand on the clock. Whatever it points to is the location where Vecna has opened

a Gate to the Upside Down. You must then turn that location's Title Deed card facedown to its Upside Down side. You can't collect rent on a location that you own if it is in the Upside Down—you must pay to close its Gate first. But you can do that any time on your turn.

HOW TO ASSEMBLE THE CLOCK

Remove the hand from the plastic frame. If needed, use an emery board or sandpaper to remove the excess plastic from the game pieces. Then assemble as shown.



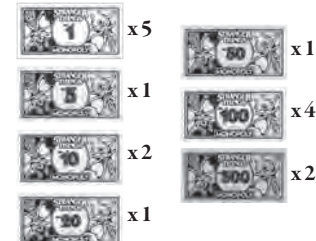
SET IT UP! (See the back of this game guide)

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

- The Bank's money
- Cassette Tapes
- Title Deed cards
- Auctions

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

- 2 Banker, give each player:

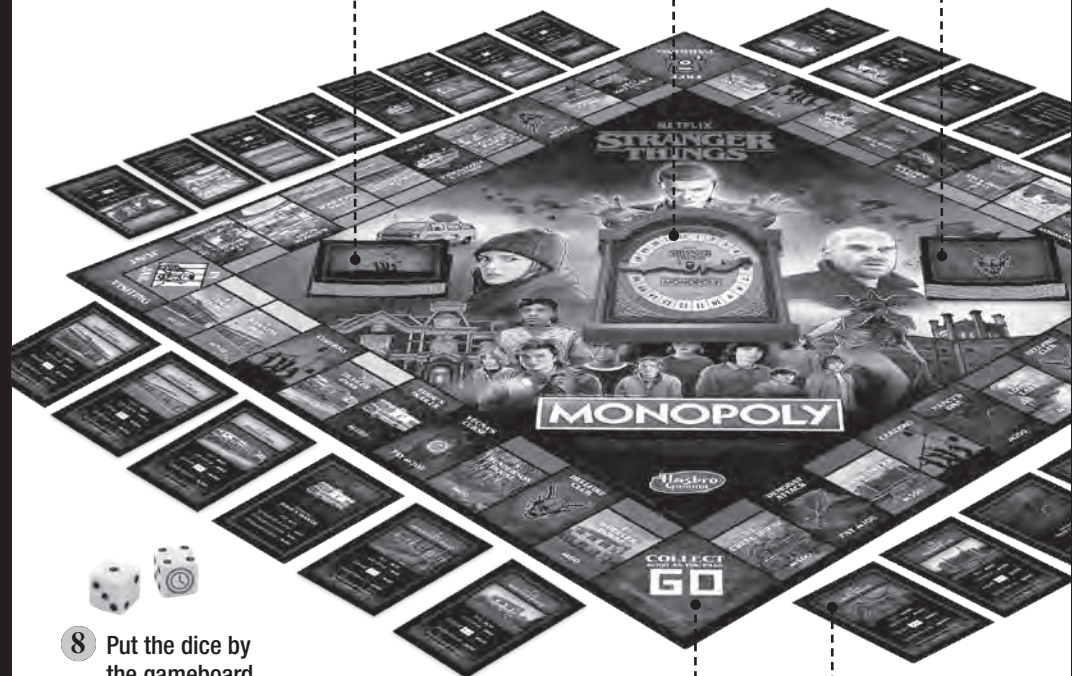


(Total = \$1500)

- 4 Place the Grandfather Clock Spinner here.

- 5 Shuffle the Hellfire Club cards, and place them facedown here.

- 3 Shuffle the Cerebro cards, and place them facedown here.



- 8 Put the dice by the gameboard.

- 7 Each player chooses a token and places it on GO.



- 6 Place the Title Deeds faceup next to their matching board spaces.

PLAY!

How to win

Move around the board buying as many properties as you can while the vengeful demon, Vecna, causes chaos! If you roll the clock symbol, spin the hand on the grandfather clock to find out where Vecna has opened a Gate to the Upside Down. Then race to close the Gates, or it could prove costly! If you're the player with the most money at the end of the game, you win!

Who goes first?

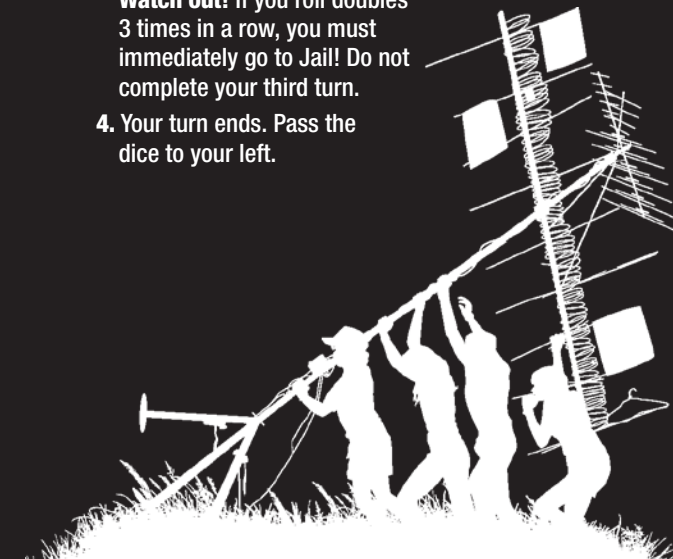
Each player rolls both dice. (The clock symbol counts as a zero.) The highest roller starts, and play moves to the left.

On your turn

1. Roll both dice. **Did you roll ②?** Spin the hand on the clock and see what numbered color bar it points to. The matching location on the board is now in the Upside Down, whether it's owned or not! Turn that location's Title Deed card facedown. See THE CLOCK SPINNER.

At any point on your turn, if you have any locations in the Upside Down, you can pay to close their Gates. You may also be able to protect your locations by adding cassette tapes. See CLOSING GATES and CASSETTE TAPES.

2. Move your token clockwise the number of spaces you rolled. (Remember, the clock symbol counts as a zero.)
3. Where did you land? Carry out the rules of that space. See THE BOARD SPACES. **Did you roll doubles?** Roll the dice again, and take another turn. **Watch out!** If you roll doubles 3 times in a row, you must immediately go to Jail! Do not complete your third turn.
4. Your turn ends. Pass the dice to your left.



THE BOARD SPACES

PROPERTIES

There are three types of properties: locations, which come in color sets, transports, and restricted areas.

Note: Locations are the only properties where Vecna can open Gates to the Upside Down, so only their Title Deed cards will ever be turned facedown.

Unowned Properties

When you land on an unowned property, you must buy it or auction it. ② If that property is in the Upside Down, you can still buy it or auction it. But you can't collect rent on that property until you pay to close its Gate. See CLOSING GATES.

Want to buy it?

Pay the price on the board space, and take the Title Deed card.

Don't want to buy it? Auction it!

The Banker must auction it. Bidding starts at \$10, and anyone can increase the bid by as little as \$1. You don't need to follow turn order, and the Banker ends the auction when no player is willing to increase the bid. The highest bidder pays the Bank. If no one wants to bid on the property, that's fine. No one pays anything, and the Title Deed stays with the Bank.

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

When you own each location in a color set:

- You can double the rent for those locations!
- You may add cassette tapes and charge even more rent! By adding a cassette tape to a location, you can stop Vecna from opening a Gate to the Upside Down there! See CASSETTE TAPES.

Owned Properties

When you land on a property that someone else owns, the owner must ask you for rent. If they do, you must pay. If they don't ask before the next player rolls the dice, you don't have to pay! ② If that property is in the Upside Down, pay nothing!



Locations

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



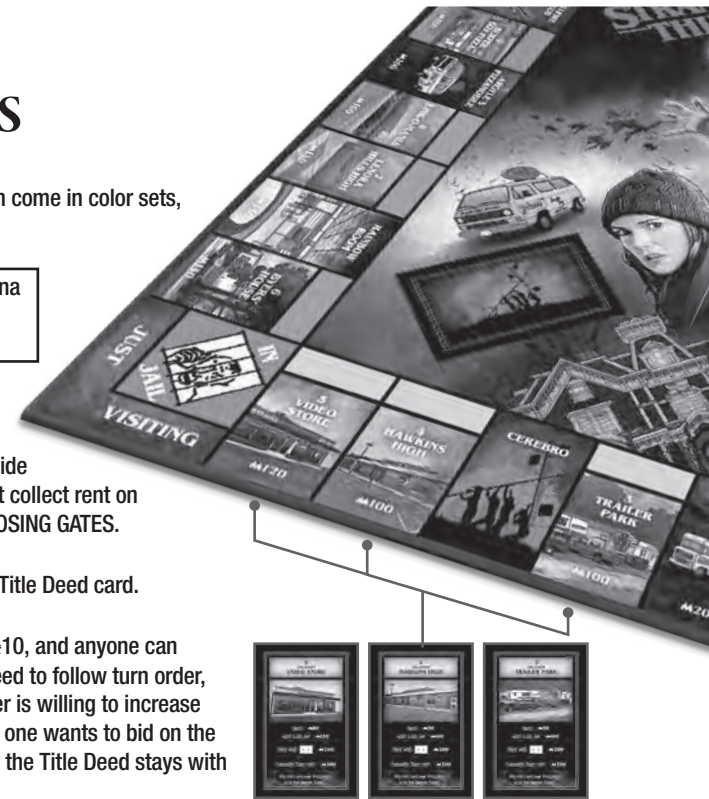
Transports

Pay rent based on the number of transports the owner has.



Restricted Areas

There are two restricted areas: Rainbow Room and Demogorgon Pit. Roll the dice to determine rent. If the owner has 1 restricted area, rent is 4x the dice roll. If the owner has 2 restricted areas, rent is 10x the dice roll.



ACTION SPACES



GO
When you pass or land on the GO space, collect **¥200** from the Bank.



Cerebro and Hellfire Club
Take the top card from the matching deck, and immediately do what it says. Return it to the bottom of the deck when done.



Vecna's Curse and Demobat Attack
Pay the Bank the amount shown on the space. You've either been put into a nightmarish trance by Vecna, or a winged creature with razor-sharp teeth is hungry...for you!



Free Parking
Relax! Nothing happens. You're searching for something important in the archives at Hawkins Library.



Just Visiting
Don't worry. If you land here, put your token in the Just Visiting section. You're visiting Eleven, who was taken into custody shortly after an incident at Rink-O-Mania.



Go to Jail
Move your token to the In Jail space immediately! Do not collect **¥200** for passing GO. Your turn is then over. You can still pay to close Gates at any locations that you own, collect rent, bid during auctions, buy cassette tapes, and trade while you are in Jail.

How do I get out of Jail?

- You have 3 options:
- 1. Pay ¥50** at the start of your next turn, then roll and move as normal.
 - 2. Use a Get Out of Jail Free card** at the start of your next turn if you have one (or buy one from another player). Put the card at the bottom of the appropriate deck, then roll and move.
 - 3. Roll doubles** on your next turn. If you do, you're free! Use the roll to move, and that's the end of your turn. You can use up to 3 turns to try for doubles. If you don't roll doubles by your third turn in Jail, pay **¥50**, and use your last roll to move.

THE CLOCK SPINNER

The numbered color bars around the clock face correspond to numbered locations on the board. Whenever you roll the clock symbol on the die, you must immediately spin the hand on the clock to find out where Vecna is lurking!



What did you spin?



A location with its Title Deed faceup Vecna has opened a Gate, so this location is now in the Upside Down! Turn the location's Title Deed facedown.



A location with its Title Deed facedown Nothing happens—Vecna has already opened a Gate at this location. Keep the location's Title Deed facedown.



A location with a cassette tape Nothing happens—the power of music has repelled Vecna's threat! Keep the location's Title Deed faceup.



Watch out!

If Vecna opens enough Gates so that every location is in the Upside Down, the game ends—and no one wins!

CLOSING GATES



When Vecna opens a Gate to the Upside Down at any location, immediately turn that location's Title Deed facedown. Until you pay to close that Gate, no rent may be collected on that location, and no cassette tape may be added to it.

If the location was unowned, it can still be bought or auctioned. But the new owner must close the Gate at that location before they can collect rent on it or add a cassette tape to it.

To close the Gate at a location, the owner must pay the Close Gate cost on the Title Deed card to the Bank, and then turn the card faceup.

You can pay to close Gates at any locations that you own *any time on your turn*.



CASSETTE TAPES

As soon as you get a color set, you can start adding cassette tapes. You don't have to wait for your turn—but if Vecna has opened a Gate at the location where you want to add a cassette tape, you must close its Gate first.

To add a cassette tape, pay the Bank the cost on the Title Deed card, and place a cassette tape on the location. You can only have 1 cassette tape on a location.

Once you have a cassette tape, that location is safe because the power of music repels Vecna's threat!

Not enough cassette tapes?

If multiple players want to buy the last cassette tape, the Banker must auction it. Bids start at **¥10** and anyone can increase the bid by as little as **¥1**. You don't need to follow turn order. Payment goes to the Bank.

No cassette tapes left?

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

DEALS & TRADES

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

You must sell all cassette tapes on a color set to the Bank for half the cost before you can sell or trade a location. You cannot sell or trade cassette tapes to another player.

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

HELP! I CAN'T PAY!

1. Try to raise money.

If you owe money and can't pay, try to raise money by selling cassette tapes back to the Bank for half the cost.

You can also sell properties (including those in the Upside Down) back to the Bank for the amount shown on their board spaces or to other players for an agreed-upon price.

If any of those properties were in the Upside Down, their Title Deeds remain facedown.

Any new owner may pay to close those Gates any time on their turn.

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

Do you owe another player?

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

If any of those properties were in the Upside Down, their Title Deeds remain facedown.

The new owner may pay to close those Gates any time on their turn.

Do you owe the Bank?

Return all your properties to the Bank by placing the Title Deed cards next to their matching board spaces. Any properties in the Upside Down remain facedown.

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

THE END OF THE GAME

The game ends immediately when there is only one player left OR if Vecna opens enough Gates so that every location is in the Upside Down.

If there is only one person left, that player is the winner! But if every location is in the Upside Down, no one wins!

TOP TIPS

To keep your game short and sweet, don't use house rules!

Always auction when someone doesn't want to buy the property they've landed on.

Never loan money to other players or make deals not to charge each other rent.

Never put cash in the center of the board; you don't get a bonus for landing on Free Parking!



AKTIONSFELDER



LOS

Wenn du über LOS gehst oder darauf landest, erhältst du **¥200** Taschengeld von der Bank.



Cerebro und Hellfire Club

Ziehe die oberste Karte vom entsprechenden Stapel und führe sie sofort aus. Danach wird die Karte unter den Stapel zurückgesteckt.



Vecna's Curse und Demobat Attack

Zahle den gezeigten Betrag an die Bank. Du wirst entweder von Vecna in eine alptraumartige Trance versetzt oder eine geflügelte Kreatur mit rasiermesserscharfen Zähnen macht Jagd ... auf dich!



Frei Parken

Entspann dich! Es passiert nichts. Du bist in den Archiven der Hawkins Bibliothek auf der Suche nach etwas Wichtigem.



Nur zu Besuch

Keine Panik. Wenn du hier landest, stelle deine Figur einfach auf den „Nur zu Besuch“-Bereich. Du besuchst Eleven, die nach einem Vorfall in Rink-O-Mania festgenommen wurde.



Gehe in das Gefängnis

Stelle deine Spielfigur sofort in das Gefängnis! Kassiere keine **¥200** für das Überqueren von LOS. Dein Zug ist danach beendet. Während du im Gefängnis bist, darfst du trotzdem zahlen, um die Pforten an deinen Orten zu schließen, Miete von Spielern kassieren, bei Auktionen mitbieten, Kassetten kaufen und tauschen bzw. handeln.

Wie komme ich aus dem Gefängnis frei?

Dafür gibt es 3 Möglichkeiten:

- 1. Zahle ¥50** am Anfang deines nächsten Zugs. Danach würfelst du und machst einen normalen Zug.
- 2. Spiele am Anfang deines nächsten Zugs 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.
- 3. Würfle im nächsten Zug einen Pasch.** Wenn du das schaffst, bist du sofort frei! Mit diesem Würfelwurf ziehst du direkt aus dem Gefängnis heraus. Dein Zug ist beendet. Du darfst 3 Runden lang versuchen, einen Pasch zu würfeln. 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.

DIE UHR

Die nummerierten Farbbalken auf dem Ziffernblatt der Uhr entsprechen den nummerierten Orten auf dem Spielplan. Würfelst du das Uhrensymbol musst du den Zeiger auf der Uhr drehen, um herauszufinden, wo Vecna sein Unwesen treibt!



Wo ist der Zeiger stehen geblieben?



Ein Ort mit offen liegender Besitzrechtkarte

Vecna öffnet eine Pforte und dieser Ort ist nun in der Schattenwelt! Drehe die Besitzrechtkarte dieses Ortes auf die Schattenweltseite um.



Ein Ort mit umgedrehter Besitzrechtkarte

Hier passiert gar nichts! Vecna hat die Pforte an diesem Ort bereits geöffnet. Die Besitzrechtkarte bleibt auf ihrer Schattenweltseite liegen.



Ein Ort mit einer Kassette

Nichts passiert – die Macht der Musik hat Vecnas Bedrohung abgewendet! Die Besitzrechtkarte des Ortes bleibt aufgedeckt liegen.



Aufgepasst!

Schaff es Vecna, an allen Orten die Pforten in die Schattenwelt zu öffnen, ist das Spiel zu Ende und niemand gewinnt!

PFORTEN SCHLIESSEN



Wenn Vecna an einem Ort eine Pforte in die Schattenwelt öffnet, musst du die Besitzrechtkarte dieses Ortes sofort auf die Schattenweltseite umdrehen. Du darfst keine Miete für diesen Ort einziehen und keine Kassetten hinzufügen, bis du bezahlt hast, um die Pforte zu schließen.

Hat der Ort noch keinen Besitzer kann er trotzdem gekauft oder versteigert werden. Der neue Besitzer muss jedoch erst die Pforte schließen, bevor er Miete kassieren oder eine Kassette hinzufügen kann.

Um die Pforte eines Ortes zu schließen, muss der Besitzer den Betrag zum Schließen der Pforte auf der Besitzrechtkarte an die Bank zahlen. Danach kann die Karte umgedreht werden.

Du kannst jederzeit während deines Zugs bezahlen, um die Pforten an deinen Orten zu schließen.



KASSETTEN

Sobald du ein Farbsset hast, kannst du Kassetten kaufen und auf deine Orte legen. Du musst nicht warten, bis du wieder an

der Reihe bist. Wenn Vecna jedoch bereits die Pforte an dem Ort geöffnet hat, dem du eine Kassette hinzufügen willst, musst du zunächst bezahlen, um sie zu schließen.

Um eine Kassette hinzuzufügen, musst du den Betrag auf der Besitzrechtkarte an die Bank zahlen und eine Kassette auf den Ort legen. Auf einem Ort darf immer nur 1 Kassette liegen.

Sobald du eine Kassette auf einen Ort gelegt hast ist er sicher, denn die Macht der Musik wendet Vecnas Bedrohung ab!

Nicht genug Kassetten?

Wenn mehrere Spieler die letzte Kassette kaufen möchten, wird sie versteigert. Das Anfangsgebot beträgt **¥10** und alle Spieler dürfen in Schritten à **¥1** mitbieten. Die Spielreihenfolge muss dabei nicht beachtet werden. Der Betrag geht an die Bank.

Keine Kassetten mehr übrig?

Du musst warten, bis andere Spieler ihre zurückverkaufen.

VERHANDELN & TAUSCHEN

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

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

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.

HILFE! ICH BIN PLEITE!

1. Versuche, an Geld zu kommen.

Wenn du deine Schulden nicht bezahlen kannst, versuche dir durch den Verkauf von Kassetten an die Bank zum halben Preis Geld zu beschaffen.

Du kannst außerdem Besitztümer (auch Orte in der Schattenwelt) zum Betrag auf dem Spielplan an die Bank oder zu einem frei vereinbarten Preis an einen anderen Spieler verkaufen.

Die Besitzrechtkarten von Orten, die sich in der Schattenwelt befinden, müssen umgedreht liegen bleiben.

Der neue Besitzer kann die Zahlung zum Schließen der Pforte während seines Zuges vornehmen.

2. Wenn du immer noch Schulden hast, bist du bankrott und scheidest aus dem Spiel aus!

Schulden bei einem Mitspieler?

Übergib ihm alle deine Besitztümer und deine „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karte(n).

Die Besitzrechtkarten von Orten, die sich in der Schattenwelt befinden, müssen umgedreht liegen bleiben.

Der neue Besitzer kann die Zahlung zum Schließen der Pforte während seines Zuges vornehmen.

Schulden bei der Bank?

Gib der Bank all deine Besitztümer zurück, indem du die jeweiligen Besitzrechtkarten neben die entsprechenden Spielplanfelder zurücklegst. Die Besitzrechtkarten von Orten in der Schattenwelt bleiben umgedreht liegen.

Stecke deine „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karte(n) unter den jeweiligen Kartenstapel zurück.

DAS ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald nur noch ein Spieler übrig ist, ODER wenn Vecna es geschafft hat, an allen Orten die Pforten zur Schattenwelt zu öffnen.

Ist nur noch ein Spieler übrig, gewinnt er das Spiel! Sind jedoch alle Orte in der Schattenwelt, gewinnt niemand!

SUPERTIPPS

Verzichtet auf Hausregeln, damit das Spiel kurz und knackig bleibt!

Lasst Besitztümer immer versteigern, wenn Spieler zwar darauf landen, sie aber nicht kaufen möchten.

Verleiht niemals Geld an Mitspieler und vereinbart nicht, euch gegenseitig keine Miete zahlen zu müssen.

Legt niemals Geld in die Mitte des Spielplans. Ihr erhaltet keinen Bonus, wenn ihr auf „Frei Parken“ landet!



¡UN VENGATIVO DEMONIO ACECHA EN EL MUNDO DEL REVÉS!

¡Una fuerza oscura conocida como Vecna está abriendo Puertas hacia el Mundo del Revés en Hawkins y más allá! Haz girar la manecilla del siniestro reloj del abuelo de Vecna para saber dónde están esas Puertas, y luego apresúrate a cerrarlas. Gana dinero durante la partida cobrando alquileres a otros jugadores. El último jugador que tenga dinero cuando todos los demás se hayan quedado en bancarrota ¡es el ganador!

¡Atención! La partida también termina si Vecna abre suficientes Puertas para que todos los lugares estén en el Mundo del Revés. Entonces, ¡todos los jugadores pierden la partida!

¿EN QUÉ SE DIFERENCIA MONOPOLY: STRANGER THINGS?



¡EL MISTERIOSO RELOJ DEL ABUELO DE VECNA!

Las barras de color numeradas alrededor de la esfera del reloj corresponden a lugares numerados del tablero.



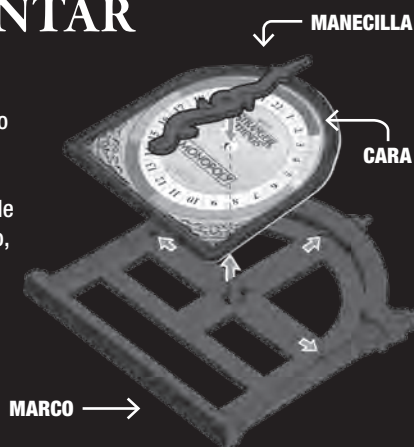
Hay un símbolo de reloj en una cara de los dados.

Cuando saques ese símbolo, debes hacer girar inmediatamente la manecilla del reloj. Lo que apunte es

el lugar donde Vecna ha abierto una Puerta hacia el Mundo del Revés. A continuación, debes poner la tarjeta de Título de Propiedad de ese lugar boca abajo para mostrar que está en el Mundo del Revés. No puedes cobrar el alquiler de un lugar que te pertenece si está en el Mundo del Revés. Para cobrarlo, primero debes pagar para cerrar su Puerta, y puedes hacerlo en cualquier momento durante tu turno.

CÓMO MONTAR EL RELOJ

Retira la manecilla del marco de plástico. Si es necesario, utiliza una lima o papel de lija para eliminar el exceso de plástico de las piezas. Luego, monta como se muestra.



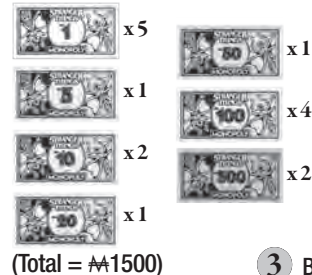
PREPARACIÓN (Mira al dorso de estas instrucciones)

- 1 Elegid a alguien para que sea el Banquero. El Banquero se encarga de:

- El dinero de la Banca
- Los Casetes
- Las tarjetas de Título de Propiedad
- Las subastas

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

- 2 El Banquero entrega a cada jugador:



- 3 Baraja las cartas de Cerebro y colócalas boca abajo aquí.

- 4 Coloca la Ruleta Reloj del Abuelo aquí.

- 5 Baraja las cartas de Hellfire Club y colócalas boca abajo aquí.



- 8 Coloca los dados junto al tablero.

- 7 Cada jugador elige un peón y lo coloca en la casilla de SALIDA.



- 6 Coloca las tarjetas de Título de Propiedad boca arriba junto a sus correspondientes casillas del tablero.

¡JUEGA!

Cómo ganar

Recorre el tablero comprando tantas propiedades como puedas, mientras Vecna, el vengativo demonio, siembra el caos. Si sacas el símbolo del reloj, haz girar la manecilla del reloj para saber dónde ha abierto Vecna una Puerta hacia el Mundo de Revés. Luego, apresúrate a cerrar la Puerta, ¡o podría costarte caro! Si eres el jugador con más dinero al final de la partida, ¡ganas la partida!

¿Quién empieza?

Cada jugador tira los dos dados. (El símbolo del reloj cuenta como un cero). Quien saque el número más alto empieza, y la partida continúa hacia la izquierda.

En tu turno

1. Tira los dos dados. ¿Has sacado ②? Haz girar la manecilla del reloj y mira a qué barra de color numerada apunta. El lugar del tablero que coincida con el número de la barra está ahora en el Mundo del Revés, tanto si tiene dueño como si no. Coloca la tarjeta de Título de Propiedad de ese lugar boca abajo. Mira LA RULETA RELOJ.

En cualquier momento de tu turno si tienes lugares en el Mundo del Revés, puedes pagar para cerrar sus Puertas. También puedes proteger tus lugares añadiendo Casetes. Mira CASETES Y CERRAR PUERTAS.

2. Avanza tu peón ese mismo número de casillas en la dirección de la flecha. (Recuerda, el símbolo del reloj cuenta como un cero).
3. ¿Dónde has caído? Haz lo que indique la casilla. Mira LAS CASILLAS DEL TABLERO. ¿Has sacado dobles? Vuelve a tirar los dados y juega otra vez. ¡Cuidado! Si sacas dobles 3 veces seguidas, ¡debes ir a la Cárcel! No completes tu tercer turno.
4. Tu turno finaliza. Pasa los dados al jugador de tu izquierda.



LAS CASILLAS DEL TABLERO

PROPIEDADES

Hay tres tipos de propiedades: lugares, que se presentan en grupos de color, transportes y áreas restringidas.

Nota: Los lugares son las únicas propiedades en las que Vecna puede abrir Puertas hacia el Mundo del Revés, por lo que solo sus tarjetas de Título de Propiedad se pueden poner boca abajo.

Propiedades sin dueño

Cuando caigas sobre una propiedad que no tenga dueño, debes comprarla o subastarla. ② Aunque esa propiedad esté en el Mundo del Revés, puedes comprarla o subastarla. Sin embargo, no puedes cobrar el alquiler de esa propiedad hasta que pagues para cerrar su Puerta. Mira CERRAR PUERTAS.

¿Quieres comprarla?

Paga el precio mostrado en esa casilla del tablero y coge su tarjeta de Título de Propiedad.

¿No quieres comprarla? ¡Subástala!

Entonces el Banquero debe subastarla. La puja empieza con \$10, y cualquiera puede incrementar la puja en un mínimo de \$1. No hace falta seguir el orden de turno y el Banquero da por finalizada la subasta cuando ningún jugador quiera aumentar la puja. El mejor postor gana la subasta y paga a la Banca. Si nadie quiere pujar por la propiedad, no pasa nada. Nadie paga y el Título de Propiedad se queda en la Banca.

¡Consigue grupos de color! (Mira la página de Contenido para más información sobre los grupos de color)

Cuando poseas todos los lugares de un grupo de color:

- ¡Puedes doblar el alquiler de esos lugares!
- ¡Puedes añadir Casetes y cobrar un alquiler mayor! Si añades un Casete a un lugar, puedes impedir que Vecna abra allí una Puerta hacia el Mundo del Revés. Mira CASETES.

Propiedades con dueño

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

② Si esa propiedad está en el Mundo del Revés, ¡no pagas nada!



Lugares
Paga el alquiler mostrado en la tarjeta de Título de Propiedad.



Transportes
El alquiler depende de la cantidad de transportes que tenga el dueño.



Áreas Restringidas

Hay dos Áreas Restringidas: La Habitación del Arcoíris y el Foso de Demogorgon. Tira los dados para determinar el alquiler. Si el dueño tiene 1 Área Restringida, el alquiler es 4 veces lo que salga en los dados. Si el dueño tiene 2 Áreas Restringidas, el alquiler es 10 veces lo que salga en los dados.

(Continúa en la página siguiente)

CASILLAS DE ACCIÓN



SALIDA

Cuando caigas o pases por la casilla de SALIDA, cobra **¥200** de la Banca.



Cerebro y Hellfire Club

Coge la carta de arriba del montón correspondiente y sigue las instrucciones inmediatamente. Luego devuelve la carta a la parte inferior del montón.



La Maldición de Vecna y Ataque de Demobat

Paga a la Banca la cantidad mostrada en la casilla. O bien Vecna te ha puesto en un trance de pesadilla, o bien una criatura alada con dientes afilados tiene hambre... de ti.



Parking Gratuito

¡Relájate! No pasa nada. Estás buscando algo importante en los archivos de la Biblioteca de Hawkins.



Solo Visitas

No te preocupes. Si caes aquí, simplemente coloca tu peón en la sección de Solo Visitas. Estás visitando a Eleven, que fue detenida poco después de un incidente en Rink-O-Mania.



Ve a la Cárcel

¡Mueve tu peón inmediatamente a la casilla de Cárcel! No puedes cobrar **¥200** por pasar por la casilla de SALIDA. Tu turno finaliza. Mientras estés en la Cárcel, sí que puedes pagar para cerrar Puertas de lugares, cobrar alquileres, participar en subastas, comprar Casetes y hacer tratos.

¿Cómo puedo salir de la Cárcel?

Tienes 3 opciones:

- Pagar ¥50** al comienzo de tu siguiente turno, luego tira los dados y mueve como siempre.
- Usar una carta de Quedas libre de la cárcel** al comienzo de tu siguiente turno, si tienes una (o comprar una a otro jugador). Coloca la carta en la parte inferior del montón correspondiente, después tira el dado y mueve como siempre.
- Sacar dobles** en tu siguiente turno. Si lo haces, ¡eres libre! Usa el número obtenido en los dados para moverte, y aquí finaliza tu turno. Puedes intentar sacar dobles durante 3 turnos. Si después de haber esperado durante tres turnos no has conseguido sacar dobles, paga **¥50**, y mueve tu peón de acuerdo con tu última tirada.

LA RULETA RELOJ

Las barras de color numeradas alrededor de la esfera del reloj corresponden a lugares numerados del tablero. Cada vez que saques el símbolo del reloj en el dado, deberás hacer girar inmediatamente la manecilla del reloj para saber dónde se esconde Vecna.



¿Qué has sacado en la ruleta?



Un lugar con su Título de Propiedad boca arriba Vecna ha abierto una Puerta, por lo que este lugar está ahora en el Mundo del Revés. Da vuelta al Título de Propiedad del lugar.



Un lugar con su Título de Propiedad boca abajo No pasa nada. Vecna ya ha abierto una Puerta en ese lugar. Mantén el Título de Propiedad del lugar boca abajo.



Un lugar con un Casete No pasa nada. ¡El poder de la música ha ahuyentado a Vecna! Mantén el Título de Propiedad del lugar boca arriba.



¡Cuidado!

Si Vecna abre suficientes Puertas para que todos los lugares estén en el Mundo del Revés, la partida termina y nadie gana.

CERRAR PUERTAS



Cuando Vecna abra una Puerta al Mundo del Revés en cualquiera de los lugares, se debe colocar inmediatamente boca abajo el Título de Propiedad de ese lugar. Hasta que no se pague para cerrar esa Puerta, no se podrá cobrar alquiler en ese lugar ni añadir ningún Casete al mismo.

Se puede comprar o subastar un lugar que no tenga dueño. Pero el nuevo dueño debe cerrar la Puerta de ese lugar para poder cobrar el alquiler o añadir un Casete a ese lugar.

Para cerrar la Puerta de un lugar, el propietario debe pagar a la Banca el precio mostrado en la tarjeta de Título de Propiedad, y luego poner la tarjeta boca arriba.

Puedes pagar para cerrar las Puertas de lugares en *cualquier momento de tu turno*.



CASETES

Tan pronto como consigas un grupo de color completo, puedes empezar a añadir Casetes. No tienes que esperar a tu turno. Si

Vecna ha abierto una Puerta en el lugar en el que quieres añadir el Casete, debes cerrar su Puerta primero.

Para añadir un Casete, paga a la Banca el precio mostrado en la tarjeta de Título de Propiedad y coloca un Casete en el lugar correspondiente. Solo puedes tener 1 Casete por lugar.

Una vez añadido el Casete, ese lugar estará a salvo porque el poder de la música ahuyenta a Vecna.

¿Hay escasez de Casetes?

Si varios jugadores quieren comprar el último Casete, el Banquero debe subastarlo. Las pujas empiezan con **¥10**, y cualquiera puede incrementar la puja en un mínimo de **¥1**. No hace falta seguir el orden de turno. El pago se entrega a la Banca.

¿No hay Casetes?

No puedes comprar ninguno hasta que algún jugador venda el suyo.

TRATOS E INTERCAMBIOS

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

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

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

¡AYUDA! ¡NO PUEDO PAGAR!

1. Intenta conseguir dinero.

Si debes dinero y no puedes pagar, intenta conseguir dinero vendiendo Casetes a la Banca por la mitad de su precio.

También puedes vender propiedades (incluidas aquellas que están en el Mundo del Revés) a la Banca por el precio mostrado en sus casillas del tablero, o a otros jugadores por un precio acordado.

Si algunas de esas propiedades están en el Mundo del Revés, sus Títulos de Propiedad permanecen boca abajo.

El nuevo dueño puede pagar para cerrar esas Puertas en cualquier momento de su turno.

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

¿Debes a otro jugador?

Entregale todas tus propiedades y tus cartas de *Quedas libre de la Cárcel*.

Si algunas de esas propiedades están en el Mundo del Revés, sus Títulos de Propiedad permanecen boca abajo.

El nuevo dueño puede pagar para cerrar esas Puertas en cualquier momento de su turno.

¿Debes a la Banca?

Devuelve a la Banca todas tus propiedades colocando las tarjetas de Título de Propiedad junto a sus correspondientes casillas del tablero. Si alguna de esas propiedades está en el Mundo del Revés, sus Títulos de Propiedad permanecen boca abajo.

Devuelve tus cartas de *Quedas libre de la cárcel* a la parte inferior del montón correspondiente.

EL FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando solo queda un jugador O si Vecna abre suficientes Puertas para que todos los lugares estén en el Mundo del Revés.

Si solo queda un jugador, ¡ese jugador es el ganador! Pero si todos los lugares están en el Mundo del Revés, ¡nadie gana!

CONSEJOS

Para que la partida sea corta y divertida, ¡no uses reglas caseras!

Celebra una subasta siempre que alguien no quiera comprar la propiedad sobre la que ha caído.

Nunca prestes dinero a otros jugadores ni hagas tratos de no cobrarse mutuamente un alquiler.

Nunca coloques dinero en el centro del tablero; ¡no recibes bonificación por caer en Parking gratuito!



UM DEMÓNIO VINGATIVO ESTÁ À ESPREITA NO MUNDO INVERTIDO.

Uma força das trevas conhecida como Vecna está abrindo portões para o Mundo Invertido em Hawkins e além! Os jogadores devem girar o ponteiro do sinistro relógio de pêndulo de Vecna para descobrir onde estão os portões, depois correr para fechá-los - e ganhar dinheiro ao longo do caminho cobrando aluguel de outros jogadores. O último jogador que tiver dinheiro quando todos os outros jogadores falirem, é o vencedor!

Atenção! O jogo também termina se Vecna abrir portões suficientes para que todas as localidades estejam no Mundo Invertido. Então todos os jogadores perdem!

QUAIS AS NOVIDADES QUE MONOPOLY: STRANGER THINGS TRAZ?



O MISTERIOSO RELÓGIO DE PÊNDULO DE VECNA!

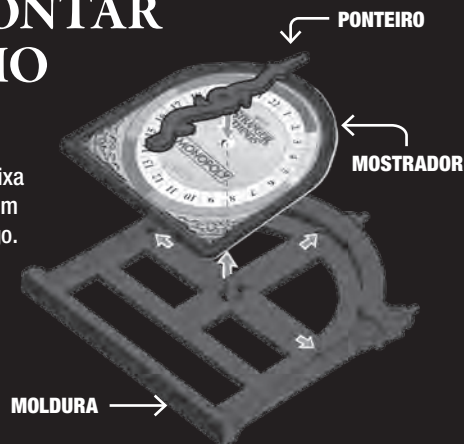
As barras de cores numeradas no mostrador do relógio correspondem a localidades numeradas ao redor do tabuleiro.

Há um símbolo de relógio em um dos dados. Ao sair este símbolo no dado, o jogador deve girar imediatamente o ponteiro do relógio. O que quer que ele aponte é a localidade

onde Vecna abriu um portão para o Mundo Invertido. O jogador deve então virar a carta de Título de Propriedade dessa localidade para baixo, mostrando o Mundo Invertido dela. O proprietário não pode cobrar aluguel em uma localidade se estiver no Mundo Invertido - é preciso pagar para fechar o portão primeiro. O proprietário pode fazer isso a qualquer momento da jogada dele.

COMO MONTAR O RELÓGIO

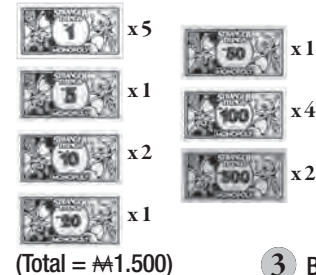
Remover o ponteiro do suporte plástico. Se for necessário, utilizar uma lixa para remover o plástico em excesso das peças do jogo. Montar conforme a ilustração.



PREPARAÇÃO! (Ver o verso deste folheto de regras)

- Os jogadores devem escolher alguém para ser o banqueiro, que ficará responsável por:
 - Cuidar do dinheiro do banco
 - Fitas Cassete
 - Títulos de Propriedade
 - Leilões
 O banqueiro também pode jogar, mas deve manter o seu dinheiro separado do dinheiro do banco.

- O banqueiro dá a cada jogador:



- Posicionar a roleta Relógio de Pêndulo aqui.

- Baralhar as cartas Hellfire Club e colocá-las viradas para baixo aqui.

- Baralhar as cartas da Sorte e colocá-las viradas para baixo aqui.



- Colocar os dados perto do tabuleiro.

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



- Colocar as cartas Título de Propriedade viradas para cima ao lado do espaço correspondente.

COMO JOGAR!

O vencedor

O jogador move-se pelo tabuleiro comprando o máximo de propriedades que puder enquanto o demônio vingativo, Vecna, causa o caos! Se o jogador lançar no dado o símbolo do relógio, deve girar o ponteiro do relógio de pêndulo para descobrir onde Vecna abriu um portão para o Mundo Invertido. É preciso correr para fechar os portões, ou pode ser perigoso demais! O jogador com mais dinheiro no final do jogo é o vencedor!

Quem joga primeiro?

Cada jogador lança os dois dados. Quem lançar o valor mais alto é o primeiro a jogar.

Na tua vez de jogar

- Lançar os dois dados. **Lançaste** ②? Girar o ponteiro do relógio e ver para qual barra de cores numerada ele aponta. A localidade correspondente no tabuleiro agora está no Mundo Invertido, seja alguém proprietário ou não! Virar a carta de Título de Propriedade dessa localidade para baixo. Ver ROLETA DE RELÓGIO.

A qualquer momento durante a sua jogada, se o jogador tiver alguma localidade no Mundo Invertido, ele pode pagar para fechar os portões. O proprietário também pode proteger as suas localidades adicionando fitas cassete. Ver FECHAR PORTÕES e FITAS CASSETE.

- O jogador move o peão no sentido horário o número de espaços lançado nos dados. (O símbolo de relógio vale zero.)
- Os jogadores devem seguir as instruções do espaço no tabuleiro no qual pararam. Ver ESPAÇOS DE TABULEIRO. **Lançaste um dobre?** O jogador deve mover o peão, lançar os dados novamente e mover o peão mais uma vez. **Cuidado!** Se lançar 3 dobres seguidos, o jogador não move o peão e vai diretamente para a prisão.
- A jogada acabou. Passar os dados ao jogador à esquerda.



ESPAÇOS DO TABULEIRO

PROPRIEDADES

Existem três tipos de propriedades: Localidades (que vêm com cores diferentes), Transportes e Áreas Restritas.

Observação: Localidades são as únicas propriedades onde Vecna pode abrir portões para o Mundo Invertido, então apenas as cartas Título de Propriedade serão viradas para baixo.

Propriedades Sem dono

Quando o jogador parar em uma propriedade sem dono, deve comprá-la ou leiloá-la. ② Se essa propriedade estiver de cabeça para baixo, o jogador ainda poderá comprá-la ou leiloá-la, mas não poderá cobrar o aluguel dessa propriedade até pagar para fechar o portão. Ver FECHAR PORTÕES.

Queres comprar?

Pague o valor indicado no tabuleiro e receba o Título de propriedade correspondente.

Não quer comprar? A propriedade deve ser leiloadá!

O Banqueiro deve leiloar a propriedade. O valor inicial do leilão é \$10, e qualquer jogador pode dar um lance de \$1 ou mais. Não é necessário seguir a ordem de jogo, e o Banqueiro pode cancelar o leilão se nenhum jogador aumentar o valor inicial. O jogador que der o maior lance deve pagar o valor ao Banco. Se ninguém quiser arrematar a propriedade, não tem problema. O leilão é cancelado e o título de propriedade permanece no Banco.

Adquirir conjuntos de cor! (Ver Componentes para mais detalhes sobre os conjuntos de cor)

Quando possuíres todas as Localidades de um grupo de cor:

- Receberás rendas a dobrar para estas Localidades!
- O proprietário pode adicionar fitas cassete e cobrar ainda mais aluguel! Ao adicionar uma fita cassete a uma localidade, o proprietário pode impedir que Vecna abra um portão para o Mundo Invertido na localidade! Ver FITAS CASSETE.

Propriedades com dono

Ao parar em uma propriedade com dono, o proprietário deve cobrar o aluguel. Se ele cobrar, você deve pagar. Se ele esquecer de cobrar antes do próximo jogador lançar os dados, você não precisa pagar! ② Se a propriedade estiver no Mundo Invertido, não pague nada!



Localidades

Pague o valor da renda indicado na respetiva carta de Título de Propriedade da localidade.



Transportes

Pague a renda de acordo com a quantidade de transportes que o proprietário eventualmente possua.



Áreas Restritas

Existem duas áreas restritas: Rainbow Room e Demogorgon Pit. Lançar os dados para determinar o aluguel. Se o proprietário tiver 1 área restrita, o aluguel é 4x o valor dos dados. Se o proprietário tiver 2 áreas restritas, o aluguel é 10x o valor dos dados.



ESPAÇOS DE AÇÃO



CASA DE PARTIDA

Ao passar ou parar na CASA DE PARTIDA, o jogador recebe **¥200** do banco.



Cerebro e Hellfire Club

Pegar na primeira carta do baralho correspondente e seguir as suas instruções. Colocar a carta no fundo do baralho depois de usá-la.



Maldição de Vecna e Ataque do Demobat

Pagar ao banco o valor indicado no espaço. Ou você foi colocado em um transe de pesadelo por Vecna, ou uma criatura alada com dentes afiados está faminta... por você!



Estacionamento Grátis

Nada acontece. Você está buscando algo importante nos arquivos da Biblioteca Hawkins.



Apenas Visitante

Sem preocupações. Se o jogador parar aqui, deve colocar o seu peão no espaço Apenas Visitante. O jogador está visitando Onze, que foi para a prisão logo após um incidente no Rink-O-Mania.



Vá para a Prisão

O jogador deve mover imediatamente o peão para o espaço Na Prisão e não recebe **¥200** ao passar pela Casa de Partida. Fim da jogada. O jogador ainda pode pagar para fechar portões em qualquer de suas propriedades, receber renda, participar em leilões, comprar fitas cassete e fazer negociações enquanto estiver na Prisão.

Como sair do espaço Prisão?

Há 3 opções:

- 1. Pagar ¥50** no início da tua próxima jogada e, em seguida, lançar os dados e mover o peão normalmente.
- 2. Se possuir uma carta Está Livre da Prisão** (ou se comprar uma de outro jogador), o jogador pode usá-la no começo da sua próxima jogada. Basta colocar a carta no fundo do baralho correspondente e, de seguida, lançar os dados para mover o peão.
- 3. Tentar lançar doubles nos dados** na próxima jogada. Se o jogador conseguir, está livre! O jogador deve usar o número tirado nos dados para mover o seu peão. Se não conseguir lançar um dobre em 3 jogadas, o jogador deve pagar **¥50** ao Banco e mover o seu peão de acordo com o número tirado nos dados.

A ROLETA DO RELÓGIO

As barras de cores numeradas ao redor do mostrador do relógio correspondem as localidades numeradas no tabuleiro. Sempre que o jogador lançar no dado o símbolo do relógio, ele deve girar imediatamente o ponteiro do relógio para descobrir onde Vecna está à espreita!



O que saiu na roleta?



Uma localidade com o Título de Propriedade correspondente voltado para cima Nada acontece.

Vecna já abriu um portão, então essa localidade está no Mundo Invertido! Manter o Título de Propriedade da localidade virado para baixo.



Uma localidade com o Título de Propriedade correspondente voltado para baixo Nada acontece.

Vecna já abriu um portão nessa localidade. Mantenha o Título de Propriedade da localidade virado para baixo.



Uma localidade com uma fita cassete Nada acontece. O poder da música afastou a ameaça de Vecna! Manter o Título de Propriedade dessa localidade voltado para cima.



Cuidado!

Se Vecna abrir portões suficientes para que todas as localidades fiquem no Mundo Invertido, o jogo termina - e ninguém vence!

FECHAR PORTÕES



Quando Vecna abrir um Portão para o Mundo Invertido em qualquer localidade, virar imediatamente o Título de Propriedade correspondente para baixo. Até que o proprietário pague para fechar esse portão, nenhum aluguel poderá ser

cobrado naquela localidade e nenhuma fita cassete poderá ser adicionada a ela.

Se a localidade não tiver dono, ela ainda pode ser comprada ou leiloada. Mas o novo proprietário deve fechar o portão naquela localidade antes de poder cobrar o aluguel ou adicionar uma fita cassete a ela.

Para fechar o portão em uma localidade, o proprietário deve pagar ao banco o custo de Fechar Portão (Close Gate) indicado no Título de Propriedade e, em seguida, virar a carta para cima.

O jogador pode pagar para fechar portões em qualquer localidade pertencente a ele *a qualquer momento durante a jogada dele*.



FITAS CASSETE

Assim que conseguir um conjunto de cores, o jogador

pode começar a adicionar fitas cassete. Não é necessário esperar pela vez de jogar, mas se Vecna abriu um portão na localidade onde o proprietário deseja adicionar uma fita cassete, é preciso fechar o portão primeiro.

Para adicionar uma fita cassete, o jogador deve pagar o custo ao banco conforme indicado no Título de Propriedade e colocar uma fita cassete na localidade. Só pode haver uma fita cassete em cada localidade.

Ao adquirir uma fita cassete, essa localidade está segura, pois o poder da música repele a ameaça de Vecna!

Não há fitas cassete suficientes?

Se mais de um jogador quiser comprar a última fita cassete disponível, o banqueiro fará um leilão. Os lances começam em **¥10** e qualquer jogador pode aumentar em **¥1** ou mais. Não é necessário seguir a ordem de jogo. O pagamento é feito ao banco.

Acabaram as fitas cassete?

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

NEGÓCIOS E TROCAS

Os jogadores podem comprar, vender ou trocar propriedades entre si a qualquer momento.

O jogador deve vender todas as fitas cassete em um conjunto de cores ao banco pela metade do custo antes de poder vender ou trocar uma localidade. O jogador não pode vender ou trocar fitas cassete com outro jogador.

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.

SOCORRO! NÃO CONSIGO PAGAR!

1. Tenta ganhar dinheiro.

Se você deve mais dinheiro do que pode pagar, tente ganhar dinheiro vendendo as suas fitas cassete ao banco por metade do valor.

O jogador também pode vender propriedades (incluindo as do Mundo Invertido) de volta ao banco pelo valor mostrado em seus espaços no tabuleiro ou a outros jogadores por um preço acordado.

Se qualquer uma dessas propriedades estavam no Mundo Invertido, os Títulos de Propriedade correspondentes permanecem virados para baixo.

Qualquer novo proprietário pode pagar para fechar esses portões a qualquer momento na vez dele.

2. Se mesmo assim continuar em dívida, o jogador declara falência e sai do jogo.

Deves dinheiro a outro jogador?

Dá-lhe todas as tuas cartas Está Livre da Prisão e todas as tuas propriedades.

Se qualquer uma dessas propriedades estavam no Mundo Invertido, os Títulos de Propriedade correspondentes permanecem virados para baixo.

O novo proprietário pode pagar para fechar esses portões a qualquer momento na vez dele.

Deves dinheiro ao Banco?

Devolva todas as suas propriedades ao banco, colocando as cartas de Título de Propriedade junto aos espaços correspondentes no tabuleiro. Quaisquer propriedades no Mundo Invertido permanecem viradas para baixo.

Devolva suas cartas Está Livre da Prisão à pilha de cartas correspondente.

FINAL DO JOGO

O jogo termina imediatamente quando restar apenas um jogador OU se Vecna abrir portões suficientes para que todas as localidades estejam no Mundo Invertido.

Se sobrar apenas um jogador, ele é o vencedor! Mas se todas as localidades estiverem de cabeça para baixo, ninguém ganha!

DICAS

Para tornar o jogo mais fácil e rápido, não utilizes regras de casa!

Sempre que alguém parar em uma propriedade e não quiser comprá-la, coloque-a em leilão!

Nunca empreste dinheiro aos outros jogadores, nem faça negociações para não pagar o aluguel.

Nunca coloque dinheiro no centro do tabuleiro. Não ganha nenhum bônus se parar no Estacionamento Grátis!



LE ALTRE CASELLE DEL TABELLONE



VIA!

Se con la vostra pedina superate o andate a fermarvi sulla casella del VIA!, ritirate **¥200** dalla Banca.



Cerebro e Hellfire Club

Prendete la prima carta dal mazzo corrispondente, leggetene le indicazioni e seguitele. Quando avete finito, rimettete la carta in fondo al mazzo.



La Meledizione di Vecna e l'attacco dei Demopipistrelli

Pagate alla Banca la somma indicata nella casella. Vecna vi ha mandati in uno stato di trance popolato da incubi oppure c'è una creatura alata con denti affilati che ha fame... di voi!



Parcheggio gratuito

Finalmente potete rilassarvi: su questa casella non succede nulla! Cercate qualcosa di importante negli archivi della biblioteca di Hawkins.



Transito

Non preoccupatevi se siete vicini alla prigione! Se finite la vostra mossa su questa casella siete semplicemente in visita, e potete mettere la vostra pedina sullo spazio del transito. State facendo visita a Undici, messa sotto custodia poco dopo un incidente al Rink-O-Mania.



In prigione!

Quando finite su questa casella, dovete spostare immediatamente la vostra pedina sulla casella della prigione! Anche se passate dal VIA!, non potete incassare **¥200**. Il vostro turno di gioco è finito. Tuttavia, mentre siete in prigione, potete ancora pagare per chiudere i cancelli in qualsiasi luogo che possedete, riscuotere affitti, partecipare alle aste, comprare cassette e fare affari con gli altri giocatori.

Come si esce di prigione?

Per uscire di prigione avete 3 possibilità:

- 1. Pagare ¥50** all'inizio del vostro turno successivo, lanciare i dadi e usare il totale ottenuto per avanzare normalmente sul tabellone.
- 2. Se la possedete, usare una carta Uscite gratis di prigione** all'inizio del vostro turno di gioco immediatamente successivo, oppure comprarne una da un altro giocatore. Mettete la carta in fondo al mazzo corrispondente, poi lanciate i dadi e utilizzate il totale ottenuto per avanzare normalmente sul tabellone.
- 3. Cercare di ottenere un numero doppio all'inizio** del vostro turno successivo. Se ce la fate siete liberi, potete usare il totale ottenuto per avanzare sul tabellone e questa è la fine del vostro turno. Per cercare di ottenere un numero doppio potete utilizzare fino a 3 turni successivi, ma se entro il terzo lancio non ce l'avete fatta, dovete pagare alla Banca 50 e usare l'ultimo lancio per procedere sul tabellone e proseguire nel gioco.

OROLOGIO A PENDOLO

Le sezioni colorate e numerate lungo il bordo del quadrante dell'orologio corrispondono a luoghi numerati sul tabellone. Ogni volta che ottenete il simbolo dell'orologio, quando tirate i dadi, dovete subito far girare la lancetta dell'orologio per scoprire dove si nasconde Vecna!



Cosa indica la freccia della lancetta?



Un luogo con il relativo Contratto a faccia in su Vecna ha aperto un cancello, quindi ora questo luogo è nel Sottosopra! Mettete il Contratto del luogo a faccia in giù.



Un luogo con il relativo Contratto a faccia in giù Non succede nulla: Vecna ha già aperto un cancello in questo luogo. Lasciate il Contratto del luogo a faccia in giù.



Un luogo con una cassetta Non succede nulla: il potere della musica ha respinto la minaccia di Vecna! Lasciate il Contratto del luogo a faccia in su.



Attenzione!

Se Vecna apre abbastanza cancelli da spedire ogni luogo nel Sottosopra, il gioco termina senza nessun vincitore!

CHIUDERE I CANCELLI



Quando Vecna apre un cancello per il Sottosopra in un luogo, girate subito a faccia in giù il Contratto di quel luogo. Fin quando non pagate per chiudere il cancello, non si può riscuotere nessun affitto per quel luogo e non vi si può aggiungere nessuna cassetta.

Se il luogo non è posseduto, può ancora essere comprato o messo all'asta, ma il nuovo proprietario deve chiudere il cancello in quel luogo prima di poter riscuotere l'affitto o aggiungervi una cassetta.

Per chiudere il cancello in un luogo, il proprietario deve pagare alla Banca il costo della chiusura del cancello indicato sulla carta Contratto e poi girare la carta a faccia in su.

Potete pagare per chiudere i cancelli in qualsiasi luogo che possedete e *in qualsiasi momento durante il vostro turno*.



LE CASSETTE

Ottenuta una serie completa di luoghi dello stesso colore, potete iniziare ad aggiungere le cassette. Non c'è bisogno di attendere il proprio turno, ma se Vecna ha aperto un cancello nel luogo in cui volete aggiungere una cassetta, dovete prima chiuderlo.

Per aggiungere una cassetta, pagate alla Banca il costo indicato sulla carta Contratto e posizionate una cassetta sul luogo. Potete aggiungere una sola cassetta per luogo.

Una volta aggiunta una cassetta, il luogo in questione diventa sicuro perché il potere della musica lo protegge dalla minaccia di Vecna!

Non ci sono abbastanza cassette?

Se più giocatori vogliono acquistare l'ultima cassetta disponibile, il Banchiere deve metterla all'asta. Le offerte partono da **¥10** e ogni giocatore può aumentare l'offerta di **¥1** alla volta. Non c'è bisogno di seguire l'ordine dei turni. Il pagamento va alla Banca.

Non ci sono più cassette?

In questo caso non potete comprarle fino a quando qualche giocatore non rivenderà le sue.

COME FARE AFFARI CON GLI ALTRI GIOCATORI

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

Prima di poter vendere o scambiare un luogo con un altro giocatore è obbligatorio vendere alla Banca tutte le cassette di una serie di colori completa per la metà del valore. Non potete vendere o scambiare cassette con un altro giocatore.

Le proprietà possono essere scambiate con denaro, con altre proprietà e/o con carte Uscite gratis di prigione. L'ammontare viene deciso dai giocatori che stringono l'accordo.

AIUTO! NON RIESCO A PAGARE!

1. Cercate di raggranellare denaro.

Se dovete pagare una somma e non avete risorse, cercate di raggranellare un po' di contanti vendendo le cassette alla Banca alla metà del prezzo a cui le avete acquistate.

Potete anche rivendere proprietà alla Banca (incluse quelle nel Sottosopra) per l'ammontare indicato nelle caselle corrispondenti sul tabellone o ad altri giocatori concordando un prezzo.

Se una qualsiasi di queste proprietà si trova nel Sottosopra, il suo Contratto rimane a faccia in giù.

Ogni nuovo proprietario può pagare per chiudere i cancelli in qualsiasi momento durante il suo turno.

2. Se dopo aver raccolto questi contanti siete ancora in debito, siete andati in bancarotta e venite istantaneamente eliminati dal gioco!

Dovete ancora del denaro a qualche altro giocatore? Consegnategli tutte le vostre proprietà ipotecate ed eventuali carte Uscite gratis di prigione.

Se una qualsiasi di queste proprietà si trova nel Sottosopra, il suo Contratto rimane a faccia in giù.

Il nuovo proprietario può pagare per chiudere i cancelli in qualsiasi momento durante il suo turno.

Dovete ancora del denaro alla Banca?

Restituite alla Banca tutte le vostre proprietà posizionando le carte Contratto accanto alle corrispondenti caselle sul tabellone. Le proprietà che si trovano nel Sottosopra rimangono a faccia in giù.

Rimettete eventuali carte Uscite gratis di prigione in fondo al mazzo corrispondente, rivolte a faccia in giù.

LA FINE DEL GIOCO

Il gioco termina immediatamente quando rimane un solo giocatore OPPURE se Vecna apre abbastanza cancelli da spedire tutti i luoghi nel Sottosopra.

L'ultima persona in gioco vince la partita!

Ma se tutti i luoghi si trovano nel Sottosopra, non ci sono vincitori!

SUGGERIMENTI IMPORTANTI

Per far sì che ogni partita sia rapida e divertente, non usate regole "fai-da-te"!

Mettete sempre e immediatamente all'asta qualsiasi proprietà quando il giocatore che vi è finito sopra con la sua pedina non la vuole acquistare.

Non prestate mai denaro agli altri giocatori, e non stabilite accordi per non far pagare gli affitti dovuti.

Non mettete mai alcuna somma di denaro al centro del tabellone, e non inventate regole particolari, come ottenere un bonus ogni volta che si finisce sul parcheggio gratuito.



EEN WRAAKZUCHTIGE DEMON LIGT OP DE LOER IN THE UPSIDE DOWN!

Een duistere macht die bekend staat als Vecna, opent de poorten naar The Upside Down in Hawkins en daarbuiten! Draai de wijzer van Vecna's onheilspellende klok om erachter te komen waar de poorten zijn en sluit deze zo snel mogelijk. Ondertussen verdienen je geld door andere spelers huur te vragen. De laatste speler die nog geld heeft als alle andere spelers failliet zijn, wint!

Pas op! Het spel is ook afgelopen als Vecna genoeg poorten openzet en waardoor elke locatie zich in The Upside Down bevindt. Dan verliezen alle spelers!

WAT IS ER ANDERS BIJ MONOPOLY STRANGER THINGS?



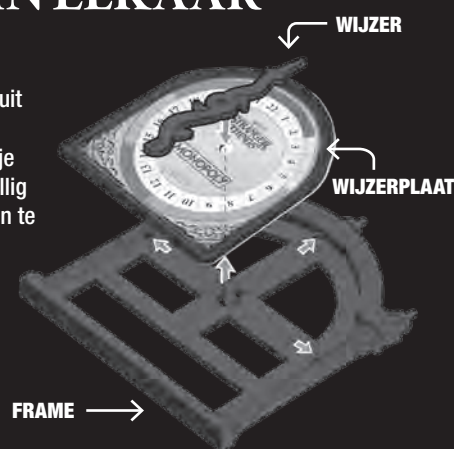
VECNA'S MYSTERIEUZE KLOK!

De genummerde kleurenbalkjes op de klok komen overeen met de genummerde locaties op het spelbord. Er staat een kloksymbool op één van de dobbelstenen. Als je dat symbool gooit, moet je direct de wijzer van de klok een draai geven. De plaats die de wijzer aanwijst, is de locatie waar Vecna een poort heeft geopend naar The Upside

Down. Jij draait dan het eigendomsbewijs van die locatie met de goede kant naar beneden, zodat The Upside Down-kant boven ligt. Je mag geen huur innen voor een locatie die je bezit, als deze zich in The Upside Down bevindt - je moet eerst betalen om de poort te sluiten. Dat kun je doen op elk moment tijdens je beurt.

DE KLOK IN ELKAAR ZETTEN

Haal voorzichtig de wijzer uit het plastic frame. Gebruik indien nodig een nagelvijltje of schuurpapier om overtollig plastic van de speelstukken te verwijderen. Zet in elkaar zoals weergegeven.



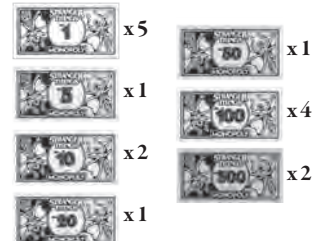
LEG HET KLAAR! (Zie de achterkant van deze spelregels)

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

- Het geld van de bank
- Cassettebandjes
- Eigendomsbewijzen
- Veilingen

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

2 De bankier geeft elke speler:

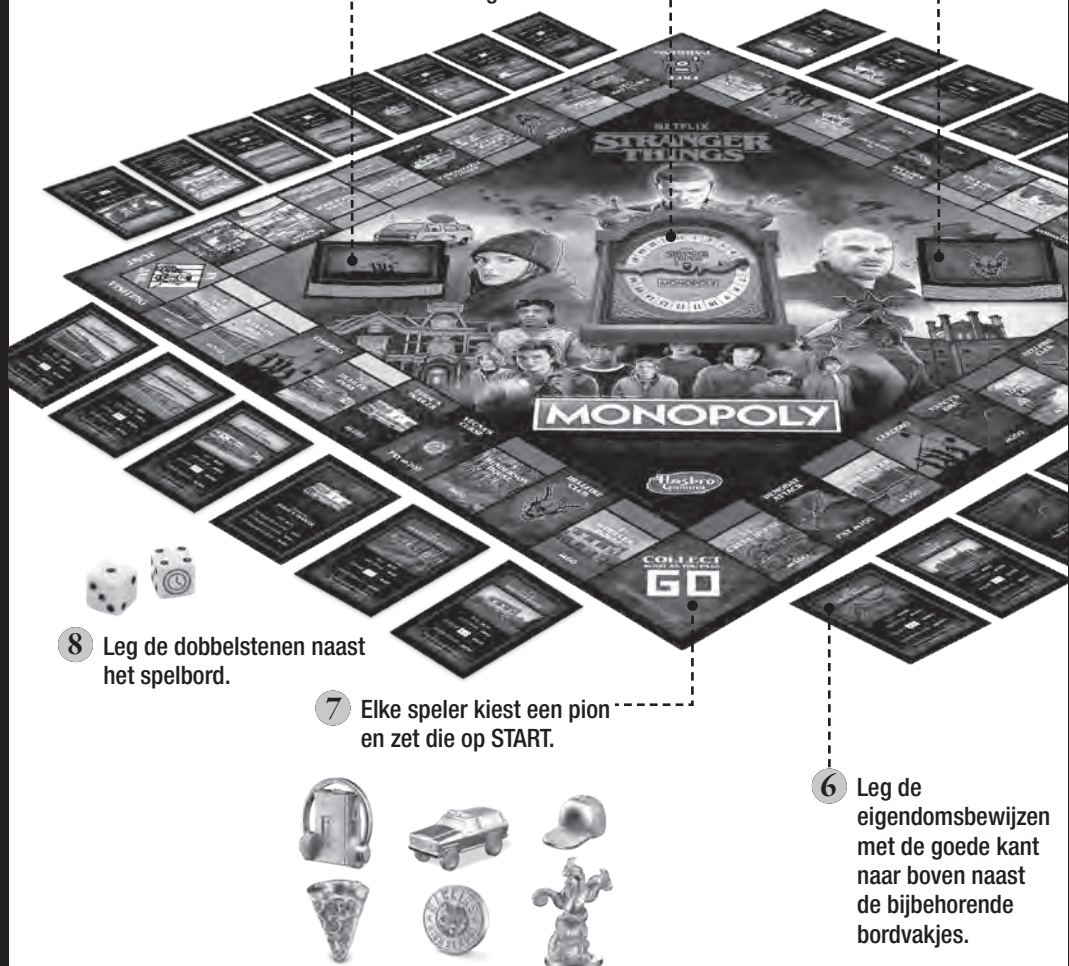


(Totaal = \$1500)

3 Schud de Cerebro kaarten en leg ze met de goede kant omlaag hier neer.

4 Plaats de wijzer van de klok hier.

5 Schud de Hellfire Club kaarten en leg ze met de goede kant omlaag hier neer.



8 Leg de dobbelstenen naast het spelbord.

7 Elke speler kiest een pion en zet die op START.

6 Leg de eigendomsbewijzen met de goede kant naar boven naast de bijbehorende bordvakjes.

ZO SPEEL JE!

Zo win je

Verplaats je pion over het bord en koop zoveel mogelijk locaties, terwijl de wraakzuchtige demon Vecna chaos creëert! Als je het kloksymbool gooit, geef je de wijzer op de klok een draai om erachter te komen waar Vecna een poort naar The Upside Down heeft opengezet. Sluit dan zo snel mogelijk die poorten, anders kan het je duur komen te staan! Als jij de speler bent met het meeste geld aan het einde van het spel, win je!

Wie begint?

Elke speler gooit beide dobbelstenen (het kloksymbool telt als nul). De speler met het hoogste getal begint, daarna wordt linksom verder gespeeld.

Tijdens je beurt

1. Gooi beide dobbelstenen. Heb je ② gegooid? Geef de wijzer op de klok een draai en kijk naar welk gekleurde balkje hij wijst. De overeenkomende locatie op het bord bevindt zich nu in The Upside Down, of deze nu wel of niet in bezit is! Draai het eigendomsbewijs van die locatie om, met de goede kant naar beneden. Zie DE WIJZER VAN DE KLOK.

Je mag tijdens je beurt op elk moment betalen om poorten te sluiten, als je locaties in The Upside Down hebt. Je kunt je locaties ook beschermen door cassettebandjes toe te voegen. Zie POORTEN SLUITEN en CASSETTEBANDJES.

2. Verplaats je pion met de klok mee het aantal vakjes dat je gegooid hebt. (Vergeet niet dat het kloksymbool als nul telt.)

3. Waar kom je terecht? Volg de regels van dat bordvakje. Zie DE BORDVAKJES.

Heb je dubbel gegooid? Gooi de dobbelstenen opnieuw voor een extra beurt.

Let op! Als je 3 keer achter elkaar dubbel gooit, moet je direct naar de gevangenis! Je mag je derde beurt niet afronden.

4. Het einde van je beurt. Geef de dobbelstenen aan de speler links van je.



DE BORDVAKJES

BEZITTINGEN

Er zijn drie soorten bezittingen: locaties (in kleursets), vervoermiddelen en verboden gebieden.

Let op: Locaties zijn de enige bezittingen waarvan Vecna poorten naar The Upside Down kan openzetten. Dus alleen die eigendomsbewijzen kunnen omgedraaid worden.

Onverkochte bezittingen

Als je eindigt op een onverkocht vakje, moet je het kopen of veilen. ② Als de bezitting zich in The Upside Down bevindt, kun je hem nog steeds kopen of veilen. Maar je kunt geen huur innen voor die bezitting, totdat je hebt betaald om de poort te sluiten. Zie POORTEN SLUITEN.

Wil je kopen?

Betaal de op het vakje aangegeven prijs en pak het eigendomsbewijs.

Wil je niet kopen? Veil dan!

De bankier moet de bezitting veilen. Het bieden begint bij \$10 en alle spelers mogen dit bod met minimaal \$1 verhogen. Je hoeft om te bieden niet te wachten op je beurt en de bankier beëindigt de veiling als niemand het bod meer wil verhogen. De hoogsteieder betaalt het geboden bedrag aan de bank. Als niemand wil bieden, is dat geen probleem. Niemand betaalt iets en het eigendomsbewijs blijft bij de bank.

Verzamel kleursets! (zie pagina Inhoud voor de kleursets)

Als je elke locatie van een kleurset hebt:

- Je mag de huur van deze locaties verdubbelen!
- Als je cassettebandjes toevoegt, mag je nog meer huur vragen! Door een cassettetape toe te voegen aan een locatie, kun je voorkomen dat Vecna een poort naar The Upside Down open zet. Zie CASSETTEBANDJES.

Bezittingen

Als je op een eigendom van iemand anders komt, moet de eigenaar je om huur vragen. Als de eigenaar dat doet, moet je de huur betalen. Als diegene niets vraagt voordat de volgende speler de dobbelsteen gooit, hoef je niet te betalen! ② Als de bezitting zich in The Upside Down bevindt, betaal je niets!



Locaties

Betaal het huurbedrag dat op het eigendomsbewijs van de locatie staat.



Vervoermiddelen

De huur wordt bepaald door het aantal vervoermiddelen dat de eigenaar bezit.



Verboden gebieden

Er zijn twee verboden gebieden: Rainbow Room en Demogorgon Pit. Gooi de dobbelstenen om de huur te bepalen. Als de eigenaar 1 verboden gebied bezit, is de huur 4 x het aantal gegooide ogen. Als de eigenaar 2 verboden gebieden bezit, is de huur 10 x het aantal gegooide ogen.



ACTIEVAKJES



START

Als je pion tijdens het verplaatsen op of over START komt, krijg je **¥200** van de bank.



Cerebro en Hellfire Club

Pak de bovenste kaart van de betreffende stapel en doe direct wat er op het kaartje staat. Leg de kaart daarna onderaan de stapel terug.



Vecna's Vloek en Demobat aanval

Betaal de bank het bedrag dat op het vakje staat. Vecna heeft je in een angstwekkende trance gebracht of een gevleugeld wezen met messcherpe tanden heeft trek... in jou!



Vrij parkeren

Niks aan de hand! Je bent op zoek naar iets belangrijks in de archieven van de bibliotheek in Hawkins.



Slechts op bezoek

Geen probleem. Als je hier eindigt, zet je je pion op het gedeelte Slechts op bezoek. Je bezoekt Eleven, die kort na een incident bij Rink-O-Mania is vastgezet.



Naar de gevangenis

Verplaats je pion direct naar het vakje In de gevangenis! Je krijgt geen **¥200** als je langs START komt. Nu is je beurt voorbij. Je mag terwijl je in de gevangenis zit nog steeds poorten sluiten van locaties die je bezit, huur innen, bieden tijdens veilingen, cassettebandjes kopen en handelen.

Hoe kom ik uit de gevangenis?

Er zijn 3 mogelijkheden:

- Betaal ¥50** aan het begin van je volgende beurt, gooi en verplaats je pion op de normale manier.
- Gebruik aan het begin van je volgende beurt een kaart met 'Verlaat de gevangenis zonder te betalen'** als je die hebt (of koop er een van een andere speler). Leg de kaart onderaan de juiste stapel terug, gooi en verplaats je pion.
- Gooi bij je volgende beurt** twee keer hetzelfde cijfer. Als dit lukt, ben je vrij! Gebruik het gegooide aantal om je pion te verplaatsen. Daarna eindigt je beurt. Je kunt tot 3 beurten gebruiken om te proberen twee keer hetzelfde cijfer te gooien. Als je bij de derde beurt in de gevangenis nog niet dubbel hebt gegooid, betaal je **¥50** en gebruik je het laatst gegooide getal om je pion te verplaatsen.

DE WIJZER VAN DE KLOK

De gekleurde balkjes op de wijzerplaat komen overeen met genummerde locaties op het spelbord. Als je het kloksymbool op de dobbelsteen gooit, geef je direct de wijzer op de klok een draai om te ontdekken waar Vecna zich schuilhoudt!



Wat heb je gedraaid?



Een locatie waarvan het eigendomsbewijs met de goede kant naar boven ligt Vecna heeft een poort opengezet, dus deze locatie bevindt zich nu in The Upside Down! Draai het eigendomsbewijs van de locatie om, met de

goede kant naar beneden.



Een locatie waarvan het eigendomsbewijs met de goede kant naar beneden ligt Er gebeurt niets - Vecna heeft de poort van deze locatie al opengezet. Laat het eigendomsbewijs met de

goede kant naar beneden liggen.



Een locatie met een cassettebandje Er gebeurt niets - de

kracht van muziek heeft Vecna's dreiging geneutraliseerd! Laat het eigendomsbewijs met de goede kant naar boven liggen.



Pas op!

Als Vecna zoveel poorten heeft opengezet dat elke locatie zich in The Upside Down bevindt, is het spel voorbij - en heeft niemand gewonnen!

POORTEN SLUITEN



Als Vecna, op welke locatie dan ook, een poort naar The Upside Down openzet, draai je direct het eigendomsbewijs van die locatie om, zodat de goede kant naar beneden ligt. Totdat je hebt betaald om de poort te sluiten, mag je geen huur innen voor die

locatie en er geen cassettebandje aan toevoegen.

Als de locatie nog niet verkocht was, kan hij nog steeds gekocht of geveild worden. Maar de nieuwe eigenaar moet de poort van de locatie sluiten, voordat diegene huur kan innen of er een cassettebandje aan kan toevoegen.

Om een poort te sluiten op een locatie, moet de eigenaar het op het eigendomsbewijs vermelde sluitingsbedrag aan de bank betalen, en de kaart vervolgens met de goede kant omhoog leggen.

Je kunt *op elk moment tijdens je beurt* betalen om poorten te sluiten op locaties die je bezit.

CASSETTEBANDJES



Zodra je een kleurset bezit, kun je cassettebandjes toevoegen. Je hoeft niet op je beurt te wachten - maar als Vecna een poort heeft opengezet op de locatie waar je een cassettebandje wilt

toevoegen, moet je eerst de poort sluiten.

Om een cassettebandje toe te voegen, betaal je de bank het op het eigendomsbewijs vermelde bedrag, en plaats je de cassettebandje op de locatie. Je mag maar één cassettebandje op een locatie hebben.

Als je een cassettebandje hebt geplaatst, is die locatie beschermd. De kracht van de muziek neutraliseert Vecna's dreiging!

Niet genoeg cassettebandjes?

Als meerdere spelers het laatste cassettebandje willen kopen, moet de bankier hem veilen. Het bieden begint bij **¥10** en alle spelers mogen dit bod met minimaal **¥1** verhogen. Je hoeft niet te wachten tot je aan de beurt bent. De betaling gaat naar de bank.

Geen cassettebandjes meer over?

Dan kun je er pas weer een kopen als iemand die van hem of haar weer verkoopt aan de bank.

DEALS SLUITEN EN ONDERHANDELEN

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

Je moet alle cassettebandjes van een kleurset verkopen aan de bank voor de helft van de aankoop prijs, voordat je een locatie kunt verkopen of ruilen. Je mag geen cassettebandjes verkopen aan of verhandelen met een andere speler.

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.

HELP! IK KAN NIET BETALEN!

1. Probeer aan geld te komen.

Als je geld verschuldigd bent en niet kunt betalen, probeer dan om geld te innen door cassettebandjes voor de helft van de prijs weer te verkopen aan de bank.

Je kunt ook bezittingen verkopen (inclusief die in The Upside Down) aan de bank voor het bedrag dat op de overeenkomende bordvakjes staat, of aan andere spelers voor een overeengekomen prijs.

Als één van deze bezittingen zich in The Upside Down bevindt, blijven de eigendomsbewijzen met de goede kant omlaag liggen.

De nieuwe eigenaar kan zodra diegene aan de beurt is, betalen om de poorten te sluiten.

2. Als je nog steeds schulden hebt, ga je bankroet en is het spel voor jou afgelopen!

Moet je een andere speler betalen?

Geef hem of haar al je bezittingen en alle kaarten met 'Verlaat de gevangenis zonder betalen'.

Als één van deze bezittingen zich in The Upside Down bevindt, blijven de eigendomsbewijzen met de goede kant omlaag liggen.

De nieuwe eigenaar kan tijdens zijn/haar beurt betalen om poorten te sluiten.

Heb je nog schulden bij de bank?

Geef al je bezittingen terug aan de bank door de eigendomsbewijzen naast de overeenkomende bordvakjes te leggen. Bezittingen die zich in The Upside Down bevinden, blijven met de goede kant omlaag liggen.

Leg eventuele kaarten met 'Verlaat de gevangenis zonder betalen' onderaan de juiste stapel.

HET EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra er nog maar één speler over is OF als Vecna de poorten van alle locaties heeft opengezet, zodat ze zich in The Upside Down bevinden.

Als er nog één persoon over is, is die speler de winnaar! Maar als elke locatie zich in The Upside Down bevindt, wint niemand!

TOP TIPS

Hou het spel kort en krachtig. Gebruik geen huisregels!

Veil altijd als iemand het vakje waarop hij is geëindigd niet wil kopen.

Leen nooit geld aan andere spelers en maak geen afspraken om elkaar geen huur te vragen.

Leg nooit geld in het midden van het bord; je krijgt geen bonus als je eindigt op Vrij parkeren!



EN HÄMNDLYSTEN DEMON LURAR I UPP OCH NER!

En mörk kraft känd som Vecna öppnar portarna till Upp och ner i Hawkins och på andra platser! Snurra handen på Vecnas hotfulla golvur för att ta reda på var portarna är, skynda dig att stänga dem och tjäna pengar längs vägen genom att inkassera hyra från andra spelare. Den sista spelaren som har pengar kvar när alla andra har gått i konkurs vinner!

Men se upp! Spelet avslutas också om Vecna öppnar tillräckligt många portar så att alla platser hamnar i Upp och ner. Då förlorar alla spelare!

VAD ÄR ANNORLUNDA I MONOPOLY: STRANGER THINGS?



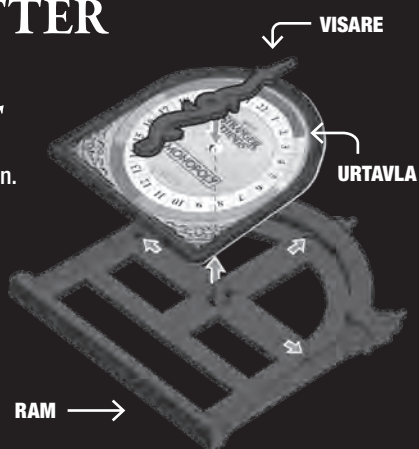
VECNAS MYSTISKA GOLVUR!

De numererade strecken i olika färger på urtavlan motsvarar de numererade platserna på spelplanen. Det finns en klocksymbol på en av tärningarna, och när du slår den symbolen måste du omedelbart snurra på Klockans visare. På den plats som visaren pekar på har Vecna öppnat en port till Upp och ner, och du måste då vända

platsens lagfartskort med framsidan nedåt och Upp och ner-sidan uppåt. Du kan inte inkassera hyra på en plats som du äger om den är i Upp och ner – du måste betala för att stänga porten först. Men det kan du göra när som helst när det är din tur.

SÅ HÄR SÄTTER DU IHOP GOLVURET

Ta bort visaren från plastramen. Använd vid behov en nagelfil eller sandpapper för att avlägsna överflödigt plast från speldelarna. Sätt ihop som på bilden.



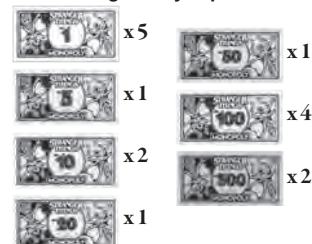
FÖRBEREDELSE (Se baksidan av de här spelinstruktionerna)

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

- Bankens pengar
- Kassetband
- Lagfartskort
- Auktioner

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

2 Bankiren ger varje spelare:

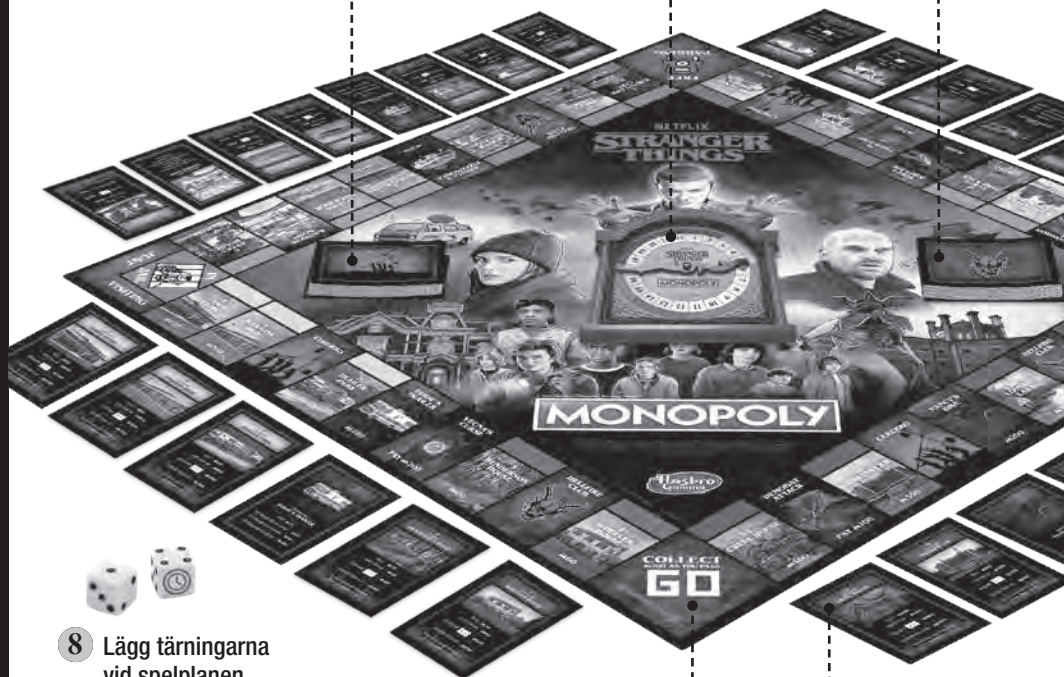


(Totalt = \$1 500)

3 Blanda Cerebro-korten och lägg dem i en hög här med framsidan nedåt.

4 Placera golvurssnurran här.

5 Blanda Hellfire Club-korten och lägg dem i en hög här med framsidan nedåt.



8 Lägg tärningarna vid spelplanen.

7 Varje spelare väljer en spelpjäs och placerar den på GÅ.



6 Lägg lagfartskorten med framsidan uppåt bredvid motsvarande rutor på spelplanen.

SPELA!

Så här vinner du

Flytta runt spelpjäsen på spelplanen och köp så många egendomar du kan medan den hämndlystna demonen Vecna skapar kaos! Om du slår klocksymbolen snurrar du på golvurets visare för att ta reda på var Vecna har öppnat en port till Upp och ner. Skynda dig sedan att stänga portarna, annars kan det stå dig dyrt! När spelet är slut vinner den spelare som har mest pengar!

Vem börjar?

Alla spelare slår båda tärningarna. (Klocksymbolen räknas som en nolla.) Den som slår högst börjar och turen går sedan åt vänster.

När det blir din tur

1. Slå båda tärningarna. **Slog du 00?** Snurra på klockans visare och se vilket numererat färgstreck den pekar mot. Motsvarande plats på spelplanen är nu i Upp och ner, oavsett om någon äger den eller inte! Vänd platsens lagfartskort med framsidan nedåt. Se GOLVURSSNURRAN.

När som helst under din tur kan du betala för att stänga portarna om du har platser som är i Upp och ner. Du kanske också kan skydda dina platser genom att lägga till kassetband. Se STÄNGA PORTAR och KASSETTBAND.

2. Flytta din spelpjäs medurs samma antal steg som du slog. (Kom ihåg att klocksymbolen räknas som en nolla.)

3. Var hamnade du? Följ instruktionerna för den rutan. Se RUTOR PÅ SPELPLANEN.

Slog du lika med tärningarna? Du får ett extra slag, så slå tärningarna igen.

Se upp! Om du slår lika tre gånger i rad måste du gå direkt i fängelse och det blir nästa spelares tur!

4. Din tur är slut. Skicka tärningarna åt vänster.



RUTOR PÅ SPELPLANEN

EGENDOMAR

Det finns tre typer av egendomar: platser, som är indelade i färggrupper, transporter och begränsade områden.

Obs! Vecna kan bara öppna portar till Upp och ner på platser, så det är bara lagfartskort för platser som kan behöva vändas med framsidan nedåt.

Egendomar som ingen äger

När du hamnar på en egendom som ingen äger måste du köpa den eller auktionera ut den. ① Om egendomen är i Upp och ner kan du fortfarande köpa eller auktionera ut den, men du kan inte ta ut hyra för egendomen förrän du har betalat för att stänga dess port. Se STÄNGA PORTAR.

Vill du köpa egendomen?

Betala det pris som står på rutan på spelplanen och ta lagfartskortet.

Vill du inte köpa den? Auktionera ut den!

Då måste bankiren auktionera ut den. Budgivningen börjar på \$10 och alla kan höja med så lite som \$1 åt gången. Ni behöver inte följa turordningen och bankiren avslutar auktionen när ingen vill buda mer. Den som bjöd högst betalar banken. Om ingen vill buda på egendomen så gör det inget. Ingen betalar något och lagfartskortet stannar hos banken.

Samla färggrupper! (Se färggrupperna på sidan Innehåll)

När du äger alla platser i en färggrupp kan du

- ta ut dubbel hyra för platserna
- lägga till kassetband och ta ut ännu mer i hyra! Om du lägger till ett kassetband till en plats kan du hindra Vecna från att öppna en port till Upp och ner där. Se KASSETTBAND.

Egendomar som någon äger

När du hamnar på en egendom som någon annan äger ska ägaren be dig om hyra. Om ägaren gör det måste du betala. Om ägaren glömmer att fråga innan nästa spelare slår tärningarna slipper du betala! ② Om egendomen är i Upp och ner betalar du ingenting!



Platser

Betala hyran som visas på platsens lagfartskort.



Transporter

Betala hyra baserat på hur många transporter ägaren har.



Begränsade områden

Det finns två begränsade områden: Rainbow Room och Demogorgon Pit. Slå tärningarna för att bestämma hyran. Om ägaren har 1 begränsat område är hyran 4 gånger det tärningen visar. Om ägaren har 2 begränsade områden är hyran 10 gånger det tärningen visar.



HÄNDELSEERUTOR



GÅ

Inkassera 200 från banken varje gång du passerar eller hamnar på GÅ.



Cerebro och Hellfire Club

Ta det översta kortet i rätt hög och följ omedelbart instruktionerna på kortet. Lägg kortet underst i högen när du är klar.



Vecnas förbannelse och Demobat-attack

Betala det belopp som visas på rutan till banken. Vecna har antingen försatt dig i en mardrömslik trans eller så är en varelse med vingar och sylvassa tänder ute efter ... dig!



Fri parkering

Ta det lugnt! Inget händer. Du letar efter något viktigt i arkiven på Hawkins bibliotek.



Bara på besök

Oroa dig inte. Om du hamnar här placerar du din spelpjäsa i Bara på besök-delen. Du besöker Eleven, som greps strax efter en incident vid Rink-O-Mania.



Gå i fängelse

Flytta genast din spelpjäsa till fängelserutan! Inkassera inte 200 om du passerar GÅ. Sedan är din tur över. Du kan fortfarande betala för att stänga portar på platser som du äger, inkassera hyra, lägga bud vid auktioner, köpa kassettband och göra affärer när du sitter i fängelse.

Hur kommer jag ut ur fängelset?

Det finns tre olika sätt:

- 1. Betala 50** nästa gång det blir din tur. Slå sedan tärningarna och flytta din spelpjäsa som vanligt.
- 2. 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 rätt hög, slå sedan tärningarna och flytta spelpjäsen.
- 3. Slå lika med tärningarna** nästa gång det är din tur. Om du lyckas med det så är du fri! Flytta spelpjäsen antalet steg du slog, sedan är din tur slut. Du kan försöka slå lika upp till tre gånger när det är din tur. Om du inte har slagit lika den tredje gången det är din tur när du är i fängelset så ska du betala 50 och flytta spelpjäsen enligt det sista kastet.

GOLVURSSNURRAN

De numrerade strecken i olika färger på urtavlan motsvarar numrerade platser på spelplanen. När du slår klocksymbolen på tärningen måste du omedelbart snurra på klockans visare för att ta reda på var Vecna gömmer sig!



Vad blev det?



En plats vars lagfartskort har framsidan uppåt

Vecna har öppnat en port, så platsen är nu i Upp och ner! Vänd platsens lagfartskort med framsidan nedåt.



En plats vars lagfartskort har framsidan nedåt

Inget händer – Vecna har redan öppnat en port på platsen. Vänd inte på lagfartskortet.



En plats med ett kassettband Inget händer – musikens kraft har avvärjt hotet från Vecna! Låt lagfartskortet ligga kvar med framsidan uppåt.



Se upp!

Om Vecna öppnar alla portar så att alla platser hamnar i Upp och ner är spelet slut – och ingen vinner!

STÄNGA PORTAR



När Vecna öppnar en port till Upp och ner på en plats, ska du omedelbart vända platsens lagfartskort med framsidan nedåt. Ingen hyra kan inkasseras för platsen och det går inte att lägga till kassettband förrän ägaren har betalat för att stänga porten.

Om ingen äger platsen kan den fortfarande köpas eller auktioneras ut. Men den nya ägaren måste stänga porten på platsen innan hen kan inkassera hyra för den eller lägga till ett kassettband.

För att stänga porten på en plats måste ägaren betala kostnaden för att stänga porten (som anges på lagfartskortet) till banken och sedan vända kortet med framsidan uppåt.

Du kan betala för att stänga portar på alla platser du äger *när som helst när det är din tur.*

KASSETTBAND



Så fort du får en hel färggrupp kan du börja lägga till kassettband. Du måste inte vänta på din tur – men om Vecna har öppnat en port på platsen där du vill lägga till ett kassettband

måste du stänga porten först.

För att lägga till ett kassettband betalar du banken kostnaden på lagfartskortet och placerar ett kassettband på platsen. Du kan endast ha ett kassettband per plats.

När du har ett kassettband är platsen säker eftersom musikens kraft avvärjer hotet från Vecna!

Inte tillräckligt med kassettband?

Om flera spelare vill köpa det sista kassettbandet måste bankiren auktionera ut det. Budgivningen startar på 10 och vem som helst kan höja budet med så lite som 1. Ni behöver inte följa turordningen. Betalningen görs till banken.

Finns det inga kassettband kvar?

Du kan inte köpa några kassettband förrän en annan spelare säljer tillbaka sina.

AFFÄRER OCH BYTESHANDEL

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

Du måste sälja alla kassettband i en färggrupp till banken för halva priset innan du får sälja eller byta en plats. Du får inte sälja eller byta kassettband med en annan spelare.

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

HJÄLP! JAG KAN INTE BETALA!

1. Försök skaffa fram pengar.

Om du inte har råd att betala kan du försöka få ihop pengar genom att sälja tillbaka kassettband till banken för halva priset.

Du kan även sälja tillbaka egendomar (inklusive de i Upp och ner) till banken för beloppen som visas på rutorna på spelplanen eller till andra spelare till ett överenskommet pris.

Om några av dessa egendomar var i Upp och ner ska lagfartskorten ligga kvar med framsidan nedåt.

De nya ägarna kan betala för att stänga portar när som helst när det är deras tur.

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

Är du skyldig en annan spelare pengar?

Då får den spelaren alla dina egendomar och eventuella Du slipper ut ur fängelset gratis-kort.

Om några av dessa egendomar var i Upp och ner ska lagfartskorten ligga kvar med framsidan nedåt.

Den nya ägaren kan betala för att stänga portar när som helst när det är hens tur.

Är du skyldig banken pengar?

Ge tillbaka alla dina egendomar till banken genom att lägga tillbaka lagfartskorten vid motsvarande rutor på spelplanen. Egendomar i Upp och ner ligger kvar med framsidan nedåt.

Lägg tillbaka alla Du slipper ut ur fängelset gratis-kort underst i rätt hög.

SPELETSLUT

Spelet är slut när det endast finns en spelare kvar ELLER om Vecna öppnar tillräckligt många portar så att alla platser är i Upp och ner.

Om det bara finns en spelare kvar så har den personen vunnit. Men om alla platser är i Upp och ner, så förlorar alla!

TIPS

Spelet blir snabbare och enklare om ni inte använder egna regler!

Auktionera alltid ut egendomar som spelare hamnat på men inte vill ha.

Låna inte ut pengar till andra spelare och kom inte överens om att ni inte ska ta ut hyra av varandra.

Placera inga pengar på spelplanens mitt. Du får ingen bonus när du hamnar på Fri parkering!



EN HÆVNGERRIG DÆMON LIGGER PÅ LUR I THE UPSIDE DOWN!

En mørk kraft, kendt som Vecna, åbner portene til The Upside Down i Hawkins og hinsides! Drej viseren på Vecnas dystre bornholmerur for at finde ud af, hvor portene er, og ræs af sted for at lukke dem. Undervejs tjener du penge ved at opkræve leje fra de andre spillere. Den sidste spiller, der har penge tilbage, når alle andre er gået konkurs, vinder spillet! Pas på! Spillet slutter også, hvis Vecna åbner nok porte til, at alle steder er i The Upside Down. Så taber alle spillere.

HVAD ER ANDERLEDES VED MONOPOLY: STRANGER THINGS?



VECNAS MYSTISKE BORNHOLMERUR.

De nummererede farvebjælke på urskiven svarer til nummererede steder rundt om på brættet. Der er et ursymbol på en af

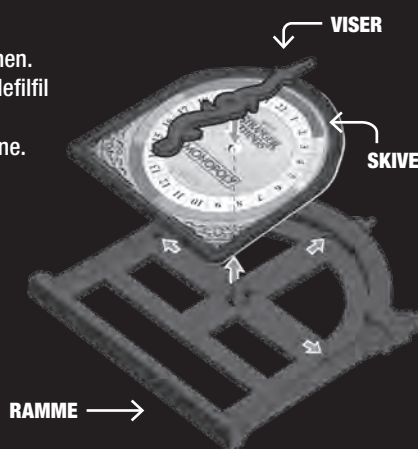


terningerne. Når du slår det symbol, skal du straks dreje viseren på uret. Det sted, den peger på, er hvor Vecna har åbnet en port til The Upside Down. Du vender derefter stedets ejendomskort med

forsiden nedad til dets Upside Down-side. Du kan ikke opkræve leje fra et sted, du ejer, hvis det er i The Upside Down — du skal betale for at lukke dets port først. Men det kan du gøre når som helst i løbet af din tur.

SÅDAN SAMLES URET

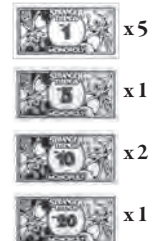
Tag viseren ud af plastrammen. Brug om nødvendigt en neglefilfil eller sandpapir til at fjerne overskydende plast fra delene. Saml som vist.



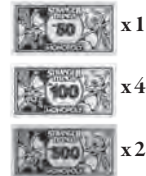
FORBEREDELSE (Se bagsiden af denne spillevejledning)

- Vælg en person, der skal være bankør. Bankøren er ansvarlig for:
 - Bankens penge
 - Kassettebånd
 - Ejendomskort
 - Auktioner
 Bankøren kan også spille med, men skal holde sine egne penge adskilt fra banken.

- Bankør, tildel hver spiller:



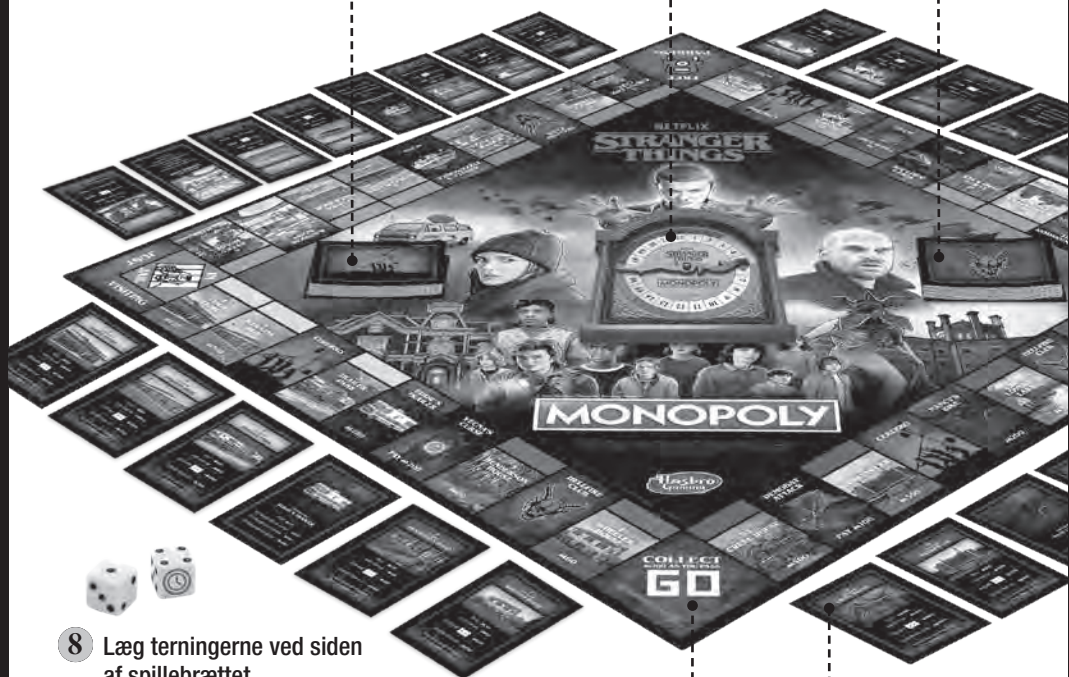
(I alt = \$1.500)



- Bland Cerebro-kortene, og læg dem her med forsiden nedad.

- Placer bornholmeruret (drejhjulet) her.

- Bland Hellfire Club-kortene, og læg dem her med forsiden nedad.



- Læg terningerne ved siden af spillebrættet.

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



- Læg ejendomskortene med forsiden opad ud for de tilsvarende felter på brættet.

SPIL!

Sådan vinder du

Flyt rundt på brættet, og køb så mange ejendomme, som du kan, mens den hævnerrige dæmon, Vecna, skaber kaos! Hvis du slår ursymbolet, skal du dreje viseren på bornholmeruret for at finde ud af, hvor Vecna har åbnet en port til The Upside Down. Skynd dig så af sted for at lukke portene, ellers kan det koste dig dyrt! Hvis du er den spiller, der har flest penge, når spillet er slut, vinder du.

Hvem starter?

Hver spiller kaster begge terninger (ursymbolet tæller som nul). Den, der slår det højeste antal øjne, starter. Spillet fortsætter med uret.

Når det er din tur

- Kast begge terninger. **Slog du ②?** Drej viseren på uret, og se, hvilken nummereret farvebjælke den peger mod. Det tilsvarende sted på brættet er nu i The Upside Down, uanset om det er ejet eller ej! Vend stedets ejendomskort om med forsiden nedad. Se URETS DREJHJUL.

Hvis nogle af dine steder er i The Upside Down, kan du når som helst i løbet af din tur betale for at lukke portene. Du kan muligvis også beskytte dine steder ved at tilføje kassettebånd. Se SÅDAN LUKKES PORTE og KASSETTEBÅND.

- Flyt din brik med uret det antal felter, du slog (husk, at ursymbolet tæller som nul).
- Hvor landede du? Følg anvisningerne for det pågældende felt. Se FELTER PÅ BRÆTTET. **Slog du 2 ens?** Kast terningerne igen, og tag en tur mere. **Pas på!** Hvis du slår 2 ens 3 gange i træk, skal du gå direkte i fængsel! Du må ikke rykke en 3. gang.
- Din tur er færdig. Giv terningerne videre til spilleren, der sidder til venstre for dig.



FELTER PÅ BRÆTTET

EJENDOMME

Der er 3 typer ejendomme: steder, som fås i farvegrupper, transportmidler og forbudte områder.

Bemærk: Steder er de eneste ejendomme, hvor Vecna kan åbne porte til The Upside Down. Derfor er det kun deres ejendomskort, der vendes med forsiden nedad.

Ledige ejendomme

Når du lander på en ledig ejendom, skal du købe den eller sætte den på auktion. ② Hvis ejendommen er i The Upside Down, kan du stadig købe den eller sætte den på auktion. Men du kan ikke opkræve leje på ejendommen, før du har betalt for at lukke dens port. Se SÅDAN LUKKES PORTE.

Vil du købe den?

Betal den pris, der står på feltet, og tag ejendomskortet.

Vil du ikke købe den? Sæt den på auktion!

Bankøren skal sætte den på auktion. Buddene starter ved \$10, og alle kan øge budet med så lidt som \$1. I behøver ikke at overholde turrækkefølgen. Bankøren afslutter auktionen, når ingen ønsker at byde højere. Den spiller, der byder højest, betaler pengene til banken. Det er helt fint, hvis ingen ønsker at byde på ejendommen. Ingen betaler noget, og banken beholder ejendomskortet.

Saml farvegrupper! (Se farvegrupperne på indholdssiden)

Når du ejer samtlige steder i en farvegruppe:

- Du kan fordoble lejen for disse steder.
- Du kan tilføje kassettebånd og opkræve endnu mere i leje! Hvis du tilføjer et kassettebånd til et sted, kan du forhindre Vecna i at åbne en port til The Upside Down dér. Se KASSETTEBÅND.

Ejede ejendomme

Når du lander på en ejendom, som en anden ejer, skal ejeren opkræve leje af dig. I så fald skal du betale. Hvis ejeren ikke når at opkræve leje, før den næste spiller kaster terningerne, behøver du ikke at betale! ② Hvis ejendommen er i The Upside Down, betaler du ikke noget!



Steder
Betal den leje, der fremgår af ejendomskortet for stedet.



Transportmidler
Betal leje alt efter det antal transportmidler, som ejeren har.



Forbudte områder

Der er 2 forbudte områder: Regnbuerummet og Demogorgon-hullet. Kast terningerne for at bestemme lejen. Hvis ejeren har 1 forbudt område, er lejen 4 gange terningekastet. Hvis ejeren har 2 forbudte områder, er lejen 10 gange terningekastet.



AKTIVITETSFELT



START

Når du passerer eller lander på START-feltet, mottar du **¥200** fra banken.



Cerebro og Hellfire Club

Ta det øverste kortet fra den riktige bunken, og gjør umiddelbart det kortet sier. Plasser det nederst i bunken når du er ferdig.



Vecnas forbannelse og Demobat-angrep

Betal banken beløpet som står på feltet. Vecna har enten satt deg i en marerittaktig transe, eller så har en bevinget skapning med sylskarpe tenner lyst til å spise deg opp!



Gratis parkering

Slapp av! Det skjer ingenting. Du leter etter noe viktig i arkivene på Hawkins bibliotek.



Bare på besøk

Ikke vær redd. Hvis du lander her, plasserer du spillebrikken din på delen for Bare på besøk. Du besøker Eleven, som ble fanget kort tid etter hendelsen på Rink-O-Mania.



Gå i fengsel

Flytt spillebrikken til I fengsel-feltet med en gang! Du mottar ikke **¥200** for å passere START. Turen din er nå over. Du kan fortsatt betale for å lukke porter på steder du eier, samle inn leie, by på auksjoner og kjøpe kassetter, selv om du er i fengsel.

Hvordan kommer jeg ut av fengsel?

Du har 3 alternativer:

- Betal **¥50**** når det er din tur igjen. Kast så terningene og flytt som normalt.
- Bruk et Du slipper ut av fengselet gratis-kort** når det er din tur igjen, 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.
- Kast like terninger** neste gang det er din tur. Hvis du gjør det, er du fri! Bruk kastet til å flytte brikken, så er turen din over. Du kan bruke opptil tre forsøk på å prøve å få to like. Hvis du ikke får det etter din tredje runde i fengsel, betaler du **¥50** og bruker ditt siste kast til å flytte.

KLOKKESPINNER

De nummererte fargefeltene rundt urskiven tilsvarer nummererte steder på brettet. Når du får klokkesymbolet på terningen, må du snurre på klokken for å finne ut hvor Vecna er!



Hva fikk du?



Et sted der skjøtekortet er vendt med forsiden opp Vecna har åpnet en port, så dette stedet er nå i Opp-ned! Vend skjøtekortet med forsiden ned.



Et sted der skjøtekortet er vendt med forsiden ned Det skjer ingenting. Vecna har allerede åpnet en port på dette stedet! Skjøtekortet skal fortsatt ligge med forsiden ned.



Et sted med en kassett Det skjer ingenting — musikken har nøytralisert trusselen Vecna utgjør! Skjøtekortet skal fortsatt ligge med forsiden vendt opp.



Pass på!

Hvis Vecna åpner nok porter slik at alle steder er i Opp-ned, avsluttes spillet og ingen vinner.

LUKKE PORTER



Når Vecna åpner en port til Opp-ned, må du umiddelbart vende skjøtekortet for stedet med forsiden ned. Du kan ikke kreve inn leie eller legge til kassetter på dette stedet før du har lukket porten.

Hvis ingen eier stedet, kan det fortsatt bli kjøpt og auksjonert bort. Men den nye eieren må lukke porten på stedet før de kan kreve inn leie eller legge til en kassett.

For å lukke en port på et sted må eieren betale kostnaden for å lukke porten som står på skjøtekortet, til banken, og deretter snu kortet med forsiden opp.

Du kan betale for å lukke porter på steder du eier, *når som helst når det er din tur.*



KASSETTER

Så snart du har et fargesett, kan du begynne å legge til kassetter. Du trenger ikke vente til det er din tur, men hvis Vecna har åpnet

en port på stedet du vil legge til en kassett, må du lukke porten først.

Slik legger du til kassetter: Betal banken prisen som står på skjøtekortet, og sett en kassett på stedet. Du kan bare ha 1 kassett på et sted.

Når du har en kassett, er dette stedet trygt fordi musikken beskytter det fra Vecna!

Er det ikke nok kassetter?

Hvis flere spillere ønsker å kjøpe den siste kassetten, må banksjefen auksjonere den bort. Budrunden starter på **¥10**, og alle kan øke budet med så lite som **¥1**. Dere trenger ikke å følge turrekkefølgen. Betalingen går til banken.

Er det ikke flere kassetter igjen?

Du kan ikke kjøpe flere før noen selger sine tilbake.

AVTALER OG BYTTEHANDEL

Du kan kjøpe, selge og bytte eiendommer med de andre spillerne når som helst.

Du må selge alle kassettene i et fargesett til banken før du kan selge eller bytte bort et sted. Du kan ikke selge eller bytte bort kassetter til en annen spiller.

Eiendom kan byttes mot kontanter, annen eiendom, og/eller Slipp gratis ut av fengsel-kort. Beløpet forhandles av spillerne.

HJELP! JEG KAN IKKE BETALE!

1. Prøv å skaffe penger.

Hvis du skylder penger og ikke kan betale, kan du prøve å skaffe penger ved å selge kassetter tilbake til banken for halvparten av det du betalte.

Du kan også selge eiendommer (inkludert de i Opp-ned) til banken for prisen på brettfeltet, eller til andre spillere for en avtalt pris.

Hvis noen av disse eiendommene var i Opp-ned, må skjøtekortene fremdeles ligge med forsiden ned.

Den nye eieren kan betale for å lukke disse portene når som helst under sin tur.

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

Skylder du penger til en annen spiller?

Gi spilleren alle dine eiendommer og eventuelle Du slipper ut av fengselet gratis-kort.

Hvis noen av disse eiendommene var i Opp-ned, må skjøtekortene fremdeles ligge med forsiden ned.

Den nye eieren kan betale for å lukke disse portene når som helst under sin tur.

Skylder du banken penger?

Gi alle eiendommene dine tilbake til banken ved å legge skjøtekortene ved siden av de samsvarende feltene på spillebrettet. Eventuelle eiendommer i Opp-ned skal fortsatt ligge med forsiden ned.

Legg eventuelle Slipp gratis ut av fengsel-kort tilbake i bunnen av riktig bunke.

SPILLET'S SLUTT

Spillet avsluttes umiddelbart når det bare er én spiller, igjen **ELLER** hvis Vecna åpner nok porter, slik at alle steder er i Opp-ned.

Hvis det bare er én person igjen, vinner denne spilleren! Men hvis alle stedene er i Opp-ned, blir det ingen vinnere.

GODE TIPS

For at spillet skal bli kort og morsomt bør dere ikke bruke egne regler!

Hold alltid auksjon når en spiller ikke vil kjøpe eiendommen vedkommende landet på.

Ikke lån bort penger til andre spillere, og ikke inngå avtaler om ikke å betale hverandre leie.

Aldri plasser penger midt på brettet. Du får ikke bonus for å lande på Gratis parkering!



KOSTONHIMOINEN DEMONI VÄIJYY YLÖSALAISESSA MAAILMASSA!

Pimeä voima nimeltään Vecna avaa portteja ylösalaiseen maailmaan Hawkinsissa ja muualla! Selvitä porttien sijainti pyörittämällä Vecnan pahaenteisen kaappikellon viisaria ja kiirehdi sulkemaan ne – ja hanki samalla rahaa matkan varrella perimällä vuokraa muilta pelaajilta. Pelaaja, jolla on vielä rahaa jäljellä muiden mentyä konkurssiin, voittaa pelin.

Varo! Peli loppuu myös silloin, jos Vecna avaa niin monta porttia, että kaikki sijainnit ovat ylösalaisessa maailmassa. Tällöin kaikki pelaajat häviävät!

MITEN MONOPOLY: STRANGER THINGS POIKKEAA TAVALLISESTA VERSIOSTA?



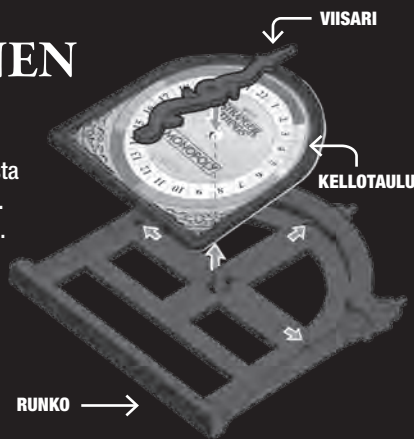
VECNAN SALAPERÄINEN KAAPPIKELLO!

Kellotaulun numeroidut väripalkit vastaavat laudan numeroituja sijainteja. Yhdessä nopista on kellon kuva. Kun heität nopalla tämän kuvan, sinun on heti pyöräytettävä kellon viisaria. Vecna avaa portin ylösalaiseen

maailmaan viisarin osoittamassa sijainnissa. Sinun on käännettävä tämän sijainnin lainhuudatustodistus kuvapuoli alaspäin ja ylösalaisen maailman puoli ylöspäin. Et voi kerätä vuokraa omistamastasi sijainnista, joka on ylösalaisessa maailmassa – sinun on ensin maksettava sen portin sulkemisesta. Voit tehdä tämän koska tahansa omalla vuorollasi.

KELLON KOKOAMINEN

Irrrota viisari muovikehikosta. Ylimääräisen muovin voi tarvittaessa hangata pelin osista kynsiviillalla tai hiomapaperilla. Kokoa sitten kuvan mukaisesti.

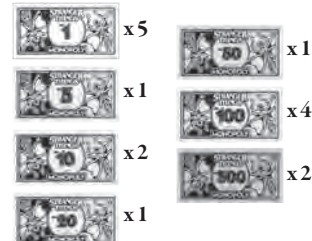


RUNKO →

VALMISTELUT (Katso tämän pelioppaan kääntöpuoli)

- Valitkaa yksi pelaaja pankkiiriksi. Pankkiiri vastaa
 - pankin rahoista
 - kasettinauhoista
 - lainhuudatustodistuksista
 - huutokaupoista.
 Pankkiiri voi myös pelata peliä, mutta hänen on pidettävä omat rahansa erillään pankin rahoista.

- Pankkiiri antaa kullekin pelaajalle



(Yhteensä = €1500)

- Aseta kaappikellon pyöräytin tähän.

- Sekoita Hellfire-klubikortit ja aseta ne tähän kuvapuoli alaspäin.

- Sekoita Cerebro-kortit ja aseta ne tähän kuvapuoli alaspäin.



- Aseta nopat pelilaudan viereen.

- Jokainen pelaaja valitsee itselleen pelinappulan ja asettaa sen lähtöruutuun.



- Aseta lainhuudatustodistukset niitä vastaavien ruutujen viereen kuvapuoli ylöspäin.

PELIN KULKU

Voittaminen

Liiku pelilaudalla ja osta mahdollisimman monta kiinteistöä samaan aikaan kun kostonhimoinen demoni Vecna aiheuttaa kaaosta! Jos heität kellon, selvitä Vecnan ylösalaiseen maailmaan avaaman portin sijainti pyörittämällä kaappikellon viisaria. Kiirehdi sitten sulkemaan portit, ennen kuin se tulee kalliiksi! Pelin lopussa eniten rahaa kerännyt pelaaja voittaa.

Kuka aloittaa?

Jokainen pelaaja heittää kumpaakin noppaa. Suurimman silmäluvun heittänyt saa aloittaa (kello on nolla), minkä jälkeen pelivuoro siirtyy vasemmalla olevalle pelaajalle.

Omalla vuorollasi

- Heitä kumpaakin noppaa. **Tuliko nopasta ②?** Pyöräytä kellon viisaria ja katso, mihin numeroituun väripalkkiin se osoittaa. Vastaava sijainti laudalla on nyt ylösalaisessa maailmassa, oli sillä omistajaa tai ei! Käännä tämän sijainnin lainhuudatustodistus kuvapuoli alaspäin. Katso lisätietoja kohdasta KELLOPYÖRÄYTIN.

Voit koska tahansa omalla vuorollasi maksaa portin sulkemisesta, jos sinulla on ylösalaisessa maailmassa olevia sijainteja. Voit myös suojata sijaintejesi lisäämällä kasettinauhoja. Katso lisätietoja kohdista PORTTIEN SULKEMINEN ja KASETTINAUHA.

- Siirrä pelinappulaasi nopan silmäluvun verran myötöpäivään. (Muista, että kello lasketaan nollassi.)
- Mihin ruutuun päädyit? Noudata ruutua koskevia ohjeita. Katso PELILAUDAN RUUDUT. **Heittikö tuplat?** Heitä noppia uudelleen ja jatka vuoroasi. **Varo!** Jos heität tuplat kolme kertaa peräkkäin, joudut suoraan vankilaan ja vuorosi päättyy.
- Vuorosi päättyy. Anna nopat vasemmalla puolellasi olevalle pelaajalle.



PELILAUDAN RUUDUT

KIINTEISTÖT

Kiinteistöjä on kolmenlaisia: sijainnit, jotka muodostavat väriryhmiä, kulkuneuvot ja rajoitetut alueet.

Huomaa: Vecna voi avata portteja ylösalaiseen maailmaan ainoastaan sijainneissa, joten vain niiden lainhuudatustodistuksia käännetään kuvapuoli alaspäin.

Kiinteistöt, joilla ei ole omistajaa

Kun pysähdyt kiinteistölle, jota kukaan ei omista, sinun on ostettava tai huutokaupattava se. ② Jos tämä kiinteistö on ylösalaisessa maailmassa, voit silti ostaa tai huutokaupata sen. Et kuitenkaan voi kerätä vuokraa kiinteistöstä, ennen kuin maksat sen portin sulkemisesta. Katso kohta PORTTIEN SULKEMINEN.

Haluatko ostaa sen?

Maksa ruudussa ilmoitettu hinta ja ota lainhuudatustodistus.

Etkö halua ostaa sitä? Huutokauppaa se!

Pankkiirin pitää huutokaupata se. Lähtöhinta on €10, ja kuka tahansa voi korottaa tarjousta €1 tai enemmän kerrallaan. Tarjouksia ei tarvitse tehdä vuorjärjestyksessä. Pankkiiri päättää huutokaupan, kun kukaan ei enää halua korottaa tarjousta. Korkeimman tarjouksen tehnyt maksaa summan pankille. Jos kukaan ei halua tehdä tarjousta kiinteistöstä, se ei häitää. Silloin kukaan ei maksa mitään ja lainhuudatustodistus jää pankille.

Kerää väriryhmiä! (Katso lisätietoja väriryhmistä Sisältö-sivulta.)

Kun omistat väriryhmän jokaisen tontin:

- Voit tuplata näiden tonttien vuokrat!
- Voit lisätä kasettinauhoja ja periä vieläkin enemmän vuokraa! Lisäämällä kasettinauhan sijaintiin voit estää Vecnaa avaamasta sieltä porttia ylösalaiseen maailmaan. Katso lisätietoja kohdasta KASETTINAUHA.

Omistetut kiinteistöt

Kun päädyt jonkun muun omistaman kiinteistön kohdalle, omistajan on pyydettävä sinulta vuokraa. Jos näin tapahtuu, sinun on maksettava. Jos omistaja ei pyydä vuokraa, ennen kuin seuraava pelaaja heittää noppaa, sinun ei tarvitse maksaa! ② Jos sijainti on ylösalaisessa maailmassa, et maksa mitään!



Sijainnit
Maksa tontin lainhuudatustodistuksessa ilmoitettu vuokra.



Kulkuneuvot
Maksa vuokraa sen perusteella, kuinka monta kulkuneuvoa omistajalla on.



Rajoitetut alueet

Rajoitettuja alueita on kaksi: Sateenkaarihuone ja Demogorgonin piilo. Määritä vuokran määrä heittämällä noppia. Jos omistajalla on yksi rajoitettu alue, vuokra on noppien silmäluku kerrottuna neljällä. Jos omistajalla on kaksi rajoitettua aluetta, vuokra on noppien silmäluku kerrottuna kymmenellä.



TOIMINTARUUDUT



Lähtöruutu

Kun ohitat Lähtöruudun tai pysähdyt siinä, saat pankista ₪200.



Cerebro ja Hellfire-klubi

Ota ruutua vastaavan pakan ylin kortti ja noudata heti sen ohjeita. Aseta kortti pakan alimmaiseksi, kun olet valmis.



Vecnan kirous ja Demobatin hyökkäys

Maksa ruudussa näkyvä summa pankille. Joko Vecna on vaivuttanut sinut painajaismaiseen transsiin tai nälkäinen siivekäs olento haluaa sinut veitsenteräviin hampaisiinsa!



Vapaa pysäköinti

Rentoudu! Mitään erikoista ei tapahdu. Etsit jotakin tärkeää Hawkinsin kirjaston arkistoista.



Vankilassa käynti

Ei hätää. Jos päädyt tänne, aseta pelinappulasi ruudun Vankilassa käynti -osaan. Käyt tapaamassa Elevenia, joka pidätettiin pian Rink-O-Manian tapauksen jälkeen.



Mene vankilaan

Siirrä pelinappulasi välittömästi vankilaan! Jätä ₪200 nostamatta, vaikka ohittaisit lähtöruudun. Vuorosi päättyy. Ollessasi vankilassa voit silti sulkea portteja omistamistasi sijainneista, periä vuokraa, tehdä tarjouksia huutokaupassa, ostaa kasettinauhvoja ja käydä kauppa.

Vankila-ruudusta vapautuminen

Sinulla on 3 vaihtoehtoa:

- 1. Maksa ₪50** seuraavan vuorosi alussa, heitä noppia ja liiku normaaliin tapaan.
- 2. Käytä Vapaudut vankilasta -korttia** seuraavan vuorosi alussa, jos sinulla on sellainen (tai jos ostat sellaisen toiselta pelaajalta). Aseta kortti sitä vastaavan pakan alimmaiseksi, heitä noppia ja liiku.
- 3. Yritä heittää tuplat** seuraavalla vuorollasi. Jos se onnistuu, pääset vapaaksi! Siirrä pelinappulaasi noppien silmäluvun verran. Vuorosi päättyy. Voit yrittää tuplien heittämistä enintään kolmen pelivuoron ajan. Jos et saa tuplia kolmannellakaan peräkkäisellä vuorolla, maksa ₪50 ja siirrä pelinappulaasi edellisen heittosi silmäluvun verran.

KELLOPYÖRÄYTIN

Kellotaulun numeroidut väripalkit vastaavat laudan numeroituja sijainteja. Aina kun heität nopalla kellon, sinun tulee heti selvittää Vecnan piilopaikka pyöräyttämällä kellon viisaria!



Mitä pyöräytit?



Sijainnin, jonka lainhuudatustodistus on kuvapuoli ylöspäin Vecna on avannut portin, joten tämä sijainti on nyt ylösalaisessa maailmassa! Käännä lainhuudatustodistuksen kuvapuoli alaspäin.



Sijainnin, jonka lainhuudatustodistus on kuvapuoli alaspäin Mitään ei tapahdu – Vecna on jo avannut portin tässä sijainnissa. Pidä sijainnin lainhuudatustodistus kuvapuoli alaspäin.



Sijainnin, jossa on kasettinauha Mitään ei tapahdu – musiikin voima karkotti Vecnan uhan! Pidä sijainnin lainhuudatustodistus kuvapuoli ylöspäin.



Varo!

Jos Vecna avaa niin monta porttia, että kaikki sijainnit ovat ylösalaisessa maailmassa, peli päättyy – ja kaikki häviävät!

PORTTIEN SULKEMINEN



Kun Vecna avaa missä tahansa sijainnissa portin ylösalaiseen maailmaan, käännä heti tämän sijainnin lainhuudatustodistus kuvapuoli alaspäin. Ennen kuin tämän sijainnin portti suljetaan, siitä ei saa periä vuokraa eikä siihen saa lisätä kasettinauhaa.

Jos kukaan ei omista sijaintia, se voidaan silti ostaa tai huutokaupata. Uuden omistajan täytyy kuitenkin sulkea sijainnin portti, ennen kuin hän voi periä siitä vuokraa tai lisätä siihen kasettinauhan.

Omistaja voi sulkea sijainnin portin maksamalla lainhuudatustodistukseen merkityt portinsulkukulut pankille ja kääntämällä kortin sitten kuvapuoli ylöspäin.

Voit maksaa omistamasi sijainnin portin sulkemisesta *koska tahansa oman vuorosi aikana*.

KASETTINAUHAT



Heti kun saat koottua väriyhmän, voit alkaa lisätä kasettinauhvoja. Sinun ei tarvitse odottaa, että on oma vuorosi – mutta jos Vecna on avannut portin sijaintiin, johon haluat

lisätä kasettinauhan, sinun on suljettava portti ensin.

Lisää kasettinauha maksamalla pankille lainhuudatustodistuksen mukaiset kulut ja sijoittamalla kasettinauha sijaintiin. Sijainnissa voi olla vain yksi kasettinauha.

Kasettinauha tekee sijainnista turvallisen, sillä musiikin voima torjuu Vecnan uhan!

Eikö kasettinauhvoja ole tarpeeksi?

Jos viimeiselle kasettinauhalle on useita halukkaita ostajia, pankkiirin on huutokaupattava se. Lähtöhinta on ₪10, ja jokainen pelaaja voi korottaa tarjousta vähintään ₪1 kerrallaan. Tarjouksia ei tarvitse tehdä vuorojärjestyksessä. Maksu suoritetaan pankille.

Loppuivatko kasettinauhat?

Voit ostaa sellaisen vasta, kun joku myy omansa pois.

KAUPPOJEN TEKEMINEN

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

Sijainnin voi myydä tai vaihtaa vasta, kun olet myynyt väriyhmän kaikki kasettinauhat pankille puoleen hintaan niiden ostohinnasta. Kasettinauhosten myyminen muille pelaajille tai vaihtaminen muiden pelaajien kanssa ei ole sallittua.

Kiinteistöjä voidaan vaihtaa rahaan, muihin kiinteistöihin ja/tai Vapaudut vankilasta -kortteihin. Pelaajat sopivat keskenään kauppahinnasta.

APUA! EN PYSTY MAKSAMAAN!

1. Yritä hankkia rahaa.

Jos olet velkaa etkä voi maksaa, yritä hankkia rahaa myymällä kasettinauhvoja takaisin pankille puoleen hintaan.

Voit myös myydä kiinteistöjä (myös ylösalaisessa maailmassa olevia) takaisin pankille hintaan, joka näkyy niiden ruuduissa, tai muille pelaajille sopimaanne hintaan.

Ylösalaisessa maailmassa olevien kiinteistöjen lainhuudatustodistukset pidetään kuvapuoli alaspäin.

Uusi omistaja voi omalla vuorollaan maksaa kiinteistön portin sulkemisesta.

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

Toiselle pelaajalle velkaantuminen

Anna hänelle kaikki kiinteistösi sekä kaikki Vapaudut vankilasta -korttisi.

Ylösalaisessa maailmassa olevien kiinteistöjen lainhuudatustodistukset pidetään kuvapuoli alaspäin.

Uusi omistaja voi omalla vuorollaan maksaa kiinteistön portin sulkemisesta.

Pankille velkaantuminen

Palauta kaikki kiinteistösi pankille asettamalla lainhuudatustodistukset niitä vastaavien ruutujen kohdalle. Ylösalaisessa maailmassa olevat kiinteistöt pysyvät kuvapuoli alaspäin.

Laita mahdolliset Vapaudut vankilasta -korttisi pakan alimmaiseksi.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli päättyy heti, kun jäljellä on enää yksi pelaaja TAI jos Vecna on avannut niin monta porttia, että kaikki sijainnit ovat ylösalaisessa maailmassa.

Jos jäljellä on enää yksi pelaaja, hän voittaa! Mutta jos kaikki sijainnit ovat ylösalaisessa maailmassa, kukaan ei voita!

HYÖDYLLISIÄ VINKKEJÄ

Peli pysyy sopivan lyhyenä, kun ette käytä omia sääntöjä!

Järjestä aina huutokauppa, kun pelaaja ei halua ostaa kiinteistöruutua, johon hän on pysähtynyt.

Älä lainaa rahaa muille pelaajille tai jätä perimättä vuokraa muilta pelaajilta.

Älä koskaan pane käteistä pelilaudan keskelle. Vapaa pysäköinti -ruudusta ei saa bonusta.



ΘΕΣΕΙΣ ΔΡΑΣΗΣ



ΑΦΕΤΗΡΙΑ

Όταν περνάτε ή σταματάτε στη θέση ΑΦΕΤΗΡΙΑ παίρνετε 200 $\pounds$ από την Τράπεζα.



Cerebro και Hellfire Club

Πάρτε την πρώτη κάρτα της αντίστοιχης δεσμίδας και κάντε αμέσως αυτό που λέει. Όταν τελειώσετε, τοποθετήστε τη στο κάτω μέρος της δεσμίδας.



Η κατάρα της Vecna και η επίθεση Demobat

Πληρώστε στην Τράπεζα το ποσό που αναγράφεται στη θέση. Έχετε είτε μπει σε μια εφιαλτική ύπνωση από τη Vecna, είτε ένα φτερωτό πλάσμα με πολύ κοφτερά δόντια πεινάει... για εσάς!



Ελεύθερη Στάθμευση

Χαλαρώστε! Δε συμβαίνει τίποτα. Αναζητάτε κάτι σημαντικό στα αρχεία της Βιβλιοθήκης του Χόκινς.



Μόνο για Επίσκεψη

Μην ανησυχείτε. Αν σταματήσετε εδώ, τοποθετήστε το πιόνι σας στη θέση Μόνο για Επίσκεψη. Επισκεπτείστε την Ιλέβεν η οποία συνελήφθη λίγο μετά από ένα περιστατικό στο Rink-O-Mania.



Πήγαινε στη Φυλακή

Μετακινήστε το πιόνι σας στη θέση Φυλακή, αμέσως! Μην πάρετε τα 200 $\pounds$ αν περάσετε από την ΑΦΕΤΗΡΙΑ. Η σειρά σας τελείωσε. Όσο βρίσκεστε στη Φυλακή, μπορείτε να πληρώνετε για να κλείνετε Πύλες σε όλες τις τοποθεσίες που σας ανήκουν, να εισπράττετε ενοίκια, να κάνετε προσφορές σε πλειστηριασμούς, να αγοράζετε κασέτες και να κάνετε ανταλλαγές.

Πώς βγαίνω από τη Φυλακή;

Έχετε 3 επιλογές:

- 1. Πληρώστε 50 $\pounds$** στην αρχή της επόμενης σειράς σας και μετά ρίξτε τα ζάρια και κινηθείτε όπως συνήθως.
- 2. Χρησιμοποιήστε την κάρτα** Βγες από τη Φυλακή **στην αρχή της επόμενης σειράς σας αν την έχετε (ή αγοράστε μια κάρτα από άλλον παίκτη). Τοποθετήστε την κάρτα στο κάτω μέρος της αντίστοιχης δεσμίδας, ρίξτε τα ζάρια και προχωρήστε.**
- 3. Φέρτε διπλές** όταν ξαναέρθει η σειρά σας. Αν φέρετε διπλές είστε ελεύθεροι! Χρησιμοποιήστε τη ζαριά για να προχωρήσετε, αυτό θα είναι το τέλος της σειράς σας. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μέχρι και 3 γύρους για να φέρετε διπλές. Αν δε φέρετε διπλές ούτε στον τρίτο γύρο που βρίσκεστε στη Φυλακή, πληρώστε 50 $\pounds$ και χρησιμοποιήστε την τελευταία σας ζαριά για να προχωρήσετε.

Ο ΤΡΟΧΟΣ-ΡΟΛΟΪ

Οι αριθμημένες γραμμές χρωμάτων γύρω από το καντράν του ρολογιού αντιστοιχούν σε αριθμημένες θέσεις στο ταμπλό. Κάθε φορά που φέρνετε στο ζάρι το σύμβολο του ρολογιού, πρέπει να γυρίσετε αμέσως τον δείκτη του ρολογιού για να μάθετε πού παραμονεύει η Vecna!



Τι φέρατε στον τροχό;



Μια τοποθεσία με τον Τίτλο Ιδιοκτησίας ανοιχτό Η Vecna ανοίγει μια Πύλη, επομένως αυτή η τοποθεσία είναι πλέον στο Πάνω Κάτω! Κλείστε τον Τίτλο Ιδιοκτησίας της τοποθεσίας.



Μια τοποθεσία με τον Τίτλο Ιδιοκτησίας κλειστό Δεν συμβαίνει τίποτα — η Vecna ανοίγει ήδη μια Πύλη σε αυτήν την τοποθεσία. Κρατήστε κλειστό τον Τίτλο Ιδιοκτησίας της τοποθεσίας.



Δε συμβαίνει τίποτα σε μια τοποθεσία με κασέτα — η δύναμη της μουσικής έχει απωθήσει την απειλή της Vecna! Κρατήστε ανοιχτό τον Τίτλο Ιδιοκτησίας της τοποθεσίας.



Προσοχή!

Αν η Vecna ανοίξει αρκετές Πύλες ώστε κάθε τοποθεσία να βρίσκεται στο Πάνω Κάτω, το παιχνίδι τελειώνει και δεν κερδίζει κανείς!

ΚΛΕΙΣΙΜΟ ΠΥΛΩΝ



Όταν η Vecna ανοίγει μια Πύλη στο Πάνω Κάτω σε οποιαδήποτε τοποθεσία, αναποδογυρίστε αμέσως την Κάρτα Τίτλου Ιδιοκτησίας της τοποθεσίας. Μέχρι να πληρώσετε για να κλείσετε αυτή την Πύλη, δεν μπορείτε να πάρετε ενοίκιο για την τοποθεσία

ούτε να προσθέσετε κασετόφωνο σε αυτήν.

Αν η τοποθεσία δεν ανήκει σε κανέναν, μπορεί να αγοραστεί ή να βγει σε πλειστηριασμό. Αλλά ο νέος ιδιοκτήτης πρέπει να κλείσει την Πύλη στην τοποθεσία ώστε να μπορέσει να εισπράξει ενοίκιο ή να προσθέσει μια κασέτα σε αυτήν.

Για να κλείσει η Πύλη σε μια τοποθεσία, ο ιδιοκτήτης πρέπει να πληρώσει στην Τράπεζα το κόστος Κλεισίματος Πύλης που αναγράφεται στην κάρτα Τίτλου Ιδιοκτησίας και μετά να τοποθετήσει την κάρτα ανοιχτή.

Μπορείτε να πληρώσετε για να κλείσετε τις Πύλες σε τοποθεσίες που σας ανήκουν, *οποιαδήποτε στιγμή της σειράς σας*.



ΚΑΣΕΤΕΣ

Μόλις συμπληρώσετε μια χρωματική ομάδα, μπορείτε να αρχίσετε να προσθέτετε κασέτες. Δεν χρειάζεται να περιμένετε τη

σειρά σας, αλλά αν η Vecna έχει ανοίξει μια Πύλη στην τοποθεσία όπου θέλετε να προσθέσετε μια κασέτα, πρέπει πρώτα να κλείσετε την Πύλη της.

Για να προσθέσετε μια κασέτα, πληρώστε στην Τράπεζα την τιμή που αναγράφεται στην κάρτα Τίτλου Ιδιοκτησίας και τοποθετήστε μια κασέτα στην τοποθεσία. Μπορείτε να έχετε μόνο 1 κασέτα σε κάθε τοποθεσία.

Όταν έχετε κασέτα, η τοποθεσία είναι ασφαλής επειδή η δύναμη της μουσικής απωθεί την απειλή της Vecna!

Δεν έχετε αρκετές κασέτες;

Αν πολλοί παίκτες θέλουν να αγοράσουν την τελευταία κασέτα, ο Τραπεζίτης πρέπει να την βγάλει σε πλειστηριασμό. Οι προσφορές ξεκινούν από 10 $\pounds$ και οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να αυξήσει την προσφορά κατά 1 $\pounds$. Δεν χρειάζεται να ακολουθείτε τη σειρά. Η πληρωμή κατατίθεται στην Τράπεζα.

Δεν υπάρχουν άλλες κασέτες;

Δεν μπορείτε να αγοράσετε καμία, μέχρι κάποιος να πουλήσει τις δικές του.

ΑΓΟΡΑΠΩΛΗΣΙΕΣ ΚΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ

Μπορείτε να αγοράζετε, να πουλάτε ή να ανταλλάζετε ιδιοκτησίες με άλλους παίκτες οποιαδήποτε στιγμή.

Πρέπει να πουλήσετε όλες τις κασέτες μιας χρωματικής ομάδας στην Τράπεζα για να μπορέσετε να πουλήσετε ή να ανταλλάξετε μια τοποθεσία. Δεν μπορείτε να πουλήσετε ή να ανταλλάξετε κασέτες με άλλον παίκτη.

Οι ιδιοκτησίες ανταλλάσσονται με μετρητά, με άλλες ιδιοκτησίες ή/και κάρτες Βγες από τη Φυλακή. Το ποσό καθορίζεται από τους παίκτες που κάνουν τη συμφωνία.

ΒΟΗΘΕΙΑ! ΔΕΝ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΠΛΗΡΩΣΩ!

1. Προσπαθήστε να συγκεντρώσετε χρήματα.

Αν χρωστάτε χρήματα και δεν μπορείτε να πληρώσετε, προσπαθήστε να συγκεντρώσετε χρήματα πουλώντας κασέτες πίσω στην Τράπεζα στο μισό κόστος.

Μπορείτε επίσης να πουλήσετε ιδιοκτησίες (συμπεριλαμβανομένων εκείνων που βρίσκονται στο Πάνω Κάτω) πίσω στην Τράπεζα για το ποσό που αναγράφεται στις θέσεις τους στο ταμπλό ή σε άλλους παίκτες για μια συμφωνημένη τιμή.

Αν κάποια από εκείνες τις ιδιοκτησίες ήταν στο Πάνω Κάτω, η κάρτα του Τίτλου Ιδιοκτησίας παραμένει κλειστή.

Ο πιθανός νέος ιδιοκτήτης μπορεί να πληρώσει για να κλείσει αυτές τις Πύλες οποιαδήποτε στιγμή στη σειρά του.

2. Αν εξακολουθείτε να χρωστάτε, κηρύσσετε πτώχευση και βγαίνετε από το παιχνίδι!

Χρωστάτε σε άλλον παίκτη;

Δώστε του όλες τις ιδιοκτησίες σας και τυχόν κάρτες Βγες από τη Φυλακή.

Αν κάποια από εκείνες τις ιδιοκτησίες ήταν στο Πάνω Κάτω, η κάρτα του Τίτλου Ιδιοκτησίας παραμένει κλειστή.

Ο νέος ιδιοκτήτης μπορεί να πληρώσει για να κλείσει αυτές τις Πύλες οποιαδήποτε στιγμή στη σειρά του.

Χρωστάτε στην Τράπεζα;

Επιστρέψτε όλες τις ιδιοκτησίες σας στην Τράπεζα τοποθετώντας τις κάρτες Τίτλων Ιδιοκτησίας δίπλα από τις αντίστοιχες θέσεις τους στο ταμπλό. Οι κάρτες ιδιοκτησιών που βρίσκονται στο Πάνω Κάτω παραμένουν κλειστές.

Επιστρέψτε όσες κάρτες Βγες από τη Φυλακή έχετε στο κάτω μέρος της αντίστοιχης δεσμίδας.

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι τελειώνει αμέσως όταν μείνει ένας μόνο παίκτης. Ή αν η Vecna ανοίξει αρκετές Πύλες ώστε κάθε τοποθεσία να βρίσκεται στο Πάνω Κάτω.

Αν έχει μείνει μόνο ένας παίκτης, τότε αυτός είναι ο νικητής! Αλλά αν όλες οι τοποθεσίες είναι στο Πάνω Κάτω, δεν κερδίζει κανείς!

ΚΟΡΥΦΑΙΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Για γρήγορο παιχνίδι χωρίς καυγάδες, μην χρησιμοποιείτε αυτοσχέδιους κανόνες!

Να βγάζετε πάντα σε πλειστηριασμό μια ιδιοκτησία όταν ο παίκτης που σταματάει εκεί δε θέλει να την αγοράσει.

Μη δανείτε ποτέ χρήματα σε άλλους παίκτες και μην κάνετε συμφωνίες να μη χρεώνει ο ένας τον άλλον ενοίκια.

Μη βάζετε μετρητά στο κέντρο του ταμπλό. Δεν παίρνετε μπόνους αν σταματήσετε στην Ελεύθερη Στάθμευση!



MŚCIWY DEMON CZAŁ SIĘ PO DRUGIEJ STRONIE!

Mroczna siła znana jako Vecna otwiera przejścia na Drugą Stronę w mieście Hawkins i poza nim! Zakręć wskazówką złowieszczego zegara stojącego Vecny, by dowiedzieć się, gdzie są przejścia, a następnie śpiesz się, by je zamknąć — a w tym czasie zarabiaj pieniądze, pobierając od innych graczy czynsz. Wygrywa ostatni gracz posiadający pieniądze, gdy pozostali gracze zbankrutowali!

Uważaj! Gra kończy się również, gdy Vecna otworzy tyle przejść, że wszystkie lokalizacje znajdują się po Drugiej Stronie. Wówczas wszyscy gracze przegrywają!

CZYM WYRÓŻNIA SIĘ MONOPOLY: STRANGER THINGS?



TAJEMNICZY ZEGAR STOJĄCY VECNY!

Numery kolorowych pasków na tarczy zegara odpowiadają numerom lokalizacji na planszy.

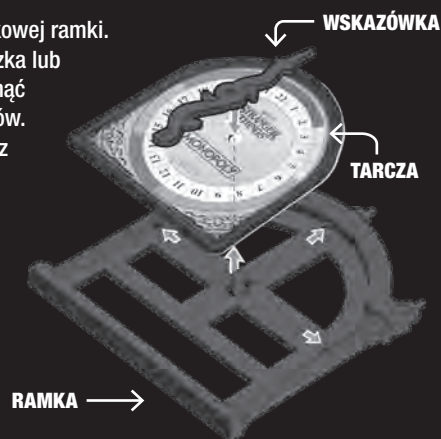
Na jednej z kości do gry jest symbol zegara. Gdy wyrzucisz ten symbol, musisz natychmiast zakręcić wskazówką zegara.

We wskazanej lokalizacji Vecna otwiera przejście na Drugą Stronę. Musisz wówczas odwrócić Kartę Własności tej

lokalizacji awerssem do dołu, ukazując Drugą Stronę. Nie możesz pobierać czynszu od posiadanej lokalizacji, jeżeli znajduje się po Drugiej Stronie — najpierw musisz zapłacić za zamknięcie w niej przejścia. Możesz to jednak zrobić w każdej chwili podczas swojej tury.

MONTAŻ ZEGARA

Wymij wskazówkę z plastikowej ramki. W razie potrzeby użyj pilniczka lub papieru ściernego, aby usunąć nadmiar plastiku z elementów. Następnie zmontuj zgodnie z ilustracją.



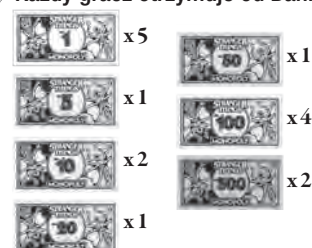
PRZYGOTOWANIE DO GRY (patrz informacje z tyłu instrukcji do gry)

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

- Pieniądze w Banku
- Kasety
- Karty Własności
- Licytacje

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

2 Każdy gracz otrzymuje od Bankiera:

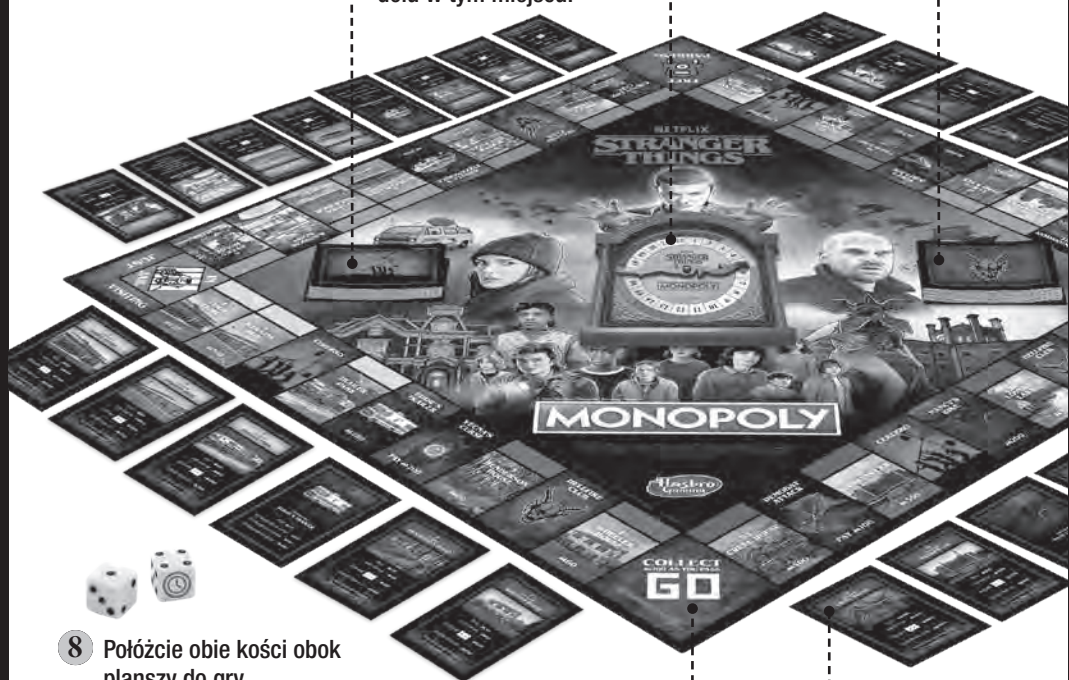


(Łącznie = ₳1500)

3 Potasujcie karty Cerebro i połóżcie je awerssem do dołu w tym miejscu.

4 Umieśćcie zegar stojący — ruletkę tutaj.

5 Potasujcie karty Klub Ognia Piekelnego i połóżcie je awerssem do dołu w tym miejscu.



8 Połóżcie obie kości obok planszy do gry.

7 Każdy gracz wybiera pionek i umieszcza go na polu START.



6 Umieśćcie Karty Własności awerssem do góry obok odpowiednich pól na planszy.

GRAMY!

Jak wygrać

Poruszaj się po planszy, kupując tyle nieruchomości, ile tylko dasz radę, podczas gdy mściwy demon, Vecna, sieje spustoszenie! Jeżeli wyrzucisz symbol zegara, zakręć wskazówką na zegarze stojącym, by dowiedzieć się, gdzie Vecna otworzy przejście na Drugą Stronę. Następnie śpiesz się, by zamknąć przejścia. W przeciwnym razie może Cię to sporo kosztować! Jeśli zostaniesz graczem z największą ilością pieniędzy na koniec gry, wygrywasz!

Kto zaczyna?

Każdy gracz rzuca obiema kośćmi. (Symbol zegara liczy się jako zero). Grę rozpoczyna gracz, który wyrzuci najwyższą liczbę oczek. Następnie gracze wykonują ruchy w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Twoja tura

1. Rzuć obiema kośćmi. **Wypadł symbol ①**? Zakręć wskazówką zegara i sprawdź, na jaki numerowany kolorowy pasek wskaże. Odpowiadająca mu lokalizacja na planszy jest teraz po Drugiej Stronie, niezależnie od tego, czy ma właściciela, czy nie! Odwróć Kartę Własności tej lokalizacji awerssem do dołu. Patrz ZEGAR-RULETKA.

W dowolnym momencie swojej tury, jeżeli masz jakieś lokalizacje po Drugiej Stronie, możesz zapłacić za zamknięcie w nich przejść. Możesz również chronić swoje lokalizacje, umieszczając na nich Kasety. Patrz ZAMYKANIE PRZEJŚĆ I KASETY.

2. Przesuń swój pionek zgodnie z ruchem wskazówek zegara o liczbę pól odpowiadającą liczbie wyrzuconych oczek. (Pamiętaj, że symbol zegara liczy się jako zero).

3. Gdzie się zatrzymujesz? Postępuj zgodnie z zasadami danego pola. Patrz POLA NA PLANSZY. **Wypadł dublet?** Jeżeli tak, rzuć kośćmi ponownie i rozegraj kolejną turę.

Uważaj! Jeżeli wyrzucisz dublet 3 razy z rzędu, musisz natychmiast iść do Więzienia! Nie kończysz trzeciej tury.

4. Twoja tura dobiega końca. Przekaz kości graczowi po lewej stronie.



POLA NA PLANSZY

NIERUCHOMOŚCI

Istnieją trzy rodzaje nieruchomości: lokalizacje (połączone w zestawy kolorystyczne), środki transportu i strefy zastrzeżone.

Uwaga: Lokalizacje to jedyne nieruchomości, w których Vecna może otwierać przejścia na Drugą Stronę, więc tylko ich Karty Własności mogą być odwracane awerssem do dołu.

Nieruchomości bez właściciela

Kiedy zatrzymasz się na polu nieruchomości bez właściciela, musisz ją kupić lub wystawić na licytację.

② Jeśli ta nieruchomość jest po Drugiej Stronie, nadal możesz ją kupić lub wystawić na licytację. Nie możesz jednak pobierać czynszu od tej nieruchomości, dopóki nie zapłacisz za zamknięcie przejścia.

Patrz ZAMYKANIE PRZEJŚĆ.

Chcesz ją kupić?

Zapłać kwotę podaną na planszy do gry i pobierz Kartę Własności dla tego pola.

Nie chcesz jej kupić? Wystaw ją na licytację!

Bankier musi wystawić ją na licytację. Licytacja zaczyna się od ₳10, a każdy gracz może podbić stawkę o ₳1 lub więcej. Nie musicie licytować zgodnie z kolejnością tur. Bankier kończy licytację, gdy żaden gracz nie chce podbić stawki. Ten, kto zaproponował najwyższą cenę, wpłaca ją do Banku. Jeśli nikt nie chce licytować nieruchomości, nic się nie dzieje. Nikt nie musi płacić, a Karta Własności pozostaje w Banku.

Zbieraj zestawy kolorystyczne! (Informacje o zestawach kolorystycznych znajdują się na stronie Zawartość)

Jeśli jesteś właścicielem każdej lokalizacji w danym zestawie kolorystycznym:

- Możesz podwoić czynsz w tych lokalizacjach!
- Możesz dodawać Kasety oraz pobierać jeszcze większy czynsz! Umieszczając Kasetę w danej lokalizacji, możesz zapobiec otwarciu tam przez Vecnę przejścia na Drugą Stronę! Patrz KASETY.

Nieruchomości mające właściciela

Kiedy zatrzymasz się na nieruchomości, która należy już do innego gracza, właściciel może zażądać od Ciebie czynszu. Jeśli to zrobi, musisz zapłacić. Jeśli właściciel nie upomni się o zapłatę, zanim następny gracz rzuci kośćmi, nie musisz płacić! ② Jeśli ta nieruchomość jest po Drugiej Stronie, nic nie płac!



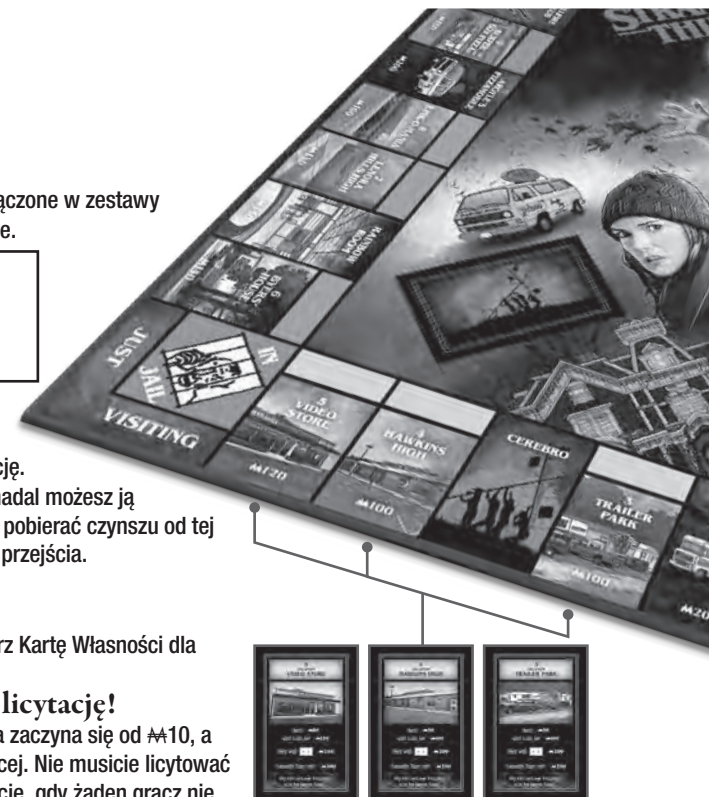
Lokalizacje
Zapłać czynsz wskazany na Karcie Własności lokalizacji.



Środki transportu
Zapłać czynsz w wysokości zależnej od tego, ile środków transportu ma właściciel.



Strefy zastrzeżone
Są dwie strefy zastrzeżone: Tęczowy Pokój i Gniazdo Demogorgona. Rzuć kośćmi, aby ustalić czynsz. Jeśli właściciel posiada 1 strefę zastrzeżoną, czynsz wynosi czterokrotność wyniku rzutu kośćmi. Jeśli właściciel posiada 2 strefy zastrzeżone, czynsz wynosi dziesięciokrotność wyniku rzutu kośćmi.



POLA AKCJI



START

Mijając pole START lub zatrzymując się na nim, pobierasz 200 z Banku.



Cerebro i Klub Ognia Piekielnego

Weź pierwszą kartę z wierzchu ze wskazanej na polu talii kart. Natychmiast wykonaj polecenie z karty. Następnie odłóż kartę na spód tej samej talii.



Kłątwa Vecny i Atak Demobata

Wpłać do Banku kwotę podaną na tym polu. Albo Vecna pogrąży Cię w koszmarnym transie, albo skrzydlate stworzenie z ostrymi jak brzytwa zębami jest głodne i czai się... na Ciebie!



Bezpłatny Parking

Odpocznij sobie! Nic się nie dzieje. Szukasz czegoś ważnego w archiwach biblioteki w Hawkins.



Odwiedzający

Nie martw się. Jeśli się tu zatrzymasz, po prostu przesun swój pionek do sekcji Odwiedzający. Odwiedzasz Jedenastkę, którą aresztowano wkrótce po incydencie w Rink-O-Manii.



Idź do Więzienia

Natychmiast przesun swój pionek na pole W Więzieniu! Nie pobieraj 200, mijając pole START. To koniec Twojej tury. Będąc w Więzieniu, nadal możesz płacić za zamykanie przejść w dowolnych posiadanych lokalizacjach, pobierać czynsz, uczestniczyć w licytacjach, kupować Kasety i dobijać targu z innymi graczami.

Jak wyjść z Więzienia?

Masz 3 możliwości:

- Zapłać 450** na początku swojej najbliższej tury, a następnie rzuć kośćmi i graj tak, jak podczas normalnej tury.
- Wykorzystaj kartę Wyjdz bezpłatnie z Więzienia** na początku swojej najbliższej tury, jeżeli posiadasz taką kartę (lub kup ją od innego gracza). Następnie odłóż kartę na spód odpowiedniej talii, rzuć kośćmi i graj tak, jak podczas normalnej tury.
- Wyrzucić dublet** na początku swojej najbliższej tury. Jeżeli Ci się to uda, odzyskasz wolność! Przesun się o liczbę pól zgodną z liczbą wyrzuconych oczek. Na tym kończy się Twoja tura. Możesz próbować wyrzucić dublet przez maksymalnie 3 tury. Jeżeli w trzeciej turze spędzanej w Więzieniu nie wyrzucisz dubletu, zapłać grzywnę w wysokości 450 i przesun się o liczbę pól zgodną z ostatnią liczbą wyrzuconych oczek.

ZEGAR-RULETKA

Numery kolorowych pasków na tarczy zegara odpowiadają numerom lokalizacji na planszy. Za każdym razem, gdy wyrzucisz symbol zegara na kostce, musisz natychmiast zakręcić wskazówką zegara, by dowiedzieć się, gdzie czai się Vecna!



Co wskazała ruletka?



Lokalizacja z Kartą Własności awersem do góry

Vecna otwiera przejście, więc ta lokalizacja znajdzie się teraz po Drugiej Stronie! Odwróć Kartę Własności tej lokalizacji awersem do dołu.



Lokalizacja z Kartą Własności awersem do dołu

Nic się nie dzieje — w tej lokalizacji jest już przejście otwarte przez Vecnę. Pozostaw Kartę Własności tej lokalizacji awersem do dołu.



Lokalizacja z Kaseta

Nic się nie dzieje — siła muzyki odstrasza Vecnę! Pozostaw Kartę Własności tej lokalizacji awersem do góry.



Uważaj!

Jeżeli Vecna otworzy tyle przejść, że wszystkie lokalizacje znajdują się po Drugiej Stronie, gra kończy się i nikt nie wygrywa!

ZAMYKANIE PRZEJŚĆ



Gdy Vecna otworzy w dowolnej lokalizacji przejście na Drugą Stronę, natychmiast odwróć Kartę Własności tej lokalizacji awersem do dołu. Dopóki nie zapłacisz za zamknięcie przejścia, na tej lokalizacji nie można pobierać czynszu ani ustawić Kasety.

Jeśli lokalizacja nie ma właściciela, nadal można ją kupić lub wystawić na licytację. Jednak nowy właściciel musi zamknąć przejście w tej lokalizacji, zanim będzie mógł pobierać czynsz lub ustawić Kasetę.

Aby zamknąć przejście w danej lokalizacji, właściciel musi wpłacić do Banku koszt zamknięcia przejścia podany na Karcie Własności, a następnie odwrócić kartę awersem do góry.

Możesz zapłacić za zamknięcie przejść w dowolnych posiadanych lokalizacjach *w dowolnym momencie swojej tury*.

KASETY



Jeżeli jesteś właścicielem wszystkich pól w danym kolorze, możesz zacząć kupować Kasety. Nie musisz czekać na swoją turę — jeśli jednak w lokalizacji,

w której chcesz umieścić Kasetę, znajduje się przejście otwarte przez Vecnę, musisz je najpierw zamknąć.

Aby kupić Kasetę, wpłać do Banku kwotę wskazaną na Karcie Własności i ustaw Kasetę w danej lokalizacji. W jednej lokalizacji może znajdować się maksymalnie 1 Kasetą.

Gdy ustawisz Kasetę, dana lokalizacja jest bezpieczna, ponieważ siła muzyki odstrasza Vecnę!

Zbyt mało Kaset?

Jeżeli w Banku znajduje się ostatnia Kasetą, którą chce kupić więcej niż jeden gracz, Bankier musi wystawić ją na licytację. Licytacja zaczyna się od 410, a każdy gracz może podbić stawkę o 41 lub więcej. Nie musicie licytować zgodnie z kolejnością tur. Opłata trafia do Banku.

Brak Kaset?

Jeżeli w Banku nie ma już kaset, musisz poczekać z zakupem do momentu, aż jeden z graczy zwróci do Banku którąś ze swoich kaset.

TRANSAKCJE I WYMIANY

W dowolnym momencie możesz kupować i sprzedawać nieruchomości lub wymieniać się nimi z innymi graczami.

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

Nieruchomości można wymieniać na gotówkę, inne nieruchomości i/lub karty Wyjdz bezpłatnie z Więzienia. Kwotę transakcji ustalają gracze biorący w niej udział.

POMOCY! NIE MAM PIENIĘDZY!

1. Spróbuj uzbierać pieniądze.

Jeżeli masz za mało pieniędzy, aby uregulować należne płatności, spróbuj uzbierać pieniądze, sprzedając Kasety do Banku za połowę ceny.

Możesz również odsprzedać nieruchomości (także te, które znajdują się po Drugiej Stronie) do Banku za kwotę podaną na polu na planszy lub innym graczom za uzgodnioną cenę.

Jeśli ktośś z tych nieruchomości były po Drugiej Stronie, ich Karty Własności pozostają odwrócone awersem do dołu.

Nowy właściciel może zapłacić za zamknięcie przejść w dowolnym momencie podczas swojej tury.

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

Masz dług wobec innego gracza?

Oddaj temu graczowi wszystkie nieruchomości, jakie posiadasz, i wszystkie karty Wyjdz bezpłatnie z Więzienia.

Jeśli ktośś z tych nieruchomości były po Drugiej Stronie, ich Karty Własności pozostają odwrócone awersem do dołu.

Nowy właściciel może zapłacić za zamknięcie przejść w dowolnym momencie podczas swojej tury.

Masz dług wobec Banku?

Oddaj wszystkie nieruchomości, jakie posiadasz, do Banku, umieszczając Karty Własności obok odpowiednich pól na planszy. Wszelkie nieruchomości znajdujące się po Drugiej Stronie pozostają odwrócone awersami do dołu.

Odlóż wszystkie swoje karty Wyjdz bezpłatnie z Więzienia na spód odpowiedniej talii.

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy pozostanie w niej tylko jeden gracz LUB gdy Vecna otworzy tyle przejść, że wszystkie lokalizacje znajdują się po Drugiej Stronie.

Jeśli w grze pozostanie tylko jeden gracz — jest zwycięzcą! Jeżeli jednak wszystkie lokalizacje znajdują się po Drugiej Stronie, nikt nie wygrywa!

WSKAZÓWKI I PORADY

Możecie zmienić zasady gry, aby rozgrywka stała się bardziej dynamiczna!

Zawsze bierzcie udział w licytacji, gdy ktoś nie chce kupić nieruchomości, na której polu się zatrzymał.

Nigdy nie pożyczajcie pieniędzy innym graczom i zawsze pobierajcie od siebie nawzajem czynsz.

Nigdy nie kładźcie banknotów na środku planszy; za postój na polu Bezpłatny Parking nie ma premii!



EGY BOSSZUÁLLÓ DÉMON LESELKEDIK A HELLYEL LEFELÉBEN!

A Vecna néven ismert sötét erő kapukat nyit a Hellyel lefeléhez Hawkinsban és azon túl! Pörgezd meg a mutatót Vecna baljós kinézetű állóóráján, hogy megtudd, hol vannak a kapuk, majd igyekezz minél előbb bezárni őket – és közben keress pénzt úgy, hogy bérleti díjat szedsz a többi játékostól. Az utolsó játékos nyer, akinek még van pénze, amikor az összes többi játékos csődbe ment.

Figyelem! A játék akkor is véget ér, ha Vecna annyi kaput nyit ki, hogy minden helyszín a Hellyel lefelébe kerül. Ekkor minden játékos veszít!

MIBEN MÁS A MONOPOLY: STRANGER THINGS?

VECNA TITOKZATOS ÁLLÓÓRÁJA!

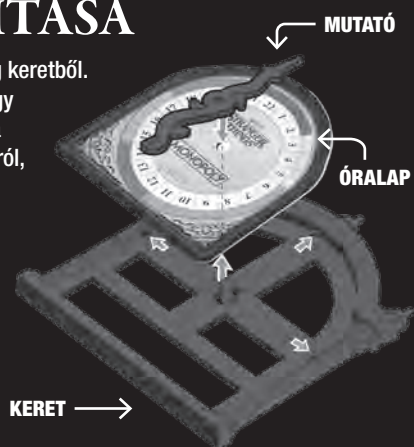
Az óralapon lévő számozott színes sávok megfelelnek a táblán lévő számozott helyszíneknek.

Az egyik dobókockán van egy óra szimbólum. Amikor ezt a szimbólumot dobja valaki, azonnal meg kell pörgetnie az óra mutatóját. Ahol megáll a mutató, azon a helyszínen Vecna megnyitott egy kaput a Hellyel lefeléhez. Ezután az adott helyszín tulajdoni lapját megfordítva a Hellyel lefelében lévő megfelelőjére kell váltanod. Nem gyűjthetsz bérleti díjat egy olyan

helyszín esetén, amely a tulajdonodban van, ha a Hellyel lefelébe került – előbb fizetned kell, hogy bezáródjon a kapuja. Ezt viszont megteheted bármikor a köröd során.

AZ ÓRA ÖSSZEÁLLÍTÁSA

Vedd ki a mutatót a műanyag keretből. Ha szükséges, reszelővel vagy csiszolópapírral távolítsd el a műanyag sorját a tartozékokról, majd állítsd össze az ábrán látható módon.



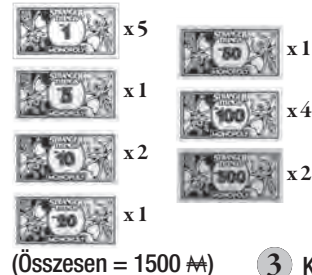
ELŐKÉSZÜLETEK (Lásd a játékszabályzat hátoldalát)

1 Válasszatok valakit a Bankár szerepére. A Bankár a következőkért felel:

- A Bank pénze
- Magnókazetták
- Tulajdoni lapok
- Árverések

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

2 A Bankár mindegyik játékosnak a következőket adja:



(Összesen = 1500 \$)

- 3 Keverd meg a Cerebro kártyákat, és lefordítva tedd őket ide.
- 4 Helyezd az állóóra alakú pörgettyűt ide.
- 5 Keverd meg a Pokol tüze klub kártyákat, és helyezd őket lefelé fordítva ide.



8 Helyezd a dobókockákat a játéktábla mellé.



7 Minden játékos választ egy bábút, és a START mezőre helyezi.

6 A tulajdoni lapokat felfordítva, a megfelelő táblamező mellé helyezd el.

INDULHAT A JÁTÉK!

Hogyan nyerhetsz?

Haladj körbe a táblán, és vásárolj minél több ingatlant, miközben a bosszuálló démon, Vecna felfordulást okoz! Ha az óra szimbólumot dobod, pörgezd meg az állóóra mutatóját, hogy megtudd, hol nyitott Vecna egy kaput a Hellyel lefeléhez. Ezután siess, és zárd be a kaput, különben nagy árat kell fizetned! Ha a játékosok közül neked van a legtöbb pénzed a játék végén, te nyersz!

Ki kezdi a játékot?

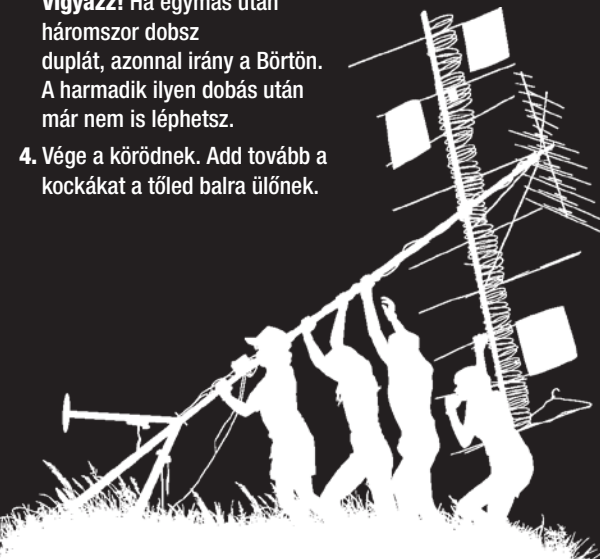
Mindegyik játékos dob egyet a dobókockákkal. (Az óra szimbólum nullának számít.) A legnagyobb értéket dobó játékos kezd, majd mindig a balra ülő játékos következik.

Amikor te jössz

1. Dobj mindkét dobókockával. Az ② szimbólumot dobtad? Pörgezd meg az óra mutatóját, és nézd meg, melyik számozott színes sávra mutat. A hozzá tartozó helyszín a táblán mostantól a Hellyel lefelében van, függetlenül attól, hogy van-e tulajdonosa vagy nincs! Fordítsd a tulajdoni lapját lefelé. Lásd AZ ÓRA ALAKÚ PÖRGETTYŰ részt.

A körödn belül bármikor fizethetsz a kapuk bezárásáért, ha általad birtokolt helyszínek vannak a Hellyel lefelében. Magnókazetták hozzáadásával plusz védelmet nyújthatsz a helyszíneknek. Lásd a KAPUK BEZÁRÁSA és MAGNÓKAZETTÁK részeket.

2. Haladj a bábuddal az óramutató járásával megegyező irányba annyi mezőt, amennyit dobtál. (Ne feledd, az óra szimbólum nullának számít.)
3. Hova érkezél? Hajtsd végre az adott mezőre vonatkozó utasításokat. Lásd: A TÁBLA MEZŐI. Ugyanazt a számot dobtad mindkét dobókockával (duplát dobtál)? Újra dobhatsz, és megint te következ. Vigyázz! Ha egymás után háromszor dobsz duplát, azonnal irány a Börtön. A harmadik ilyen dobás után már nem is léphetsz.
4. Vége a körödnék. Add tovább a kockákat a tőled balra ülőnek.



A TÁBLA MEZŐI

INGATLANOK

Háromféle ingatlan létezik: a szinkészletbe tartozó helyszínek, a közlekedési eszközök és a lezárt területek.

Megjegyzés: A helyszínek az egyedüli ingatlanfajták, ahol Vecna kaput tud nyitni a Hellyel lefeléhez, ezért mindig csak azoknak a tulajdoni lapját kell lefelé fordítani.

Tulajdonos nélküli ingatlanok

Ha tulajdonos nélküli ingatlanra lépsz, köteles vagy megvásárolni vagy árverésre bocsátani. ② Ha az ingatlan a Hellyel lefelében van, akkor is megvásárolhatod vagy árverésre bocsáthatod. Ilyenkor azonban nem szedhetsz az ingatlan után bérleti díjat, amíg nem fizetsz a kapu bezárásáért. Lásd a KAPUK BEZÁRÁSA részt.

Meg szeretnéd vásárolni?

Fizesd ki a játékmezőn szereplő árat, és kérd ki a tulajdoni lapot.

Nem szeretnéd megvásárolni? Árverezd el!

A Bankár köteles árverésre bocsátani az ingatlant. A kezdőlicit 10 \$, és bárki emelhet az aktuális licitösszeget. A licitlépcső 1 \$ (legalább ennyivel kell többet ajánlani). Licitáláskor nem kell betartani a körön belüli sorrendet, a Bankár pedig akkor zárja le az árverést, ha már egyik játékos sem kívánja emelni a licitösszeget. A legmagasabb ajánlatot tevő játékos kifizeti a Banknak az összeget. Ha senki sem licitál, az sem baj. Ebben az esetben senkinek nem kell fizetnie, a tulajdoni lap pedig a Banké marad.

Gyűjts szinkészleteket! (a szinkészleteket lásd a „Tartalma” oldalon)

Ha a birtokodban van egy szinkészlet minden helyszíne:

- Megduplázhatod ezeknek a helyszíneknek a bérleti díját!
- Ha magnókazettákat adsz hozzájuk, még több bérleti díjat szedhetsz be! Ha magnókazettát raksz egy helyszínre, megakadályozhatod, hogy Vecna ott kaput nyisson a Hellyel lefeléhez! Lásd MAGNÓKAZETTÁK.

Birtokolt ingatlanok

Ha olyan ingatlanra érkezél, amely valaki más tulajdonában van, a tulajdonosnak bérleti díjat kell kérnie tőled. Ha kér, fizetned kell. Ha a tulajdonos nem kéri a bérleti díjat, mielőtt a következő játékos dob a kockával, nem vagy köteles fizetni! ② Ha az ingatlan a Hellyel lefelében van, ne fizess semmit!



Helyszínek
Fizesd ki az adott helyszín tulajdoni lapján szereplő bérleti díjat.



Közlekedési eszközök
A fizetendő bérleti díj összege attól függ, hogy a tulajdonosnak hány közlekedési eszköze van.



Lezárt területek

Két lezárt terület van: A Rainbow Room és a Demogorgon Pit nevű. A dobókockák eldobásával határozható meg a bérleti díjuk. Ha a tulajdonosnak 1 lezárt területe van, a bérleti díj a dobott összeg négyszerese. Ha a tulajdonosnak 2 lezárt területe van, a bérleti díj a dobott összeg tízszerese.



AKCIÓMEZŐK



START

Amikor a START mezőre érkezel, vagy áthaladsz rajta, vegyél át 200 ♣ összeget a Banktól.



Cerebro és Pokol tüze klub

Vegyél el egy kártyát a megfelelő pakli tetejéről, és azonnal hajtsd végre a rajta lévő utasítást. Ha végrehajtottad, tedd vissza a kártyát a pakli aljára.



Vecna átka és Démondenevér támadása

Fizesd ki a Banknak a mezőn jelzett összeget. Vecna rémálomszerű transzba ejtett, vagy egy borotvaéles fogú szárnyas lény feni a fogait... rád!



Ingyen parkoló

Nyugi! Semmi sem történik. A hawkinsi könyvtár archívumában kutatsz fontos információk után.



Csak látogatóban

Ne aggódj! Ha ide lépsz, tedd a bábudat a „Csak látogatóban” területre. Elevent látogatód meg, akit őrizetbe vettek a Rink-o-Mania eseményei után.



Irány a börtön

Azonnal helyezd a bábudat a Börtön mezőre! Ebben az esetben nem jár 200 ♣ a START mezőn való áthaladásért. Ebben a körben már nem is tehetsz semmi mást. A Börtönben továbbra is fizethetsz a kapuk bezárásáért minden általad birtokolt helyszínnel kapcsolatban, beszédheted a bérleti díjakat, licitálhatsz az árveréseken, vásárolhatsz magnókazettákat, és kereskedhetsz is.

Hogyan juthatok ki a Börtönből?

3 féle módon szabadulhatsz:

- Fizess 50 ♣** összeget, amikor legközelebb te jössz, aztán dobj, és lépj a szokásos módon.
- Használd az „Ingyen szabadulhatsz a börtönből”** kártyát a következő köröd kezdetén, ha van olyanod (vagy vásárolj egyet másától). Helyezd a kártyát a megfelelő pakli aljára, majd dobj a kockával, és lépj.
- Dobj duplát**, amikor újra rád kerül a sor. Ha sikerül, szabad vagy! Lépj a dobott szám szerint, és ezzel a köröd véget ért. Legfeljebb 3 körben próbálkozhatsz duplát dobni. Ha a harmadik alkalommal sem sikerül duplát dobnod a Börtönben, fizess 50 ♣ összeget, majd lépj a legutolsó dobásod szerint.

AZ ÓRA ALAKÚ PÖRGETTYŰ

Az óralapon lévő számozott színes sávok a táblán lévő számozott helyszíneknek felelnek meg. Amikor az óra szimbólumot dobod a kockán, azonnal meg kell pörgetned az óra mutatóját, hogy megtudd, hol rejtőzik Vecna!



Mit pörgettél?



Olyan helyszínt, amelynek a tulajdoni lapja felfelé van fordítva

Vecna kinyitott egy kaput, így ez a helyszín mostantól a Hellyel lefelében van! Fordítsd lefelé a tulajdoni lapját.



Olyan helyszín, amelynek a tulajdoni lapja lefelé van fordítva

Nem történik semmi – Vecna már kinyitotta a kaput ezen a helyszínen. Hagyd a tulajdoni lapját lefelé fordítva.



Olyan helyszín, ahol magnókazetta található

Nem történik semmi – a zene ereje hátrította Vecna támadását! Hagyd a tulajdoni lapját felfelé fordítva.



Vigyázz!

Ha Vecna annyi kaput nyit ki, hogy minden helyszín a Hellyel lefelébe kerül, a játék véget ér – és senki sem nyer!

KAPUK BEZÁRÁSA



Amikor Vecna megnyit egy kaput a Hellyel lefeléhez bármelyik helyszínen, azonnal fordítsd lefelé az adott helyszín tulajdoni lapját. Amíg nem fizetsz a kapu bezárásáért, nem lehet bérleti díjat beszédni az adott helyszínre, és nem lehet magnókazettát hozzáadni.

Ha a helyszínnek nem volt tulajdonosa, akkor így is megvásárolható vagy elérvethető. Az új tulajdonosnak azonban le kell zárnia a kaput azon a helyszínen, mielőtt bérleti díjat szedhetne rá, vagy magnókazettát adhatna hozzá.

A helyszíneken található kapuk bezárásához a tulajdonosnak ki kell fizetnie a tulajdoni lapon feltüntetett kapuzárási költséget a Bank részére, majd felfelé kell fordítania a lapot.

Bármikor fizethetsz a kapuk bezárásáért a tulajdonodban lévő helyszíneken, *amikor te jössz*.

MAGNÓKAZETTÁK



Amint megvan egy színekészlet minden eleme, elkezdheted a magnókazetták hozzáadását. Nem kell megvárnod, amíg sorra kerül – de ha Vecna nyitott egy kaput azon a helyszínen,

amelyhez magnókazettát szeretnél hozzáadni, akkor először be kell zárnod a kaput.

Magnókazetta hozzáadásához fizesd ki a Banknak a tulajdoni lapon szereplő költséget, és helyezz el egy magnókazettát a helyszínen. Egy helyszínre csak 1 magnókazetta kerülhet.

Ahol van már egy magnókazetta, az a helyszín biztonságban van, mert a zene ereje elhárítja Vecna támadását!

Nincs elég magnókazetta?

Ha több játékos is szeretné megvásárolni az utolsó magnókazettát, a Bankár köteles árverésre bocsátani azt. Az indulólicit 10 ♣, és bárki emelheti a licitet legalább 1 ♣ összeggel. Nem kell követni a körön belüli sorrendet. A kifizetett összeg a Bankot illeti.

Nincs több magnókazetta?

Nem vásárolhatsz újat mindaddig, amíg valaki el nem adja a sajátját.

ÜZLETKÖTÉSEK A JÁTEKOSOK KÖZÖTT

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

El kell adnod egy színekészleten belül minden magnókazettát a Banknak féláron ahhoz, hogy eladhass vagy elcserélhess egy helyszínt. Nem adhatsz el magnókazettát másik játékosnak, és nem is cserélhetsz vele másra.

Az ingatlanokat készpénzre, más ingatlanra és/vagy „Ingyen szabadulhatsz a börtönből” kártyára cserélheted. Az összegben az üzletet megkötő játékosok állapotnak meg.

SEGÍTSÉG! NEM TUDOK FIZETNI!

1. Próbáld meg pénzhez jutni!

Ha tartozol, és nem tudsz fizetni, igyekezz pénzhez jutni azzal, hogy eladsz magnókazettákat a Banknak a beszerzési ár feléért.

Az ingatlanokat (a Hellyel lefelében lévőket is beleértve) szintén eladhatod a Banknak a táblamezőn szereplő árért cserébe és/vagy a játékosoknak megegyezés alapján.

Ha ezen ingatlanok bármelyike a Hellyel lefelében volt, annak a tulajdoni lapja lefordítva marad.

Az új tulajdonos bármikor fizethet a kapuk bezárásáért, amikor ő következik.

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

Egy másik játékosnak tartozol?

Add át neki az összes ingatlanodat és az esetleges „Ingyen szabadulhatsz a börtönből” kártyáidat.

Ha ezen ingatlanok bármelyike a Hellyel lefelében volt, annak a tulajdoni lapja lefordítva marad.

Az új tulajdonos bármikor fizethet a kapuk bezárásáért, amikor ő következik.

A Banknak tartozol?

Szolgáltasd vissza az összes ingatlanodat a Banknak: helyezd el a tulajdoni lapokat a játéktábla megfelelő mezőj mellé. A Hellyel lefelében lévő ingatlanok lefelé fordítva maradnak.

Helyezd vissza a nálad lévő „Ingyen szabadulhatsz a börtönből” kártyákat a megfelelő pakli aljára.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, ha már csak egy játékos maradt, VAGY ha Vecna annyi kaput nyit ki, hogy minden helyszín a Hellyel lefelében van.

Ha csak egy játékos marad, az a játékos a győztes! De ha minden helyszín a Hellyel lefelében van, senki sem nyer!

JÁTÉKTIPPEK

Ha pörgős játékra vágytok, ugorjátok át a szokásos szabályokat!

Mindig legyen árverés, ha valaki nem szeretné megvásárolni az ingatlant, amelyre érkezett.

Soha ne adj kölcsön pénzt másik játékosnak, és ne köss bérletidíj-mentességi megállapodást senkivel.

Soha ne tegyél készpénzt a tábla közepére; nem kapsz jutalmat, ha az Ingyen parkoló mezőre lépsz!



İNTİKAM PEŞİNDEKİ BİR İBLİS, UPSIDE DOWN'DA GİZLENİYOR!

Vecna olarak bilinen karanlık bir güç, Hawkins'te Upside Down'ın (Baş Aşağı Dünya'nın) kapılarını açıyor! Kapıların nerede olduğunu bulmak için Vecna'nın tekinsiz büyükbaba saatindeki kolu çevirin. Sonra kapıları kapatmak için acele edin. Yol boyunca diğer oyunculardan kira olarak para kazanın. Diğer oyuncular iflas ettiğinde elinde parası olan son oyuncu oyunu kazanır!

Dikkat edin! Vecna her mekânın Upside Down'a geçmesine yetecek kadar kapı açarsa da oyun sona erer. Bu durumda tüm oyuncular kaybeder!

MONOPOLY: STRANGER THINGS'TE NELER FARKLI?



VECNA'NIN GİZEMLİ BÜYÜKBABA SAATİ!

Saat kadranındaki renkli numaralı çubuklar, oyun alanındaki numaralı mekânlara karşılık gelir.

Zarlardan birinde saat simgesi

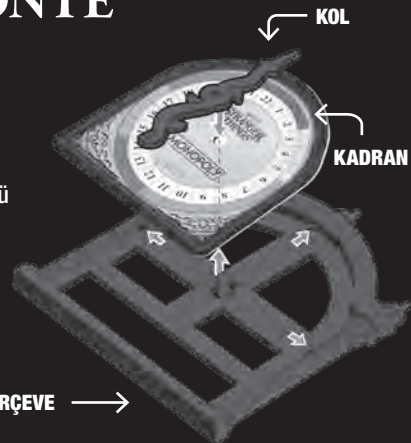
bulunur. Zarda bu simge geldiğinde, hemen saatteki kolu çevirmeniz gerekir.

Kolun sivri ucunun gösterdiği renk ve numara, Vecna'nın Upside Down'a Kapı

açtığı bir mekândır. Bu durumda o mekânın Tapu Senedi kartını çevirip Upside Down yüzü yukarı bakacak şekilde yerleştirmeniz gerekir. Sahip olduğunuz bir mekân Upside Down'da yer alıyorsa bu mekândan kira alamazsınız. Önce ödeme yaparak Kapısını kapatmalısınız. Ancak bunu yapmanız için sıranın size gelmesi gerekir.

SAATİN MONTE EDİLMESİ

Kolu plastik çerçeveden çıkarın. Gerekirse oyun parçalarındaki fazla plastiği temizlemek için tırnak törpüsü veya zımpara kâğıdı kullanın. Ardından gösterildiği gibi monte edin.



ÇERÇEVE →

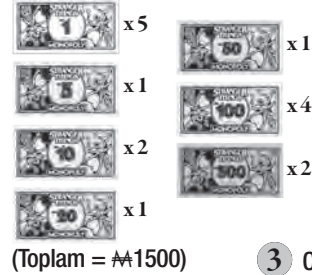
OYUNA HAZIRLIK! (Bu oyun kılavuzunun arkasına bakın)

1 Bir kişiyi Bankacı seçin. Bankacı şunlardan sorumludur:

- Bankanın parası
- Kasetler
- Tapu Senedi kartları
- Açık Artırmalar

Bankacı isterse oyuncu da olabilir ancak kendi parasını bankadakilerle karıştırmadan ayrı tutmalıdır.

2 Bankacı her oyuncuya şunları verir:

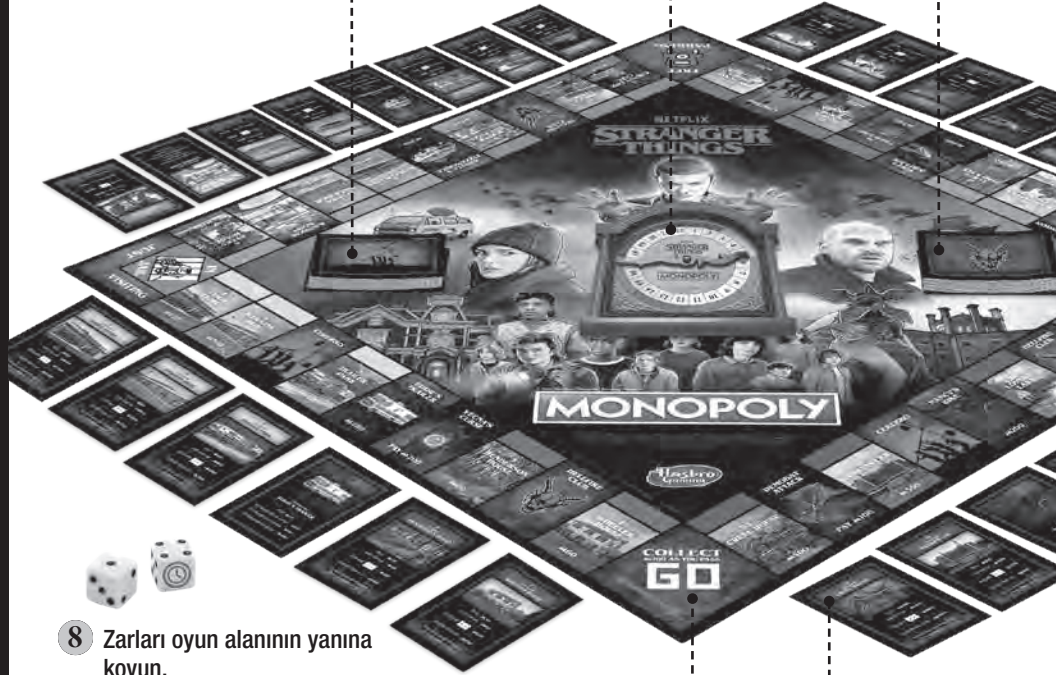


(Toplam = ₺1500)

3 Cerebro kartlarını karıştırın ve kapalı şekilde buraya yerleştirin.

4 Büyükbaba Saat Çarkını buraya yerleştirin.

5 Hellfire Club kartlarını karıştırın ve kapalı şekilde buraya yerleştirin.



8 Zarları oyun alanının yanına koyun.

7 Her oyuncu bir piyon seçerek GO hanesine yerleştirir.



6 Tapu Senedi kartlarını oyun alanında eşleştirdiği hanenin yanına açık olarak koyun.

OYUN ZAMANI!

Nasıl kazanırım?

İntikam peşindeki iblis Vecna kaos yaratırken oyun alanında ilerleyerek olabildiğince çok mülk satın alın. Attığınız zarda saat simgesi gelirse büyükbaba saatindeki kolu çevirerek Vecna'nın Upside Down için nerede Kapı açtığını bulun. Sonra Kapıları kapatmak için acele edin, yoksa size pahalıya mal olabilir. Diğer oyuncular iflas ettiğinde elinde parası olan son oyuncu sizseniz oyunu kazanırsınız.

İlk kim oyuna başlar?

Sırayla tüm oyuncular iki zarı birlikte atar. (Saat simgesi 0 sayılır.) En yüksek zarı atan oyuncu oyuna başlar, sonra sıra solundaki oyuncuya geçer.

Sıra size gelince

1. İki zarı birlikte atın. **Zarda 2 simgesi mi geldi?** Saatteki kolu çevirin ve hangi renkli numaralı çubuğa geldiğine bakın. Oyun alanında çubukla eşleşen mekân sahipli olsun veya olmasın artık Upside Down'dadır! Bu mekânın Tapu Senedi kartını yüzü aşağı gelecek şekilde çevirin. SAAT ÇARKI bölümüne bakın.

Upside Down'da mekânlarınız varsa bunların Kapılarını kapatmak için **sıra sizdeyken dilediğiniz zaman** ödeme yapabilirsiniz. İsterseniz mekânlarınızı kasetler ekleyerek koruyabilirsiniz. Detaylı bilgi için KAPILARI KAPATMA ve KASETLER bölümlerini okuyun.

2. Piyonunuzu zarda gelen sayı kadar saat yönünde ilerletin. (Unutmayın, saat simgesi 0 sayılır.)

3. Hangi hanenin üzerinde durduğunuza bakın. Bu haneye geldiğinizde yapmanız gerekenleri uygulayın. OYUN ALANINDAKİ HANELER bölümüne bakın. **Zarda çift mi attınız?**

Oyununuzu oynayın, zarları tekrar atın ve bir tur daha oynayın.

Dikkat! Zarda 3 kez üst üste çift atarsanız derhal Kodes hanesine ilerleyin! Üçüncü turunuzu oynamayın.

4. Sıranız sona erdi. Zarları solunuzdaki oyuncuya verin.



OYUN ALANINDAKİ HANELER

MÜLKLER

Üç çeşit mülk vardır: renk gruplarından oluşan mekânlar, ulaşım araçları ve yasak bölgeler.

Not: Mekânlar, Vecna'nın Upside Down'a Kapı açabileceği tek mülklerdir. Bu nedenle yalnızca mekânların Tapu Senedi kartları ön yüzü aşağı gelecek şekilde çevrilir.

Sahipsiz Mülkler

Sahipsiz bir mülkün üzerinde durduğunuzda bu mülkü satın almanız veya açık artırmaya çıkarmanız gerekir. 2 Bu mülk Upside Down'daysa mülkü yine de satın alabilir veya açık artırmaya çıkarabilirsiniz. Ancak Kapısını kapatana dek bu mülkten kira alamazsınız.

Satın almak istiyorsanız:

Hane üzerinde yazılı olan bedeli bankaya ödeyin ve Tapu Senedi kartını alın.

Satın almak istemiyor musunuz? Açık artırmaya çıkarın!

Bankacı bu mülkü açık artırma yoluyla satışa çıkarmak zorundadır. Açık artırma ₺10 ile başlar. Tüm oyuncular tekliflerini en az ₺1'er şeklinde artırmalıdır. Teklifinizi sıraya bağlı kalmadan söyleyebilirsiniz. Teklifi yükselten kimse kalmayınca Bankacı açık artırmayı sona erdirir. En yüksek teklifi veren son oyuncu açık artırmayı kazanır, bankaya ödemeyi yapar. Kimse mülkü satın almak istemiyorsa sorun olmaz. Kimse bir şey ödemez ve Tapu Senedi kartı bankada kalır.

Renk gruplarını toplayın! (Renk grupları için İçindekiler sayfasına bakın)

Bir renk grubundaki tüm mekânlara sahip olduğunuzda:

- 0 mekânlardan iki kat kira alabilirsiniz!
- Daha da fazla kira almak için mekânların üzerine kasetler ekleyebilirsiniz! Bir mekâna kaset ekleyerek Vecna'nın burada Upside Down'a kapı açmasını engelleyebilirsiniz! Detaylı bilgi için KASETLER bölümünü okuyun.

Sahipli Mülkler

Sahipli bir mülk üzerinde durursanız sahibi sizden mülkün kira bedelini istemek zorundadır. Eğer isterse kirayı ödeyin. Mülk sahibi istemeyi unuttur ve bir sonraki oyuncu zarı atarsa ödeme yapmak zorunda kalmazsınız! 2 Bu mülk Upside Down'da ise hiçbir şey ödemeyin!



Mekânlar
Mekânın Tapu Senedi kartında yazan kira bedelini ödeyin.



Ulaşım Araçları
Mülk sahibinde bulunan ulaşım aracı sayısına göre kirayı ödeyin.



Yasak Bölgeler

İki yasak bölge vardır: Gökkuşağı Odası ve Demogorgon Çukuru. Ne kadar kira ödeyeceğinizi öğrenmek için iki zarı birlikte atın. Mülk sahibinin 1 yasak bölgesi varsa kira, zarda gelen sayının 4 katı olur. Mülk sahibinin 2 yasak bölgesi varsa kira, zarda gelen sayının 10 katı olur.

(Bir sonraki sayfada devam ediyor)

AKSİYON HANELERİ



GO

GO noktasından her geçişinizde ya da bu hanede durduğunuzda bankadan ₺200 alın.



Cerebro ve Hellfire Club

Eşleşen destenin en üstündeki kartı çekin ve kartta belirtileni hemen yapın. Daha sonra kartı destenin en altına koyun.



Vecna'nın Laneti ve Demobat Saldırısı

Hanede gösterilen tutarı bankaya ödeyin. Vecna sizi kabusa benzer bir transa soktu ya da keskin dişlere sahip kanatlı bir yaratık sizi yemek istiyor!



Ücretsiz Otopark

Rahatlayın! Hiçbir sorun yok. Hawkins Kütüphanesi'ndeki arşivlerde önemli bir şey arıyorsunuz.



Ziyaretçi

Endişelenmeyin. Buraya gelerseniz piyonunuzu “Ziyaretçi / Just Visiting” bölümüne yerleştirin. Rink-O-Mania'daki bir olaydan kısa süre sonra göz altına alınan Eleven'ı ziyaret ediyorsunuz.



Kodes'e Gir

Derhal Kodes hanesine ilerleyin! GO noktasından geçerseniz bile ₺200 alamazsınız. Kodes'e girdiğinizde sıra diğer oyuncuya geçer. Kodes'teyken sahip olduğunuz mekânlardaki Kapıları kapatmak için ödeme yapabilir, kira toplayabilir, açık artırmalara katılabilir, kaset satın alabilir ve anlaşmalar yapabilirsiniz.

Kodes'ten nasıl çıkabilirim?

3 seçeneğiniz var:

1. Bir sonraki turda zar atmadan önce **₺50 ödeyin**. Sonra zar atarak oyuna devam edin.
2. Bir sonraki turun başında, 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.
3. Bir sonraki turda **zarda çift atmaya çalışın**. Bunu başarabilerseniz serbest kalırsınız! Attığınız zar kadar ilerleyin ve sıranızı tamamlayın. En fazla 3 tur boyunca zarda çift atmaya deneyebilirsiniz. Üçüncü turun sonunda da zarda çift gelmezse bankaya ₺50 ödeyin ve son attığınız zar kadar ilerleyin.

SAAT ÇARKI

Saat kadranındaki renkli numaralı çubuklar, oyun alanındaki numaralı mekânlara karşılık gelir. Attığınız zarda saat simgesi geldiğinde, Vecna'nın nerede gizlendiğini bulmak için hemen saatteki kolu çevirmeniz gerekir!



Çarkta ne geldi?



Tapu Senedi kartı açık olan bir mekân Vecna bir Kapı açtı, bu yüzden bu mekân artık Upside Down'da! Mekânın Tapu Senedi kartını ön yüzü aşağı gelecek şekilde çevirin.



Tapu Senedi kartı kapalı olan bir mekân Hiçbir şey olmaz. Vecna bu mekânda zaten bir Kapı açmıştır. Mekânın Tapu Senedi kartını ön yüzü aşağıda kalacak şekilde tutun.



Üzerinde kaset olan bir mekân Hiçbir şey olmaz. Müziğin gücü Vecna'nın tehdidini geri püskürttü! Mekânın Tapu Senedi kartını ön yüzü yukarı bakacak şekilde tutmaya devam edin.



Dikkat edin!

Vecna her mekânın Upside Down'a geçmesine yetecek kadar Kapı açarsa oyun sona erer ve kimse kazanamaz.

KAPILARI KAPATMA



Vecna herhangi bir mekânda Upside Down'a bir Kapı açtığında hemen bu mekânın Tapu Senedi kartını ön yüzü aşağı gelecek şekilde çevirin. Bu Kapıyı kapatmak için ödeme yapana dek bu mekândan kira alamazsınız ve üzerine kaset ekleyemezsiniz.

Sahibi yoksa mekân satın alınabilir veya açık artırma yoluyla satışa çıkarılabilir. Ancak yeni sahibi bu mekândan kira alabilmek veya üzerine kaset ekleyebilmek için mekândaki Kapıyı kapatmalıdır.

Mekândaki Kapıyı kapatmak için sahibinin Tapu Senedi kartında yazan Kapı Kapatma maliyetini bankaya ödemesi ve ardından kartı ön yüzü yukarı bakacak şekilde çevirmesi gerekir.

Sahibi olduğunuz mekânlardaki Kapıları kapatmak için *sıra size geldiğinde dilediğiniz zaman* ödeme yapabilirsiniz.



KASETLER

Bir renk grubundaki tüm mekânlara sehipseniz bu hanelere kaset eklemeye başlayabilirsiniz. Sıranın size gelmesini beklemenize gerek

yoktur ancak Vecna kaset eklemek istediğiniz mekânda bir Kapı açmışsa önce Kapıyı kapatmanız gerekir.

Kaset eklemek için Tapu Senedi kartında yazan maliyeti bankaya ödeyin ve bu mekâna bir kaset yerleştirin. Bir mekânda yalnızca 1 kasetiniz olabilir.

Mekâna bir kaset eklediğinizde müziğin gücü Vecna'nın tehdidini geri püskürttüğü için bu mekân güvende kalır!

Yeteri kadar kaset yok mu?

Birden fazla oyuncu son kaseti satın almak istiyorsa Bankacı kaseti açık artırmaya çıkarmak zorundadır. Açık artırma ₺10 ile başlar. Tüm oyuncular açık artırmaya katılabilir. Teklifler en az ₺1'er artırılmalıdır. Teklifinizi sıraya bağlı kalmadan söyleyebilirsiniz. Ödeme bankaya yapılır.

Hiç kaset kalmadı mı?

Oyunculardan biri bunları bankaya satana kadar beklemeniz gerekir.

ANLAŞMALAR ve TAKASLAR

İstedığınız zaman başka bir oyuncudan mülk satın alabilir, mülklerinizi başka bir oyuncuya satabilir, diğer oyuncularla takas edebilirsiniz.

Bir mekânı satmadan veya takas etmeden önce ilgili renk grubundaki tüm kasetleri bankaya maliyetinin yarısına satmanız gerekir. Kasetler başka bir oyuncuya satılamaz ya da diğer oyuncularla takas edilemez.

Mülkler; nakit, başka bir mülk ve/veya Kodes'ten Ücretsiz Çık kartları karşılığında takas edilebilir. Değer, anlaşmayı yapan oyuncular tarafından karşılıklı olarak kararlaştırılır.

YARDIM EDİN! PARAM KALMADI!

1. Para toplamaya çalışın.

Borcunuz varsa ve borcunuzu ödeyemiyorsanız kasetleri maliyetinin yarısına bankaya geri satabilirsiniz.

Mülkleri (Upside Down'da bulunanlar dahil) oyun alanındaki hanelerde gösterilen tutar karşılığında bankaya veya anlaşılan fiyattan diğer oyunculara da satabilirsiniz.

Bu mülklerden herhangi biri Upside Down'da ise Tapu Senedi kartları ters çevrilmiş olarak kalmaya devam eder.

Mülkün yeni sahibi, sırası gelince bu Kapıları kapatmak için ödeme yapabilir.

2. Her şeyi yapmanıza rağmen hâlâ borcunuz varsa iflas eder ve oyundan çekilirsiniz!

Başka bir oyuncuya borçluyunuz:

Borçlu olduğunuz oyuncuya tüm mülklerinizi ve Kodes'ten Ücretsiz Çık kartlarınızı verin.

Bu mülklerden herhangi biri Upside Down'da ise Tapu Senedi kartları ters çevrilmiş olarak kalmaya devam eder.

Mülkün yeni sahibi, sırası gelince bu Kapıları kapatmak için ödeme yapabilir.

Bankaya borçluyunuz:

Sahip olduğunuz tüm mülkleri bankaya iade edin, bunun için Tapu Senedi kartlarını oyun alanındaki ilgili hanelerin yanına koyun. Upside Down'daki mülklerin kartları ters çevrilmiş olarak kalmaya devam eder.

Varsa Kodes'ten Ücretsiz Çık kartınızı da ilgili destenin en altına koyun.

OYUNUN SONU

Tek bir oyuncu kaldığında VEYA Vecna her mekânın Upside Down'a geçmesine yetecek kadar Kapı açtığında oyun hemen sona erer.

Yalnızca bir kişi kalmışsa bu oyuncu kazanır! Ama her mekân Upside Down'a geçmişse hiç kimse kazanmaz!

ÖNEMLİ İPUÇLARI

Oyununuzun daha kısa sürmesini ve daha eğlenceli olmasını istiyorsanız şu kurallara dikkat edin!

Bir oyuncu üzerinde durduğu mülkü satın almak istemiyorsa mutlaka o mülkü açık artırmaya çıkarın.

Diğer oyunculara borç para vermeyin ya da ileride birbirinizden kira almayacağınıza dair anlaşma yapmayın.

Oyun alanının ortasına para koymayın. Ücretsiz Otopark hanesi üzerinde durduğunuzda hiçbir şey elde etmezsiniz!



POMSTYCHTIVÝ DÉMON ČÍHÁ V OBRÁCENÉM SVĚTĚ!

Temná síla známá jako Vecna otevírá v městečku Hawkins i mimo něj brány do obráceného světa! Otáčejte ručičkou na Vecnových zlověstných starožitných hodinách, abyste zjistili, kde brány jsou a pak se je snažte co nejdříve zavřít – a zároveň vydělávejte peníze tím, že budete ostatním hráčům účtovat nájemné. Poslední hráč s penězi, když všichni ostatní hráči zbankrotovali, vyhrává!

Pozor! Hra končí také, pokud Vecna otevře dostatek bran na to, aby každá lokalita byla v obráceném světě. V takovém případě prohrávají všichni!

ČÍM SE LIŠÍ MONOPOLY: STRANGER THINGS?

VECNOVY TAJEMNÉ STAROŽITNÉ HODINY!

Očíslované barevné pruhy na ciferníku odpovídají očíslovaným lokalitám na hrací ploše.

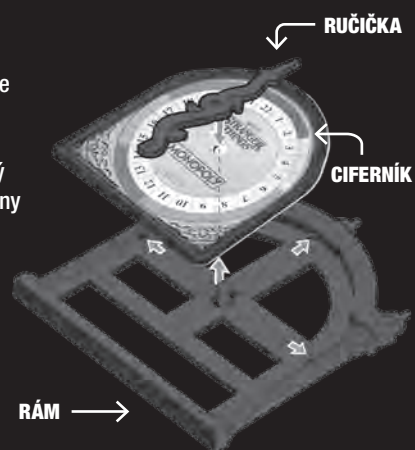


Na jedné z kostek je symbol hodin. Když tento symbol hodíte, musíte okamžitě zatočit ručičkou na hodinách. Kamkoli ukáže, tam Vecna otevřel bránu do obráceného světa. Kartu

Kupní smlouva dané lokality musíte otočit lícem dolů. Na lokalitě, kterou vlastníte, nemůžete vybírat nájemné, pokud je v obráceném světě – musíte nejprve zaplatit za uzavření brány. To můžete udělat kdykoli, když jste na řadě.

JAK SESTAVIT HODINY

Z plastového rámečku vyjměte ručičku. Je-li to nutné, pilníčkem nebo smirkovým papírem odstraňte přebytečný plast z hracích dílů. Poté hodiny sestavte jak je znázorněno.



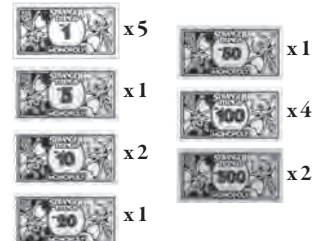
PŘÍPRAVA (Viz zadní strana tohoto průvodce hrou)

1 Vyberte, kdo bude bankéřem. Bankéř je odpovědný za:

- Peníze v bance
- Kazety
- Karty Kupní smlouva
- Dražby

Bankéř může hrát taky, ale musí držet své peníze odděleně od financí banky.

2 Bankéř dá každému hráči:

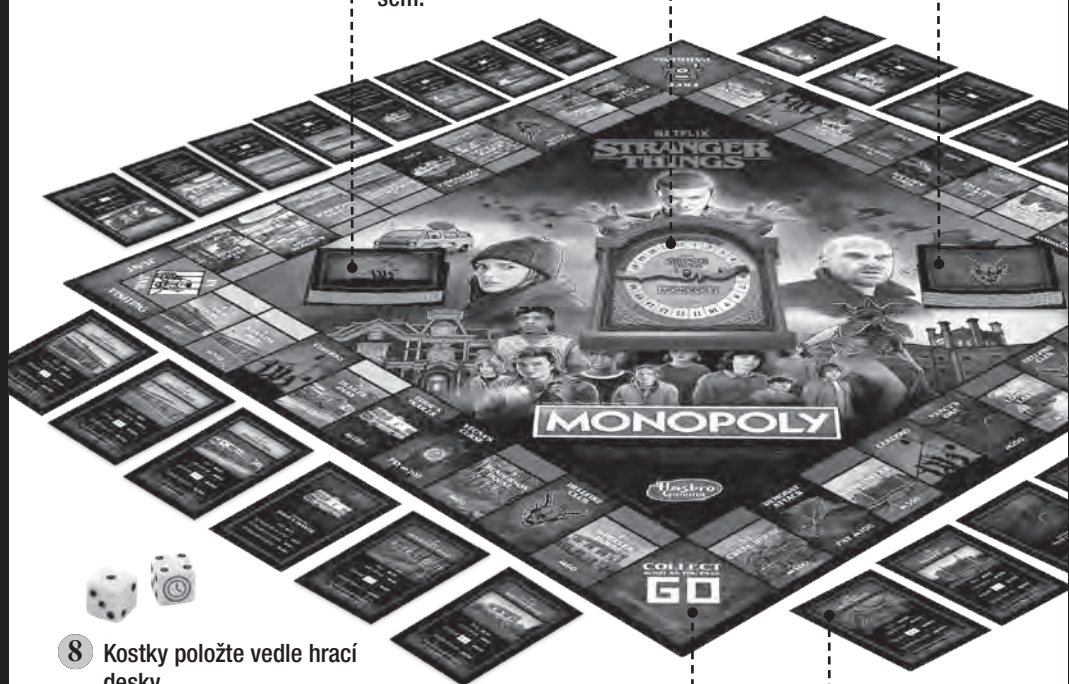


(Celkem = \$1 500)

3 Zamíchejte karty Cerebro a položte je lícem dolů sem.

4 Starožitné hodiny umístěte zde.

5 Zamíchejte karty Klub Hellfire a položte je lícem dolů sem.



8 Kostky položte vedle hrací desky.

7 Každý hráč si vybere figurku a umístí ji na pole START.



6 Umístěte karty Kupní smlouva lícem nahoru vedle odpovídajících hracích polí.

PRŮBĚH HRY!

Jak vyhrát

Pohybujte se po hrací ploše a snažte se koupit co nejvíce nemovitostí, zatímco pomstychtivý démon Vecna rozsévá chaos! Pokud hodíte symbol hodin, roztočte ručičku na starožitných hodinách a zjistěte, kde Vecna otevřel bránu do obráceného světa. Pak se snažte brány co nejdříve zavřít, jinak by se vám to mohlo vymstít! Pokud jste hráčem s nejvíce penězi na konci hry, vyhráváte!

Kdo začíná?

Každý hráč hodí oběma kostkami. (Symbol hodin se počítá jako nula.) Začíná ten, kdo hodí nejvíc a hra pokračuje ve směru hodinových ručiček.

Jste na řadě

1. Hodte oběma kostkami. **Hodili jste ☺?** Otočte ručičkou na hodinách a podívejte se, na jaký očíslovaný barevný pruh ukazuje. Odpovídající lokalita na hrací desce, s vlastníkem, či bez něj, je nyní v obráceném světě! Otočte kartu kupní smlouva dané lokality lícem dolů. Viz HODINY.

Kdykoli při svém tahu, pokud máte nějaké lokality v obráceném světě, můžete zaplatit za uzavření jejich bran. Své lokality můžete chránit také přidáním kazet. Viz ZAVÍRÁNÍ BRAN a KAZETY.

2. Posuňte svou figurku ve směru hodinových ručiček o počet polí, která jste hodili. (Pamatujte, že symbol hodin se počítá jako nula.)

3. Kde jste skončili? Postupujte podle pravidel daného pole. Viz HRACÍ POLE.

Hodili jste dvě stejná čísla? Hodte kostkami znovu a proveďte další tah.

Pozor! Pokud hodíte dvě stejná čísla 3x za sebou, musíte jít okamžitě do vězení! Nedokončujte svůj třetí tah.

4. Váš tah končí. Předejte kostky hráči nalevo.



HRACÍ POLE

NEMOVITOSTI

Existují tři typy nemovitostí: lokality, které jsou rozděleny do barevných sad, přepravy a zakázané oblasti.

Poznámka: Lokality jsou jedinými nemovitostmi, kde Vecna může otevřít bránu do obráceného světa. To znamená, že pouze karty Kupní smlouva lokalit mohou být otočeny lícem dolů.

Nemovitosti bez majitele

Když vstoupíte na nemovitost bez majitele, musíte ji koupit nebo vydražit. ☺ Pokud je tato nemovitost v obráceném světě, stále ji můžete koupit nebo vydražit, ale nemůžete vybírat nájemné, dokud nezaplatíte za uzavření brány. Viz ZAVÍRÁNÍ BRAN.

Máte zájem o koupi?

Zaplatte cenu uvedenou na hracím poli a vezměte si kartu Kupní smlouva.

Nechcete nakupovat? Zahajte dražbu!

Bankéř musí pole vydražit. Nabídka začíná na \$10 a každý hráč může přihazovat, minimálně však o \$1. Nemusíte dodržovat pořadí, v jakém táhnete. Bankéř dražbu ukončí, když už žádný hráč nemá zájem přihodit. Hráč, který nabídl nejvíce, zaplatí bance. Pokud nikdo nemá o dražbu nemovitosti zájem, je to v pořádku. V tom případě nikdo nic neplatí a karta Kupní smlouva zůstává bance.

Sbírejte barevné sady! (Informace o barevných sadách naleznete na straně Obsah)

V případě, že vlastníte všechny lokality v rámci barevné sady:

- U těchto lokalit můžete zdvojnásobit nájemné!
- Můžete také přidat kazety a účtovat ještě vyšší nájemné! Přidáním kazety na lokalitu můžete předejít tomu, aby tam Vecna otevřel bránu do obráceného světa! Viz KAZETY.

Nemovitost s majitelem

Pokud vstoupíte na nemovitost, kterou někdo vlastní, musí vás majitel požádat o zaplacení nájemného. Pokud vás požádá, musíte zaplatit. Pokud vás nepožádá, než další hráč hodí kostkami, nemusíte platit! ☺ Pokud je tato nemovitost v obráceném světě, neplatte nic!



Lokality
Zaplatte nájemné uvedené na kartě Kupní smlouva pro danou lokalitu.



Přepravy
Zaplatte nájemné podle toho, kolik přeprav majitel vlastní.



Zakázané oblasti

Existují dvě zakázané oblasti: Duhová místnost a Demogorgonova jáma. Hozením kostkami určíte nájemné. Pokud má majitel jednu zakázanou oblast, nájemné je 4x hod kostkami. Pokud má majitel dvě zakázané oblasti, nájemné je 10x hod kostkami.



POMSTYCHTIVÝ DÉMON ČÍHA V OBRÁTENOM SVETE!

Temná sila známa ako Vecna otvára v mestečku Hawkins aj mimo neho brány do obráteného sveta! Otáčajte ručičkou na zlovestných starožitných hodinách Vecny, aby ste zistili, kde brány sú a potom sa ich snažte čo najskôr zavrieť – a pritom zarábajte peniaze tým, že budete vyberať nájomné od ostatných hráčov. Posledný hráč s peniazmi, keď všetci ostatní hráči zbankrotovali, vyhráva!

Pozor! Hra končí aj vtedy, keď Vecna otvorí dostatočný počet brán, takže každé miesto bude v obrátenom svete. Potom všetci hráči prehrajú!

ČO JE INÉ NA HRE MONOPOLY: STRANGER THINGS?



TAJOMNÉ STAROŽITNÉ HODINY VECNY!

Očíslované farebné pruhy na ciferníku zodpovedajú očíslovaným miestam na hracej ploche.

Na jednej z kociek je symbol hodín.

Keď hodíte tento symbol,

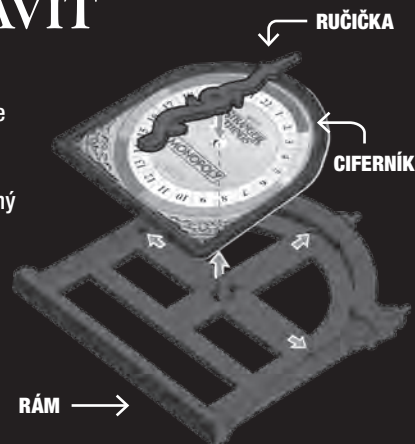
musíte okamžite zatočiť ručičkou na hodinách.

Kamkoľvek ukáže, tam démon Vecna otvoril bránu do obráteného sveta. Kartu Kúpna zmluva daného miesta

musíte otočiť lícom nadol. Ak je miesto, ktoré vlastníte, v obrátenom svete, nemôžete na ňom vyberať nájomné – musíte najprv zaplatiť za uzavretie brány. To môžete urobiť kedykoľvek, keď ste na rade.

AKO ZOSTAVIŤ HODINY

Z plastového rámečka vyberte ručičku. Ak je to nutné, pilníčkom alebo brúsny papierom odstráňte prebytočný plast z hracích dielov. Potom hodiny zostavte podľa obrázku.



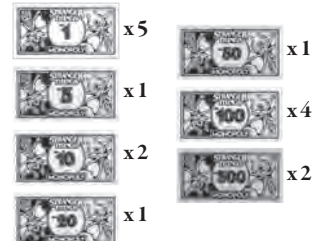
PRIPRAVTE SA! (Pozrite si zadnú časť tohto sprievodcu hrou)

1 Vyberte, kto bude bankárom. Bankár je zodpovedný za:

- Peniaze banky
- Kazety
- Karty Kúpna zmluva
- Dražby

Bankár môže hrať tiež, ale svoje peniaze musí mať oddelené od banky.

2 Bankár rozdá každému hráčovi:

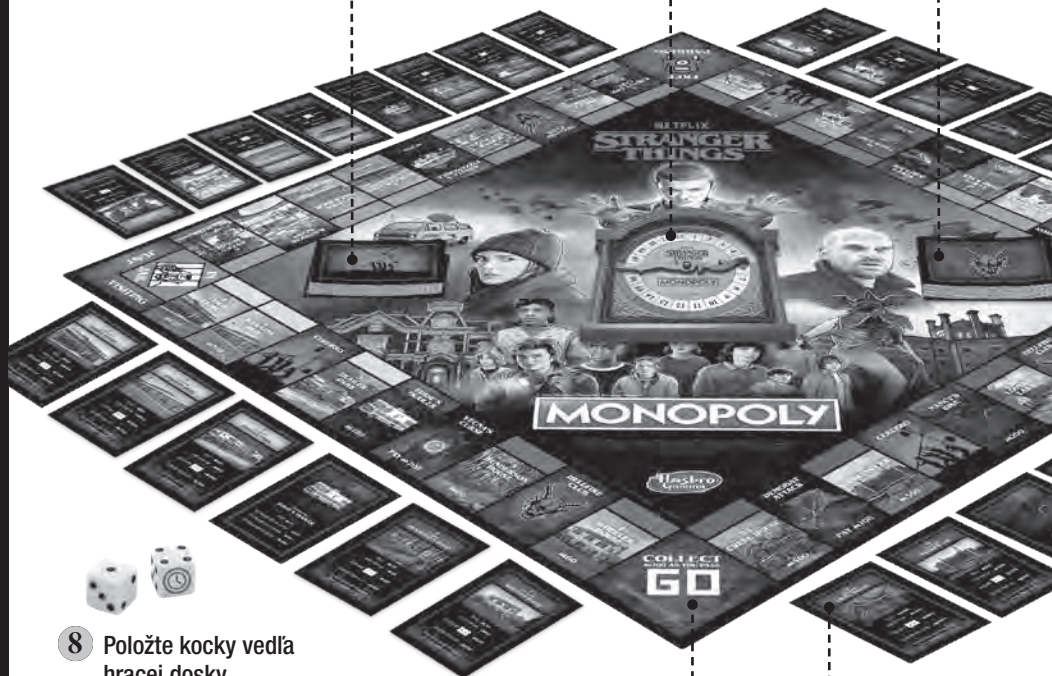


(Spolu = ₴1500)

3 Zamiešajte karty Cerebro a položte ich sem lícom nadol.

4 Starožitné otáčacie hodiny umiestnite sem.

5 Zamiešajte karty Klub Hellfire a položte ich sem lícom nadol.



8 Položte kocky vedľa hracej dosky.

7 Každý hráč si vyberie figúrku a položí ju na políčko ŠTART.



6 Karty Kúpna zmluva umiestnite lícom nahor vedľa príslušných hracích políčok

PRIEBEH HRY

Ako vyhrať

Pohybujte sa po hracej ploche a kupujte čo najviac nehnuteľností, zatiaľ čo pomstychtivý démon Vecna spôsobuje chaos! Ak hodíte symbol hodín, zatočte ručičkou na starožitných hodinách, aby ste zistili, kde Vecna otvoril bránu do obráteného sveta. Potom sa snažte brány čo najskôr zavrieť, inak vás to môže vyjsť draho! Ak ste hráč s najväčším množstvom peňazí na konci hry, vyhrávate!

Kto ide prvý?

Každý hráč hodí oboma kockami. (Symbol hodín sa počíta ako nula.) Začína ten, kto hodí najviac a hra pokračuje v smere hodinových ručičiek.

Keď ste na rade

1. Hodte oboma kockami. **Hodili ste ☹?** Otočte ručičkou na hodinách a pozrite sa, na aký očíslovaný farebný pruh ukazuje. Príslušné miesto na hracej ploche je teraz v obrátenom svete, či už ho niekto vlastní alebo nie! Otočte kartu Kúpna zmluva daného miesta lícom nadol. Pozri OTÁČACIE HODINY.

V ktoromkoľvek bode vášho ťahu, ak máte nejaké miesta v obrátenom svete, môžete zaplatiť za zatvorenie ich brán. Svoje miesta môžete tiež chrániť pridaním kaziet. Pozri si ZATVORENIE BRÁN a KAZETY.

2. Posuňte svoju figúrku v smere hodinových ručičiek o počet polí, ktoré ste hodili. (Pamätajte, že symbol hodín sa počíta ako nula.)

3. Kde ste sa zastavili? Postupujte podľa pravidiel daného políčka. Pozri HRACIE POLÍČKA.

Hodili ste na oboch kockách rovnaké číslo? Hádžte znova a vykonajte ďalší ťah.

Pozor! Ak rovnaké číslo na oboch kockách hodíte 3-krát za sebou, musíte ísť okamžite do väzenia! Svoje tretie kolo nedokončujte.

4. Váš ťah končí. Odovzdajte kocky hráči naľavo.



HRACIE POLÍČKA

NEHNUTEĽNOSTI

Existujú tri typy nehnuteľností: lokality, ktoré sú rozdelené do farebných sérií, prepravy a zakázané oblasti.

Upozornenie: Miesta sú jediné nehnuteľnosti, kde môže Vecna otvoriť bránu do obráteného sveta. To znamená, že iba karty Kúpna zmluva miest môžu byť otočené lícom nadol.

Nehnuteľnosti bez vlastníka

Keď skončíte ťah na nehnuteľnosti bez vlastníka, musíte ju kúpiť alebo vydražiť. ☹ Ak je táto nehnuteľnosť v obrátenom svete, stále ju môžete kúpiť alebo vydražiť. Nemôžete však vyberať nájomné za túto nehnuteľnosť, kým nezaplatíte za zatvorenie jej brány. Pozri ZATVORENIE BRÁN.

Chcete ju kúpiť?

Zaplatte sumu uvedenú na hracom políčku a zoberte si z banky príslušnú kartu Kúpna zmluva.

Nechcete ju kúpiť? Dajte ju do dražby!

Vydražiť ju musí bankár. Prihadzovanie začína na ₴10, a každý môže zvýšiť ponuku, najmenej však o ₴1. Nemusíte dodržiavať poradie ťahu a bankár ukončí aukciu, keď žiadny hráč už nie je ochotný zvýšiť ponuku. Banke zaplatí ten, kto ponúkne najviac. Ak nikto nechce dražiť nehnuteľnosť, je to v poriadku. Nikto nič neplatí a karta Kúpna zmluva ostáva banke.

Zbierajte farebné série! (Farebné série nájdete na stránke Obsah)

Keď vlastníte už všetky miesta v rámci farebnej série:

- Za tieto miesta môžete zdvojnásobiť nájomné!
- Môžete pridať tiež kazety a účtovať ešte vyššie nájomné! Pridaním kazety na miesto môžete predísť tomu, aby tam Vecna otvoril bránu do obráteného sveta! Pozrite si KAZETY.

Nehnuteľnosti s vlastníkom

Keď zastanete na nehnuteľnosti, ktorú vlastní niekto iný, vlastník vás musí požiadať o zaplatenie nájomného. V takom prípade musíte nájomné zaplatiť. Ak o nájomné nepožiadala skôr, ako ďalší hráč hodí kockou, platiť nemusíte! ☹ Ak je táto nehnuteľnosť v obrátenom svete, neplatíte nič!



Miesta
Zaplatte nájomné uvedené na karte Kúpna zmluva príslušnej lokality.

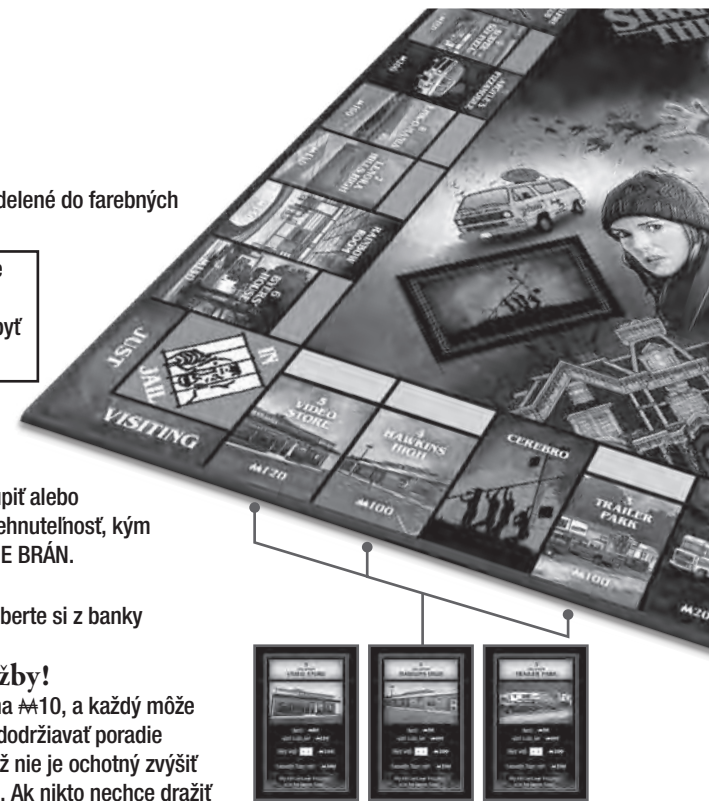


Prepravy
Zaplatte nájomné podľa počtu preprav, ktoré vlastník má.



Zakázané oblasti

Existujú dve zakázané oblasti: Dúhová komnata a Demogorgonova jama. Nájomné určite hodom kockami. Ak má majiteľ 1 zakázanú oblasť, nájomné je 4-násobok hodu kockami. Ak má majiteľ 2 zakázané oblasti, nájomné je 10-násobok hodu kockami.



AKČNÉ POLIA



ŠTART

Keď prejdete poličkom ŠTART alebo na ňom zastanete, dostanete **¥¥200** z banky.



Cerebro a Klub Hellfire

Vezmite hornú kartu z príslušnej kôpky a bezodkladne urobte to, čo je na nej napísané. Po dokončení ju vráťte naspäť na spodnú časť kôpky.



Kliatba démona Vecnu a útok demobatov

Zaplaťte banke sumu uvedenú na poličku. Buď vás Vecna dostal do nočnej mory, alebo okridlené stvorenie so zubami ostrými ako žiletka má hlad... na vás!



Bezplatné parkovanie

Len pokoj! Nič sa nedeje. Hľadáte niečo dôležité v archívoch knižnice mestečka Hawkins.



Iba na návšteve

Buďte pokojní. Ak zastanete tu, svoju figúrku vložte do sekcie Iba na návšteve. Ste na návšteve u Eleven, ktorá bola vzatá do väzby krátko po incidente v Rink-O-Mania.



Chodte do väzenia

Okamžite presuňte svoju figúrku na pole Vo väzení! Neberiete si **¥¥200** za prechod poľom ŠTART. Váš ťah teraz končí. Keď ste vo väzení, stále môžete zaplatiť za zatvorenie brány na akomkoľvek mieste, ktoré vlastníte, vybrať nájomné, dávať ponuky počas dražieb, kupovať kazety a obchodovať.

Ako sa dostať z väzenia?

Máte 3 možnosti:

- 1. Zaplaťte ¥¥50** na začiatku svojho ďalšieho ťahu, potom hodte kockou a posuňte sa ako zvyčajne.
- 2. Použite kartu Priepustka z väzenia** na začiatku svojho ďalšieho ťahu, ak ju máte (alebo si ju kúpte od iného hráča). Položte kartu na spodok príslušného balíčka, potom hodte kockami a posuňte sa ďalej.
- 3. V nasledujúcom ťahu hodte dve rovnaké čísla.** Ak tak urobíte, ste voľní! Posuňte sa podľa hodnoty hodenej na kockách a tým váš ťah končí. Na hodenie dvoch rovnakých čísel môžete použiť až 3 hody. Ak počas troch kôl vo väzení nehodíte dve rovnaká čísla, zaplaťte ¥¥50 a hodnotu posledného hodu použite na posun ďalej.

OTÁČACIE HODINY

Očíslované farebné pruhy okolo ciferníka zodpovedajú očíslovaným miestam na hracej ploche. Kedykoľvek hodíte na kocke symbol hodín, musíte okamžite roztočiť ručičku na hodinách, aby ste zistili, kde číha Vecna!



Čo ste si vytočili?



Miesto s kartou Kúpna zmluva lícom nahor Vecna otvoril bránu, takže toto miesto je teraz v obrátenom svete! Kartu Kúpna zmluva tohto miesta otočte lícom nadol.



Miesto s kartou Kúpna zmluva lícom nadol Nič sa nedeje — Vecna na tomto mieste bránu už otvoril. Kartu Kúpna zmluva tohto miesta ponechajte lícom nadol.



Miesto s kazetou Nič sa nedeje — sila hudby zahnala Vecnu! Kartu Kúpna zmluva tohto miesta ponechajte lícom nahor.



Pozor!

Ak Vecna otvorí dostatok brán, takže každé miesto bude v obrátenom svete, hra sa skončí – a nevyhrá nikto!

ZATVORENIE BRÁN



Keď Vecna na ktoromkoľvek mieste otvorí bránu do obráteného sveta, okamžite otočte kartu Kúpna zmluva daného miesta lícom nadol. Kým nezaplatíte za zatvorenie brány, nesmiete na tomto mieste vyberať nájomné a nesmiete naň

pridať kazetu.

Ak je miesto bez vlastníka, stále sa dá kúpiť alebo vydražiť. Nový vlastník však musí na tomto mieste zavrieť bránu, aby na nej mohol vyberať nájomné alebo na ňu pridať kazetu.

Aby vlastník mohol bránu zatvoriť, musí banke zaplatiť cenu za zatvorenie brány na karte Kúpna zmluva a potom otočiť kartu lícom nahor.

Za zatvorenie brány ktorejkoľvek lokality, ktorú vlastníte, môžete zaplatiť *kedykoľvek, keď ste na ťahu.*



KAZETY

Len čo získate farebnú sériu, môžete začať pridávať kazety. Nemusíte čakať, kým na vás príde rad — ale ak Vecna otvoril bránu na mieste, kam chcete pridať kazetu, musíte bránu najskôr zatvoriť.

Ak chcete pridať kazetu, zaplaťte banke cenu na karte Kúpna zmluva a umiestnite kazetu na miesto. Na jednom mieste môžete mať iba 1 kazetu.

Po umiestnení kazety je toto miesto bezpečné, pretože sila hudby hrozbu démona Vecnu eliminuje!

Nemáte dostatok kaziet?

Ak chcú poslednú kazetu kúpiť viacerí hráči, bankár ju musí vydražiť. Ponuky začínajú na ¥¥10 a každý môže ponuku zvýšiť, najmenej však o ¥¥1. Nemusíte dodržiavať poradie ťahov. Platba ide do banky.

Nezostali vám žiadne kazety?

Nemôžete si žiadne kúpiť, kým niekto svoje nepredá.

DOHODY A OBCHODY

Majetok môžete kedykoľvek kúpiť, prediť alebo vymeniť s inými hráčmi.

Pred predajom alebo výmenou miesta musíte banke prediť všetky kazety vo farebnej sérii za polovičnú cenu. Kazety sa nesmú predávať iným hráčom, ani sa s nimi nesmie obchodovať.

Nehnuteľnosť sa dá vymeniť za hotovosť, inú nehnuteľnosť a/alebo kartu Priepustka z väzenia. O cene sa dohodnú hráči medzi sebou.

POMOC! NEMÔŽEM ZAPLATIŤ!

1. Pokúste sa získať peniaze.

Ak dlhujete peniaze a nemôžete splácať, pokúste sa ich získať predajom kaziet späť do banky za polovičnú cenu. Môžete tiež prediť nehnuteľnosti (vrátane tých v obrátenom svete) späť banke za sumu zobrazenú na ich hracích poličkách alebo iným hráčom za dohodnutú cenu.

Ak sú niektoré nehnuteľnosti v obrátenom svete, ich karty Kúpna zmluva zostanú lícom nadol.

Každý nový vlastník môže za zatvorenie týchto brán zaplatiť kedykoľvek, keď je na rade.

2. Ak ste stále zadlžení, zbankrotovali ste a ste mimo hru!

Dlhujete inému hráčovi?

Dajte mu všetky svoje nehnuteľnosti a karty Priepustka z väzenia.

Ak sú niektoré nehnuteľnosti v obrátenom svete, ich karty Kúpna zmluva zostanú lícom nadol.

Nový vlastník môže za zatvorenie týchto brán zaplatiť kedykoľvek, keď je na rade.

Dlhujete banke?

Všetky nehnuteľnosti sa do banky vracajú umiestnením ich kariet Kúpna zmluva vedľa príslušných hracích poličok. Všetky nehnuteľnosti, ktoré sú v obrátenom svete, zostávajú lícom nadol.

Vráťte všetky karty Priepustka z väzenia na spodok príslušného balíka.

KONIEC HRY

Hra sa končí okamžite, keď zostane iba jeden hráč ALEBO ak Vecna otvorí dostatok brán, takže každé miesto je v obrátenom svete.

Ak zostane iba jeden hráč, je víťazom! Ale ak je každé miesto v obrátenom svete, nevyhral nikto!

NAJLEPŠIE TIPY

Ak chcete, aby bola vaša hra krátka a zábavná, nepoužívajte vlastné pravidlá!

Vždy, keď si niekto nechce kúpiť nehnuteľnosť, na ktorú sa posunul, dražte.

Nikdy nepožičiavajte peniaze iným hráčom ani neuzatvárajte dohody o tom, že si navzájom nebudete platiť nájomné.

Nikdy nedávajte hotovosť do stredy hracej plochy; nedostanete bonus za vstup na pole Bezplatné parkovanie!



UN DEMON RĂZBUNĂTOR PÂNDEȘTE ÎN LUMEA RĂSTURNATĂ!

O forță întunecată cu numele de Vecna deschide porți către Lumea Răsturnată, în Hawkins și în întreaga lume! Învarte limbile amenințătorului ceas cu pendulă al lui Vecna pentru a afla unde sunt Porțile, apoi grăbește-te să le închizi și câștigă bani în timpul acestei aventuri, încasând chirie de la ceilalți jucători. Câștigă ultimul jucător care rămâne cu bani când ceilalți au dat faliment!

Atenție! Jocul se încheie și când Vecna deschide suficiente Porți, astfel încât toate locațiile sunt în Lumea Răsturnată. În acest caz, toți jucătorii pierd!

CE ESTE DIFERIT ÎN JOUL MONOPOLY: STRANGER THINGS?

MISTERIOSUL CEAS CU PENDULĂ AL LUI VECNA!

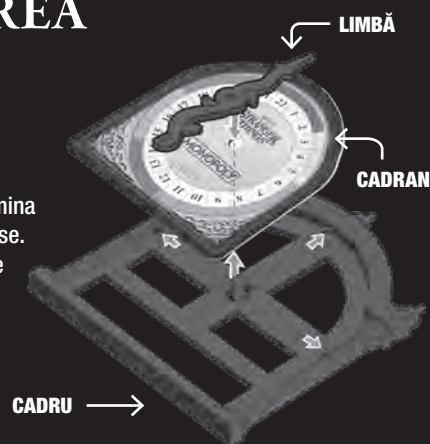
Cadranle colorate și numerotate de pe exteriorul cadranelui de ceas corespund locațiilor numerotate de pe tablă.

Pe una dintre fețele zarului este un ceas. Dacă obții acest simbol când dai cu zarul, trebuie să învărți imediat limba ceasului. Aceea este locația în care

Vecna a deschis o Poartă către Lumea Răsturnată. În acel moment, trebuie să întorci cartea Titlu de proprietate a locației respective cu fața în jos, adică fața cu Lumea Răsturnată trebuie să fie vizibilă. Nu poți încasa chirie pe o locație deținută dacă este în Lumea Răsturnată. Trebuie întâi să plătești pentru a închide Poarta. Dar poți face acest lucru în orice moment pe turul tău.

ASAMBLAREA CEASULUI

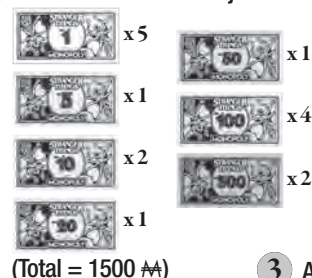
Scoateți limba din rama de plastic. Dacă este necesar, folosiți o pilă de unghii sau hârtie abrazivă pentru a elimina excesul de plastic de pe piese. Apoi asamblați după cum se arată în imagine.



CONFIGURAREA (Consultă ultima pagină a acestui ghid de joc)

1. Alegeți pe cineva care să devină Bancher. Bancherul este responsabil de:
 - Banii Băncii
 - Casetele audio
 - Cărțile Titlu de proprietate
 - Licitații
 Și Bancherul poate juca, dar trebuie să își țină banii separat de cei din Bancă.

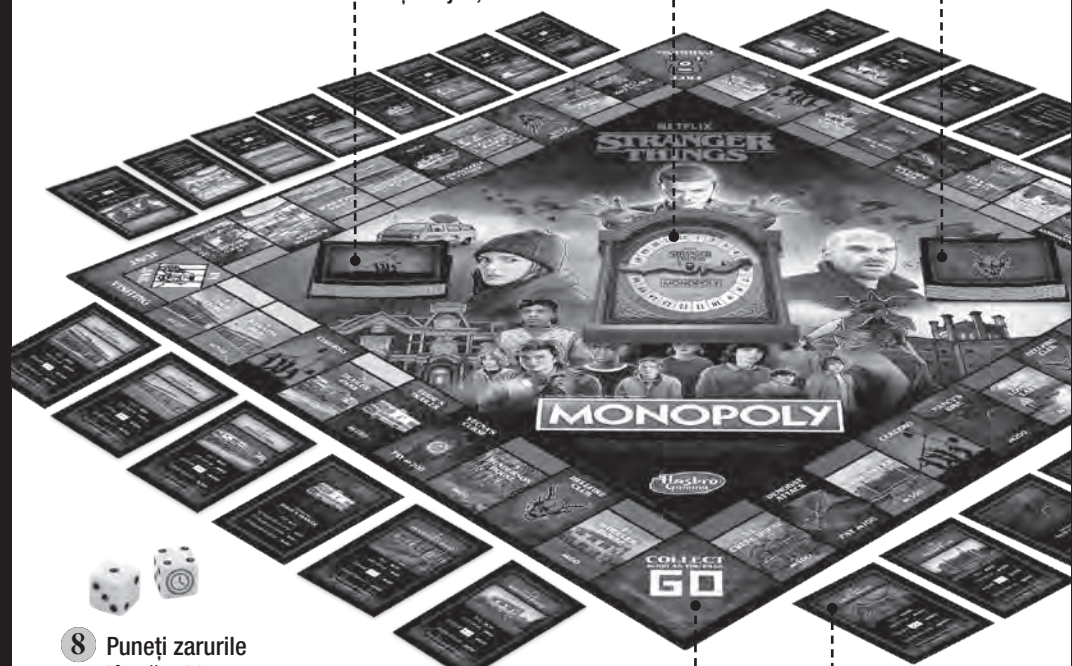
2. Bancherul dă fiecărui jucător:



4. Pune dispozitivul pivotant sub formă de ceas cu pendulă aici.

5. Amestecați cărțile Hellfire Club și așezați-le cu fața în jos, aici.

3. Amestecați cărțile Cerebro și așezați-le cu fața în jos, aici.



8. Puneți zarurile lângă tabla de joc.

7. Fiecare jucător alege un pion și îl plasează pe START.



6. Așezați cărțile Titlu de proprietate cu fața în sus lângă spațiile respective de pe tabla de joc.

LA JOACĂ!

Cum se câștigă

Deplasează-te pe tablă cumpărând cât mai multe proprietăți în timp ce demonul răzbunător, Vecna, creează haos! Dacă obții pe zar simbolul ceas, învarte limba ceasului cu pendulă pentru a afla unde a deschis Vecna o Poartă către Lumea Răsturnată. Apoi grăbește-te să închizi Porțile, altfel vei plăti scump! Dacă ești jucătorul cu cei mai mulți bani la finalul jocului, câștigi!

Cine începe?

Fiecare jucător dă cu ambele zaruri. (Ceasul reprezintă zero.) Începe jucătorul care obține cel mai bun rezultat, iar jocul avansează spre stânga.

Când îți vine rândul

1. Dă cu ambele zaruri. **Ai obținut ②?** Învarte limba ceasului și vezi ce cadran colorat și numerotat indică. Locația asociată de pe tablă este acum în Lumea Răsturnată, indiferent dacă este deținută sau nu. Întoarce cartea Titlu de proprietate a locației respective cu fața în jos. Consultă secțiunea DESPRE CEAS.

În orice moment pe turul tău, dacă ai locații în Lumea Răsturnată, poți plăti pentru a închide Porțile acestora. De asemenea, poți apăra locațiile adăugând casete audio. Consultă ÎNCHIDEREA PORȚILOR ȘI CASETELE AUDIO.

2. Deplasează pionul în sensul acelor de ceas cu numărul de spații indicat de zaruri. (Nu uita că simbolul ceas reprezintă cifra zero.)
3. Unde ai ajuns? Urmează instrucțiunile de pe spațiul respectiv. Consultă SPAȚIILE DE PE TABLA DE JOC. **Ai obținut o dublă?** Dacă cu zarurile din nou și mai joacă un tur. **Atenție!** Dacă obții o dublă de 3 ori la rând, deplasează-te la spațiul în închisoare imediat! Nu juca al treilea tur.
4. Turul tău se încheie. Dă zarurile jucătorului din stânga.



SPAȚIILE DE PE TABLA DE JOC

PROPRIETĂȚILE

Există trei tipuri de proprietăți: locații, sub formă de seturi de culoare, mijloace de transport și zone interzise.

Notă: locațiile sunt doar acele proprietăți unde Vecna poate deschide Porți către Lumea Răsturnată, prin urmare doar Titlurile de proprietate ale acestora vor fi întoarse cu fața în jos.

Proprietățile nedeținute

Când ajungi pe o proprietate nedeținută, trebuie să o cumperi sau să licitezi pentru ea. ② Poți cumpăra sau poți licita pentru o proprietate, chiar dacă respectiva proprietate este în Lumea Răsturnată. Dar nu poți încasa chirie pentru proprietate decât după ce plătești pentru a închide Poarta. Consultă ÎNCHIDEREA PORȚILOR.

Vrei să o cumperi?

Plătește prețul aferent spațiului de pe tabla de joc și ia cartea Titlu de proprietate.

Nu vrei să o cumperi? Scoate-o la licitație!

Bancherul trebuie să organizeze o licitație. Licităția începe de la 10 ₸ și oricine poate crește suma licitată chiar și cu 1 ₸. Nu trebuie să respectați ordinea de joc și Bancherul închide licitația când niciun jucător nu mai dorește să crească suma licitată. Jucătorul care a câștigat licitația achită Băncii suma licitată. Dacă nimeni nu dorește să liciteze pentru proprietate, nu este nicio problemă. Nimeni nu plătește nimic și Titlul de proprietate rămâne la Bancă.

Colecționează seturi de culoare! (consultă pagina Cuprins pentru seturile de culoare)

Când deții fiecare locație dintr-un set de culoare:

- Poți dubla chiria pentru respectivele locații!
- Poți adăuga casete audio și poți încasa o chirie și mai mare! Dacă adaugi o casetă audio unui spațiu, Vecna nu poate deschide o Poartă către Lumea Răsturnată în spațiul respectiv! Consultă secțiunea CASETELE AUDIO.

Proprietățile deținute

Când ajungi pe o proprietate deținută de altcineva, proprietarul trebuie să îți ceară chirie. Dacă îți cere să plătești chirie, trebuie să plătești. Dacă nu îți cere chirie înainte ca următorul jucător să dea cu zarurile, nu trebuie să plătești nimic. ② Dacă proprietatea respectivă este în Lumea Răsturnată, nu plătești nimic.



Locațiile

Plătește chiria de pe cartea Titlu de proprietate a locației.



Mijloace de transport

Plătește chirie în funcție de numărul de mijloace de transport deținute de proprietar.



Zone interzise

Există două zone interzise: Rainbow Room și Demogorgon Pit. Dacă cu zarul pentru a stabili chiria. Dacă proprietarul are 1 zonă interzisă, chiria este de 4 ori numărul de pe zaruri. Dacă proprietarul are ambele zone interzise, chiria este de 10 ori numărul de pe zaruri.

SPAȚII CU ACȚIUNI



START

Când ajungi pe START sau treci pe lângă acest spațiu, încasează 200 ₾ de la Bancă.



Cerebro și Hellfire Club

la prima carte din teancul respectiv și urmează instrucțiunile imediat. Pune-o la fundul teancului după ce ai terminat.



Vecna's Curse și Demobat Attack

Plătește Băncii suma de pe spațiu. Vecna te-a băgat într-o transă de coșmar sau o creatură cu aripi și dinți ascuțiți este flămândă și te urmărește!



Parcare gratuită

Relaxează-te! Nu se întâmplă nimic. Cauți ceva important în arhivele din Biblioteca din Hawkins.



În vizită

Nu-ți face griji. Dacă ajungi aici, pune pionul în secțiunea În vizită. O vizitezi pe Eleven, care a fost luată în custodie imediat după un incident la Rink-O-Mania.



Du-te la închisoare

Deplasează pionul pe spațiul în închisoare imediat! Nu primești 200 ₾ când treci pe la START. Turul tău s-a încheiat. Continui să plătești pentru a închide Porți în orice locație deținută, încasezi chirie, poți participa la licitații, poți cumpăra casete audio și poți tranzacționa cât timp ești la închisoare.

Cum ies din închisoare?

Ai 3 opțiuni:

- Plătește 50 ₾** la începutul următorului tur, apoi dă cu zarul și joacă în mod normal.
- Utilizează o carte leși din închisoare gratuit** la începutul turului, dacă ai una (sau cumpără de la alt jucător). Pune cartea la fundul teancului corespunzător; apoi dă cu zarurile și deplasează-te.
- Dă cu zarurile o dublă** în turul următor. Dacă reușești, ai scăpat! Folosește rezultatul de pe zaruri pentru a te deplasa și turul tău se încheie. Poți încerca să obții o dublă timp de maximum 3 tururi. Dacă nu obții o dublă până în al treilea tur de stat la închisoare, plătește 50 ₾ și deplasează-te cu numărul de spații indicat de zaruri.

DESPRE CEAS

Cadranele colorate și numerotate de pe exteriorul cadranelor de ceas corespund locațiilor numerotate de pe tablă. Dacă obții simbolul ceas când dai cu zarul, trebuie să învârti imediat limba ceasului pentru a afla unde stă la pândă Vecna.



Ce rezultat ai obținut?



0 locație cu cartea Titlu de proprietate cu fața în sus Vecna a deschis o Poartă, locația este acum în Lumea Răsturnată! Întoarce cartea Titlu de proprietate cu fața în jos.



0 locație cu cartea Titlu de proprietate cu fața în jos Nu se întâmplă nimic, Vecna a deschis deja o Poartă în această locație. Păstrează cartea Titlu de proprietate cu fața în jos.



0 locație cu o casetă audio Nu se întâmplă nimic, puterea muzicii a respins amenințarea lui Vecna! Păstrează cartea Titlul de proprietate cu fața în sus.



Atenție!

Dacă Vecna deschide suficiente Porți astfel încât toate locațiile să fie în Lumea Răsturnată, jocul se încheie și nimeni nu câștigă!

ÎNCHIDEREA PORȚILOR



Când Vecna deschide o Poartă către Lumea Răsturnată într-o locație, întoarce imediat cartea Titlu de proprietate a locației respective cu fața jos. Nu se poate încasa chirie pentru locația respectivă și nu poate fi adăugată o casetă audio la aceasta înainte de a plăti pentru închiderea Porții.

Dacă locația este nedeținută, poate fi cumpărată sau inclusă într-o licitație. Dar noul proprietar trebuie să închidă Poarta locației înainte de a încasa chirie sau de a adăuga o casetă audio.

Pentru a închide Poarta unei proprietăți, proprietarul trebuie să achite Băncii costul de închidere a Porții de pe cartea Titlu de proprietate, apoi să întoarcă respectiva carte cu fața în sus.

Poți plăti pentru a închide Poarta de pe orice locație pe care o deții *oricând pe turul tău*.



CASETELE AUDIO

De îndată ce deții un set de culoare, poți începe să adaugi casete audio. Nu trebuie să îți aștepti turul, dar, dacă Vecna a deschis o Poartă pe locația pe care vrei să adaugi o casetă audio, trebuie să închizi Poarta mai întâi.

Pentru a adăuga o casetă audio, plătește Băncii costul de pe cartea Titlu de proprietate și pune o casetă audio pe locație. Poți avea o singură casetă audio pe o locație.

O casetă audio pe o locație înseamnă că puterea muzicii protejează locația respectivă de amenințarea lui Vecna!

Nu există suficiente casete audio?

Dacă mai mulți jucători vor să cumpere ultima casetă audio, Bancherul trebuie să o scoată la licitație. Licităția începe de la 10 ₾ și oricine poate crește suma licitată cu cel puțin 1 ₾. Nu trebuie să respectați ordinea de joc. Plata este încasată de Bancă.

Nu mai sunt casete audio?

Nu mai poți achiziționa decât după ce un jucător le vinde pe ale sale.

ACORDURI ȘI SCHIMBURI

Poți cumpăra, vinde sau schimba proprietăți cu alți jucători în orice moment.

Trebuie să vinzi Băncii toate casetele audio de pe un set de culoare înainte de a putea vinde sau schimba o locație. Nu poți vinde sau schimba casete audio cu un alt jucător.

Proprietățile pot fi tranzacționate în schimbul banilor, în schimbul unei alte proprietăți și/sau în schimbul cărților leși din închisoare gratuit. Suma este stabilită de jucătorii implicați în schimb.

AJUTOR! NU POT PLĂTI!

1. Încearcă să strângi bani.

Dacă datorezi bani și nu poți plăti, încearcă să strângi bani vânzând Băncii casetele audio la jumătate de preț.

De asemenea, poți vinde proprietăți Băncii (inclusiv pe cele din Lumea Răsturnată) la prețul de pe spațiile de pe tablă sau altor jucători, la un preț agreeat.

Dacă oricare dintre acele proprietăți sunt în Lumea Răsturnată, cărțile Titlu de proprietate ale acestora rămân cu fața în jos.

Noul proprietar poate plăti pentru închiderea Porții oricând pe turul său.

2. Dacă ai în continuare datorii, intri în faliment și ieși din joc!

Ai datorii către un alt jucător?

Dă-i toate proprietățile și cărțile leși din închisoare gratuit.

Dacă oricare dintre acele proprietăți sunt în Lumea Răsturnată, cărțile Titlu de proprietate ale acestora rămân cu fața în jos.

Noul proprietar poate plăti pentru închiderea Porții oricând pe turul său.

Ai datorii la Bancă?

Returnează toate proprietățile Băncii punând cărțile Titlu de proprietate lângă spațiile aferente de pe tabla de joc. Proprietățile din Lumea Răsturnată rămân cu fața în jos.

Returnează toate cărțile leși din închisoare gratuit la fundul teancului respectiv.

FINALUL JOCULUI

Jocul se încheie imediat dacă în joc rămâne un singur jucător SAU dacă Vecna deschide suficiente porți astfel încât toate locațiile sunt în Lumea Răsturnată.

Dacă în joc rămâne un singur jucător, acela este câștigătorul. Dar, dacă toate locațiile sunt în Lumea Răsturnată, nimeni nu câștigă!

SFATURI UTILE

Pentru ca jocul să fie scurt și interesant, nu respecta regulile casei!

Licitează întotdeauna când cineva nu vrea să cumpere proprietatea pe care a ajuns.

Nu împrumuta niciodată bani altor jucători și nu faceți înțelegeri pentru a nu vă plăti unul altuia chirie.

Nu pune niciodată bani în centrul tablei de joc; nu primești bonus când ajungi pe Parcare gratuită!



В ИЗНАНКЕ ПРИТАИЛСЯ МСТИТЕЛЬНЫЙ ДЕМОН!

Темная сила по имени Векна открывает врата в Изнанку в Хокинсе и не только! Вращайте стрелку зловещих дедовских часов Векны, чтобы узнать, где находятся врата, а затем постарайтесь как можно быстрее их закрыть, и попутно зарабатывайте деньги, взявая ренту с других игроков. Побеждает игрок, у которого остались деньги, когда все остальные обанкротились.

Осторожно! Игра также заканчивается, когда Векна открывает достаточно врат для того, чтобы каждый участок оказался в Изнанке. В таком случае все проигрывают!

ЧЕМ ОТЛИЧАЕТСЯ MONOPOLY: STRANGER THINGS?

ЗАГАДОЧНЫМИ ДЕДОВСКИМИ ЧАСАМИ ВЕКНЫ!

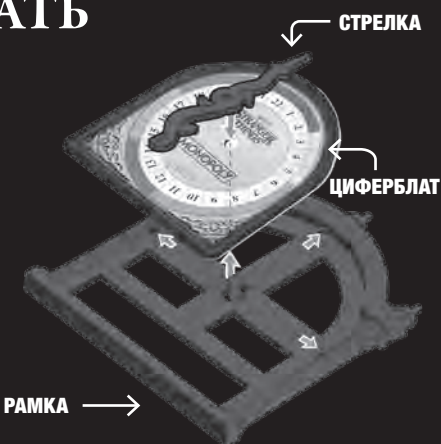
Нумерованные цветные сегменты на циферблате часов соответствуют нумерованным участкам на игровом поле.

На одном из игровых кубиков есть символ часов. Когда вам выпадает этот символ, немедленно вращайте стрелку часов. Участок, куда она укажет, будет тем местом, где Векна открыл врата в Изнанку.

Теперь вы должны перевернуть карточку собственника этого участка лицевой стороной вниз, т. е. «изнаночной» стороной вверх. Вы не можете брать ренту на принадлежащем вам участке, если он находится в Изнанке: вначале вы должны заплатить за закрытие открывшихся здесь врат. Но вы можете это сделать в любой момент на протяжении своего хода.

КАК СОБРАТЬ ЧАСЫ

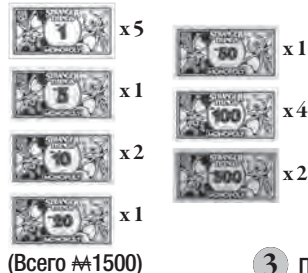
Извлеките стрелку из пластмассовой рамки. При необходимости удалите излишки пластика пилкой для ногтей или наждачной бумагой. Затем соберите, как показано.



ПОДГОТОВКА (см. обратную сторону этой инструкции к игре)

- Выберите игрока, который будет банкиром. Банкир отвечает за:
 - деньги банка;
 - кассеты;
 - карточки собственника;
 - аукционы.
 Банкир может участвовать в игре, но должен хранить свои деньги отдельно от денег банка.

- Банкир выдает каждому игроку:



(Всего \$1500)

- Положите сюда барабан в виде дедовских часов.

- Перетасуйте карточки «Церебро» и положите их здесь лицевой стороной вниз.

- Перетасуйте карточки «Церебро» и положите их сюда лицевой стороной вниз.



- Положите кубики рядом с игровым полем.

- Каждый игрок выбирает для себя фишку и ставит ее на клетку «ВПЕРЕД».



- Положите карточки собственника лицевой стороной вверх рядом с соответствующими клетками на игровом поле.

ИГРА

Условия победы

Перемещайтесь по игровому полю, покупая как можно больше объектов собственности, в то время как мстительный демон Векна погружает мир в хаос! Если вам выпал символ часов, вращайте стрелку на дедовских часах, чтобы узнать, где Векна открыл врата в Изнанку. Затем постарайтесь как можно быстрее их закрыть, иначе это может дорого обойтись! Если вы игрок с наибольшей суммой денег в конце игры, вы победили!

Кто ходит первым?

Каждый игрок бросает оба кубика. (Символ часов считается как ноль.) Игру начинает участник, которому выпало наибольшее количество очков. Затем ход переходит к игроку слева.

В свой ход

- Бросьте оба кубика. **Выпал символ ⌚?** Вращайте стрелку часов и посмотрите, на какой нумерованный цветной сегмент она укажет. Соответствующий участок на игровом поле теперь в Изнанке, независимо от того, занят он или свободен! Переверните карточку собственника этого участка лицевой стороной вниз. См. раздел «БАРАБАН В ВИДЕ ЧАСОВ».

В любой момент на протяжении своего хода, если у вас есть участки в Изнанке, вы можете заплатить за закрытие находящихся там врат. У вас также может быть возможность защитить участки путем добавления кассет. См. разделы «ЗАКРЫТИЕ ВРАТ» и «КАССЕТЫ».

- Переместите фишку по часовой стрелке на столько клеток, сколько очков выпало вам на кубиках. (Помните: символ часов считается как ноль.)

- На какой клетке игрового поля вы остановились? Выполните указания, предусмотренные для этой клетки. См. раздел «КЛЕТКИ ИГРОВОГО ПОЛЯ».

Выпал дубль? Бросьте кубики снова и сделайте еще один ход. **Осторожно!** Если дубль выпадет 3 раза подряд, вы сразу же отправитесь в тюрьму! Третий ход вы пропускаете.

- Ваш ход завершен. Передайте кубики игроку слева.



КЛЕТКИ ИГРОВОГО ПОЛЯ

ОБЪЕКТЫ СОБСТВЕННОСТИ

Есть три вида объектов собственности: участки, принадлежащие к различным цветовым группам, транспортные средства и запретные территории.

Примечание. Участки — это единственные объекты собственности, где Векна может открывать врата в Изнанку, поэтому лицевой стороной вниз будут переворачиваться только их карточки собственника.

Свободные объекты собственности

Если вы останавливаетесь на свободном объекте собственности, нужно купить его или выставить на аукцион. ② Если этот объект собственности в Изнанке, его по-прежнему можно купить или выставить на аукцион, но нельзя брать за него ренту до тех пор, пока вы не заплатите за закрытие его врат. См. раздел «ЗАКРЫТИЕ ВРАТ».

Хотите купить?

Заплатите цену, указанную на клетке поля, и возьмите карточку собственника.

Не хотите покупать? Выставьте собственность на аукцион!

Банкир выставляет объект на аукцион. Ставки начинаются с \$10. Любой игрок может повысить ставку минимум на \$1. В ходе аукциона не нужно придерживаться очереди. Если никто не повышает ставку, банкир закрывает аукцион. Игрок, предложивший самую высокую цену, должен заплатить ее Банку. Если игроки не хотят покупать объект, ничего страшного. Никто ничего не платит, и карточка собственника остается в банке.

Собирайте цветовые группы! (Информацию о цветовых группах см. на странице «В комплекте».)

Если вы стали владельцем всех участков, принадлежащих к какой-либо цветовой группе, у вас появляются указанные далее возможности.

- Можно вдвое повысить ренту за эти участки!
- Можно добавить кассеты и взимать еще большую ренту! Добавив кассету на участке, можно помешать Векне открыть врата в Изнанку в этом месте! См. раздел «КАССЕТЫ».

Занятые объекты собственности

Если вы остановились на объекте собственности другого игрока, владелец должен потребовать с вас ренту. Если он это сделал, вы должны заплатить. Если владелец не успел потребовать с вас ренту до того, как следующий игрок бросил кубики, платить не нужно! ② Если этот объект собственности находится в Изнанке, ничего не платите!



Участки
Заплатите ренту, указанную на карточке собственника, которая соответствует участку.



Транспортные средства
Уплатите ренту в зависимости от количества транспортных средств у владельца.



Запретные территории

Есть две запретные территории: радужная комната и логово Демогоргона. Бросьте кубики, чтобы определить ренту. Если у владельца 1 запретная территория, рента равна выпавшему на кубиках числу, умноженному на 4. Если у владельца 2 запретные территории, рента равна выпавшему на кубиках числу, умноженному на 10.



В ОГЛЕДАЛНИЯ СВЯТ СЕ КРИЕ ОТМЪСТИТЕЛЕН ДЕМОН

Една тъмна сила с името Векна отваря портите към Огледалния свят в Хоукинс и отвъд. Завъртете стрелката на зловещия стар часовник на Векна, за да откриете къде са Портите, и след това побързайте да ги затворите – като по пътя получавате пари, като таксувате наем на другите играчи. Когато всички останали са банкрутирали, последният участник с пари е победителят.

Внимавайте! Играта също така приключва, ако Векна отвори достатъчно Портите, така че всички полета да влязат в Огледалния свят. Тогава всички играчи губят!

КАКВО Е РАЗЛИЧНОТО ПРИ MONOPOLY: STRANGER THINGS?

МИСТЕРИОЗНИЯТ СТАР ЧАСОВНИК НА ВЕКНА!

Цветните ленти с цифри върху циферблата отговарят на места с номера по дъската.

Върху едно от зарчетата има знак на циферблат. Когато се падне той, трябва веднага да завъртите стрелката на часовника. Векна е отворил Портата към Огледалния свят на посоченото

место. След това трябва да обърнете картончето „Акт за собственост“ за това поле, така че страната за Огледалния свят да е отгоре. Не можете да получавате наем за ваш имот, ако той е в Огледалния свят – трябва първо да платите, за да затворите Портата. Но можете да го направите по всяко време, докато сте на ход.

СГЛОБЯВАНЕ НА ЧАСОВНИКА

Издайте стрелката от пластмасовата рамка. Ако е необходимо, използвайте пила за нокти или шкурка, за да отстраните излишната пластмаса от елементите за игра. След това сглобете, както е показано.



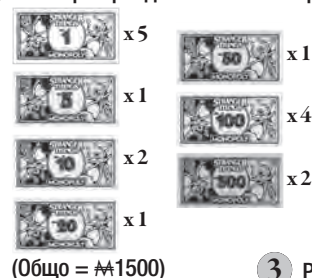
ПОДГОТОВКА (Вижте гърба на това ръководство за играта)

1 Изберете някой за Банкер. Банкерът отговаря за:

- парите на Банкята;
- аудиокасетите;
- картончетата „Акт за собственост“;
- търговете.

Банкерът също може да играе, но трябва да държи парите си отделно от Банкята.

2 Банкерът раздава на всеки играч:

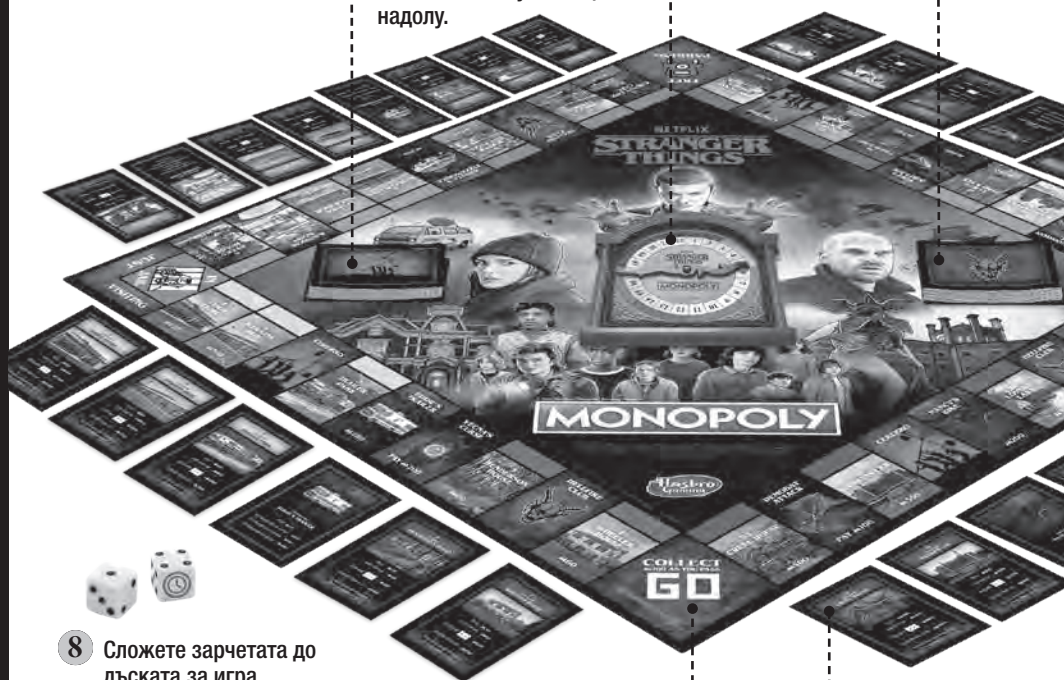


(Общо = \$1500)

3 Разбъркайте картончетата „Церебро“ и ги сложете тук с лицето надолу.

4 Поставете стария часовника със стрелката тук.

5 Разбъркайте картончетата „Хелфайър клуб“ и ги сложете тук с лицето надолу.



8 Сложете зарчетата до дъската за игра.

7 Всеки играч си избира фигурка за игра и я поставя върху полето НАЧАЛО.



6 Сложете картончетата „Акт за собственост“ с лицето нагоре до съответстващите им полета на дъската за игра.

ИГРА!

Как да спечелите

Обикаляйте дъската, като купувате възможно най-много имоти, докато отмъстителният демон Векна създава хаос! Ако хвърлите символа на часовник, завъртете стрелката на стария часовник, за да научите къде Векна е отворил Портата към Огледалния свят. След това бързо затворете портите, иначе това може да струва скъпо! Ако в края на играта сте играчът с най-много пари, вие сте победител!

Кой е първи на ход?

Всеки играч хвърля и двата зара. (Символът на часовник се брои за нула.) Получилият най-висок резултат започва и играта се върти наляво.

Когато дойде вашият ред

1. Хвърлете и двата зара. **Хвърлили сте ②?**

Завъртете стрелката на часовника и вижте към кое цветно поле с номер сочи. Съответното поле на дъската вече е в Огледалния свят, независимо дали има собственик! Обърнете картончето „Акт за собственост“ на това място с лицето надолу. Вижте СТРЕЛКАТА НА ЧАСОВНИКА.

Ако притежавате места, които са в Огледалния свят, можете по всяко време на хода си да платите, за да затворите Портите, които са се отворили в тях. Също така може да имате възможност да защитите имотите си, като добавите аудиокасети. Вижте ЗАТВАРЯНЕ НА ПОРТТЕ И АУДИОКАСЕТИ.

2. Преместете фигурката си по посока на часовниковата стрелка с броя полета, които показва зара. (Не забравяйте, символът на часовник се брои за нула.)

3. Къде спряхте? Следвайте правилата на това поле на дъската. Вижте ПОЛЕТАТА НА ДЪСКАТА.

Хвърлили сте чифт? Хвърлете зарчетата отново и направете още един ход.

Внимавайте! Ако хвърлите чифт 3 пъти последователно, незабавно отивате в затвора! Не завършвате третия си ход.

4. Ходът ви приключва. Подайте зарчетата на играча вляво.



ПОЛЕТАТА НА ДЪСКАТА ИМОТИ

Има три типа имоти: места в цветни комплекти, транспорт и забранени зони.

Забележка: Местата са единствените имоти, където Векна може да отваря Портите към Огледалния свят, така че само техните картончета „Акт за собственост“ се обръщат с лицето надолу.

Имоти без собственик

Когато попаднете на имот без собственик, трябва да го купите, или да организирате търг за него. ②

Ако имотът е в Огледалния свят, все още можете да го купите или да организирате търг. Но не можете да получавате наем за този имот, докато не платите, за да затворите Портата, която е там.

Вижте ЗАТВАРЯНЕ НА ПОРТТЕ.

Искате да го купите?

Платете цената, посочена на полето на дъската, и вземете картончето „Акт за собственост“.

Не искате да го купите? Проведете търг.

Банкерът трябва да го обяви на търг. Наддаването започва от \$10 и всеки може да увеличава ставката с по \$1. Не е необходимо да спазвате реда на въртене и Банкерът приключва търга, когато никой играч не иска да наддава повече. Играчът, обявил най-висока цена, плаща на Банкята. Ако никой не иска да наддава за имота, няма проблем. Никой не плаща нищо и картончето „Акт за собственост“ остава в Банкята.

Събирайте цветни комплекти! (вижте цветните комплекти на страницата със съдържанието)

Когато притежавате всяко място в даден цветен комплект:

- Можете да удвоите наема за тези места.
- Можете да добавите аудиокасети и да таксувате по-висок наем! Когато добавите аудиокасета към някое място, можете да попречите на Векна за отвори Портата към Огледалния свят там. Вижте АУДИОКАСЕТИ.

Имоти със собственик

Когато попаднете върху имот, собственост на друг играч, собственикът трябва да ви поиска наем. В такъв случай трябва да заплатите. Ако не ви поискат наем, преди следващият играч да хвърли заревете, няма нужда да плащате. ② Ако имотът е в Огледалния свят, не плащате нищо.



Места

Платете наема, посочен на картончето „Акт за собственост“ на мястото.



Транспорт

Платете наема въз основа на броя транспортни полета, които притежава собственикът.



Забранени зони

Има две забранени зони: „Дъгоцветната стая“ и „Дупката на демогоргон“. Хвърлете заревете, за да определите размера на наема – наемът е 4 пъти хвърлената стойност. Ако собственикът има 2 забранени зони, данъкът е 10 пъти хвърлената стойност.



ПОЛЕТА ЗА ДЕЙСТВИЕ



НАЧАЛО

Когато преминете през полето НАЧАЛО или спрете там, получавате **¥200** от Банката.



„Церебро“ и „Хелфайър клуб“

Вземете най-горното картонче от съответната колода и незабавно направете това, което пише на него. Когато приключите, го върнете най-отдолу в колодата.



„Проклятието на Векна“ и „Нападение на демоприлеп“

Платете на Банката сумата, посочена на това поле. Или Векна ви е вкарал в кошмарен транс, или едно крилато същество с остри нокти иска да яде... вас!



Безплатен паркинг

Спокойно! Нищо не се случва. Търсите нещо важно в архивите на библиотеката на Хоукинс.



На свиждане

Не се притеснявайте. Ако спрете тук, поставете фигурката си в зоната „На свиждане“ Дошли сте на посещение на Единадесет. Ако спрете тук, поставете фигурката си в зоната „На свиждане“. Посещавате Единадесет, която е затворена след инцидент на пързалката за ролкови кънки.



Отивате в затвора

Незабавно преместете фигурката си в полето „В затвора“. Не получавате **¥200** за преминаване през НАЧАЛО. След това ходът ви приключва. Все още можете да платите за затваряне на Портите във вашите имоти, да получавате наем, да наддавате в търгове, да купувате аудиокасети и да търгувате.

Как да изляза от затвора?

Имате 3 възможности:

- 1. Платете ¥50** в началото на следващия си ход, след това хвърлете заровете и се движете както обикновено.
- 2. Използвайте картонче за излизане от затвора в началото на следващия** си ход, 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. Хвърлете чифт** при следващия си ход. Ако успеете, излизате на свобода! Използвайте хвърлянето, за да се придвижите напред – така вашият ход приключва. Можете да опитате да хвърлите чифт до 3 пъти. Ако не хвърлите две еднакви числа до третия си ход в затвора, платете **¥50** и използвайте последното си хвърляне, за да се придвижите напред.

СТРЕЛКАТА НА ЧАСОВНИКА

Цветните ленти с номера отговарят на местата с номера по дъската. Когато хвърлите знака на часовника със зарчето, трябва веднага да завъртите стрелката на часовника, за да видите къде се крие Векна!



Какъв е резултатът от завъртането?



Място, чието картонче „Акт за собственост“ е с лицето нагоре

Векна е отворил Портата, така че това място е в Огледалния свят. Обърнете картончето „Акт за собственост“ с лицето надолу.



Място, чието картонче „Акт за собственост“ е с лицето надолу

Нищо не се случва – Векна вече е отворил Портата там. Оставете картончето „Акт за собственост“ с лицето надолу.



Място с аудиокасета Не се случва нищо – силата на музиката е прогонила Векна! Оставете картончето „Акт за собственост“ с лицето нагоре.



Внимавайте!

Ако Векна отвори достатъчно Портите, така че всички места да са в Огледалния свят, играта приключва – и никой не печели!

ЗАТВАРЯНЕ НА ПОРТИТЕ



Когато Векна отвори Портата към Огледалния свят някъде, веднага обърнете с лицето надолу картончето „Акт за собственост“ за това място. Докато не платите за затваряне на тази порта, не можете да получавате наем за мястото и не можете сложите аудиокасета там.

Ако мястото е без собственик, то все още може да бъде купено или предложено на търг. Но новият собственик трябва да затвори Портата там, преди да може да събира наем или да добави аудиокасета там.

За да затвори портата върху някой имот, собственикът трябва да плати на Банката цената за затваряне на Портата, посочена на картончето „Акт за собственост“, и след това да обърне картончето с лицето нагоре.

Можете да платите за затварянето на Портите върху вашите имоти *по всяко време на хода*.

АУДИОКАСЕТИ



Веднага щом съберете цветен комплект, можете да започнете да добавяте аудиокасети. Няма нужда да чакате вашия ход – но ако Векна е отворил Портата на място, където искате

да добавите аудиокасета, трябва първо да затворите Портата.

За да добавите аудиокасета, платете на Банката цената, посочена на картончето „Акт за собственост“ и поставете аудиокасета върху мястото.

След като поставите аудиокасета, това място вече е защитено, защото силата на музиката отблъсква Векна.

Няма достатъчно аудиокасети?

Ако много играчи искат да купят последната аудиокасета, Банкерът трябва да организира търг. Наддаването започва от **¥10** и всеки може да увеличава цената с по **¥1**. Не е необходимо да спазвате реда на въртене. Плащането отива в Банката.

Не са останали аудиокасети?

Не можете да купувате, докато някой не продаде от своите.

СДЕЛКИ И ТЪРГОВИЯ

Можете по всяко време да купувате, продавате и търгувате имоти с другите играчи.

Трябва да продадете всички аудиокасети в даден цветен комплект на половин цена на Банката, преди да можете да продадете или изтъргувате някое място. Не можете да продавате или търгувате аудиокасети с другите играчи.

Имотите могат да се търгуват за пари, други имоти и/или картончета за излизане от затвора. Сумата се определя от играчите, които сключват сделката.

ПОМОЩ! НЕ МОГА ДА ПЛАТЯ!

1. Пробвайте да се сдобие с пари.

Ако дължите пари и не можете да ги върнете, опитайте да съберете средства, като продавате аудиокасети обратно на Банката на половин цена.

Можете също да продавате имоти (включително ако са в Огледалния свят) обратно на банката за сумата, посочена на съответното поле на дъската, или на други играчи на всякаква цена, за която се разберете.

Ако някой от тези имоти е в Огледалния свят, съответните картончета „Акт за собственост“ остават с лицето надолу.

Всеки нов собственик може да плати по всяко време на хода си, за да затвори Портите.

2. Ако все още сте длъжник, значи сте банкрутирали и излизате от играта!

Имате задължения към друг играч?

Дайте всичките си имоти и картончета за излизане от затвора.

Ако някой от тези имоти е в Огледалния свят, съответните картончета „Акт за собственост“ остават с лицето надолу.

Новият собственик може да плати по всяко време на хода си, за да затвори Портите.

Имате задължения към Банката?

Върнете всичките си имоти на Банката, като поставите картончетата „Акт за собственост“ до съответните им полета. Всички имоти в Огледалния свят остават с лицето надолу.

Върнете всички картончета за безплатно излизане от затвора най-отдолу на съответната колода.

КРАЙ НА ИГРАТА

Играта приключва, когато е останал само един играч, ИЛИ когато Векна отвори достатъчно Портите, така че всички места да са в Огледалния свят.

Ако е останал само един участник, той е победителят. Но ако всички места са в огледалния свят, никой не печели.

СТРАХОТНИ СЪВЕТИ

За да бъде играта ви кратка и ясна, не използвайте собствени правила!

Винаги когато някой не иска да купи имота, върху който е попаднал, трябва да се провежда търг.

Никога не давайте пари назаем на други играчи и не се договаряйте да не си начислявате наем един на друг.

Никога не слагайте пари в центъра на дъската – няма да получите бонус за това, че сте попаднали на безплатния паркинг.



AKCIJSKA POLJA



KRENI

Kad prijedete polje KRENI ili stanete na njega, uzmite 200 ♣ iz banke.



Cerebro i Club Hellfire

Uzmite gornju karticu s odgovarajućeg špila i odmah učinite ono što na njoj piše. Kada ste završili, vratite je na dno špila.



Vecnina kletva i Napad demošišmiša

Platite banci iznos prikazan na polju. Ili vas je Vecna ubacio u jezivi trans ili je krilato stvorenje oštarih zubi žedno... vaše krvi!



Besplatno parkiranje

Opustite se! Ništa se ne događa. Tražite nešto bitno u arhivu knjižnice u Hawkinsu.



U posjetu

Bez brige. Ako stanete ovdje, stavite figuricu na polje U posjetu. Došli ste u posjet Jedanaestici, koji je zatvorena brzo nakon incidenta u klubu Rink-O-Mania.



Idite u zatvor

Odmah pomaknite figuricu na polje U zatvoru! Nemojte uzeti 200 ♣ kada prijedete polje KRENI. I dalje možete platiti zatvaranje ulaza na bilo kojoj od svojih lokacija, naplaćivati najamninu, sudjelovati u dražbama i trgovati kada ste u zatvoru.

Kako mogu izaći iz zatvora?

Imate 3 mogućnosti:

- 1. Platite 50 ♣** na početku sljedećeg kruga, bacite kockice i pomaknite se kao inače.
- 2. Upotrijebite karticu za Besplatan izlazak iz zatvora** na početku svog sljedećeg poteza (ili je kupite od drugog igrača). Stavite karticu na dno odgovarajućeg špila, bacite kockice i pomaknite se.
- 3. Pokušajte dobiti dva ista broja** u sljedećem bacanju. Ako uspijete, slobodni ste! Pomičete se onoliko polja koliko pokažu kockice i tada vaš potez završava. Možete pokušati dobiti dva ista broja u tri kruga. Ako ni treći put ne uspijete, platite 50 ♣ i ponovno bacite kockice i pomaknite se.

BROJČANIK SATA

Numerirana polja u boji na brojčaniku sata odgovaraju numeriranim lokacijama na ploči. Kada dobijete simbol sata na kockici, morate odmah završiti kazaljku na satu da biste saznali gdje Vecna vreba!



Što ste dobili?



Lokacija s karticom Prava posjeda okrenutom prema gore

Vecna je otvorio ulaz, što znači da je ta lokacija sada u Naopakom svijetu! Okrenite karticu Prava posjeda lokacije prema dolje.



Lokacija s karticom Prava posjeda okrenutom prema dolje

Ništa se ne događa. Vecna je već otvorio ulaz na toj lokaciji. Kartica Prava posjeda lokacije ostaje okrenuta prema dolje.



Lokacija s kasetom

Ništa se ne događa, moć glazbe odbila je Vecninu prijetnju! Kartica Prava posjeda ostaje okrenuta prema gore.



Pazite!

Ako Vecna otvori dovoljno ulaza da svaka lokacija bude u Naopakom svijetu, igra završava bez pobjednika!

ZATVARANJE ULAZA



Kada Vecna otvori ulaz u Naopaki svijet na bilo kojoj lokaciji, odmah okrenite karticu Prava posjeda te lokacije prema dolje. Dok ne platite zatvaranje tog ulaza, ne smijete naplaćivati najamninu na toj lokaciji niti staviti kasetu na nju.

Ako lokacija nije imala vlasnika, i dalje je možete kupiti ili staviti na dražbu. No novi vlasnik mora zatvoriti ulaz na njoj da bi mogao naplaćivati najamninu ili staviti kasetu na tu lokaciju.

Za zatvaranje ulaza na lokaciji vlasnik mora platiti banci trošak zatvaranja naznačen na kartici Prava posjeda i okrenuti karticu licem prema gore.

Možete platiti zatvaranje ulaza na svim lokacijama čiji ste vlasnik *bilo kada za vrijeme svog poteza*.



KASETE

Čim sakupite komplet jedne boje, možete početi dodavati kasete. Ne morate čekati da budete na redu, ali ako je Vecna otvorio ulaz

na lokaciji na koju želite dodati kasetu, prvo morate zatvoriti ulaz.

Za dodavanje kasete platite banci cijenu s kartice Prava posjeda i stavite kasetu na lokaciju. Možete imati samo jednu kasetu na lokaciji.

Kada stavite kasetu na lokaciju, ona je sigurna jer moć glazbe odbija Vecnu!

Nemate dovoljno kasete?

Ako više igrača želi kupiti zadnju kasetu, bankar mora otvoriti dražbu za nju. Nadmetanje počinje s 10 ♣ i svi mogu povećati ponude za najmanje 1 ♣. Ne morate igrati po redu. Plaćate banci.

Nema više kasete?

Ne možete ih kupiti dok netko ne proda svoje.

PREPRODAJE I ZAMJENE

Možete kupovati, prodavati ili mijenjati posjede s drugim igračima u bilo kojem trenutku.

Morate prodati sve kasete u kompletu boje banci u pola cijene prije nego što prodate ili mijenjate lokaciju. Ne možete prodati kasete drugom igraču ili ih zamijeniti.

Posjedi se mogu mijenjati za gotovinu, druge posjede i/ili kartice Besplatan izlazak iz zatvora. Iznos utvrđuju igrači koji se dogovaraju.

POMOĆ! NE MOGU PLATITI!

1. Pokušajte prikupiti novac.

Ako dugujete novac i ne možete platiti, pokušajte prikupiti novac tako što ćete kasete prodati banci u pola cijene.

Možete prodati i posjede (uključujući i one u Naopakom svijetu) natrag banci za iznos prikazan na njihovim poljima na ploči ili drugim igračima za dogovorenu cijenu.

Kartice Prava posjeda za posjede koji su u Naopakom svijetu ostaju okrenute licem prema dolje.

Novi vlasnik može platiti zatvaranje ulaza bilo kada za vrijeme svog poteza.

2. Ako još uvijek dugujete, bankrotirali ste i ispadate iz igre!

Dugujete drugome igraču?

Dajte mu sve posjede i kartice Besplatan izlazak iz zatvora.

Kartice Prava posjeda za posjede koji su u Naopakom svijetu ostaju okrenute licem prema dolje.

Novi vlasnik može platiti zatvaranje ulaza bilo kada za vrijeme svog poteza.

Dugujete banci?

Vratite banci sve posjede tako što ćete kartice Prava posjeda staviti uz odgovarajuća polja na ploči. Kartice Prava posjeda za sve posjede koji su u Naopakom svijetu ostaju okrenute prema dolje.

Vratite sve kartice Besplatan izlazak iz zatvora na dno odgovarajućeg špila.

KRAJ IGRE

Igra završava kada u igri ostane samo jedan igrač Ili ako Vecna otvori dovoljno ulaza da svaka lokacija bude u Naopakom svijetu.

Ako je u igri ostala samo jedna osoba, taj je igrač pobjednik! Ali ako su sve lokacije u Naopakom svijetu, nitko ne pobjeđuje!

NAJBOLJI SAVJETI

Da bi igra bila kratka i slatka, ne smišljajte svoja pravila!

Kada netko stane na posjed i ne želi ga kupiti, uvijek ga stavite na dražbu.

Nikada nemojte pozajmljivati novac drugim igračima ili se dogovarati da nećete plaćati najamninu.

Nikada nemojte stavljati novac na sredinu ploče, nećete dobiti bonus kada stanete na polje Besplatno parkiranje!



UPSIDE DOWN PASAULYJE TŪNO KERŠTINGAS DEMONAS!

Tamsioji jėga, vardu Vecna, atveria vartus į Upside Down pasaulį Hokinso miestelyje ir už jo ribų! Sukite rodyklę ant nelemto Vecna senelio laikrodžio, kad sužinotumėte, kur yra vartai, tada lenktyniaukite, kad juos uždarytumėte, o pakeliui uždirbkite pinigų, iš kitų žaidėjų imdami nuomą. Laimės paskutinis žaidėjas, turintis pinigų, kai kiti žaidėjai bankrutuos!

Saugokitės! Žaidimas taip pat baigiasi, jei Vecna atveria pakankamai vartų, kad visos vietovės atsidurtų Upside Down. Tada pralaimi visi žaidėjai!

KUO ŽAIDIMAS „MONOPOLY: STRANGER THINGS“ YRA KITOKS?



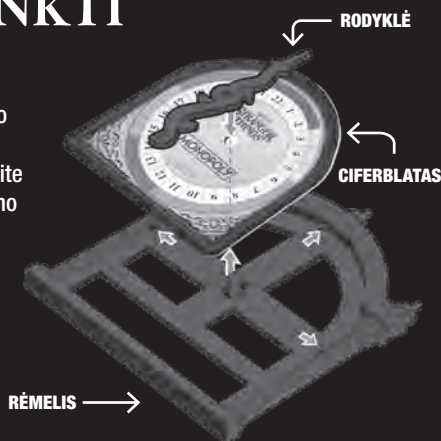
PASLAPTINGAS VECNA SENELIO LAIKRODIS! Ant laikrodžio ciferblato esančios spalvotos juostelės su skaičiais atitinka sunumeruotas lentos vietas. Ant kauliuko yra laikrodžio simbolis.

Jei išridenote šį simbolį, iškart turite sukti laikrodžio rodyklę. Ji nurodys vietovę, kur Vecna atvėrė vartus į Upside Down. Tada privalote užversti tos vietovės nuosavybės kortelę į Upside Down

pusę. Jei jums priklausanči vietovė yra Upside Down, nuomos už ją imti negalite – pirmiausia turite sumokėti, kad vartai joje būtų uždaryti. Tai galite padaryti bet kada savo ėjimo metu.

KAIP SURINKTI LAIKRODĮ

Išimkite rodyklę iš plastikinio rėmelio. Jei reikia, dilde ar švitrinu popieriumi pašalinkite plastiko atplaišas nuo žaidimo dalių. Tada surinkite, kaip parodyta.



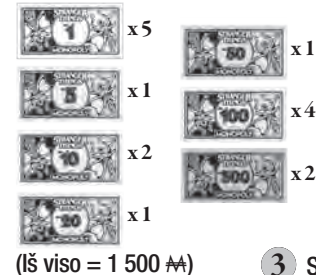
PASIRUOŠKITE! (Žr. šios žaidimo instrukcijos kitą pusę)

1 Išrinkite bankininką. Bankininkas bus atsakingas už:

- Banko pinigų
- Kasetes
- Nuosavybės korteles
- Aukcionus

Bankininkas irgi gali žaisti, bet savo pinigų turi laikyti atskirai nuo banko.

2 Bankininkas kiekvienam žaidėjui duoda:

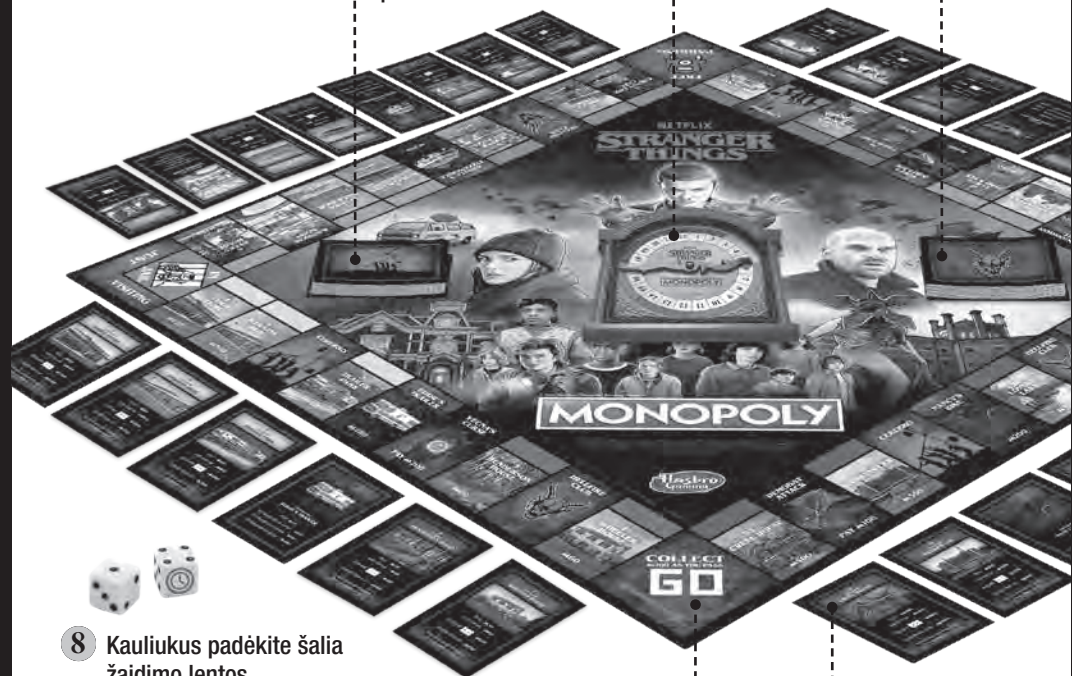


(Iš viso = 1 500 ₺)

3 Sumaišykite Cerebro korteles ir užverstas padėkite čia.

4 Senelio laikrodžio suktuką padėkite čia.

5 Sumaišykite Hellfire Club korteles ir užverstas padėkite čia.



8 Kauliukus padėkite šalia žaidimo lentos.

7 Kiekvienas žaidėjas pasirenka figūrėlę ir padeda ją ant laukelio GO.



6 Atverstas nuosavybės korteles išdėliokite greta atitinkamų lentos laukelių.

ŽAISKITE!

Kaip laimėti

Keliaukite aplink lentą pirkdami kuo daugiau nuosavybių, kol kerštingas demonas Vecna kels chaosą! Jei išridenote laikrodžio simbolį, sukite senelio laikrodžio rodyklę, kad išsiaiškintumėte, kur Vecna atvėrė vartus į Upside Down. Tada lenktyniaukite, kad uždarytumėte vartus, antraip tai brangiai kainuos! Jei žaidimo pabaigoje būsite daugiausia pinigų turintis žaidėjas, laimėsite!

Kas pradeda?

Kiekvienas žaidėjas ridena abu kauliukus. (Laikrodžio simbolis skaičiuojamas kaip nulis.) Pradeda išridenęs didžiausią skaičių žaidėjas, ėjimai perduodami į kairę.

Atėjus jūsų eilei

1. Ridenkite abu kauliukus. **Ar išridenote ☹?**

Sukite laikrodžio rodyklę ir pasižiūrėkite, į ką rodo sunumeruota spalvota juostelė. Dabar atitinkama lentos vietovė yra Upside Down, nesvarbu, priklauso ji kam nors, ar ne! Užverskite tos vietovės nuosavybės kortelę. Žr. skyrių LAIKRODŽIO SUKTUKAS.

Jei kuri nors jūsų nuosavybė yra Upside Down, bet kada, kai yra jūsų ėjimas, galite sumokėti, kad būtų uždaryti vartai. Taip pat galite apsaugoti savo vietovės, ant jų padėdami kasečių. Žr. skyrius VARTŲ UŽDARYMAS ir KASETĖS.

2. Perkelkite savo figūrėlę pagal laikrodžio rodyklę per tiek laukelių, kokį skaičių išridenote. (Atminkite, kad laikrodžio simbolis skaičiuojamas kaip nulis.)

3. Kur atsistojote? Vykdykite to lentos laukelio nurodymus. Žr. skyrių LENTOS LAUKELIAI.

Išridenote du vienodus skaičius? Ridenkite kauliukus dar kartą ir eikite iš naujo.

Atsargiai! Jei 3 kartus iš eilės išridensite du vienodus skaičius, turėsite iškart eiti į kalėjimą! Trečiojo ėjimo nebaikite.

4. Jūsų ėjimas baigtas. Perduokite kauliukus į kairę.



LENTOS LAUKELIAI

NUOSAVYBĖ

Nuosavybė yra dviejų tipų: vietovės, sudarančios spalvų grupes, ir draudžiamos vietos.

Pastaba. Vietovės yra vienintelė nuosavybė, iš kur Vecna gali atverti vartus į Upside Down, todėl tik jų nuosavybės kortelės kada nors gali būti užverstos.

Nuosavybė be savininko

Jei atsistojote ant niekam nepriklausančios nuosavybės, turite ją pirkti arba skelbti aukcioną.

☹Jei ta nuosavybė yra Upside Down, vis tiek galite ją pirkti arba skelbti aukcioną. Vis dėlto negalite imti nuomos už tą nuosavybę, kol nesumokėjote už vartų uždarymą. Žr. skyrių VARTŲ UŽDARYMAS.

Norite pirkti?

Sumokėkite ant lentos laukelio nurodytą kainą ir pasiimkite nuosavybės kortelę.

Nenorite pirkti? Skelbkite aukcioną!

Bankininkas turi skelbti aukcioną. Statymai prasideda nuo 10 ₺, ir bet kas gali padidinti statymą bent po 1 ₺. Ėjimo eilės laikytis nereikia, o bankininkas baigia aukcioną, kai nė vienas žaidėjas nebenori didinti statymo. Daugiausia pasiūlęs žaidėjas sumoka bankui. Jei niekas nenori siūlyti pinigų už nuosavybę, nieko tokio. Niekam nereikia mokėti, ir nuosavybė lieka banke.

Rinkite spalvų grupes! (Informaciją apie spalvų grupes žr. turinio puslapyje)

Jei jums priklauso visos vietovės iš spalvų grupės:

- Nuomą už šias vietoves galite padvigubinti!
- Galite pridėti kasečių, o tada imti dar didesnę nuomą! Prie vietovės pridėję kasetę, galite sustabdyti Vecna, kad šis joje neatvertų vartų į Upside Down! Žr. skyrių KASETĖS.

Savininką turinti nuosavybė

Jei atsistojote ant kam nors priklausančios nuosavybės, savininkas privalo jūsų paprašyti sumokėti nuomą. Jei jis paprašys, turėsite sumokėti. Jei nepaprašys, kol kauliukus išridens kitas žaidėjas, mokėti nereikės! ☹Jei ta nuosavybė yra Upside Down, nieko nemokėkite!



Vietovės

Sumokėkite nuomos mokestį, parodytą ant vietovės nuosavybės kortelės.



Transportas

Sumokėkite nuomą, kurios dydis priklauso nuo to, kiek transporto priemonių turi savininkas.



Draudžiamos vietos

Yra dvi draudžiamos vietos: Rainbow Room ir Demogorgon Pit. Norėdami nustatyti nuomos dydį, ridenkite kauliukus. Jei savininkui priklauso 1 draudžiama vieta, nuomos dydis yra 4 kartus didesnis nei išridentas taškų skaičius. Jei savininkui priklauso 2 draudžiamos vietos, nuomos dydis yra 10 kartų didesnis nei išridentas taškų skaičius.



VEIKSMO LAUKELIAI



GO

Praėję laukelį GO ar ant jo atsistoję, iš banko pasiimkite 200 ₪.



Cerebro ir Hellfire Club

Iš atitinkamos krūvelės paimkite viršutinę kortelę ir iškart vykdykite jos nurodymus. Kai baigsite, kortelę padėkite į krūvelės apačią.



Vecna's Curse ir Demobat Attack

Sumokėkite bankui ant laukelio nurodytą sumą. Arba Vecna jums sukėlė košmarišką transą, arba sparnuotas aštriadantis padaras išalko ir mielai jus suėstų!



Nemokama stovėjimo aikštelė

Atsipalaiduokite! Nieko nevyksta. Ieškote kai ko svarbaus Hokinso bibliotekos archyvuose.



Esi tik lankytojas

Nesijaudinkite. Jei atsistojote čia, padėkite savo figūrėlę į laukelio dalį Just Visiting. Jūs lankote Eleven, kuri paimta globon netrukus po to, kai „Rink-O-Mania“ įvyko incidentas.



Eik į kalėjimą

Savo figūrėlę iškart perkeltkite į kalėjimo laukelį! Net ir praėję laukelį GO, 200 ₪ negaunate. Jūsų ėjimas baigtas. Kol esate kalėjime, vis tiek galite mokėti už tai, kad būtų uždaryti vartai jums priklausančiose vietovėse, imti nuomą, statyti per aukcionus, pirkti kasetes ir mainyti.

Kaip išeiti iš kalėjimo?

Yra 3 būdai:

- Prieš kitą savo ėjimą sumokėkite 50 ₪**, tada ridenkite kauliukus ir eikite įprastai.
- Jei turite nemokamo išėjimo iš kalėjimo kortelę, panaudokite ją** pradėję kitą savo ėjimą (taip pat kortelę galite nusipirkti iš kito žaidėjo). Padėkite kortelę į atitinkamos krūvelės apačią, tada ridenkite ir paeikite.
- Kai ateis jūsų eilė**, išridenkite du vienodus skaičius. Jei pavyks, būsite laisvas! Ridenkite kauliukus ir paeikite, tada jūsų ėjimas bus baigtas. Mėginti išridenti du vienodus skaičius galite per tris bandymus. Jei būdami kalėjime iš trijų kartų neišridenote dviejų vienodų skaičių, sumokėkite 50 ₪ ir paeikite tiek, kiek išridenote paskutinį kartą.

LAIKRODŽIO SUKTUKAS

Aplink laikrodžio ciferblatą esančios spalvotos juostelės su skaičiais atitinka sunumeruotas lentos vietoves. Visada, kai išridenate ant kauliuko esantį laikrodžio simbolį, turite iškart sukti laikrodžio rodyklę, kad sužinotumėte, kur tūno Vecna!



Ką išsukote?



Vietovėje, kurios nuosavybės kortelė atversta, Vecna atvėrė vartus, todėl ši vietovė dabar yra Upside Down! Užverskite vietovės nuosavybės kortelę.



Vietovėje, kurios nuosavybės kortelė užversta, nieko nevyksta. Joje Vecna jau atvėrė vartus. Vietovės nuosavybės kortelę palikite užverstą.



Vietovė su kasete Nieko nevyksta – muzikos galia įveikė Vecna keliamą grėsmę! Vietovės nuosavybės kortelę laikykite atverstą.



Atsargiai!

Jei Vecna atveria pakankamai vartų, kad visos vietovės atsidurtų Upside Down, žaidimas baigiasi ir niekas nelaimi!

VARTŲ UŽDARYMAS



Kai Vecna atveria vartus į Upside Down bet kurioje vietovėje, iškart užverskite tos vietovės nuosavybės kortelę. Kol nesumokėsite, kad tie vartai būtų uždaryti, nuomos už tą vietovę imti negalite, taip pat negalite prie jos pridėti kasečių.

Jei vietovė niekam nepriklausė, ją vis tiek galima pirkti arba skelbti aukcioną. Tačiau naujasis savininkas turi uždaryti vartus toje vietovėje, kad galėtų už ją imti nuomą arba prie jos pridėti kasetę.

Norėdamas vietovėje uždaryti vartus, savininkas bankui privalo sumokėti vartų uždarymo kainą, nurodytą ant nuosavybės kortelės, o tada turi atversti kortelę.

Sumokėti, kad jums priklausančiose vietovėse būtų uždaryti vartai, galite *bet kada savo ėjimo metu*.



KASETĖS

Išgiję spalvos grupę, joje galite pridėti kasečių. Savo ėjimo laukti nereikia, tačiau jei vietovėje,

kurioje norite pridėti kasetę, Vecna atvėrė vartus, pirmiausia turite juos uždaryti.

Norėdami pridėti kasetę, sumokėkite bankui sumą, nurodytą ant nuosavybės kortelės, ir ant vietovės padėkite kasetę. Ant vietovės gali būti tik 1 kasetė.

Jei ant vietovės yra kasetė, ši vietovė saugi, nes muzikos galia išvaiko Vecna keliamą grėsmę!

Trūksta kasečių?

Jei paskutinę kasetę nori pirkti keli žaidėjai, bankininkas turi skelbti aukcioną. Statymai prasideda nuo 10 ₪, ir bet kas gali padidinti statymą bent po 1 ₪. Ėjimo eilės laikytis nereikia. Mokėjimas atitenka bankui.

Neliko kasečių?

Negalite pirkti, kol kas nors neparduos savo atgal.

SANDORIAI IR MAINAI

Bet kada galite pirkti ir parduoti nuosavybes ar mainyti jomis su kitais žaidėjais.

Jei norite parduoti arba iškeisti vietovę, pirmiausia turite parduoti bankui už pusę kainos visas kasetes iš tos pačios spalvos grupės. Negalite parduoti kasečių kitam žaidėjui ar su juo mainyti.

Nuosavybę galima keisti į pinigus, kitą nuosavybę ir (arba) nemokamo išėjimo iš kalėjimo korteles. Sumą nustato sandorį sudarantys žaidėjai.

PADĖKITE! NEGALIU SUMOKĖTI!

1. Pabandykite surinkti pinigų.

Jei esate skolingi pinigų ir negalite susimokėti, pabandykite gauti pinigų bankui atgal parduodami turimas kasetes už pusę kainos.

Taip pat galite parduoti nuosavybę (įskaitant esančią Upside Down) atgal bankui už sumą, nurodytą ant jos lentos laukelio, arba kitam žaidėjui už sutartą kainą.

Jei kuri nors nuosavybė buvo Upside Down, jos nuosavybės kortelė lieka užversta.

Atsiradęs naujas savininkas per savo ėjimą bet kada gali sumokėti, kad tie vartai būtų uždaryti.

2. Jei vis dar esate skolingi, tada bankrutuojate ir iškrentate iš žaidimo!

Esate skolingi kitam žaidėjui?

Atiduokite jam visą savo nuosavybę ir turimas nemokamo išėjimo iš kalėjimo korteles.

Jei kuri nors nuosavybė buvo Upside Down, jos nuosavybės kortelė lieka užversta.

Naujasis savininkas per savo ėjimą bet kada gali sumokėti, kad tie vartai būtų uždaryti.

Esate skolingi bankui?

Grąžinkite visą savo nuosavybę bankui, nuosavybės korteles padėdami greta atitinkamų lentos laukelių. Upside Down esančios nuosavybės kortelės lieka užverstos.

Nemokamo išėjimo iš kalėjimo korteles grąžinkite į atitinkamos kortelių krūvelės apačią.

ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigiasi iškart, kai lieka tik vienas žaidėjas ARBA jei Vecna atveria pakankamai vartų, kad visos vietovės atsidurtų Upside Down.

Jei liko tik vienas žaidėjas, tas žaidėjas laimi! Vis dėlto, jei visos vietovės yra Upside Down, nelaimi niekas!

PAGRINDINIAI PATARIMAI

Kad žaidimas būtų trumpas ir smagus, nekurkite savo taisyklių!

Jei kas nors nenori pirkti nuosavybės, ant kurios atsistojo, visada skelbkite aukcioną.

Niekada neskolinkite pinigų kitiems žaidėjams ir nesitarkite vienas iš kito neimti nuomos.

Pinigų niekada nedėkite į lentos vidurį; atsistoję ant laukelio „Nemokama stovėjimo aikštelė“, premijos negaunate!



MAŠČEVALEN DEMON ČAKA V OBRNJENI DIMENZiji!

Temna sila z imenom Vecna odpira vrata v obrnjeno dimenzijo v Hawkinsu in drugje! Zavrti roko na Vecnovi strašljivi stoječi uri, da zveš, kje so ta vrata, nato pa jih pohiti zapreti. Medtem lahko služiš denar tako, da drugim igralcem zaračunavaš najemnino. Zmaga zadnji igralec, ki ima denar, ko vsi ostali igralci bankrotirajo!

Bodi pozoren! Igra se konča tudi, če Vecni uspe odpreti dovolj vrat, da je vsaka lokacija v obrnjeni dimenziji. V tem primeru vsi igralci izgubijo!

KAJ JE DRUGAČNEGA PRI IGRI MONOPOLY: STRANGER THINGS?



SKRIVNOSTNA VECNOVA STOJEČA URA!

Oštevilčena barvna polja na številčnici ure ustrezajo oštevilčenim lokacijam na plošči.



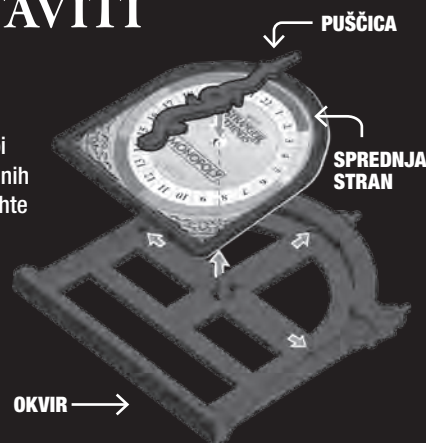
Na eni od kock je simbol ure. Ko vržeš ta simbol, moraš takoj zavrteti vrtljivo puščico na uri.

Vecna na tej lokaciji odpre vrata v obrnjeno dimenzijo. Lastniško listino te lokacije moraš nato obrniti na stran z

obrnjeno dimenzijo. Če je lokacija v tvoji lasti v obrnjeni dimenziji, na njej ne moreš pobirati najemnine — najprej moraš plačati in zapreti vrata. To lahko storiš kadarkoli med svojo potezo.

KAKO SESTAVITI URO

Odstrani vrtljivo puščico iz plastičnega okvirja. Po potrebi lahko odvečno plastiko z igralnih kosov odstraniš s pilico za nohte ali brusnim papirjem. Nato sestavi, kot je prikazano.



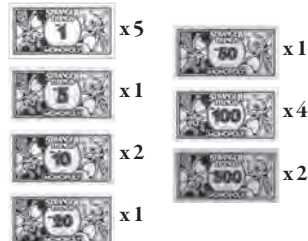
Priprava. (Glej hrbtno stran teh navodil za igranje)

1 Igralci izberejo nekoga, ki bo bankir. Bankir bo zadolžen za:

- Denar v banki
- Kasete
- Lastniške listine
- Dražbe

Bankir lahko prav tako igra, vendar mora svoj denar hraniti ločeno od banke.

2 Bankir vsakemu igralcu izroči:

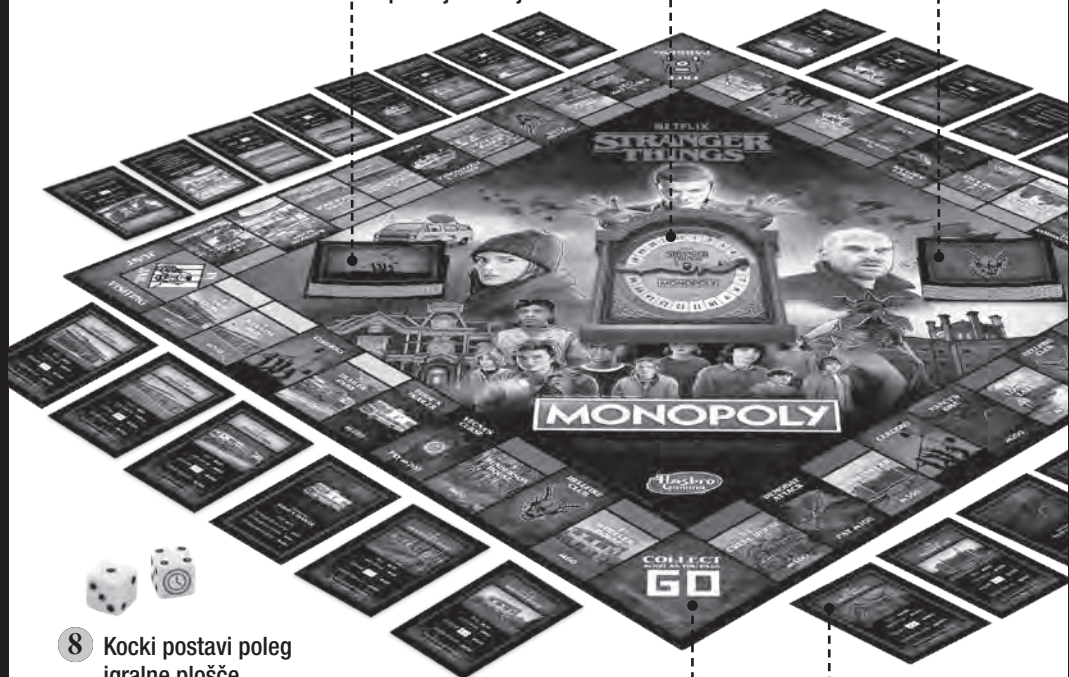


(Skupno = 1500 ₺)

4 Sem postavi stoječo uro z vrtljivo puščico.

5 Premešaj kartice Hellfire Club in jih postavi sem, obrnjene s sprednjo stranjo navzdol.

3 Premešaj kartice Cerebro in jih postavi sem, obrnjene s sprednjo stranjo navzdol.



8 Kocki postavi poleg igralne plošče.

7 Vsak igralec izbere žeton in ga postavi na polje START.



6 Lastniške listine postavi z zgornjo stranjo navzgor poleg ustreznih prostorov na plošči.

IGRA!

Kako zmagati

Premikaj se po plošči in kupuj čim več posesti, medtem ko maščevalni demon Vecna povzroča kaos! Če vržeš simbol ure, zavrti roko na stoječi uri, da izveš, kje je Vecna odprl vratav obrnjeno dimenzijo. Nato pohiti in zapri vrata, sicer te lahko veliko stanejo! Zmagaš, če imaš na koncu igre največ denarja!

Kdo je prvi na vrsti?

Vsak igralec vrže obe kocki. (Simbol ure šteje kot ničla.) Začne igralec, ki vrže največjo številko, igra pa se nato premika v levo.

Ko boš na vrsti

1. Vrzi obe kocki. **Si vrgel ②?** Zavrti vrtljivo puščico na uri in poglej, na katero oštevilčeno barvno polje je pokazala. Ustrezna lokacija na plošči se zdaj prestavi v obrnjeno dimenzijo ne glede na to, ali ima lastnika! Lastniško listino te lokacije obrni s sprednjo stranjo navzdol. Glej VRTLJIVA PUŠČICA NA URI.

Če imaš med katerim koli delom svoje poteze lokacije v obrnjeni dimenziji, lahko plačaš in zapreš njihova vrata. Svoje lokacije lahko zaščitiš tudi s kasetami. Glej ZAPIRANJE VRAT in KASETE.

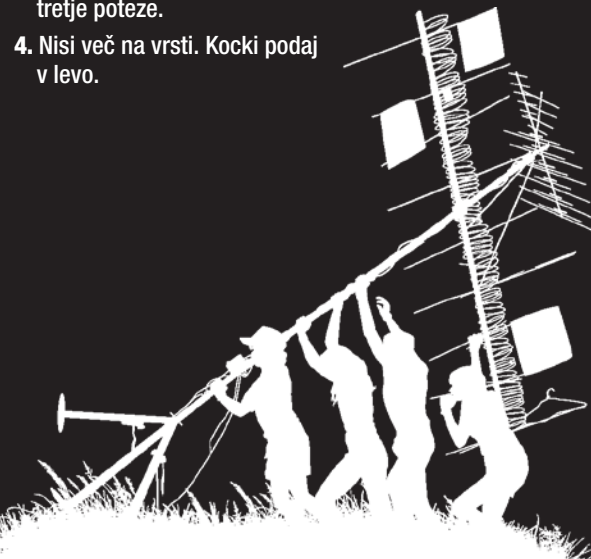
2. Figurico premakni v smeri urnega kazalca za toliko polj kot kažeta kocki. (Ne pozabi, simbol ure šteje kot ničla.)

3. Kje si pristal? Upoštevaj pravila tega polja. Glej POLJA NA PLOŠČI.

Si vrgel dve enaki številki? Še enkrat si na vrsti, znova vrzi kocki.

Bodi pozoren! Če 3-krat zapored vržeš dve enaki številki, moraš takoj iti v zapor! Ne dokončaj svoje tretje poteze.

4. Nisi več na vrsti. Kocki podaj v levo.



POLJA NA PLOŠČI

POSESTI

Obstajajo tri vrste posesti: lokacije, ki so na voljo v barvnih kompletih, transporti in omejena območja.

Opomba: Lokacije so edine posesti, na katerih lahko Vecna odpira vrata v obrnjeno dimenzijo, zato so s sprednjo stranjo navzdol lahko obrnjene samo njihove lastniške listine.

Posesti brez lastnika

Ko pristaneš na posest brez lastnika, jo moraš kupiti ali dati na dražbo. ② Če je ta posest v obrnjeni dimenziji, jo še vedno lahko kupiš ali daš na dražbo, vendar ne boš mogel zbirati najemnine na tej posesti, dokler ne plačaš zapiranja vrat. Glej ZAPIRANJE VRAT.

Jo želiš kupiti?

Plačaj ceno, ki je navedena na polju na plošči, in prevzemi lastniško listino.

Je ne želiš kupiti? Daj jo na dražbo!

Bankir jo mora dati na dražbo. Dražba se začne pri 10 ₺. Vsak igralec lahko zviša ceno za najmanj 1 ₺. Pri tem se ni treba držati vrstnega reda. Bankir konča dražbo, ko noben igralec ni več pripravljen višati cene. Najvišji ponudnik plača banki. Če nihče ne želi kupiti posesti na dražbi, nič hudega. Nihče nič ne plača in lastniška lista ostane v banki.

Zbiraj barvne komplete. (glej stran z vsebino za barvne komplete)

Ko imaš v lasti vse lokacije enega barvnega kompleta:

- Lahko podvojiš najemnino na teh lokacijah!
- Dodaš lahko kasete in zaračunavaš še višjo najemnino! Če na lokacijo postaviš kaseto, lahko Vecni preprečiš odpiranje vrat v obrnjeno dimenzijo na tej lokaciji! Glej KASETE.

Posesti z lastnikom

Ko se znajdeš na posesti v lasti nekoga drugega, te ta igralec mora pozvati k plačilu najemnine. Če te pozove, mu moraš plačati. Če te ne pozove, preden naslednji igralec vrže kocki, ti ni treba plačati! ② Če je ta posest v obrnjeni dimenziji, nič ne plačaš.



Lokacije

Plačaj najemnino, ki je prikazana na lastniški listini.



Transporti

Plačaj najemnino glede na število transportov, ki jih ima lastnik v lasti.



Omejena območja

Obstajata dve omejeni območji: Mavrična soba in Demogorgonova jama. Vrzi kocki, da določiš najemnino. Če imaš v lasti 1 omejeno območje, najemnina znaša 4-kratnik meta kocke. Če imaš v lasti 2 omejeni območji, najemnina znaša 10-kratnik meta kocke.

AKCIJSKA POLJA



START

Ko greš čez polje START ali pristaneš nanj, ti banka izplača 200 ₪.



Cerebro in Hellfire Club

Vzemi zgornjo kartico z ujemajočega se kupčka in takoj stori, kar piše na njej. Ko končaš, jo vrni na dno kupčka.



Prekletstvo Vecne in napad Demobata

Banki plačaj znesek, ki je prikazan na polju. Vecna te je postavil v grozljiv trans ali pa si te krilato bitje s kot britev ostrimi zobmi želi za malico!



Brezplačno parkiranje

Sprosti se! Nič se ne zgodi. V arhivih Hawkinsove knjižnice iščeš nekaj pomembnega.



Samo na obisku

Ne skrbi. Če pristaneš na to polje, svojo figurico postavi na del Samo na obisku. Obiskal si Eleven, ki je bila aretirana kmalu po incidentu na drsališču Rink-O-Mania.



Greš v zapor

Svojo figurico takoj premakni v zapor! Ne prejmeš 200 ₪ za prečkanje polja START. Po tem nisi več na vrsti. Ko si v zaporu, lahko še vedno plačaš, da zapreš vrata na lokacijah v svoji lasti, pobiraš najemnino, sodeluješ pri dražbah, kupuješ kasete in trguješ.

Kako pridem iz zapora?

Imaš 3 možnosti:

- 1. Plačaj 50 ₪**, ko boš naslednjič na vrsti, nato pa vrzi kocko in nadaljuj kot običajno.
- 2. Ko boš naslednjič na vrsti, uporabi kartico za izhod iz zapora brez plačila globe**, če jo imaš (ali jo kupi od drugega igralca). Kartico postavi na dno ustreznega kompleta, nato vrzi kocki in premakni figurico.
- 3. Vrzi enaki številki** na obeh kockah, ko boš naslednjič na vrsti. Če ti uspe, si prost. Vrzi kocke, da se premakneš. To je konec tvoje poteze. Na voljo imaš 3 poteze, da poskusiš vreči enaki številki na obeh kockah. Če še tretjič, ko si na vrsti v zaporu, ne uspeš vreči enakih številk plačaj 50 ₪ in se premakni v skladu z zadnjim metom kock.

VRTLJIVA PUŠČICA NA URI

Oštevilčena barvna polja na številčnici ure ustrezajo oštevilčenim lokacijam na plošči. Ko na kocki vržeš simbol ure, moraš takoj zavrteti vrtljivo puščico na uri, da izveš, kje se skriva Vecna!



Kaj si zavrtel?



Na lokaciji zlastniško listino, ki je obrnjena s sprednjo stranjo navzgor, je Vecna odprl vrata, zato je ta lokacija zdaj v obrnjeni dimenziji! Lastniško listino lokacije obrni s sprednjo stranjo navzdol.



Na lokaciji zlastniško listino, ki je obrnjena s sprednjo stranjo navzdol, je Vecna že odprl vrata. Lastniško listino lokacije ohrani s sprednjo stranjo navzdol.



Lokacija s kaseto Nič se ne zgodi — moč glasbe je premagala Vecnovo grožnjo. Lastniško listino hrani s sprednjo stranjo navzgor.



Bodi pozoren!

Če Vecni uspe odpreti dovolj vrat in prestaviti vse lokacije v obrnjeno dimenzijo, se igra konča in nihče ne zmaga!

ZAPIRANJE VRAT



Ko Vecna odpre vrata v obrnjeno dimenzijo na kateri koli lokaciji, takoj obrni lastniško kartico te lokacije s sprednjo stranjo navzdol. Dokler ne plačaš zapiranja teh vrat, na tej lokaciji ne moreš pobirati najemnine in nanjo ne moreš dodajati kaset.

Če lokacija nima lastnika, jo še vedno lahko kupiš ali daš na dražbo, vendar mora lastnik zapreti vrata na tej lokaciji, preden bo lahko pobiral najemnino ali dodal kaseto.

Če želi lastnik zapreti vrata na lokaciji, mora banki plačati strošek zapiranja vrat na lastniški listini in kartico nato obrniti s sprednjo stranjo navzgor.

Ko si na vrsti, lahko kadarkoli plačaš in zapreš vrata na kateri koli lokaciji.



KASETE

Takoj ko dobiš barvni komplet, lahko začneš dodajati kasete. Ni ti treba čakati, da boš na vrsti, vendar moraš najprej zapreti vrata, če jih je Vecna odprl na lokaciji, na katero želiš dodati kaseto.

Če želiš dodati kaseto, banki plačaj strošek na lastniški listini in postavi kaseto na lokacijo. Na lokaciji je lahko samo 1 kaseto.

Ko na lokacijo postaviš kaseto, jo s tem zavaruješ, ker moč glasbe odbija grožnjo Vecne!

Ni dovolj kaset?

Če želi več igralcev kupiti zadnjo kaseto, jo mora bankir dati na dražbo. Dražba se začne pri 10 ₪ in vsak igralec lahko zviša ponudbo za najmanj 1 ₪. Pri višanju ponudb ni treba upoštevati vrstnega reda. Plačilo prevzame banka.

Ni več kaset?

Ne moreš jih kupiti, dokler jih kdo ne proda.

KUPČIJE IN MENJAVE

Posesti lahko kadarkoli kupuješ, prodajaš ali jih izmenjuješ z drugimi igralci.

Preden lahko prodajaš ali menjaš lokacijo, moraš banki prodati vse kasete na barvnem kompletu. Kaset ne moreš prodajati ali jih menjati z drugim igralcem.

Posesti lahko menjaš za gotovino, druge posesti in/ali kartice za izhod iz zapora brez plačila globe. Igralci se sami dogovorijo glede zneskov med kupčijo.

NA POMOČ! NE MOREM PLAČATI!

1. Poskusi zbrati denar.

Če dolguješ denar in ne moreš plačati, ga poskusi zbrati, tako da prodajaš kasete nazaj banki za polovično ceno.

Posesti (vključno s posestmi v obrnjeni dimenziji) lahko prodajaš tudi nazaj banki za prikazani znesek na ustreznem polju plošče ali drugim igralcem za dogovorjeno ceno.

Če je katera koli od teh posesti v obrnjeni dimenziji, povezane lastniške listine ostanejo s sprednjo stranjo navzdol.

Kateri koli novi lastnik lahko plača, da zapre ta vrata, kadarkoli je na vrsti.

2. Če še vedno dolguješ denar, si bankrotiral in izpadel iz igre!

Dolguješ drugemu igralcu?

Izroči mu vse posesti in vse kartice za izhod iz zapora brez plačila globe.

Če je katera koli od teh posesti v obrnjeni dimenziji, povezane lastniške listine ostanejo s sprednjo stranjo navzdol.

Novi lastnik lahko plača, da zapre ta vrata, kadarkoli je na vrsti.

Ali dolguješ banki?

Vse svoje posesti vrni banki, tako da lastniške listine postaviš poleg ustreznih prostorov na plošči. Katere koli posesti v obrnjeni dimenziji ostanejo obrnjene s sprednjo stranjo navzdol.

Morebitne kartice za izhod iz zapora brez plačila globe vrni na dno ustreznega kupčka.

KONEC IGRE

Igra se takoj konča, če je ostal samo en igralec. ALI če Vecna odpre dovolj vrat, da so vse lokacije v obrnjeni dimenziji.

Če ostane samo ena oseba, je ta igralec zmagovalec! Če so vse lokacije v obrnjeni dimenziji, nihče ne zmaga!

NAJBOLJŠI NAMIGI

Če želiš, da bo igra kratka in sladka, ne spreminjaj pravil!

Ko igralec ne želi kupiti posesti, na kateri je pristal, jo vedno daj na dražbo.

Nikoli ne posojaj denarja drugim igralcem in se ne dogovarjaj, da drug drugemu ne bosta zaračunavala najemnine.

Denarja nikoli ne dajaj v sredino plošče. Ko pristaneš na brezplačnem parkiranju, ne dobiš nobene nagrade.



МСТИВИЙ ДЕМОН ПРИЧАЇВСЯ У ДОГОРИДРИГУ!

Темна сила, відома під іменем Векна, відчиняє Брами до Догоридригу у Гокінсі й за його межами! Обертайте стрілку лиховісного старовинного годинника Векни, щоб відшукати Брами, і поспішайте їх зачинити й заробити дорогою гроші, стягуючи з інших гравців орендну плату. Виграє останній гравець, у якого залишаться гроші, коли всі інші збанкрутують!

Стережіться! Гра також закінчиться, якщо Векна відкриє достатньо Брам, щоб перенести всі локації до Догоридригу. Тоді програють усі гравці!

ЩО НОВОГО В ГРІ MONOPOLY: STRANGER THINGS?



ЗАГАДКОВИЙ СТАРОВИННИЙ ГОДИННИК ВЕКНИ!

Пронумеровані кольорові сектори на циферблаті годинника відповідають пронумерованим локаціям на ігровому полі.

На одному з кубиків є символ годинника. Якщо він випадає, потрібно відразу покрутити стрілку годинника. Вона вкаже локацію, на якій Векна щойно

відкрив Бразу до Догоридригу. Переверніть картку передачі власності цієї локації лицевим боком донизу, відкривши її бік з локацією у Догоридригу. Не можна стягувати орендну плату з придбаних локацій, якщо ці локації у Догоридригу, — спочатку заплатіть, щоб зачинити Бразу. Це можна зробити в будь-який момент під час свого ходу.

ЗБИРАННЯ ГОДИННИКА

Вийміть стрілку з пластикової рамки. За необхідності скористайтеся пилочкою або наждачним папером, щоб усунути зайвий пластик із компонентів гри. Потім зберіть, як показано на малюнку.



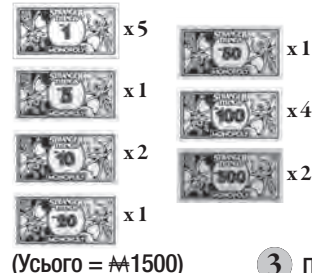
ПІДГОТУЙТЕСЯ ДО ГРИ! (Див. зворотний бік цих правил гри)

1 Виберіть, хто буде Банкіром. За що відповідає Банкір:

- Гроші в Банку
- Касети
- Картки передачі власності
- Аукціони

Банкір також може грати, але він повинен зберігати власні гроші окремо від Банку.

2 Банкір видає кожному гравцеві:

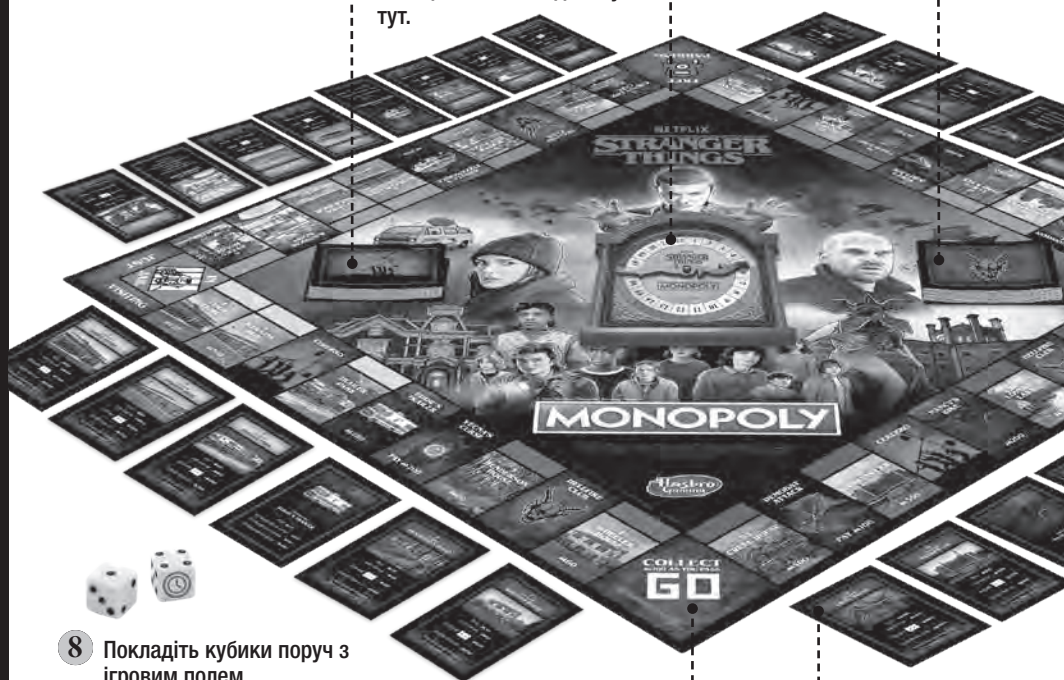


(Усього = ₴1500)

3 Перетасуйте картки «Церебро» та покладіть їх лицевим боком донизу тут.

4 Покладіть старовинний годинник-рулетку тут.

5 Перетасуйте картки «Клуб пекельного полум'я» та покладіть їх лицевим боком донизу тут.



8 Покладіть кубики поруч з ігровим полем.

7 Кожен гравець вибирає фігурку та ставить її в сектор «СТАРТ».



6 Помістіть картки передачі власності лицевим боком догори поруч із відповідними секторами ігрового поля.

ГРАЙТЕ!

Як перемогти

Рухайтесь ігровим полем, купуючи якнайбільше власності, поки мстивий демон Векна наводить хаос! Якщо вам випав символ годинника, крутіть стрілку старовинного годинника, щоб з'ясувати, де саме Векна відчинив Бразу до Догоридригу. Спробуйте якнайшвидше її зачинити, інакше це може дорого обійтися! Ви переможете, якщо наприкінці гри матимете найбільше грошей!

Хто ходить першим?

Кожен гравець кидає обидва кубики. (Символ годинника рахується за нуль.) Хто викине найбільше число, той починає гру. Хід завжди переходить до гравця ліворуч.

Дії гравця

1. Киньте обидва кубики. **Випав символ** ①? Крутіть стрілку годинника та погляньте, на який пронумерований кольоровий сектор вона вказує. Відповідна локація на ігровому полі — байдуже, вільна вона чи придбана, — тепер вона у Догоридригу! Переверніть її картку передачі власності лицевим боком донизу. Див. розділ «ГОДИННИК-РУЛЕТКА».

У будь-який момент під час свого ходу ви можете заплатити, щоб зачинити Браму на своїх локаціях у Догоридригу, якщо такі є. Крім того, можна захищати локації за допомогою касет. Див. розділи «ЗАЧИНЕННЯ БРАМ» і «КАСЕТИ».

2. Перемістіть свою фігурку за годинниковою стрілкою на кількість секторів, що випала на кубиках. (Пам'ятайте: символ годинника рахується за нуль.)

3. У якому секторі ви зупинилися? Виконайте його умови. Див. розділ «СЕКТОРИ ІГРОВОГО ПОЛЯ». **Випали однакові числа на кубиках?** Киньте їх знову та зробіть ще один хід. **Будьте уважні!** Якщо однакові числа на кубиках випадають 3 рази поспіль, ви повинні будете негайно перейти до в'язниці! Не виконуйте третій хід.

4. Ваш хід закінчено. Передайте кубики гравцю ліворуч.



СЕКТОРИ ІГРОВОГО ПОЛЯ

ВЛАСНІСТЬ

Є три типи власності: локації, об'єднані в кольорові набори, транспорт і заборонені зони.

Примітка. Локації — єдиний тип власності, де Векна може відчиняти Браму до Догоридригу, тому під час гри тільки їх картки передачі власності перевертатимуться лицевим боком донизу.

Вільна власність

Потрапивши в сектор із вільною власністю, ви маєте її купити або виставити на аукціон. ② Якщо ця власність у Догоридригу, її все ще можна придбати або виставити на аукціон. Але за неї не можна стягувати орендну плату, доки не зачинено її Бразу. Див. розділ «ЗАЧИНЕННЯ БРАМ».

Бажаєте купити?

Сплатіть ціну, зазначену на секторі ігрового поля, і візьміть картку передачі власності.

Не бажаєте купувати? Виставте на аукціон!

Банкір повинен виставити цей сектор на аукціон. Початкова вартість — ₴10, і будь-який гравець може піднімати ціну принаймні на ₴1. Послідовності ходу дотримуватися не потрібно. Банкір завершує аукціон, коли ніхто не хоче пропонувати більшу ціну. Гравець, який запропонував найвищу ціну, платить Банку. Якщо ніхто не бажає придбати власність, це не проблема. Ніхто нічого не платить, і картка передачі власності залишається в Банку.

Збирайте кольорові набори! (Відомості про кольорові набори див. на сторінці з описом вмісту комплекту)

Що ви можете робити, якщо володієте всіма локаціями кольорового набору:

- Подвоювати орендну плату за ці локації!
- Додавати касети й стягувати ще вищу орендну плату! Додавши касету на локацію, можна не дати Векні відчинити на ній бразу у Догоридригу! Див. розділ «КАСЕТИ».

Зайнята власність

Коли ви потрапляєте в сектор із придбаною власністю, власник має попросити вас внести орендну плату. У такому разі ви зобов'язані заплатити. Якщо наступний гравець кинув кубики, а про платню не згадали, платити не потрібно! ③ Якщо власність перебуває у Догоридригу, нічого не платіть!



Локації
Заплатіть орендну плату, зазначену на картці передачі власності локації.



Транспорт
Заплатіть орендну плату залежно від кількості засобів транспортування у власника.



Заборонені зони

Усього є дві заборонені зони: Rainbow Room та Demogorgon Pit. Кидайте кубики, щоб визначити суму орендної плати. Якщо у власника 1 заборонена зона, сума орендної плати дорівнює числу на кубиках, помноженому на 4. Якщо у власника 2 заборонені зони, сума орендної плати дорівнює числу на кубиках, помноженому на 10.

(Продовження на наступній сторінці)

СЕКТОРИ ДІЙ



СТАРТ

Під час проходження сектора «СТАРТ» або зупинки в ньому отримайте від Банку ₴200.



Церебро та Клуб пекельного полум'я

Візьміть верхню картку з відповідної колоди та негайно виконайте вказівки на ній. Після виконання дії покладіть її вниз колоди.



Прокляття Векни та Атака демокажана

Заплатіть Банку суму, зазначену на секторі. Векна ввів вас у моторошний транс або крилате створіння з гострими як лезо зубами зажадало скуштувати вашої крові!



Вільне паркування

Спокійно! Нічого не відбувається. Ви шукаєте щось важливе в архівах бібліотеки Гокінса.



Тільки відвідання

Не турбуйтеся. Якщо ви потрапили сюди, поставте свою фігурку в сектор «Тільки відвідання». Ви навідуєтеся до Одинадцятої, яку взяли під варту відразу після подій на ролердромі Rink-O-Mania.



Іди до в'язниці

Негайно перемістіть свою фігурку в сектор «До в'язниці»! Ви не отримуєте ₴200 під час проходження сектора «СТАРТ». На цьому ваш хід закінчено. Перебуваючи у в'язниці, ви можете зачиняти Брами на своїх локаціях за гроші, стягувати орендну плату, брати участь в аукціонах, купувати касети й обмінюватися.

Як вибратися з в'язниці?

Є 3 варіанти:

- Заплатити ₴50** на початку наступного ходу, потім кинути кубики та продовжувати рух як зазвичай.
- Скористатися карткою Get Out of Jail Free** на початку наступного ходу, якщо вона у вас є (або купити її в іншого гравця). Покладіть картку вниз відповідної колоди, потім киньте кубики та зробіть хід.
- Викинути два однакових числа на кубиках** під час наступного ходу. Якщо вам це вдалося, ви вільні! Перемістіться на відповідну кількість секторів. На цьому ваш хід закінчується. У вас є 3 спроби, щоб викинути однакові числа на кубиках. Якщо з третьої спроби під час вашого перебування у в'язниці на кубиках не випали однакові числа, заплатіть ₴50 і зробіть хід згідно з результатом останнього кидка.

ГОДИННИК-РУЛЕТКА

Пронумеровані кольорові сектори на циферблаті годинника відповідають пронумерованим локаціям на ігровому полі. Щоразу, коли на кубики випадає символ годинника, ви маєте негайно покрутити стрілку годинника, щоб з'ясувати, де причаївся Векна!



На що вказує стрілка?



Локація з карткою передачі власності лицевим боком догори Векна відчинив Бразу, тож ця локація тепер у Догоридриґу! Переверніть її картку передачі власності лицевим боком донизу.



Локація з карткою передачі власності лицевим боком донизу Нічого не відбувається: Векна вже відчинив Бразу на цій локації. Залиште її картку передачі власності лицевим боком донизу.



Локація з касетою Нічого не відбувається: музика врятувала локацію від Векни! Залиште її картку передачі власності лицевим боком догори.



Будьте уважні!

Якщо Векна відчинить достатньо Брам, щоб помістити всі локації у Догоридриґ, гра закінчиться й усі гравці програють!

ЗАЧИНЕННЯ БРАМ



Коли Векна відчиняє Бразу до Догоридриґу на локації, негайно переверніть її картку передачі власності лицевим боком донизу. Поки ви не заплатите, щоб зачинити Бразу, за локацію не можна стягувати оренду плату й додавати до неї

касети.

Якщо локація була вільною, її все ще можна купити або виставити на аукціон. Однак, щоб стягувати за неї орендну плату й додавати касети, новий власник повинен спершу зачинити на ній Бразу.

Щоб зачинити Бразу на локації, власник має заплатити в Банк вартість зачинення Брами, зазначену на картці передачі власності, і потім перевернути картку лицевим боком догори.

Заплатити й зачинити Брами на власних локаціях можна *в будь-який момент під час свого ходу*.



КАСЕТИ

Зібравши весь кольоровий набір, ви зможете додавати касети. Чекати свого ходу не потрібно, але якщо Векна відкрив Бразу на локації, до якої ви хотіли додати касету, спершу потрібно зачинити її.

Щоб додати касету, заплатіть Банку вартість, зазначену на картці передачі власності, і покладіть касету на локацію. На локації можна розмістити лише 1 касету.

Касета захищатиме локацію силою музики, відганяючи лихого Векну!

Бракує касет?

Якщо останню касету хоче придбати кілька гравців, Банкір повинен виставити її на аукціон. Початкова вартість — ₴10, і будь-який гравець може підняти ціну принаймні на ₴1. Послідовності ходу дотримуватися не потрібно. Платіж переходить у Банк.

Закінчилися касети?

Щоб ви могли купити касету, хтось повинен продати одну зі своїх.

УГОДИ Й ОБМІН

Ви можете купувати, продавати власність і обмінюватися нею з іншими гравцями в будь-який час.

Щоб мати змогу продати або обміняти локацію, необхідно продати Банку всі касети в цьому кольоровому наборі за половину вартості. Не можна продавати касети іншим гравцям або обмінюватися ними.

Власність можна обмінювати на гроші, іншу власність і/або картки Get Out of Jail Free. Сума або предмет обміну узгоджується учасниками угоди.

ДОПОМОЖІТЬ! НЕ МОЖУ ЗАПЛАТИТИ!

1. Спробуйте зібрати гроші.

Якщо ви набрали боргів і не можете заплатити, спробуйте зібрати потрібну суму, продавши касети назад у Банк за половину вартості.

Можна також продавати Банку власність (включно з тією, що опинилася у Догоридриґу) за ціною, зазначеною на секторах ігрового поля, або іншим гравцям за договірною ціною.

Якщо серед власності є така, що перебуває у Догоридриґу, її картка передачі власності лишається лежати лицевим боком донизу.

Новий власник у будь-який момент свого ходу може заплатити, щоб зачинити Бразу.

2. Якщо погасити борг не вдається, ви стаєте банкрутом і вибуваєте з гри!

Заборгували іншому гравцеві?

Віддайте йому всю свою власність і всі картки Get Out of Jail Free.

Якщо серед власності є така, що перебуває у Догоридриґу, її картка передачі власності лишається лежати лицевим боком донизу.

Новий власник у будь-який момент свого ходу може заплатити, щоб зачинити Бразу.

Заборгували Банку?

Поверніть усю свою власність у Банк, поклавши картки передачі власності поруч із відповідними секторами ігрового поля. Картки власності, які перебувають у Догоридриґу залишаються лежати лицевим боком донизу.

Поверніть усі картки Get Out of Jail Free вниз відповідної колоди.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра негайно закінчується, коли лишається всього один гравець АБО коли Векна відчинить достатньо Брам, щоб помістити всі локації в Догоридриґ.

Якщо залишився всього один гравець, він стає переможцем! Але якщо всі локації опинилися у Догоридриґу, не перемагає ніхто!

ПРОФЕСІЙНІ ПОРАДИ

Щоб гра тривала недовго та була цікавою, не змінюйте правила!

Якщо гравець не хоче купувати власність сектора, у якому зупинився, її потрібно виставити на аукціон.

Ніколи не позичайте гроші іншим гравцям і не домовляйтеся не брати орендну плату один з одного.

Ніколи не кладіть гроші в центр ігрового поля та не призначайте бонус за зупинку в секторі «Вільне паркування»!



KÄTTEMAKSUHIIMULINE DEEMON VARITSEB UPSIDE DOWNIS!

Vecna nime all tegutsev tume jõud avab Hawkinsis ja veel kaugemalgi värvavaid Upside Down'ile! Keera Vecna kurjakuulutava vanaisa kellaseierit, et saada teada, kus värvavad asuvad, seejärel asu võistlema, et neid sulgeda. Mängu ajal teeni raha, korjates teistelt mängijatelt renti. Võidab mängija, kellel on raha, kui kõik teised mängijad on pankroti läinud!

Ettevaatust! mäng lõpeb ka siis, kui Vecna avab nii palju värvavaid, et iga asukoht on Upside Downis. Sellisel juhul kaotavad kõik mängijad!

MILLE POOLEST MONOPOLY: STRANGER THINGS ERINEB?



VECNA MÜSTILINE VANAIASA KELLA!

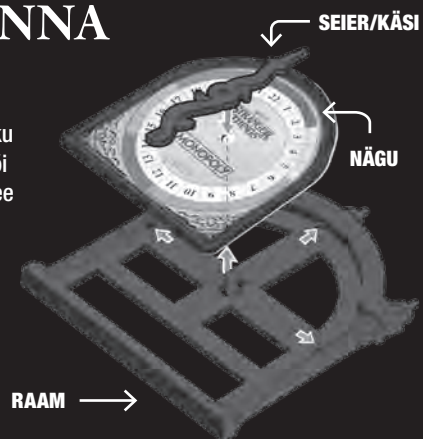
Nummerdatud värviribad kella sihverplaadil vastavad nummerdatud kohtadele mängulaul.

Ühel täringul on kella sümbol. Kui sa veeretad selle sümboli, pead sa koheselt kellaseierit keerama. Ükskõik, mida see näitab on see koht, kus Vecna on avanud Upside Downi värvava. Seejärel pead selle asukoha omandiõiguse

kaardi pöörama esiküljega allapoole oma Upside down poolele. Sa ei saa võtta renti oma asukoha eest, kui see on Upside Downis- sa pead esmalt maksma värvava sulgemise eest. Sa võid seda teha igal ajal oma mängukorral.

KUIDAS KELLA KOKKU PANNA

Eemalda seier plastraamist. Vajadusel kasuta mängutükidelt liigse plastiku eemaldamiseks küüneviili või liivapaberit. Seejärel pane see kokku nii nagu näidatud.



RAAM →

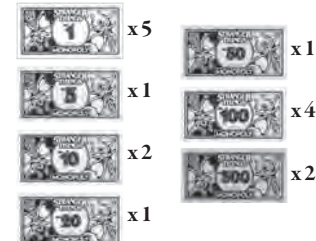
PANGE MÄNG VALMIS! (Vt selle mängujuhendi teiselt küljelt)

1 Vali keegi pankuriks. Pankur vastutab alljärgneva eest:

- Panga raha
- Kassetilindid
- Omandiõiguse kaardid
- Oksjonid

Pankur võib samuti mängida, kuid peab hoidma oma raha panga omast eraldi.

2 Pankur annab igale mängijale:

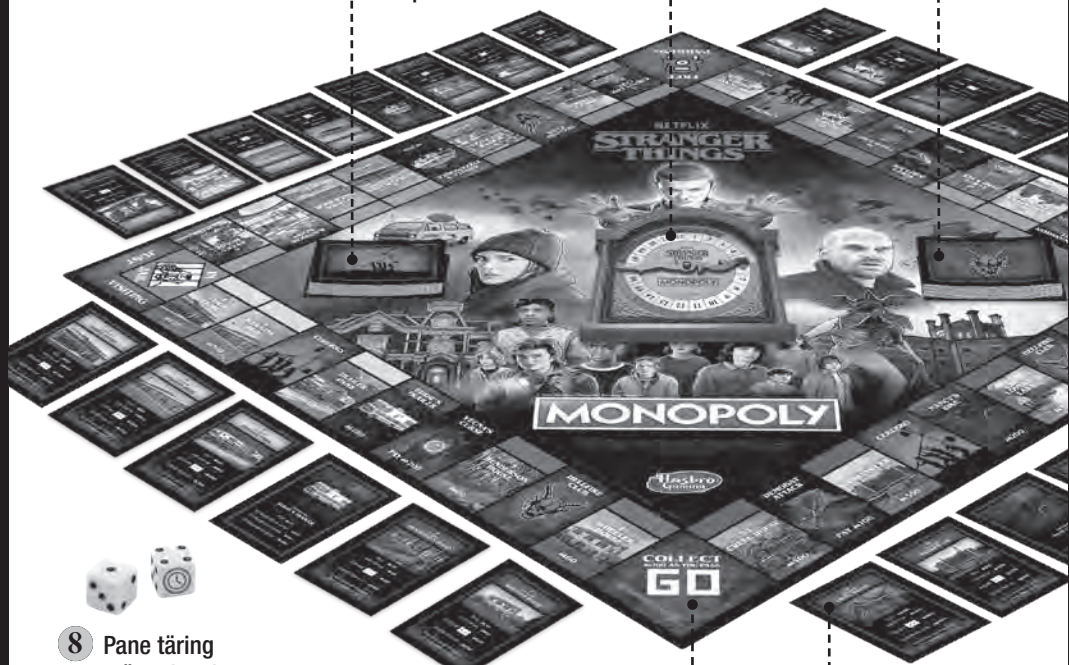


(Kokku = ₳1500)

4 Aseta vanaisa Kella Spinner siia.

5 Sega Põrgutule Klubi kaardid ja asetad need siia, esikülj allapoole.

3 Sega Cerebro-kaardid ja asetad need siia, esikülj allapoole.



8 Pane täring mängulauale.

7 Iga mängija valib mängunupu ja asetab selle ruudule GO.



6 Aseta omandiõiguse kaardid esikülj ülespoole vastavate mänguvälja ruutude kõrvale.

MÄNGI!

Kuidas võita?

Samal ajal, kui kätemaksuhiimuline deemon Vecna põhjustab kaost, liigu mängulaul ja osta nii palju kinnisvara kui võimalik! Kui veeretad kellasümboli, keera vanaisa kellaseierit, et saada teada, kus Vecna on avanud Upside Downi värvava. Seejärel võistle, et sulgeda värvavad, vastasel juhul võib see sulle kalliiks maksma minna! Võidab, siis kui oled mängija kellel on mängu lõpus kõige rohkem raha!

Kes alustab?

Iga mängija veeretab mõlemat täringut. (Kellasümbol loetakse nulliks.) Alustab kõige suurema silmade arvu saanud mängija, järgmisena liigub mängukord temast vasakul istuval mängijale.

Kui on sinu mängukord

1. Veereta mõlemat täringut. **Kas sa veeretasid** ①? Keera kellaseierit ja vaata, millisele numbrilisele värviribale see osutab. Vastav koht mängulaul on nüüd Upside Downis, olenemata sellest, kas sellel on omanik või mitte! Keera selle asukoha omandiõiguse kaardi esikülj allapoole. Vt KELLA KEERAMINE.

Kui sul on Upside Down'is mõni asukoht, võid oma mängukorral maksta nende värvavate sulgemise eest. Sa võid oma asukohti kaitsta ka kassetilindide lisamisega. Vt värvavate sulgemine ja kassetilindid.

2. Liigu oma mängunupuga päripäeva suunas nii mitme ruudu võrra, kui sa täringusilmadel sai. (Pea meeles, et kellasümbol loetakse nulliks).

3. Kuhu sa sattusid? Järgi selle mängulaua ruudu reegleid. Vaata jaotist MÄNGULAUA RUUDUD. **Kas sa veeretasid topeltnumbrid?** Veereta täringut uuesti ja käi uuesti.

Vaata ette! Kui veeretad topeltnumbrid 3 korda järjest, pead kohe minema ruudule Jail! Ära lõpeta oma kolmandat käiku.

4. Sinu mängukord sai läbi. Anna täring edasi vasakule.



MÄNGULAUA RUUDUD

KINNISVARA

Olemas on kolme tüüpi kinnisvara: asukohad, mis on esitatud värvikomplektidena, transpordivahendid ja piiratud alad.

Märkus: Asukohad on ainsad varad, kus Vecna saab avada värvavaid Upside Down'ile, nii et ainult nende omandiõiguse kaardid on alati esikülj allapoole.

Omanikuta kinnisvara

Kui sa satud omanikuta kinnisvarale, pead selle ostma või oksjonile panema. ② Kui see kinnistu on Upside Downis, saad sa selle ikkagi osta või panna oksjonile. Kuid sa ei saa võtta selle kinnisvara eest renti seni kuni sa pole tasunud värvava sulgemise eest. Vt. VÄRVAVATE SULGEMINE.

Soovid seda osta?

Maksa mängulaua ruudul olev hind ja võta pangast omandiõiguse kaart.

Ei soovi seda osta? Pane see oksjonile!

Pankur peab selle oksjonile panema. Pakkumise alghind on ₳10 ja igaüks saab suurendada pakkumist ₳1 võrra. Sa ei pea ootama oma mängukorda ning pankur lõpetab oksjoni, kui ükski mängija ei taha rohkem pakkumist suurendada. Kõrgema pakkumise teinud mängija maksab pangale. Kui keegi ei soovi teha kinnisvarale pakkumist, siis pole sellest midagi. Keegi ei maksa ja omandiõiguse kaart jääb pangale.

Kogu värvikomplekte! (vt värvikomplektide sisu lehte)

Kui sul on värvikomplekti kõik asukohad:

- Nüüd saad nende asukohtade rendihinna kahekordistada!
- Võid lisada kassetilindid ja küsida suuremat renditasu! Kui lisad kassetilindi mõnele asukohale, saad takistada Vecnat sellel asukohal avamast Upside Down'i värvavat! Vt KASSETILINDID.

Omanikuga kinnisvara

Kui liigud kinnisvarale, mis kuulub teisele mängijale, peab omanik sinult renti küsima. Kui ta seda teeb, pead maksma. Kui ta ei küsi enne, kui järgmine mängija täringut veeretab, ei pea sa maksma! ② Kui see kinnistu on Upside Downis, ei pea sa maksma.



Asukohad
Maksa asukoha omandiõiguse kaardil näidatud rendihind.

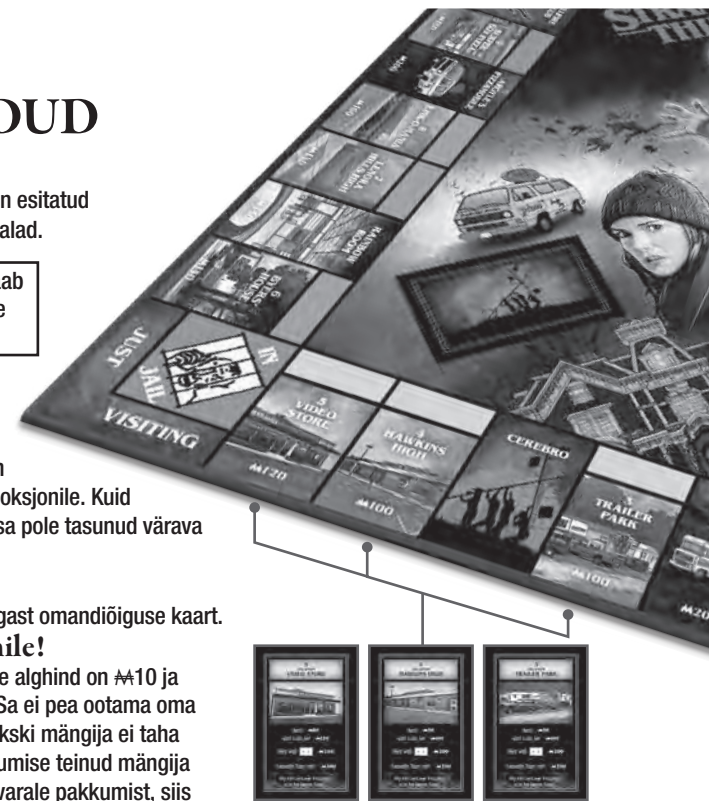


Transpordid
Maksa renti vastavalt omanikule kuuluvate transportide arvule.



Piiratud alad

Mängus on kaks piiratud ala: Rainbow Room ja Demogorgon Pit. Rendi määramiseks veereta täringut. Kui omanikul on 1 piiratud ala, on rent 4x täringuvise. Kui omanikul on 2 piiratud ala on rent 10x täringuvise.



TEGEVUSRUUDUD



GO

Kui möödud või peatud ruudul GO, siis võt a pangast **¥200**.



Cerebro ja Pörguklubi

Võta sobiva kaardipaki pealmine kaart ja tee kohe nii, nagu seal kirjas. Kui see on tehtud, aseta kaart kaardipaki põhja.



Vecna needus ja Demobati rünnak

Maksa pangale ruudul näidatud summa. Vecna on teid viinud kas painajalikku transsi või on teravate hammastega tiivuline olend näljane... sinu järele!



Tasuta parkimine

Lõõgastu! Midagi ei juhtu. Te otsite Hawkinsi raamatukogu arhiivist midagi olulist.



Lihtsalt külastan

Ära muretse! Kui peatusid siin, pane oma mängunupp Just Visiting sektsiooni. Sa külastad Eleveni, kes vahistati vahetult pärast Rink-O-Manias aset leidnud vahejuhtumit.



Mine vanglasse

Liigu oma mängunupuga koheselt ruudule In Jail! Ära võta **¥200**, kui möödud ruudust GO. Sinu kord on siis läbi. Vangis olles saad endiselt maksta väravate sulgemise eest mis tahes asukohtades, mis sulle kuluvad, renti koguda, teha pakkumisi oksjonite ajal, osta kassette ning kaubelda.

Kuidas ruudult Jail välja saada?

Sul on 3 võimalust:

- 1. Maksa järgmisel mängukorral **¥50****, seejärel veereta täringut ja liigu nagu tavaliselt.
- 2. Kasuta oma järgmise korra alguses Get Out of Jail Free (vanglast pääsemise) kaarti**
Pane kaart vastava kaardipaki põhja, seejärel veereta täringut ja liigu.
- 3. Järgmisel korral** veereta topeltnumbrid. Kui sul see õnnestub, oled vaba! Edasi liikumiseks veereta täringut ja sellega lõppeb sinu mängukord. Saad kasutada kuni kolme korda, et proovida veeretada topeltnumbrid. Kui sul see kolme korraga ei õnnestu, maksa **¥50**, ning veereta uuesti ja liigu.

KELLA KEERAMINE

Nummerdatud värviribad ümber kella vastavad nummerdatud kohtadele mängulaua. Iga kord, kui viskate täringul kella sümboli, pead keerama kellaseierit, et saada teada, kus Vecna varitseb!



Mida sa keerasid?



Asukohta, mille omandiõiguse kaardi esikülj ülespoole Vecna on avanud värava, nüüd on see asukoht Upside Downis! Keera asukoha omandiõiguse kaardi esikülj allapoole.



Asukoht, mille omandiõiguse kaardi esikülj on keeratud allapoole Midagi ei juhtu - Vecna on selles asukohas juba värava avanud. Keera asukoha omandiõiguse kaardi esikülj allapoole.



Kassetilindiga asukoht Ei juhtu midagi - muusikajõud on Vecna ohu tõrjunud! Hoi a asukoha omandiõiguse kaardi esikülje ülespoole.



Ettevaatust!

Kui Vecna avab piisavalt palju väravaid, nii et kõik asukohad on Upside Downis, lõpeb mäng - ja keegi ei võida!

SULGEVAD VÄRAVAD



Kui Vecna avab suvalises asukohas Upside Downi värava, pööra koheselt selle asukoha omandiõiguse kaart esiküljega allapoole. Kuni sa ei ole maksnud selle värava sulgemise eest, ei tohi sa koguda selle asukoha eest renti ega ka lisada kassetilinte.

Kui asukohal puudub omanik, saab seda siiski osta või oksjonil müüa. Kuid enne, kui uus omanik saab selle eest sisse nõuda renti või lisada kassetilindi peab ta selle asukoha värava sulgema.

Asukoha värava sulgemiseks peab omanik maksuma pangale omandiõiguse kaardil oleva värava sulgemise maksumuse ja seejärel pöörama kaardi esikülje ülespoole.

Saad maksta sulle kuuluvates asukohtades Gatesi sulgemise eest igal ajal oma *mängukorral*.

KASSETILINDID



Niipea, kui saad värvikomplekti, võid hakata kassetillinte lisama. Sa ei pea oma mängukorda ootama - kuid kui Vecna on avanud värava kohas, kuhu sa soovid kassette lisada, pead sa

kõigepealt sulgema selle värava.

Kassetilindi lisamiseks maksa pangale omandiõiguse kaardil märgitud summa ja pane kassetilint asukohale. Asukohal võib olla ainult 1 kassetilint.

Kui sul on kassetilint, on see koht turvaline, sest muusika jõud tõrjub Vecna ohtu!

Kassetilinte ei ole piisavalt?

Kui viimast kassetilinti soovivad osta mitu mängijat, peab pankur selle oksjonile panema. Pakkumised algavad **¥10** -stja igaüks võib pakkumist suurendada **¥1** kaupa. Mängujärjekorda ei pea järgima. Makstakse panku.

Kassetilindid on otsas?

Sa ei saa osta seni kuni mõni mängija enda oma tagasi müüb.

TEHINGUD JA KAUPLEMINE

Sa võid kinnisvara igal ajal osta, müüa või teiste mängijatega vahetada.

Enne kui sa saad müüa või kaubelda asukohaga, pead müüma poole hinnaga kõik kassetilindid värvikomplektis pangale. Sa ei saa kassetilinte müüa ega vahetada teiste mängijatega.

Kinnisvara saab vahetada sularaha, muu vara ja/või "Get Out of Jail Free" kaartide vastu. Summa suuruse otsustavad tehingu sõlmivad mängijad.

APPI! MA EI SAA MAKSTA!

1. Püüa koguda raha.

Kui sa oled võlgu ja ei saa maksta, proovi raha hankimiseks müüa kassette poole hinnaga tagasi pangale.

Samuti võid müüa tagasi pangale kinnisvara (ka neid mis on Upside Downis) mängulaua ruudul märgitud summa eest või teistele mängijatele kokkulepitud summa eest.

Kui mõni kinnisvara oli Upside Downis, jäävad nende omandiõiguse kaardid esiküljega allapoole.

Uus omanik võib maksta nende väravate sulgemise eest oma mängukorral igal ajal..

2. Kui oled endiselt võlgades, oled pankrotis ja mängust väljas.

Kas oled teistele mängijatele võlgu?

Anna neile kõik oma kinnisvarad ja Get Out of Jail Free kaardid.

Kui mõni kinnisvara oli Upside Downis, jäävad nende omandiõiguse kaardid esiküljega allapoole.

Uus omanik võib maksta väravate sulgemise eest igal ajal, kui on tema mängukord.

Kas sa oled pangale võlgu?

Tagasta kõik oma kinnisvara pangale, aseta omandiõiguse kaardid vastavate mänguruutude kõrvale. Upside Downis olev kinnisvara kaart jääb esiküljega allapoole.

Pane kaardid Get Out of Jail Free vastava kaardipaki põhja.

MÄNGU LÕPP

Mäng lõpeb, kui alles on jäänud ainult üks mängija või kui Vecna avab piisavalt palju väravaid, et kõik asukohad on Upside Downis.

Kui alles on jäänud vaid üks mängija on ta selle mängu võitja! Juhul, kui kõik asukohad on Upside Downis, ei võida keegi!

NÄPUNÄITEID

Et mängu kulg oleks sujuv ja meeldiv, siis ära kasuta oma reegleid.

Juhul, kui keegi ei soovi osta kinnisvara, millele ta liikus, siis korraldage alati oksjon.

Ära laena teistele mängijatele raha ja ärge tehke kokkuleppeid, et te üksteiselt renti ei küsi.

Ära pane oma mänguraha mängulaua keskele; ruudule Free Parking liikumise eest boonust ei saa!



ATRIEBĪGS DĒMONS UZGLŪN NO AČGĀRNIJAS!

Hokinsā un tās apkaimē uzdarbojas tumsas spēks, vārdā Vekna, un ver vārtus uz Ačgārniju. Iegriez vectēva Jaunu vēstoša pulksteņa rādītāju, lai uzzinātu vārtu atrašanās vietu, un steigdz turp, lai tos aizvērtu (ceļā neaizmirsti iekasēt nomas maksu no citiem spēlētājiem!). Ja esi pēdējais spēlētājs, kura rīcībā ir nauda, kad pārējie dalībnieki ir bankrotējuši, tu uzvari!

Piesargies! Spēle ir galā arī tad, ja Vekna pamanās atvērt tik daudz vārtu, ka visas vietas ir Ačgārnijā. Šādā gadījumā zaudētāji ir visi spēlētāji!

KĀ MONOPOLY: STRANGER THINGS ATŠKIRAS NO KLASISKĀS SPĒLES?



VEKNAS NOSLĒPUMAINAIS VECTĒVA PULKSTENIS!

Pulksteņa ciparnīcas krāsainās, numurētās iedaļas atbilst numurētajiem spēles laukuma lauciņiem.

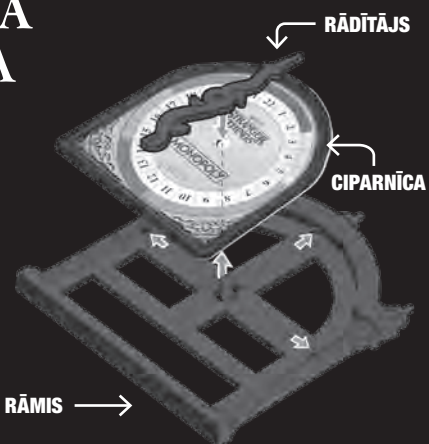
Pulksteņa simbols ir atainots uz viena no metamajiem kauliņiem.

Uzmetot šo simbolu, tev ir nekavējoties jāiegriež pulksteņa rādītājs. Vietā, uz kuru tas

apstājoties norāda, Vekna ir atvēris vārtus uz Ačgārniju. Attiecīgās vietas īpašumtiesību kartīte ir jāapvērš ar skatu uz leju (jeb ar tās ačgārno pusi uz augšu). Tu nedrīksti iekasēt nomas maksu par sev piederošu īpašumu, ja tas ir ačgārni, — vispirms tev ir jāsamaksā par vārtu aizvēršanu. To tu vari darīt jebkurā brīdī sava gājiena laikā.

PULKSTENĀ SALIKŠANA

Atdali rādītāju no plastmasas ietvara. Ja nepieciešams, var izmantot nagu vīlīti vai smilšpapīru, lai no spēles elementiem noņemtu plastmasas pārpalikumus. Pēc tam savieto, kā parādīts attēlā.



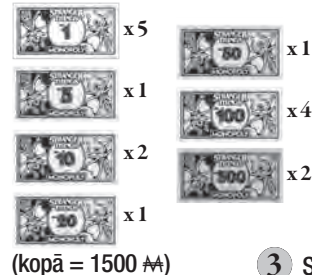
SAGATAVOJIES! (Skati norādes šīs spēles pamācības otrā pusē.)

1 Ir jāizvēlas spēles bankieris, kurš atbild par tālāk uzskaitīto.

- Bankas nauda
- Kasetes
- Īpašumtiesību kartītes
- Izsoles

Arī bankieris drīkst piedalīties spēlē, taču viņam jāglabā sava nauda atsevišķi no bankā esošās.

2 Bankieris katram spēlētājam izsniedz:

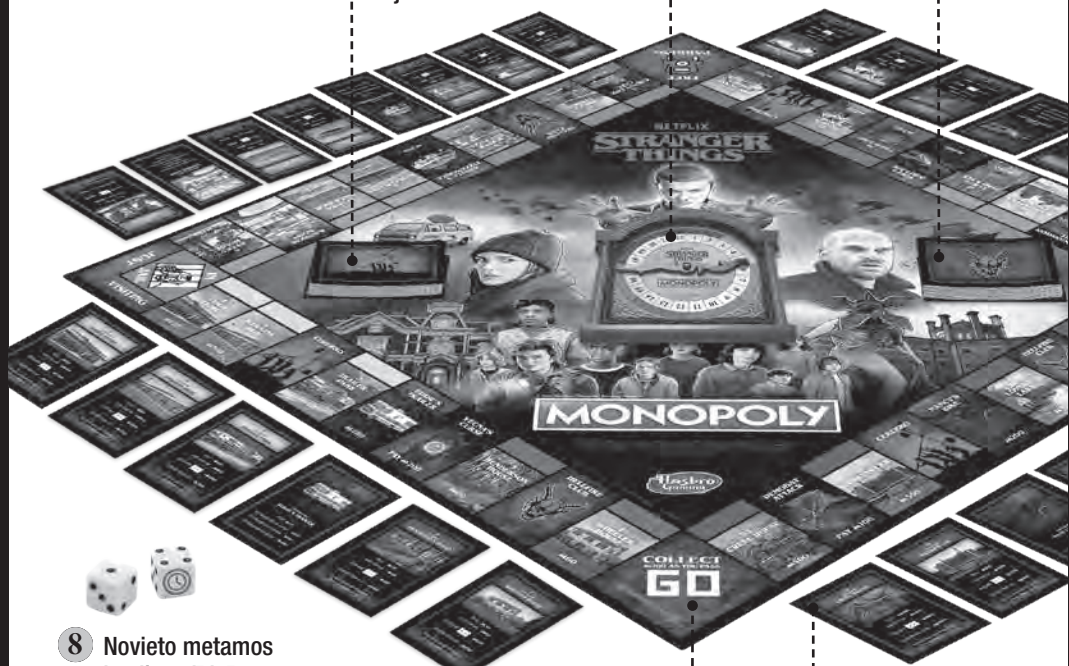


(kopā = 1500 AA)

3 Sajauc Cerebro kartītes un novieto tās ar skatu uz leju šeit.

4 Novieto vectēva pulksteni ar iegriežamo rādītāju šeit.

5 Sajauc Hellfire Club kartītes un novieto tās ar skatu uz leju šeit.



8 Novieto metamos kauliņus līdzās spēles laukumam.

7 Katrs spēlētājs izvēlas spēles figūru un novieto to starta lauciņā.



6 Īpašumtiesību kartītes izvieto ar skatu uz augšu blakus atbilstīgajiem spēles laukuma lauciņiem.

SPĒLĒ!

Kā uzvarēt?

Kamēr atriebīgais dēmons Vekna visapkārt sēj haosu, pārvietojies pa laukuma lauciņiem, iegādājoties pēc iespējas vairāk īpašumu. Ja uzmet pulksteņa simbolu, iegriez vectēva pulksteņa rādītāju un noskaidro, kur Vekna ir atvēris vārtus uz Ačgārniju. Pēc tam steigdz turp, lai tos aizvērtu, citādi var nākties dārgi samaksāt! Ja spēles beigās tev ir visvairāk naudas, tu esi uzvarējis!

Kurš sāk pirmais?

Katrs spēlētājs ripina abus kauliņus. (Pulksteņa simbols atbilst nullei.) Spēli sāk dalībnieks, kurš uzmet visvairāk punktu, un turpina spēlētāji pa kreisi no viņa.

Tavs gājiens

1. Ripini abus kauliņus. **Vai uzmeti** ②? Iegriez pulksteņa rādītāju un skaties uz kura no krāsainajām, numurētajām iedaļām tas apstāsies. No tā brīža atbilstīgā vieta spēles laukumā būs Ačgārnijā neatkarīgi no tā, vai šai vietai ir īpašnieks. Apvērš vietas īpašumtiesību kartīti ar skatu uz leju. Skati "PULKSTENĀ RĀDĪTĀJS".

Jebkurā sava gājiena brīdī tu drīksti samaksāt par vārtu aizvēršanu, ja kāds no taviem īpašumiem ir nokļuvis Ačgārnijā. Turklāt tu vari pasargāt savus īpašumus, izvietojot tajos kasetes. Skati sadaļas "VĀRTU AIZVĒRŠANA" un "KASETES".

2. Pārvieto savu figūru pulksteņrādītāju kustības virzienā, uzkāpjot tik lauciņiem, cik uzmeti. (Iegaumē — pulksteņa simbols atbilst nullei.)

3. Kur tu apstājies? Izpildi attiecīgā lauciņa norādījumus. Skati "LAUKUMA LAUCIŅI".

Vai uzmeti vienādu punktu skaitu?

Ripini kauliņus vēlreiz un veic vēl vienu gājienu.

Uzmanies! Ja trīsreiz pēc kārtas uzmetīsi vienādu punktu skaitu, tev būs nekavējoties jādodas cietumā! Savu trešo gājienu tu nepabeidz.

4. Tavs gājiens ir galā. Nodod metamos kauliņus spēlētājam pa kreisi.



LAUKUMA LAUCIŅI

ĪPAŠUMI

Ir triju veidu īpašumi: vietas, kas ir krāsu komplektos, transportlīdzekļi un aizliegtās zonas.

Ievēro! vietas ir vienīgie īpašumi, kur Vekna var atvērt vārtus uz Ačgārniju, tāpēc tikai vietu īpašumtiesību kartītes var būt apvērstas ar skatu uz leju.

Nevienam nepiederoši īpašumi

Kad nonāc nevienam nepiederoša īpašuma lauciņā, tev tas ir jāiegādājas vai jāizsola. ④ Arī Ačgārnijā esošu īpašumu drīkst iegādāties vai izsolīt, tomēr par to nedrīkst iekasēt nomas maksu, kamēr īpašnieks nav samaksājis par vārtu aizvēršanu. Skati "VĀRTU AIZVĒRŠANA".

Vai vēlies to iegādāties?

Samaksā laukuma lauciņā norādīto summu un paņem īpašumtiesību kartīti.

Ja nevēlies to iegādāties, nodod izsolei!

Bankierim tas ir jāizsola. Vairāksolišana sākas ar 10 AA, un ikviens var palielināt piesolīto summu par 1 AA vai vairāk. Gājienu secība nav jāievēro, un bankieris pabeidz izsoli, kad neviens no spēlētājiem vairs nevēlas solīt vairāk. Spēlētājs, kurš ir solījis visvairāk, samaksā bankai. Ja neviens nevēlas iegūt īpašumu izsolē, tas nekas! Neviens nemaksā, un īpašumtiesību kartīte paliek bankas pārziņā.

Krāj vienas krāsas kartītes! (Krāsu komplekti ir norādīti sadaļā "Komplektā".)

Kad tev pieder visas viena krāsas komplekta vietas:

- tu drīksti divkārtot nomas maksu par tām;
- tu vari izvietot kasetes un pieprasīt vēl lielāku nomas maksu! Novietojot īpašumā kaseti, tu liedz Veknam iespēju atvērt šajā vietā vārtus uz Ačgārniju! Skati "KASETES".

Citiem spēlētājiem piederoši īpašumi

Ja apstājies citam spēlētājam piederoša īpašuma lauciņā, šim spēlētājam jāpieprasa tev nomas maksa. Ja spēlētājs to pieprasa, tev ir jāsamaksā. Ja spēlētājs to nepagūst pieprasīt, pirms nākamais dalībnieks ir metis kauliņus, tev nav jāmaksā! ④ Ja īpašums ir Ačgārnijā, nemaksā neko!



Vietas
Samaksā vietas īpašumtiesību kartītē norādīto nomas maksu.

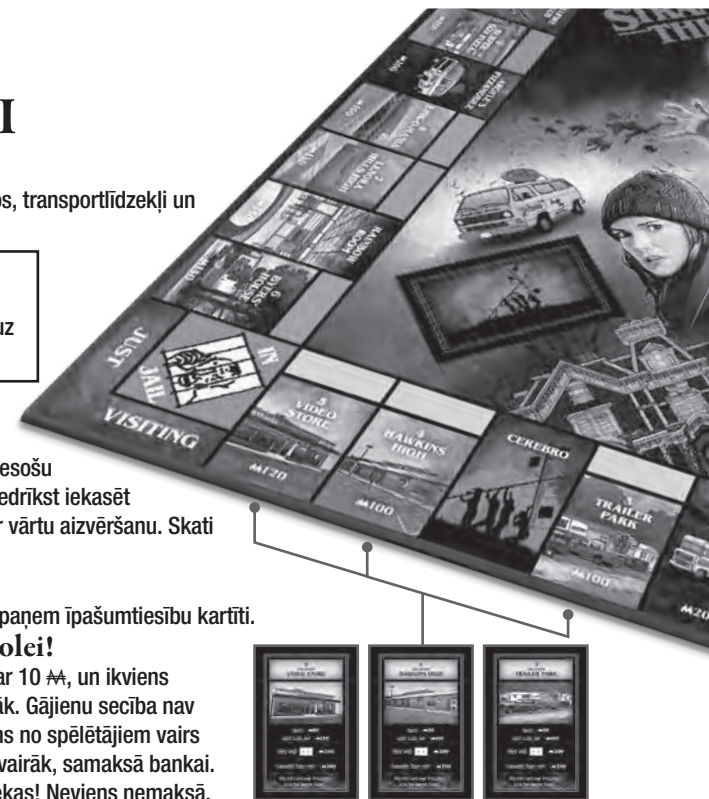


Transportlīdzekļi
Nomas maksa ir atkarīga no īpašniekam piederošo transporta vienību skaita.



Aizliegtās zonas

Ir divas aizliegtās iekļuves zonas: Varavīksnes istaba un Demogorgona šahta. Nomas maksu nosaki, metot kauliņus. Ja spēlētājam pieder aizliegtā zona, nomas maksa ir četrkārtīga uzņemto punktu kopsumma. Ja spēlētājam pieder abas aizliegtās zonas, nomas maksa ir desmitkārtīga uzņemto punktu kopsumma.



شيطان غاضب يترصد في عالم الفوضى.

تفتح قوى الظلام المعروفة باسم Vecna بوابات عالم الفوضى الموجود في Hawkins وما وراءه. قم بتدوير عقرب ساعة الجد المشؤومة في Vecna لمعرفة مكان وجود البوابات، ثم تسابق لإغلاقها - وكسب المال على طول طريق من خلال تحصيل إيجار اللاعبين الآخرين. يفوز آخر لاعب لديه أموال حين يفلس جميع اللاعبين الآخرين.

انتبه. تنتهي اللعبة أيضًا إذا فتحت Vecna عددًا كافيًا من البوابات بحيث يصبح كل موقع في عالم الفوضى. عندها يخسر كل اللاعبين.

ما هو الشيء المختلف في لعبة MONOPOLY: إصدار STRANGER THINGS؟

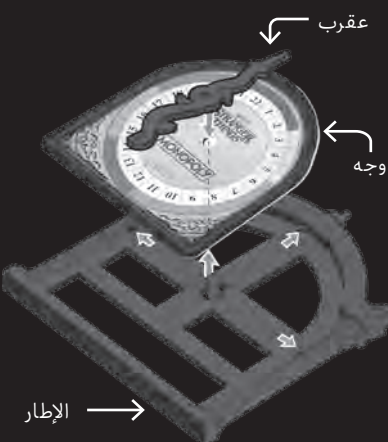
ساعة الجد الغامضة في Vecna.

تتوافق أشرطة الألوان المرقمة على وجه الساعة مع المواقع المرقمة في أنحاء اللوحة. يوجد رمز للساعة على أحد أحجار الرد. عند حصولك على هذا الرمز، يجب أن تقوم على الفور بتدوير عقرب الساعة. أيا كان ما سيشير إليه، سيكون الموقع الذي سيفتح Vecna فيه البوابة إلى عالم الفوضى. عندئذ يجب عليك وضع بطاقة سندات الملكية الخاصة بالموقع مقلوبة على

وجهها إلى جانب عالم الفوضى. لا يمكنك تحصيل الإيجار من موقع تملكه إذا أصبح في عالم الفوضى - يجب عليك الدفع لإغلاق البوابة أولاً. ولكن يمكنك القيام بذلك في أي وقت في دورك.

كيفية تجميع الساعة

قم بإزالة العقرب من الإطار البلاستيكي. إذا لزم الأمر، استخدم لوحة فارغة أو ورقة صغيرة لإزالة البلاستيك الزائد من قطع اللعبة. ثم قم بالتجميع كما هو موضح.



إعداد اللعبة.

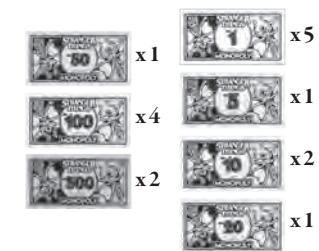
(انظر الجانب الخلفي من دليل اللعبة هذا)

1 اختر شخصًا ليتولى مهام المصرفي والتي تتمثل في القيام بما يلي:

- أموال البنك
- أشرطة الكاسيت
- بطاقات سندات الملكية
- المزايدات

يمكن أن يلعب المصرفي أيضًا، ولكن يجب أن يحتفظ بأمواله منفصلة عن البنك.

2 أيها المصرفي، امنح كل لاعب ما يلي:



(الإجمالي = 1500\$)

5 اخلط بطاقات Hellfire Club، وضعها هنا بحيث تكون مقلوبة على وجهها.

4 ضع الجزء الدوار الخاص بساعة الجد هنا.

3 اخلط بطاقات Cerebro، وضعها هنا بحيث تكون مقلوبة على وجهها.

ابدأ اللعب. كيف تفوز

تحرك على اللوحة لشراء أكبر قدر ممكن من العقارات أثناء ما يتسبب الشيطان الغاضب، Vecna، في إحداث الفوضى. إذا حصلت على رمز الساعة، فقم بتدوير عقرب ساعة الجد لمعرفة المكان الذي فتحت فيه Vecna البوابة إلى عالم الفوضى. ثم تسابق لإغلاق البوابات، وألا فقد تتكبد خسائر فادحة. إذا كنت اللاعب الذي لديه أكبر قدر من المال في نهاية اللعبة، فإنك تفوز.

من سيبدأ؟

يرمي كل لاعب حجري الرد. (يُحسب رمز الساعة على أنه صفر.) ويبدأ اللاعب الذي يجرز أعلى قيمة بحجري الرد، ويتحرك اللعب باتجاه اليسار.

في دورك

1. قم برمي حجري الرد. هل قمت برمي حجري الرد ؟ قم بتدوير عقرب الساعة وشاهد ما هو شريط اللون المرقم الذي سيشير إليه. يصبح الموقع المطابق له على اللوحة الآن في عالم الفوضى، بغض النظر عما إذا كان مملوكًا أم لا. ضع بطاقة سندات الملكية الخاصة بهذا الموقع مقلوبة على وجهها. انظر "الجزء الدوار بالساعة".

في أي وقت في دورك، إذا كان لديك أي موقع من المواقع في عالم الفوضى، فيمكنك الدفع لإغلاق بواباتهم. قد تتمكن أيضًا من حماية مواقعك عن طريق إضافة أشرطة الكاسيت. انظر "إغلاق البوابات وأشرطة الكاسيت".

2. حرك الرمز الخاص بك باتجاه عقارب الساعة بمقدار عدد المساحات الظاهرة على حجري الرد. (تذكر أن رمز الساعة يُحسب على أنه صفر.)

3. أين وصلت؟ قم بتنفيذ قواعد مساحة اللوحة هذه. انظر "مساحات اللوحة".

هل نتج عن رمي حجري الرد رقمان متشابهان؟ قم برمي حجري الرد مرة أخرى، وخذ دورًا آخرًا.

انتبه. إذا قمت برمي حجري الرد وحصلت على رقمين متشابهين 3 مرات متتالية، فيجب عليك "الذهاب إلى السجن" فورًا. لا تكمل دورك الثالث.

4. ينتهي دورك. مرر حجر الرد إلى يسارك.



مساحات اللوحة العقارات

يوجد ثلاثة أنواع من العقارات: المواقع، التي تأتي بمجموعات لونية، ووسائل النقل، والمناطق المحظورة.

ملاحظة: المواقع هي العقارات الوحيدة التي يمكن ل Vecna فتح بوابات إلى عالم الفوضى، لذلك لن يتم وضع سوى بطاقات سندات الملكية الخاصة بهم مقلوبة على وجهها.

العقارات غير المملوكة

عند الوصول إلى عقار غير مملوك، يجب أن تشتريه أو تدخل في مزاد لشرائه. ② إذا كان هذا العقار في عالم الفوضى، فلا يزال بإمكانك شرائه أو الدخول في مزاد لشرائه. ولكن لا يمكن تحصيل إيجار عن ذلك العقار قبل أن تدفع لإغلاق بوابته. انظر "إغلاق البوابات".

هل ترغب في شرائه؟

ادفع السعر الموضح على مساحة اللوحة، وخذ بطاقة سندات الملكية.

ألا ترغب في الشراء؟ قم بالمزايدة عليه.

يجب أن يطرحه المصرفي لبيعته بالمزاد. تبدأ المزايدات بمبلغ 10\$ ويمكن لأي شخص أن يرفع مبلغ المزايدة بما لا يقل عن 1\$. لا تحتاج إلى اتباع ترتيب الأدوار، ويقوم المصرفي بإنهاء المزاد عندما لا يرغب أي لاعب في زيادة مبلغ العطاء. يدفع أعلى مزايد للبنك. إذا لم يرغب أحد في المزايدة على العقار، فلا بأس. لا يدفع أحد أي شيء، وتبقى بطاقة سندات الملكية لدى البنك.

اجمع مجموعات لونية. (انظر صفحة "المحتويات" للاطلاع على المجموعات اللونية)

عندما تملك كل موقع في مجموعة لونية:

- يمكنك مضاعفة قيمة الإيجار لتلك المواقع.
- يمكنك إضافة أشرطة الكاسيت وتحصيل إيجار أكبر بكثير. من خلال إضافة شريط الكاسيت إلى موقع ما، يمكنك منع Vecna من فتح بوابة إلى عالم الفوضى هناك. انظر "أشرطة الكاسيت".

العقارات المملوكة

عندما تصل إلى العقار الذي يملكه شخص آخر، يجب أن يطلب منك المالك الإيجار. إذا طلب منك ذلك، فيجب أن تدفع. إذا لم يطلب منك قبل أن يرمي اللاعب التالي حجر الرد، فلن تضطر إلى الدفع. ② إذا كان هذا العقار في عالم الفوضى، فلا تدفع شيئًا.

المواقع

ادفع الإيجار الموضح على بطاقة سند الملكية الخاصة بالمواقع.



وسائل النقل
ادفع الإيجار بناءً على عدد وسائل النقل لدى المالك.



المناطق المحظورة

توجد منطقتان محظورتان: غرفة قوس قزح وحفرة Demogorgon. قم برمي حجري الرد لتحديد قيمة الإيجار. إذا كان المالك لديه منطقة محظورة واحدة، فتكون قيمة الإيجار 4 مرات قيمة رمي حجري الرد. إذا كان المالك لديه منطقتين محظورتين، فتكون قيمة الإيجار 10 مرات قيمة رمي حجري الرد.

مساحات الإجراءات

مساحة GO

عندما تمر على مساحة GO أو تصل إليها، قم بتحصيل 200M من البنك.

بطاقات Cerebro و Hellfire Club

اسحب البطاقة العليا من مجموعة البطاقات المطابقة وافعل ما تقوله على الفور. قم بإعادتها إلى أسفل مجموعة البطاقات عند الانتهاء.

لعنة Vecna وهجوم Demobat

ادفع للبنك المبلغ الموضح على المساحة. إما أن تكون قد أُصبت بنشوة كابوسية مرعبة عن طريق Vecna، أو أن هناك مخلوقًا مجنحًا بأسنان حادة للغاية جائع ... يبحث عنك.

الوقوف المجاني

استرخ. لا شيء يحدث. أنت تبحث عن شيء مهم في الأرشفة في مكتبة Hawkins.

مجرد زيارة.

لا تقلق. إذا وقفت هنا، فضع الرمز الخاص بك في قسم "مجرد زيارة". أنت تزور Eleven، الذي تم احتجازه بعد فترة وجيزة من وقوع الحادث في حلبة Rink-O-Mania.

اذهب إلى السجن

انقل الرمز الخاص بك إلى مساحة "في السجن" على الفور. لا تجمع 200M للمرور على مساحة GO. يكون دورك عندئذٍ قد انتهى. لا يزال بإمكانك الدفع لإغلاق البوابات في أي موقع تملكه، وتحصيل الإيجار، وتقديم عطاء أثناء المزاد، وشراء أشرطة الكاسيت، والتجارة أثناء وجودك بالسجن.

كيف يمكنني الخروج من مساحة السجن؟

لديك 3 خيارات:

- ادفع 50M** في بداية دورك التالي، ثم قم برمي حجري النرد وتحرك كالمعتاد.
- استخدم بطاقة "الخروج من السجن مجانًا"** في بداية دورك التالي إذا كنت تملك واحدة (أو اشترِ واحدة من لاعب آخر). ضع البطاقة أسفل مجموعة البطاقات المناسبة؛ ثم، قم برمي حجري النرد وتحرك.
- عند رمي حجري النرد على رقمين متشابهين في دورك التالي.** إذا فعلت ذلك، فأنت حر. استخدام رمية حجري النرد لتتحرك وبهذا ينتهي دورك. يمكنك استخدام ما يصل إلى 3 أدوار لمحاولة رمي حجري النرد على رقمين متشابهين. إذا لم تحصل على رقمين متشابهين في دورك الثالث في السجن، فادفع 50M، ثم استخدم آخر رمية للتحرك.

الجزء الدوار بالساعة

تتوافق أشرطة الألوان المرقمة على وجه الساعة مع المواقع المرقمة حول اللوحة. عند حصولك على رمز الساعة عند رمي حجري النرد، يجب عليك تدوير عقرب الساعة على الفور لمعرفة المكان الذي يجتنب فيه Vecna.



ما الذي قمت بتدويره؟

لقد قامت Vecna بفتح البوابة في الموقع الذي به وجه بطاقة سندات الملكية لأعلى ، لذا فقد أصبح هذا الموقع الآن

في عالم الفوضى. ضع بطاقة سندات الملكية الخاصة بهذا الموقع مقلوبة على وجهها.

لم يحدث شيء في الموقع الذي به بطاقة سندات الملكية مقلوبة على وجهها - لقد فتحت Vecna بالفعل

البوابة في هذا الموقع. احتفظ بطاقة سندات الملكية الخاصة بهذا الموقع مقلوبة على وجهها.

لم يحدث شيء في الموقع الذي به شريط الكاسيت - لقد صدت قوة الموسيقى تهديد Vecna. احتفظ بوضع وجه بطاقة سندات الملكية الخاصة بهذا الموقع لأعلى.

انتبه.

إذا فتحت Vecna عددًا كافيًا من البوابات في كل موقع ليضعهم في العالم المقلوب، فستنتهي اللعبة - ولن يفوز أحد.

إغلاق البوابات

عندما تفتح Vecna بوابة لعالم الفوضى في أي مكان، ضع بطاقة سندات الملكية الخاصة بهذا الموقع مقلوبة على وجهها على الفور. حتى تقوم بالدفع لإغلاق تلك البوابة، لا يجوز لك تحصيل أي إيجار لذلك الموقع، ولا يجوز إضافة شريط كاسيت إليه.

إذا كان الموقع غير مملوك لأحد، فيظل بالإمكان بيعه أو عرضه في مزاد. ولكن يجب على المالك إغلاق البوابة في ذلك الموقع قبل أن يتمكن من تحصيل الإيجار عنه أو إضافة شريط كاسيت إليه.

لإغلاق البوابة في موقع ما، يجب على المالك دفع تكلفة إغلاق البوابة الموضحة على بطاقة سندات الملكية إلى البنك، ثم يوضع وجه البطاقة لأعلى.

يمكنك الدفع لإغلاق البوابات في أي موقع تملكه في أي وقت في دورك.

أشرطة الكاسيت

فور حصولك على مجموعة لونية، يمكنك البدء في إضافة أشرطة الكاسيت. لا يتعين عليك الانتظار إلى أن يحين دورك - ولكن إذا فتحت Vecna بوابة في الموقع الذي تريد إضافة شريط كاسيت فيه، فيتعين عليك إغلاق البوابة أولاً.

لإضافة شريط كاسيت، ادفع للبنك التكلفة الموضحة على بطاقة سندات الملكية، وضع شريط الكاسيت على الموقع. يمكنك الحصول على شريط كاسيت واحد فقط لكل موقع.

مجرد امتلاكك لشريط كاسيت، يكون هذا الموقع آمنًا لأن قوة الموسيقى تصد تهديد Vecna.

ألا توجد أشرطة كاسيت كافية؟

إذا أراد عدة لاعبين شراء آخر شريط كاسيت، فيجب على المصير في طرحه للبيع في المزاد. تبدأ المزايدات بمبلغ 10M ويمكن لأي شخص زيادة مبلغ المزايدة بما لا يقل عن 1M. لا تحتاج إلى اتباع ترتيب الأدوار. يخصص المبلغ المدفوع للبنك.

ألم يتبق أي شريط كاسيت؟

لا يمكنك الشراء حتى يبيع شخص آخر ما يملكه.

الصفقات والعمليات التجارية

يمكنك شراء أحد الممتلكات، أو بيعه، أو مقايضته مع لاعبين آخرين في أي وقت.

يجب عليك بيع كل أشرطة الكاسيت في مجموعة لونية واحدة إلى البنك بنصف من التكلفة قبل بيعك للموقع أو المتاجرة به. لا يمكنك بيع أشرطة الكاسيت أو المتاجرة بها للاعب آخر.

يمكن المتاجرة بأحد العقارات مقابل مبالغ نقدية، و/أو عقار آخر، و/أو بطاقات "الخروج من السجن مجانًا". يقوم اللاعبون الذين يعتقدون الصفقة بتحديد المبلغ.

المساعدة. لا يمكنني الدفع.

1. حاول جمع الأموال.

إذا كنت مدينًا بأموال ولا يمكنك الدفع، حاول جمع الأموال من خلال بيع أشرطة الكاسيت مرة أخرى للبنك مقابل نصف الثمن.

يمكنك أيضًا بيع العقارات مرة أخرى (بما في ذلك تلك الموجودة في عالم الفوضى) إلى البنك بالمبلغ الموضح على مساحات اللوحة الخاصة بهم أو للاعبين الآخرين مقابل سعر متفق عليه.

في حال وجود أي من تلك العقارات في عالم الفوضى، تظل بطاقات سندات الملكية الخاصة به مقلوبة على وجهها.

يجوز لأي مالك جديد أن يدفع لإغلاق تلك البوابات في أي وقت في دوره.

2. إذا كنت لا تزال مدينًا، فأنت مفلس وخارج اللعبة.

هل أنت مدين للاعب آخر؟

أعطهم جميع العقارات الخاصة بك وأي من بطاقات "الخروج من السجن مجانًا".

في حال وجود أي من تلك العقارات في عالم الفوضى، تظل بطاقات سندات الملكية الخاصة به مقلوبة على وجهها.

يجوز للمالك جديد أن يدفع لإغلاق تلك البوابات في أي وقت في دوره.

هل أنت مدين للبنك؟

قم بإرجاع جميع العقارات الخاصة بك إلى البنك عن طريق وضع بطاقات سندات الملكية بجوار المساحات المطابقة لها على اللوحة. تبقى بطاقات العقارات الموجودة في العالم المقلوب مقلوبة على وجهها.

قم بإعادة أية بطاقات "خروج من السجن مجانًا" إلى أسفل مجموعة البطاقات المناسبة.

نهاية اللعبة

تنتهي اللعبة على الفور في حال وجود لاعب واحد فقط متبقٍ أو إذا فتحت Vecna عددًا كافيًا من البوابات بحيث يصبح كل موقع في عالم الفوضى.

إذا كان هناك شخص واحد فقط متبقٍ، فذلك اللاعب هو الفائز. ولكن إذا أصبح كل موقع في عالم الفوضى، فلن يفوز أحد.

أهم الإرشادات

لإبقاء اللعبة قصيرة وممتعة، لا تستخدم القواعد الداخلية.

قم دائمًا بطرح العقار في المزاد عندما لا يرغب أحدهم بشراء العقار الذي وصل إليه.

لا تُقرض المال للاعبين الآخرين، أو تعقد صفقات بعدم تحصيل الإيجار من بعضكم البعض.

لا تضع الأموال النقدية في وسط اللوحة؛ فإنك لا تحصل على مكافأة مقابل الوصول إلى مساحة "الوقوف المجاني".



(en) Set It Up (de) Spielvorbereitung (es) Preparación (pt) Preparação (it) Preparazione del gioco (nl) Leg 't klaar (sv) Förberedelser (da) Forberedelser
(no) Forberedelser (fi) Valmistelut (el) Στήσιμο παιχνιδιού (pl) Przygotowania do gry (hu) Előkészületek (tr) Oyuna Hazırlık (cs) Příprava (sk) Nastavenie
hry (ro) Configurarea (ru) Подготовка к игре (bg) Подреждане (hr) Priprema (lt) Pasiruoškite (sl) Priprava (uk) Підрахунок (et) Pane mäng valmis
(lv) Sagatavošanās (ar) إعداد اللعبة



NETFLIX
**STRANGER
THINGS**

STRANGER THINGS: ™/© Netflix. Used with permission. The HASBRO GAMING 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, Inc. for its property trading game and game equipment. © 1935, 2022 Hasbro.

MONOPOLY and HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. © 1935, 2022 Hasbro.

Manufactured by/Produs 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.



0322F2544UE2

(en) Parents :
(de) Eltern:
(es) Padres:
(fr) Pais:
(it) Genitori:
(nl) Ouders:
(sv) Föräldrar:

(da) Forældre:
(no) Foreldre:
(fi) Vanhemmat:
(el) Γονείς:
(pl) Rodziców:
(hu) Szülók:
(tr) Ebeveynler:

(se) Rodiče:
(sk) Rodičia:
(ro) Părinți:
(ru) Родители:
(bg) Родителите:
(hr) Roditelji:
(it) Tèvai:

(sl) Starši:
(uk) Батьки:
(de) Vanemad:
(lv) Vecāki:
(ar) الآباء



www.monopoly.com