

◆ Fast-Dealing Property Trading Game ◆

# MONOPOLY

BRAND

## FALL GUYS - ULTIMATE KNOCKOUT -



8+

F4749





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

en Gameboard  
de Spielplan  
es Tablero  
pt Tabuleiro  
it Tabellone  
nl Spelbord  
sv Spelplan  
da Spillebræt  
no Spillebrett  
fi Pelilauta  
el Τοιμηλό παιχνίδι  
pl Plansza do gry  
hu Játéktábla  
tr Oyun Alanı  
cs Hrací deska

en Hracia deska  
ro Tablă de joc  
ru Игровое поле  
bg Дъска за игра  
hr Ploča za igru  
lt Zaidimo lenta  
uk Ігрова площа  
ro Игровое поле  
iv Mängulaud  
iv Spēles laukums  
ar لوحة اللعبة



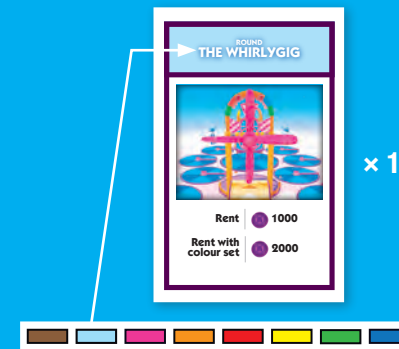
en Plastic Bean Pieces de Bohnenfiguren aus Kunststoff es Peones de Alubia de plástico pt Jujubas de plástico lt Pedine fagiolo di plastica nl Plastic boontjespionnen sv Plastspelefigurer i form av bönor da Bonnebrikker (bønner) av plast fi Muoviset papupelinappulat el Πλαστικά μπινα-φασόλια pl Plastikowe pionki fasolek hu Műanyag, bab alakú bábkák tr Plastik fasulye Piyonlar cs Plastové figurky fazolí sk Plastové figúrky fazuliek de Pioni boabe de fasole din plastic ru Пластмассовые фишки в виде бобов bg Пластмасови фигурки на бобчета lt Plastikinės figure bombona sl Plastikine pupc figurēles it Plasticine figurice fízolcók uk Пластикові фігурки персонажів et plastikust mängunuppu iv Plastmasas spēles figuras (pupīpas)

رموز الحبات البلاستيكية



en Round Cards  
de Rundenkarten  
es Tarjetas de Ronda  
pt Cartas de Rounds  
it Carte Round  
nl Rondekaarten  
sv Rundkort  
da Rundekort  
no Round-feltkort  
fi Round-kortit eli kierroskortit  
el Κάρτες γύρω  
pl Karty Runda  
hu Pályakártyák

tr Tur Kartları  
cs Karty poli Round  
sk Karta poli Round  
ro Cărți Rundă  
ru Карточки раундов  
bg картончета за рундове  
hr Karte rundi  
lt Raundy kortelės  
sl Kartice rund  
uk Картки Раундів  
et voolukaarti  
iv Kärtu kartites  
ar بطاقات الجولات



en Reference Cards  
de Übersichtskarten  
es Cartas de Referencia  
pt Cartas de Referência  
it Carte di riferimento  
nl Referentiekaarten  
sv Referenskort  
da Referencekort  
no Referansekort  
fi Ohjekortit

el Κάρτες αναφοράς  
ru Karty pomocy  
hu Referenciakártyák  
tr Referans Kartları  
cs Referenční karty  
sk Referenčné karty  
ro Cărți Referință  
ru Справочные карточки  
bg картончета за справка  
hr Referentne kartice

en Nuorodinės kortelės  
de Referentne kartice  
uk Базові картки  
et viitekaarti  
iv Uzzinu kartītes  
ar بطاقات المصطفات



× 4

en 9 Plastic Obstacles with bases (2x Seesaw, 3x Big Yeetus, 4x Moving Wall) de 9 Hindernisse mit Sockeln (2 Wippen, 3 Big Yeetus, 4 bewegliche Wände) es 9 Obstáculos de plástico con bases (2 Balancines, 3 Martillazos y 4 Muros Móviles) pt 9 obstáculos com base (2 balancés, 3 martelos e 4 paredes móveis) it 9 ostacoli di plastica con basi (2 Seesaw, 3 Big Yeetus, 4 Moving Wall) nl 9 plastic hindernissen met voet (2x wip, 3x grote hamer, 4x bewegende muur) sv 9 plasthinder med baser (2 gungbrädror, 3 Big Yeetus, 4 rörliga väggar) da 9 plastikforhindringer med fodder (2x See Saw, 3x Big Yeetus, 4x Moving Wall) no 9 plasthindre med fot (2 stk. huske, 3 stk. Big Yeetus, 4 stk. bevegelig vegg) fi 9 muoviestettä ja niiden jalustat (2 keinulautaa, 3 pyörivää vasaraa ja 4 liikkuvaa seinää) el 9 Πλαστικά εμπόδια με βάσεις (2x Τρομπόλα, 3x Μεγάλο σφυρί, 4x Κινούμενος τοίχος) pl 9 plastikowych przeszkód z podstawami (2x Huśtawka, 3x Wielki Yeetus, 4x Ruchoma Ściana) hu 9 műanyag akadály alaplappal (2 db hinta, 3 db Big Yeetus, 4 db mozgó fal) tr Tabanlı 9 Plastik Engel (2 adet Tahterevalli, 3 adet Büyük Yeetus, 4 adet Hareketli Duvar) cs 9 plastových překážek se základnou (2x Houpačka, 3x Velké kladivo, 4x Pohyblivá zeď) sk 9 plastových prekážok so základňou (2x Hojdačka, 3x Veľké kladivo, 4x Pohyblivá stena) de 9 obstacole de plastic cu baza (2 See Saw, 3 Big Yeetus, 4 Moving Wall) ru 9 пластмассовых препятствий с основаниями (2 Балансира, 3 Больших молотка, 4 Подвижных стены) bg 9 пластмасови препятствия с основи (2 люлки, 3 големи чука, 4 движещи се стени) lt 9 plastičnih prepreka s postojijima (2 klackalice, 3 velika čekica, 4 pomična zida) sl 9 plastikine kličutis su pagrindu (šupukles – 2 vnt., didysis kujis – 3 vnt., judanti siena – 4 vnt.) uk 9 plastičnih ovir s podstavki (2-krat žaga, 3-krat kladivo Big Yeetus, 4-krat premična stena) iv 9 plastikovih prešhod z osnovami (2 Goidalki-balanisri, 3 Veliki moloti, 4 Rukomi stini) et 9 plastikust takistust koos alusega (2x kiik, 3x Big Yeetus, 4x liikuv sein) ar عوائق بلاستيكية بقواعد (أرجوحتان, و3 مطارق عملاقة Big Yeetus, و4 حوائط متحركة)



en Cardboard Crowns  
de Kronen aus Karton  
es Coronas de cartón  
pt Coroas  
it Corone di cartone  
nl Kartonnen kroontjes  
sv Kartongkronor

da Kroner af pap  
no Pappkroner  
fi Kartongiset kruunut  
el Χαρτονένιος κορώνες  
pl Kartonowe korony  
ru Karton koronak  
tr Karton Taçlar

cs Kartonové korunky  
sk Kartónové koruny  
ro Coroane din carton  
ru Картонные короны  
bg картонени корони  
hr Kartonske krune  
lt Kartoninės karūnos

sl Kartonnaste krone  
uk Картонні корони  
pl papist krooni  
lt Kartona kroni  
ar تيجان من الورق المقوى



en Cardboard Kudos  
de Kudos aus Karton  
es Elogios de cartón  
pt Créditos  
it Kudos di cartone  
nl Kartonnen kudos  
sv Kartongkudos  
da Kudos af pap

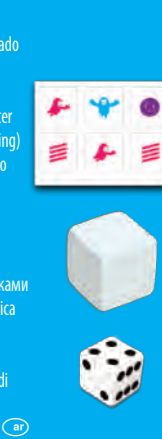
no Pappkudos  
fi Kartongiset  
el Χαρτονένιοι πόντοι  
pl Kartonowe  
ru Kudos  
tr Karton Kudos'lar

cs Kartonové body uznání  
sk Kartónové body uznania  
ro Kudos din carton  
ru Кудосы  
bg картонени кудоси  
hr Kartonske pohvale  
lt Kartoniniai Kudos

sl Kartonnaste pohvale  
uk Картонні очки подяки  
pl papist Kudosed  
lt Kartona premijpunktai  
ar عملات Kudos من الورق المقوى



en 2 Dice and label sheet (1 numbered die, 1 Knockout die) de 2 Würfel und Aufkleberblatt (1 Zahlenwürfel, 1 Knockout-Würfel) es 2 Dados (1 dado numerado y 1 dado de Noqueo) y Hoja de Pegatinas pt 2 dados (1 dado numerado, 1 dado Knockout) nl 2 dobbelstenen en stickervel (1 genummerde dobbelsteen, 1 knock-outdobbellesteen) sv 2 tärningar och ark med etiketter (1 sifvertärning, 1 knockout-tärning) da 2 terninger og ark med mærkater (1 terning med tal, 1 knockout-terning) no 2 terninger og Mistrermerkeark (1 terning med tall, 1 Knockout-terning) fi 2 noppar ja tarra-arkki (1 numeronopra, 1 Knockout-nopra) el 2 Ζάρια και φύλλο ετικετών (1 αριθμημένο ζάρι, 1 ζάρι vox dout) pl 2 kostki do gry i arkusz naklejek (1 numerowana kostka, 1 kostka turniejowa) hu 2 dobókocka és címkelap (1 számozott dobókocka, 1 Knockout dobókocka) tr 2 Zar ve çıkartma kağıdı (1 adet numaralı zar, 1 adet Nakavt zarı) cs 2 kostky a arch se štítky (1 kostka s čísly, 1 kostka Knockout) sk 2 kocky a list s nálepkami (1 kocka s číslami, 1 kocka Knockout) de 2 zaruri și coală cu etichete (1 zar numerotat, 1 zar Knockout) ru 2 игральные кубики (1 кубик с цифрами, 1 кубик «Нокаут») и лист с наклейками (1 adet numaralı zar, 1 adet Nakavt zarı) bg 2 kostky a arch se štítky (1 kostka s čísly, 1 kostka Knockout) lt 2 kockės ir lapas su žymėmis (1 kockė su skaitmenimis, 1 išmušimo kauliukas) uk 2 kocki in list z nalepkami (1 oštevilčena kocka, 1 kocka Knockout) iv 2 kubiği i arkush iz nalipkami (1 kubiği iz chisllami, 1 kubiği nokauy) et 2 täringut ja kleepsuleht (1 numbritega täring, 1 nokaudi täring) ar حجران ترد وورقة الملصقات (ترد واحد مرقم, وورد Knockout واحد)



Fast-Dealing Property Trading Game

# MONOPOLY

BRAND

# FALL GUYS

-ULTIMATE KNOCKOUT-



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



## OBJECT OF THE GAME

Be the bean who falls to victory! Move around the board, purchasing as many Rounds as you can and collecting Crowns. But watch out – the board is rigged with obstacles! Use the Knockout die to activate those obstacles and foil other beans. The player with the most Kudos when all the Crowns have been collected wins!

## WHAT'S DIFFERENT ABOUT MONOPOLY FALL GUYS?

### Dodge 3D Obstacles!

Real obstacles are placed around the board. Avoid or deactivate them to keep moving forward – and activate them to slow down other players!



### Roll the Knockout Die!

At the start of your turn, you'll roll the Knockout die. This will let you do things like activate obstacles, collect Kudos or even move other players.

### Collect Crowns!

When you pass GO, collect a Crown. Each one is worth 10,000 Kudos at the end of the game!



## THE OBSTACLES

There are three types of obstacles: Big Yeetus, Moving Wall and Seesaw.

**Activate** obstacles to slow down your opponents and give yourself an edge. But watch out – you'll also need to **deactivate** obstacles in your path to keep moving. You can **dodge** obstacles by diving over them when you roll a on the Knockout die!

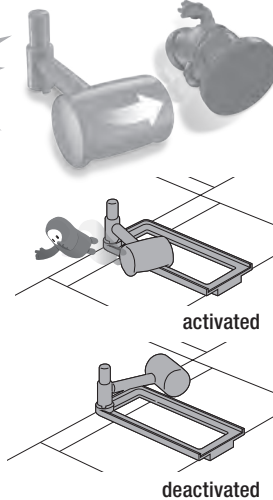
### Big Yeetus (x3)

#### KNOCK!

**Activate it!** Swing the Big Yeetus over its board space to catapult beans off the board or block their path!

**Deactivate it!** Swing it back to uncover its board space.

**Dodge it!** Roll a on the Knockout die!



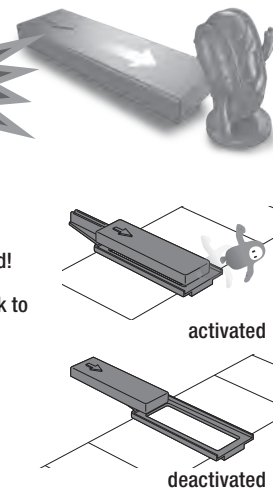
### Moving Wall (x4)

#### PUSH!

**Activate it!** Push the Moving Wall forward to knock beans off the board!

**Deactivate it!** Pull it back to uncover its board space.

**Dodge it!** Roll a on the Knockout die!



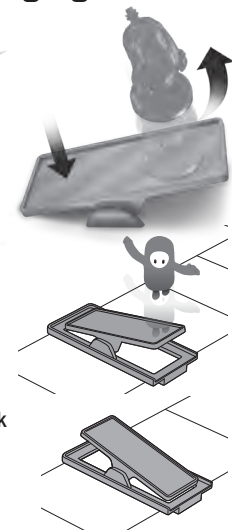
### Seesaw (x2)

#### LAUNCH!

**Activate it!** Press the Seesaw to launch beans into the sky!

**Deactivate it!** This obstacle always stays active – you can launch beans from either side of the Seesaw.

**Dodge it!** Seesaws never block your way. You can always land on or move past them.

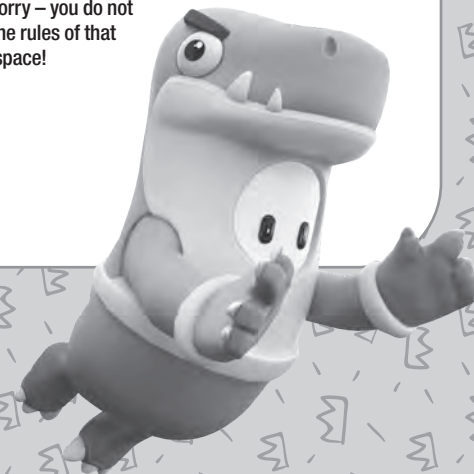


### What if an obstacle is in my way?

You must stop and stay on the space before that obstacle until it's deactivated. You only need to follow the rules of that space the first time you land there.

### What if an obstacle knocks me off the board?

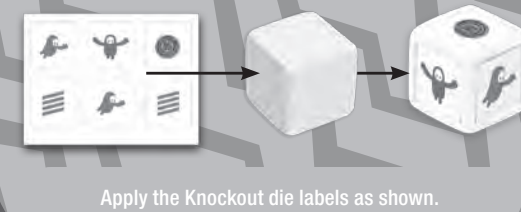
If you are knocked off the board by an obstacle, you must move your piece to the last corner space you passed. Don't worry – you do not follow the rules of that corner space!



## SET IT UP!

(See the back of this game guide)

### The First Time You Play



Apply the Knockout die labels as shown.

**1** Choose someone to be the Banker.

The Banker's in charge of:  
The Bank Kudos  
Round cards  
Auctions

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

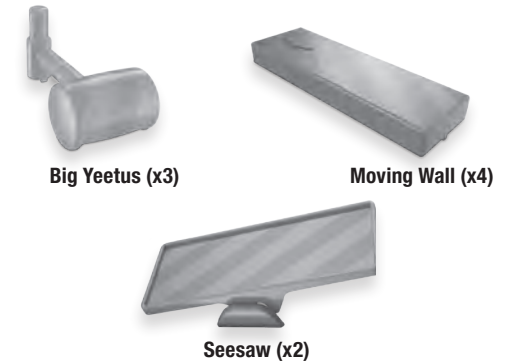
**2** Banker, give each player:

5 x (worth 1,000 Kudos)

1 x (worth 5,000 Kudos)

(Total = 10,000 Kudos)

**3** Assemble the obstacles as shown on the build-up inside the game box. Then, slide the obstacles onto their board spaces, as indicated below. Make sure they are all deactivated.



**4** Put six Crowns and the dice by the gameboard.



**6** Each player takes a reference card. Place yours in front of you.

**5** Each player chooses a bean piece and places it on GO.

(Continued on next page) **3**



## PLAY!

### How to win

Move around the board, buying as many Rounds as you can. The more Rounds you own, the more Kudos you'll be able to collect. Every time you pass GO, claim a Crown! The game ends when the last Crown has been claimed, and the player with the most Kudos wins!

### Who goes first?

Each player rolls the numbered die.

The highest roller starts, and play moves to the left.

### On your turn

1. Roll both dice, and do the following **in any order**:

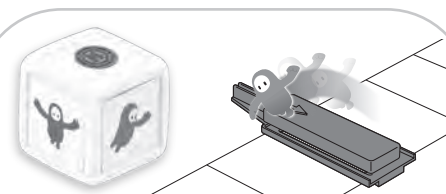
- **Move** your piece clockwise that number of spaces. If any obstacles are blocking your way, stop on the space before them.

Where did you land? Follow the rules of that board space. See THE BOARD SPACES.

- **Use the ability** on the Knockout die.
2. Your turn ends. Pass the dice to your left.



## THE KNOCKOUT DIE



If an activated obstacle is blocking your path, dive over it, and complete your movement! If there is no activated obstacle blocking your path, use the numbered die as normal.



You're the grabber! Move another bean one space forwards or backwards. You cannot move a player onto a space with an activated Moving Wall or Big Yeetus, but you can skip them to the next open space. They do not follow the rules of the space where they land.

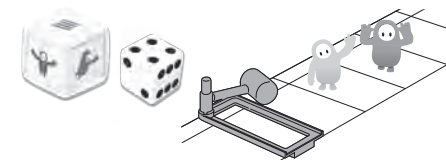


Collect 2,000 Kudos from the Bank!



Activate or deactivate any one obstacle!

### Why does it matter which die I use first?



In this example, you rolled a 4 and . If you use the movement die first, you can move 4 spaces, so you are past the Big Yeetus. Then you can use the Knockout die to activate the Big Yeetus and block the player behind you!

## THE BOARD SPACES

### PROPERTIES

In MONOPOLY Fall Guys, properties are Rounds!

### Unowned Rounds

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

### Want to buy it?

Pay the price on the board space, and take the Round card from the Bank.



### Don't want to buy it?

The Banker must auction it. Bidding starts at 1,000 Kudos, and anyone can increase the bid by as little as 1,000 Kudos. 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 Round, that's fine. No one pays anything, and the Round card stays with the Bank.

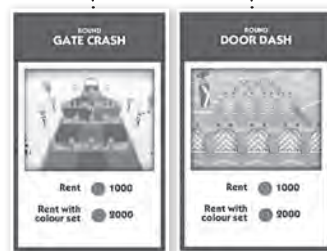
### Collect colour sets!

(see Contents page for colour sets)

When you own each Round in a colour set, you can double the rent for those Rounds!

### Owned Rounds

When you land on a Round 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.



## ACTION SPACES



### GO

When you pass or land on the GO space, collect 2,000 Kudos from the Bank. If there is a Crown available, take one! It's yours until the end of the game.



### Roll for Kudos

Roll the numbered die, and collect that many thousand Kudos from the Bank.



### Roll again

Roll both dice again, and take another turn!



### Collect 2,000

Collect 2,000 Kudos from the Bank.



### Pay 2,000

Pay 2,000 Kudos to the Bank.



### Free Parking

Relax! Nothing happens. Catch your breath!



### Just Visiting

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



### Go to Jail

Move your piece to the In Jail space immediately! Do not collect 2,000 Kudos and a Crown for passing GO. Your turn is then over. You can still collect rent, bid during auctions, and sell and trade Rounds while you are in Jail.

## DEALS & TRADES

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

Rounds can be traded for Kudos or other Rounds. The amount is decided by the players making the deal.

You cannot buy, sell or swap Crowns.

## HELP! I CAN'T PAY!

If you owe Kudos and can't pay, try to raise money by selling Rounds back to the Bank for the price on the board space and/or to other players at an agreed-upon price.

If you're still in debt, hang in there! Keep on playing, and hope for some good luck!

## How do I get out of Jail?

You have two options:

1. Pay 5,000 Kudos at the start of your next turn, then roll and move as normal.
2. On your next turn, roll both dice. If you roll a 6, you're free! Use the roll to move, and that's the end of your turn.

You can use up to three turns to try for a 6. If you don't roll a 6 by your third turn in Jail, pay 5,000 Kudos, and use your last roll to move.

You may use the Knockout die each time you try to roll a 6.

## THE END OF THE GAME

Once a player collects the final Crown, they stop on GO, end their turn and wait for all other players to reach GO.

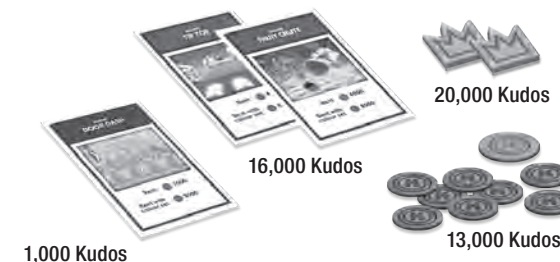
When all other players reach GO, they must stop there even if they have moves left.

Once all players have made it to GO, add up your Kudos!

To add up your Kudos:

1. Collect rent from the Bank for each of your Rounds.
2. Collect 10,000 Kudos for each Crown you own.

Here's an example of how to add up your Kudos! This player has 3 Rounds, 2 Crowns and 13,000 Kudos.



### Total: 50,000 Kudos

The player with the most Kudos is the winner!

If there is a tie, the player with the most Rounds claims victory!

### Putting the game away

Slide each obstacle off the gameboard and disassemble them before you place them back in the box! Note: the Moving Wall pieces will disconnect when the Moving Wall is removed from the gameboard.

### Want to play a two-person game?

Play as normal, but use only 4 Crowns. Each player starts with 20,000 Kudos.

### Want to play a three-person game?

Play as normal, but use only 4 Crowns.



## ZIEL DES SPIELS

Sei die siegreichste Bohne von allen! Ziehe über den Spielplan, kaufe so viele Runden wie möglich und schnapp dir die begehrten Kronen. Aber Vorsicht – der Spielplan ist mit fiesen Hindernissen gespickt! Verwende den Knockout-Würfel, um diese Hindernisse zu aktivieren und die Pläne der anderen Bohnen geschickt zu vereiteln. Wenn alle Kronen gesammelt wurden, gewinnt der Spieler mit den meisten Kudos!

## WAS IST ANDERS AN MONOPOLY FALL GUYS?

### Weiche den Hindernissen aus!

Auf dem Spielplan werden dreidimensionale Hindernisse platziert. Weiche ihnen aus oder deaktiviere sie, um weiterzukommen. Aktiviere sie, um andere Spieler auszubremsen!



### Wirf den Knockout-Würfel!

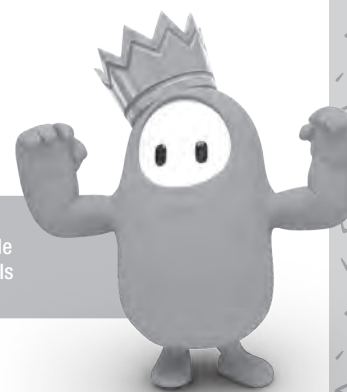
Wirf zu Beginn deines Zugs den Knockout-Würfel. Dieser lässt dich Dinge tun wie Hindernisse aktivieren, Kudos sammeln oder sogar andere Spieler bewegen.

### Sammle Kronen!



Wenn du über LOS ziehst, sammle eine Krone ein. Jede Krone ist am Ende des Spiels 10.000 Kudos wert!

6



## DIE HINDERNISSE

Es gibt drei Arten von Hindernissen: Big Yeetus, bewegliche Wand und Wippe.

**Aktiviere** Hindernisse, um deine Gegner auszubremsen und dir selbst einen Vorteil zu verschaffen. Doch pass auf - du **musst** auch Hindernisse auf deinem Weg **deaktivieren**, um weiterzukommen. Du kannst Hindernissen **ausweichen**, indem du über sie springst, wenn du mit dem Knockout-Würfel eine ... wirfst!

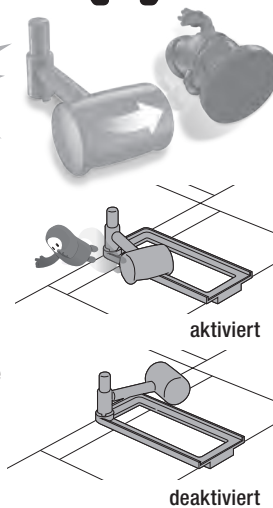
### Big Yeetus (x3)

### UMHAUEN!

**Aktivieren:** Lasse den Big Yeetus über den Spielplan schwingen, um Bohnen vom Spielplan zu fegen oder ihnen den Weg zu versperren!

**Deaktivieren:** Schwenke ihn zurück, um den Platz auf dem Spielplan freizulegen.

**Ausweichen:** Würfle eine ...



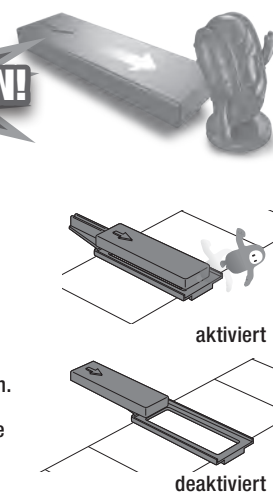
### Bewegliche Wand (x4)

### WEGSCHUBSEN!

**Aktivieren:** Schiebe die bewegliche Wand nach vorne, um Bohnen vom Spielplan zu schubsen!

**Deaktivieren:** Ziehe sie zurück, um den Platz auf dem Spielplan freizulegen.

**Ausweichen:** Würfle eine ...



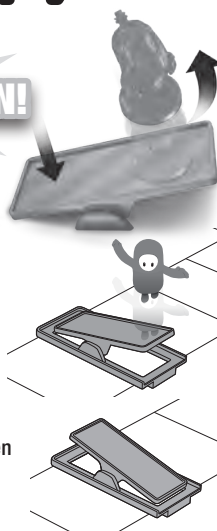
### Wippe (x2)

### HOCHSCHLEUDERN!

**Aktivieren:** Drücke auf die Wippe, um Bohnen in die Luft zu schleudern!

**Deaktivieren:** Dieses Hindernis ist immer aktiv – du kannst von beiden Seiten der Wippe aus Bohnen hochspringen lassen.

**Ausweichen:** Wippen versperren dir niemals den Weg. Du kannst immer auf ihnen landen oder an ihnen vorbeilaufen.



### Was ist, wenn mir ein Hindernis im Weg ist?

Du **musst** anhalten und auf dem Feld vor diesem Hindernis stehen bleiben, bis es deaktiviert wird. Du **musst** die Anweisung dieses Feldes nur dann befolgen, wenn du zum ersten Mal darauf landest.

### Was ist, wenn mich ein Hindernis vom Spielplan fegt?

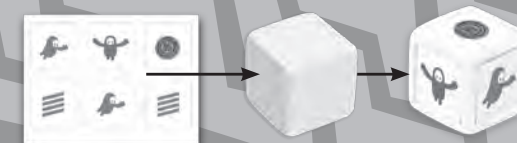
Wurdest du von einem Hindernis vom Spielplan katapultiert, so stellst du deine Spielfigur auf das letzte Eckfeld, über das du gezogen bist. Keine Sorge - du **musst** die Anweisung dieses Eckfeldes nicht befolgen!



## SPIELVORBEREITUNG!

(Siehe Rückseite der Spielanleitung)

### Vor dem ersten Spiel



Bringt die Sticker wie gezeigt auf dem Knockout-Würfel an.

**1** Ein Spieler wird zum Bankhalter ernannt.

Er kümmert sich um:

- Die Kudos der Bank
- Rundenkarten
- Auktionen

Der Bankhalter darf selbst mitspielen, aber er muss seine Kudos vom Vorrat der Bank getrennt halten.

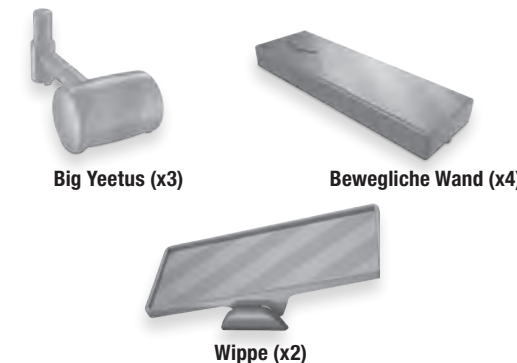
**2** Jeder Spieler erhält als Startkapital:

5 x (1.000 Kudos wert)

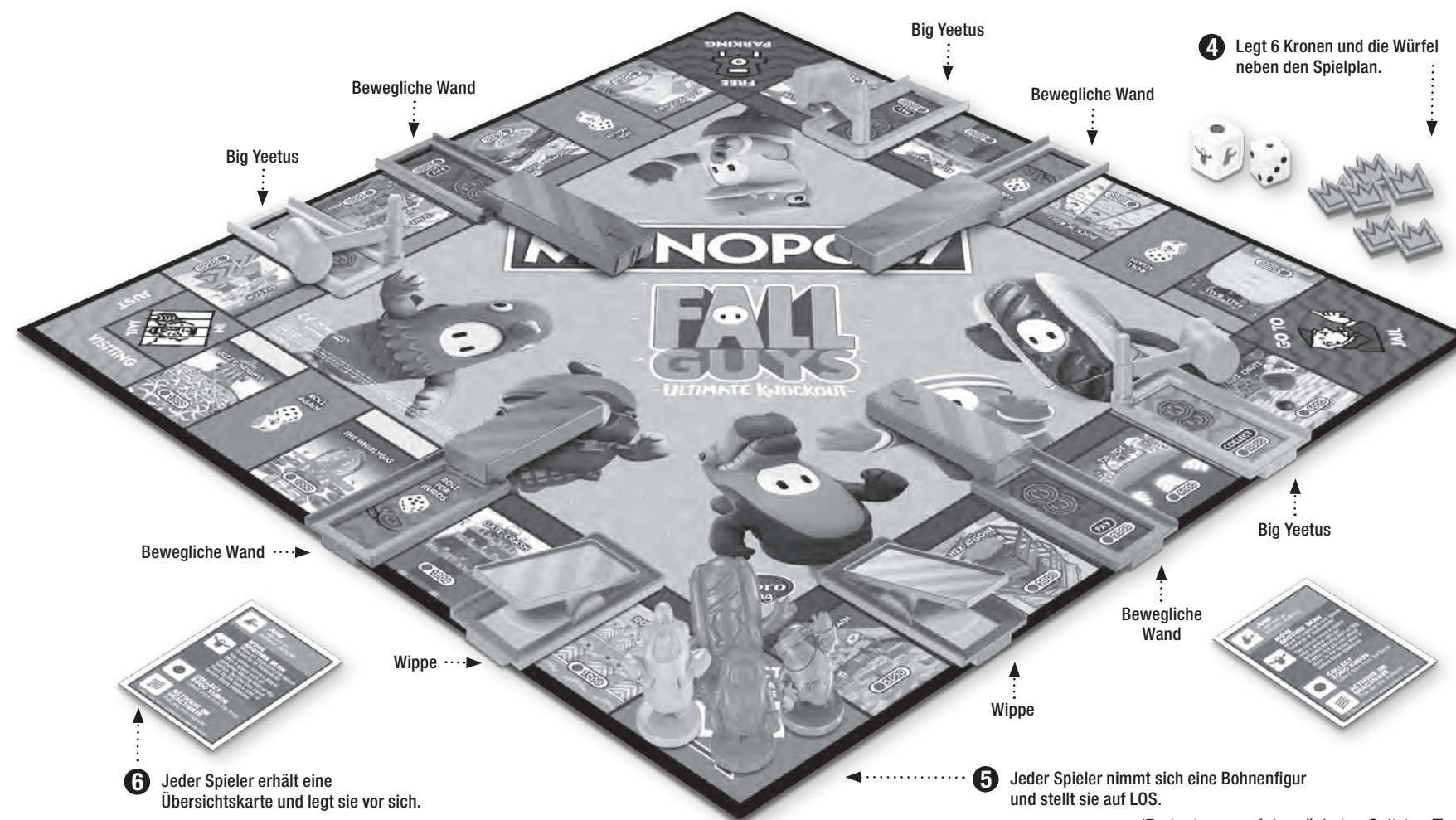
1 x (5.000 Kudos wert)

(Gesamt = 10.000 Kudos)

**3** Baut die Hindernisse wie im Kartoneinsatz der Spielschachtel gezeigt auf. Dann schiebst sie auf ihre entsprechenden Felder des Spielplans (siehe Abbildung). Vergewissert euch, dass alle Hindernisse deaktiviert sind.



**4** Legt 6 Kronen und die Würfel neben den Spielplan.



**6** Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte und legt sie vor sich.

**5** Jeder Spieler nimmt sich eine Bohnenfigur und stellt sie auf LOS.

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



## LOS GEHT'S

### Ziel des Spiels

Flitzt mit euren Bohnen um den Spielplan und kauft so viele Runden wie ihr könnt. Je mehr Runden ihr besitzt, desto mehr Kudos könnt ihr sammeln. Jedes Mal, wenn ihr über LOS kommt, holt ihr euch eine Krone. Das Spiel endet, wenn die letzte Krone erobert wurde und der Spieler mit den meisten Kudos gewinnt!

### Wer fängt an?

Alle Spieler werfen nacheinander den Zahlenwürfel.

Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

### Wenn du am Zug bist:

1. Würfle mit beiden Würfeln und führe dann Folgendes **in beliebiger Reihenfolge** aus:

- **Bewege deine Spielfigur** entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn über den Spielplan. Sollte dir irgendein Hindernis im Weg stehen, halte auf dem Feld vor diesem Hindernis an.

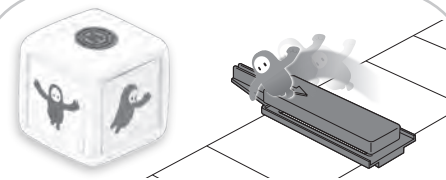
Auf welchem Feld bist du gelandet? Befolge die Anweisung für dieses Feld. Lies im Abschnitt **DIE SPIELPLANFELDER** nach.

- **Verwende die Fähigkeit** auf dem Knockout-Würfel.

2. Dein Spielzug ist zu Ende. Übergib die Würfel deinem linken Nachbarn.



## DER KNOCKOUT-WÜRFEL



Wenn dir ein aktiviertes Hindernis den Weg versperrt, springe darüber hinweg und vollende deinen Zug. Wenn kein aktiviertes Hindernis deinen Weg versperrt, verwendest du nur den Zahlenwürfel wie gewohnt.



Du bist der Grabscher! Bewege eine andere Bohne ein Feld vor oder zurück. Du kannst einen Spieler nicht auf ein Feld mit einer aktivierten beweglichen Wand oder einem aktivierten Big Yeetus bewegen, aber du kannst ihn auf das nächste freie Feld schubsen. Er befolgt nicht die Anweisung des Feldes, auf dem er landet.

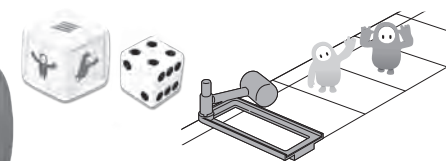


Sammle 2.000 Kudos von der Bank ein!



Aktiviere oder deaktiviere ein beliebiges Hindernis!

### Warum ist es wichtig, welchen Würfel ich zuerst verwende?



In diesem Beispiel hast du eine 4 und gewürfelt. Wenn du den Zahlenwürfel zuerst einsetzt, kannst du dich 4 Felder weiter bewegen, sodass du an dem Big Yeetus vorbeiziehst. Danach kannst du den Knockout-Würfel benutzen, um den Big Yeetus zu aktivieren und den Spieler hinter dir zu blockieren.

## DIE SPIELPLANFELDER BESITZTÜMER

Bei MONOPOLY Fall Guys stellen Runden die Besitztümer dar!

### Runden ohne Besitzer

Wenn du auf einer Runde landest, die noch niemandem gehört, musst du sie kaufen oder versteigern lassen.

### Du möchtest kaufen?

Zahle den Preis, der auf dem Spielplan steht, an die Bank. Der Bankhalter gibt dir dafür die entsprechende Rundenkarte.

### Du möchtest nicht kaufen?

Der Bankhalter übernimmt die Versteigerung. Gebote starten bei 1.000 Kudos und bei jedem weiteren Gebot erhöht sich der Preis um jeweils 1.000. Jeder Spieler darf mitbieten, wobei die Reihenfolge der Spieler nicht beachtet werden muss. Der Bankhalter beendet die Auktion, sobald kein Spieler mehr das Gebot erhöhen möchte. Der Höchstbietende bezahlt den gebotenen Betrag an die Bank und erhält die Karte. Möchte niemand ein Gebot zu einer Runde abgeben, dann bleibt die Rundenkarte bei der Bank.

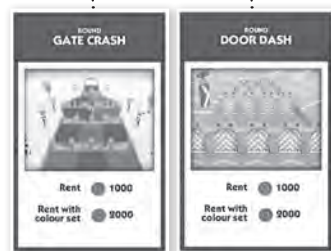
### Sammle Farbgruppen!

(Die Farbgruppen findest du auf der Inhaltseite)

Wenn du alle Runden einer Farbe besitzt, dann kannst du die doppelte Miete für diese Runden kassieren!

### Runden mit Besitzer

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



## AKTIONSFELDER



### LOS

Wenn du über LOS ziehst oder darauf landest, kannst du 2.000 Kudos von der Bank kassieren. Sollte eine Krone verfügbar sein, so schnapp sie dir! Sie gehört bis zum Ende des Spiels nun dir.

### Würfle Kudos

Wirf den Zahlenwürfel und nimm dir entsprechend viele 1.000 Kudos von der Bank.

### Würfle noch einmal

Wirf noch einmal beide Würfel und führe noch einen Zug aus!

### Sammle 2.000

Sammle 2.000 Kudos von der Bank ein.

### Zahle 2.000

Zahle 2.000 Kudos an die Bank.

### Frei Parken

Kleine Pause! Hier passiert gar nichts. Verschnaufe einfach etwas!

### Nur zu Besuch

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

### Gehe in das Gefängnis

Stelle deine Spielfigur sofort in das Gefängnis! Sammle keine 2.000 Kudos und auch keine Krone für das Überqueren von LOS ein. Dein Zug ist danach beendet. Während du im Gefängnis bist, darfst du trotzdem Miete von Spielern kassieren, bei Auktionen mitbieten und Runden verkaufen und tauschen.

## VERHANDELN & TAUSCHEN

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

Runden können gegen Kudos verkauft oder gegen andere Runden getauscht werden. Die Beträge bzw. Werte vereinbaren die beteiligten Spieler selbst.

Kronen können nicht gekauft, verkauft oder getauscht werden.

## HILFE! ICH BIN PLEITE!

Wenn du Kudos schuldig bist und deine Schulden nicht bezahlen kannst, versuche dir durch den Verkauf von Runden zurück an die Bank (zum Preis auf dem Spielplanfeld) oder durch den Verkauf an andere Spieler (zu einem frei vereinbarten Preis) Geld zu beschaffen.

Wenn du immer noch Schulden hast, halte durch! Spiele weiter und hoffe auf dein Glück!

## Wie komme ich aus dem Gefängnis frei?

Dafür gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Zahle am Anfang deines nächsten Zugs 5.000 Kudos. Danach würfelst du und machst einen normalen Zug.
2. Wirf bei deinem nächsten Zug beide Würfel. Würfelst du eine 6, dann bist du sofort frei! Mit diesem Würfelwurf ziehst du direkt aus dem Gefängnis heraus und dein Spielzug ist beendet.

Dies darfst du drei Runden lang versuchen. Wirfst du auch in der dritten Runde keine 6, kaufst du dich mit 5.000 Kudos frei und ziehst mit deinem letzten Wurf aus dem Gefängnis heraus.

Jedes Mal, wenn du versuchst, eine 6 zu würfeln, darfst du den Knockout-Würfel verwenden.

## SPIELENDEN

Sobald sich ein Spieler die letzte Krone geschnappt hat, hält er auf LOS an, beendet seinen Zug und wartet dort auf alle anderen Spieler.

Wenn die anderen Spieler ebenfalls das LOS-Feld erreichen, müssen auch sie dort anhalten – auch, wenn noch Schritte übrig sind.

Sobald es alle Spieler auf das LOS-Feld geschafft haben, addieren sie ihre Kudos!

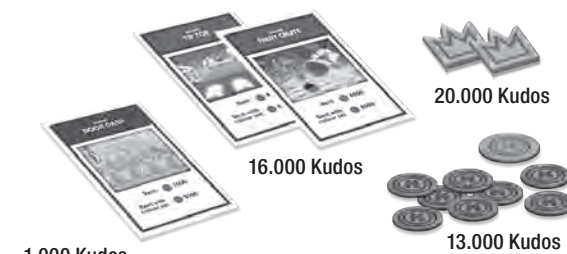
Um die Kudos zu addieren:

1. Kassiert für jede eurer Runden die Miete von der Bank.

**Denkt daran:** Kassiert für jede Farbgruppe in eurem Besitz die doppelte Miete!

2. Sammelt für jede Krone, die ihr besitzt, 10.000 Kudos ein.

Hier ist ein Beispiel dafür, wie ihr eure Kudos addiert! Dieser Spieler besitzt 3 Runden, 2 Kronen und 13.000 Kudos.



1.000 Kudos

**(Gesamt = 50.000 Kudos)**

Der Spieler mit den meisten Kudos gewinnt!

Bei einem Unentschieden beansprucht der Spieler mit den meisten Runden den Sieg für sich!

### Das Spiel wegpacken

Entfernt alle Hindernisse vom Spielplan und baut sie auseinander, bevor ihr sie wieder in die Schachtel legt! Hinweis: Die Teile einer beweglichen Wand lösen sich, wenn sie vom Spielplan entfernt wird.

## Wie wäre es mit einem Spiel für 2 Spieler?

Befolgt die normalen Regeln, aber verwendet nur 4 Kronen. Jeder Spieler startet mit 20.000 Kudos.

## Wie wäre es mit einem Spiel für 3 Spieler?

Befolgt die normalen Regeln, aber verwendet nur 4 Kronen.



## OBJETIVO DEL JUEGO

¡Sé la Alubia que alcance la victoria! Recorre el tablero consiguiendo Coronas y comprando tantas Rondas como puedas. Pero ten cuidado, ¡el tablero está lleno de Obstáculos! Utiliza el dado de Noqueo para activar esos Obstáculos y evitar el avance de otras Alubias. Una vez recogidas todas las Coronas, el jugador con más Elogios ¡es el ganador!

## ¿EN QUÉ SE DIFERENCIA MONOPOLY FALL GUYS?

### ¡Esquiva Obstáculos en 3D!

Hay Obstáculos reales situados sobre el tablero. Evítalos o desactívalos para seguir avanzando, ¡y actívalos para frenar a los demás jugadores!



### ¡Tira el dado de Noqueo!

Al inicio de tu turno, debes tirar el dado de Noqueo. Esto te permitirá hacer cosas como activar Obstáculos, cobrar Elogios e incluso mover a otros jugadores.

### ¡Consigue Coronas!



Cuando pases por la casilla de SALIDA, coge una Corona. ¡Cada una vale 10 000 Elogios al final de la partida!

## LOS OBSTÁCULOS

Hay tres tipos de Obstáculos: Martillazo, Muro Móvil y Balancín.

**Activa** los Obstáculos para evitar el avance de tus adversarios y obtener una ventaja sobre ellos. Pero ten en cuenta que también tendrás que **desactivar** los Obstáculos en tu camino para seguir avanzando. Puedes **esquivar** los Obstáculos saltando por encima de ellos cuando saques un en el dado de Noqueo.

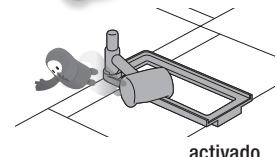
### 3 Martillazos

#### ¡GOLPEA!

**¡Activalo!** Balancea el Martillazo sobre su casilla para catapultar Alubias fuera del tablero o bloquear su camino.

**¡Desactívalo!** Mueve el Martillazo hacia atrás para dejar libre su casilla.

**¡Esquívalo!** Saca un .



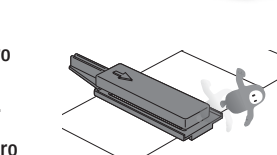
### 4 Muros Móviles

#### ¡EMPUJA!

**¡Activalo!** Empuja el Muro Móvil hacia delante para sacar Alubias del tablero.

**¡Desactívalo!** Tira el Muro Móvil hacia atrás para dejar libre su casilla.

**¡Esquívalo!** Saca un .



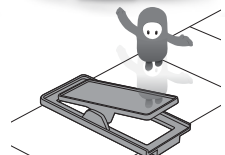
### 2 Balancines

#### ¡LANZA!

**¡Actívalo!** Presiona el Balancín para lanzar Alubias al cielo.

**¡Desactívalo!** Este obstáculo siempre permanece activo. Puedes lanzar Alubias desde cualquier lado del Balancín.

**¡Esquívalo!** Los Balancines nunca bloquean el camino. Siempre puedes caer sobre ellos o pasarlos.

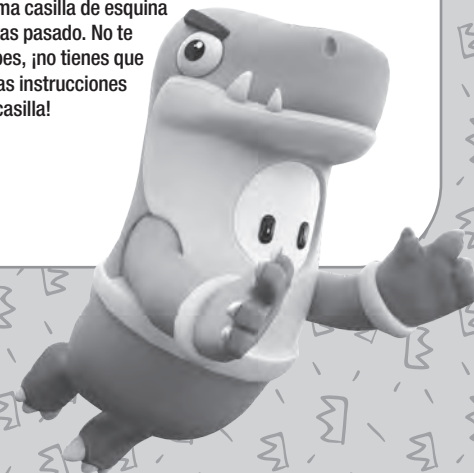


### ¿Y si hay un Obstáculo en mi camino?

Debes detenerte y permanecer en la casilla anterior a ese Obstáculo hasta que sea desactivado. Solo tienes que seguir las instrucciones de esa casilla la primera vez que caigas sobre ella.

### ¿Y si un Obstáculo me saca del tablero?

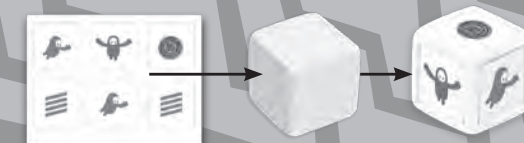
Si un Obstáculo te saca del tablero, debes mover tu peón a la última casilla de esquina que hayas pasado. No te preocupes, ¡no tienes que seguir las instrucciones de esa casilla!



## ¡PREPARACIÓN!

(Mira la última página de estas instrucciones)

### LA PRIMERA VEZ QUE JUEGES



Coloca las pegatinas en el dado de Noqueo como se muestra.

**1** Elegid a alguien para que sea el Banquero.

El Banquero se encarga de:  
Los Elogios de la Banca  
Las tarjetas de Ronda  
Las subastas

El Banquero también puede jugar, pero debe mantener sus Elogios separados de los de la Banca.

**2** El Banquero entrega a cada jugador:

5 x (valen 1000 Elogios)

1 x (vale 5000 Elogios)

(Total = 10 000 Elogios)

**3** Monta los Obstáculos como se muestra en la hoja de montaje incluida en la caja del juego. Luego, coloca los Obstáculos en sus correspondientes casillas del tablero, como se indica abajo. Comprueba que todos estén desactivados.



3 Martillazos

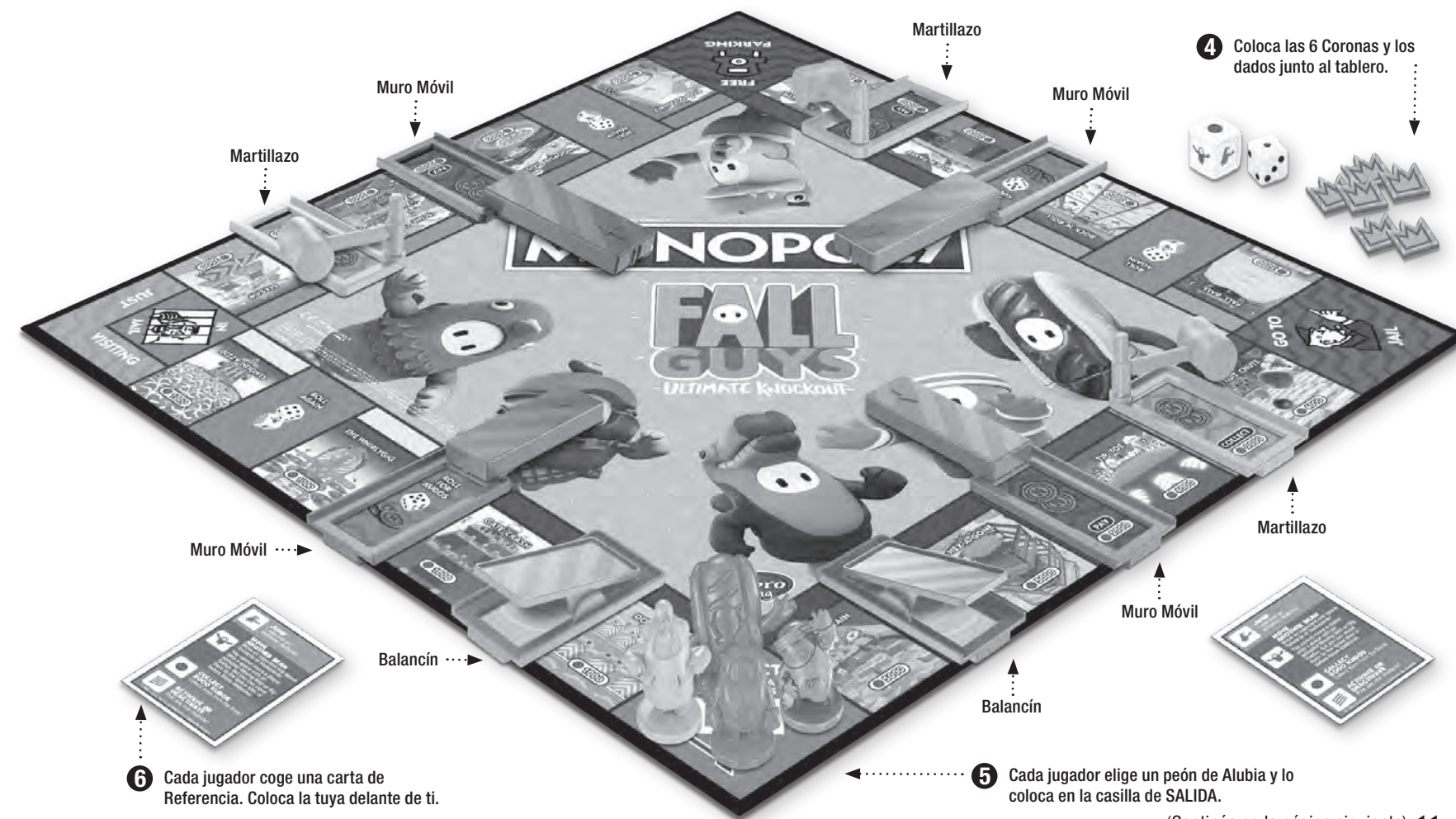


4 Muros Móviles



2 Balancines

**4** Coloca las 6 Coronas y los dados junto al tablero.



**6** Cada jugador coge una carta de Referencia. Coloca la tuya delante de ti.

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

(Continúa en la página siguiente) 11



# ¡JUEGA!

## Cómo ganar

Recorre el tablero comprando tantas Rondas como puedas. Cuantas más Rondas tengas, más Elogios podrás cobrar. Cada vez que pases por la casilla de Salida, ¡coge una Corona! La partida finaliza una vez que se recoge la última Corona. El jugador con más Elogios ¡es el ganador!

## ¿Quién empieza?

Cada jugador tira el dado numerado.

Quien saque el número más alto empieza, y la partida continúa hacia la izquierda.

## En tu turno

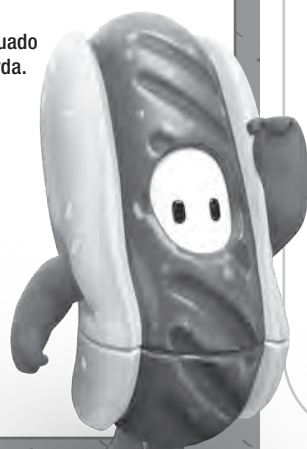
1. Tira los dos dados, y haz lo siguiente en el orden que tú elijas:

- **Avanza** tu peón ese mismo número de casillas en la dirección de la flecha. Si hay algún Obstáculo que te impida el paso, párate en la casilla anterior a él.

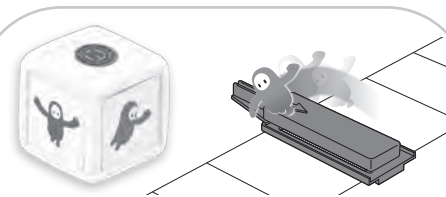
¿Dónde has caído? Haz lo que indique la casilla. Mira LAS CASILLAS DEL TABLERO.

- **Utiliza la habilidad** sacada en el dado de Noqueo.

2. Tu turno finaliza. Le toca al jugador situado a tu izquierda.



# EL DADO DE NOQUEO



Si un Obstáculo activado bloquea tu camino, salta sobre él y completa tu movimiento. Si no hay ningún Obstáculo activado que bloquee tu camino, utiliza el dado numerado como siempre.



¡Eres el agarrador! Mueve otra Alubia una casilla hacia delante o hacia atrás. No puedes moverle a una casilla donde haya un Muro Móvil o un Martillazo activado, pero puedes colocarlo en la siguiente casilla libre. No sigue las instrucciones de la casilla donde ha caído.

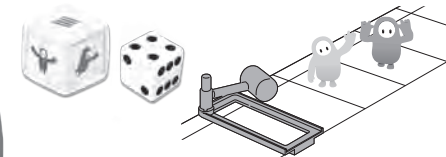


¡Cobra 2000 Elogios de la Banca!



¡Activa o desactiva cualquier Obstáculo!

## ¿Por qué es importante qué dado utilizo primero?



En este ejemplo, has sacado un 4 y . Si utilizas primero el dado de Movimiento, puedes moverte 4 casillas y pasar el Martillazo. Luego puedes utilizar el dado de Noqueo para activar el Martillazo y bloquear al jugador que está detrás de ti.

# LAS CASILLAS DEL TABLERO

## Propiedades

¡En MONOPOLY Fall Guys, las propiedades son Rondas!

## Rondas sin dueño

Cuando caigas sobre una Ronda que no tenga dueño, debes comprarla o subastarla.

## ¿Quieres comprarla?

Paga el precio indicado en la casilla del tablero y coge su tarjeta de Ronda de la Banca.



## ¿No quieres comprarlo?

Entonces el Banquero debe subastarla. La puja empieza con 1000 Elogios, y cualquiera puede incrementar la puja en un mínimo de 1000 Elogios. 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 Ronda, no pasa nada. Nadie paga y la tarjeta de Ronda se queda en la Banca.

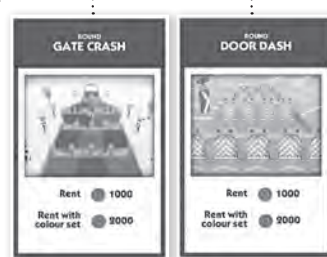
## ¡Consigue grupos de color!

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

Cuando poseas todas las Rondas de un grupo de color, ¡puedes doblar el alquiler de esas Rondas!

## Rondas con dueño

Cuando caigas sobre una Ronda 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 pagarle.



# CASILLAS DE ACCIÓN



## SALIDA

Cuando caigas o pases por la casilla de SALIDA, cobra 2000 Elogios de la Banca. Si hay Coronas disponibles, ¡coge una! Es tuya hasta el final de la partida.

## Tira para cobrar Elogios

Tira el dado Numerado y cobra ese mismo número de Elogios multiplicado por mil de la Banca.

## Tira otra vez

Vuelve a tirar los dados y juega otra vez.

## Cobra 2000

Cobra 2000 Elogios de la Banca.

## Paga 2000

Paga 2000 Elogios a la Banca.

## Parking Gratuito

¡Relájate! No pasa nada. ¡Recupera el aliento!

## Solo Visitas

No te preocupes. Si caes aquí, coloca tu peón en la sección Solo Visitas.

## Ve a la Cárcel

¡Mueve tu peón inmediatamente a la casilla de Cárcel! No puedes cobrar 2000 Elogios ni coger una Corona por pasar por la casilla de SALIDA. Tu turno finaliza. Mientras estés en la Cárcel, si que puedes cobrar alquileres, participar en las subastas, y vender y negociar Rondas.

# TRATOS E INTERCAMBIOS

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

Las Rondas pueden intercambiarse por Elogios u otras Rondas. La cantidad se decide entre los jugadores que hacen el trato.

No se puede comprar, vender o intercambiar Coronas con otros jugadores.

## ¡AYUDA! ¡NO PUEDO PAGAR!

Si debes Elogios y no puedes pagar, intenta conseguir dinero vendiendo Rondas a la Banca al precio mostrado en la casilla del tablero, o a otro jugador a cualquier precio acordado.

Si sigues teniendo deudas, ¡resiste! ¡Sigue jugando y espera que cambie tu suerte!

## ¿Cómo puedo salir de la cárcel?

Tienes dos opciones:

1. Pagar 5000 Elogios al comienzo de tu siguiente turno, luego tira los dados y mueve como siempre.
2. En tu siguiente turno tira los dos dados. Si sacas un 6, ¡eres libre! Usa el número obtenido en el dado para moverte y aquí finaliza tu turno.

Puedes intentar sacar un 6 durante tres turnos. Si después de haber esperado durante tres turnos no has conseguido sacar un 6, paga 5000 Elogios y mueve tu peón de acuerdo con tu última tirada.

Puedes usar del dado de Noqueo cada vez que intentes sacar un 6.

# EL FINAL DE LA PARTIDA

Una vez que un jugador coge la última Corona, debe detenerse en la casilla de SALIDA. Finaliza su turno. Ahora debe esperar que los otros jugadores lleguen a la SALIDA.

Cuando los otros jugadores lleguen a la SALIDA, deben detenerse ahí, incluso si todavía les quedan movimientos.

Después que todos los jugadores hayan llegado a la SALIDA, ¡suman sus Elogios!

Para sumar los Elogios:

1. Cobra el alquiler de la Banca de cada una de tus Rondas.

**Recuerda:** cobra el doble de alquiler si posees el grupo de color completo.

2. Cobra 10 000 Elogios por cada Corona que poseas.

El siguiente es un ejemplo de cómo sumar los Elogios. Este jugador tiene 3 Rondas, 2 Coronas y 13 000 Elogios.



(Total = 50 000 Elogios)

¡El jugador con más Elogios es el ganador!

Si hay un empate, ¡el jugador con más Rondas se lleva la victoria!

## Cómo guardar el juego

Retira los Obstáculos del tablero y desmóntalos antes de guárdalos en la caja. Nota: Las piezas del Muro Móvil se desconectarán al quitar el Muro Móvil del tablero.

## ¿Quieres jugar una partida de 2 jugadores?

Juega como siempre, pero solo utiliza 4 Coronas. Cada jugador comienza con 20 000 Elogios.

## ¿Quieres jugar una partida de 3 jugadores?

Juega como siempre, pero solo utiliza 4 Coronas.



## OBJETIVO DO JOGO

Seja a jujuba vitoriosa! Movimente-se pelo tabuleiro comprando o máximo de Rounds que puder e recebendo Coroas. Mas cuidado! O tabuleiro está cheio de obstáculos! Use o dado de Nocaute para ativar os obstáculos e atrapalhar as outras jujubas. O jogador com mais Créditos depois de todas as Coroas serem recolhidas é o vencedor!

## QUAIS AS NOVIDADES QUE O MONOPOLY FALL GUYS TRAZ?

### Desviar obstáculos em 3D

O tabuleiro possui obstáculos reais. Tente evitá-los ou desativá-los para continuar a movimentar-se ou tente ativá-los para atrapalhar os outros jogadores.



### Lançar o dado de Nocaute!

No início da jogada, o jogador deve lançar o dado de Nocaute para ativar obstáculos, receber Créditos ou mover outros jogadores.

### Receber Coroas!

Ao passar pela Casa de Partida, receba uma Coroa. Elas valem 10.000 Créditos no final do jogo.



## OS OBSTÁCULOS

Há três tipos de obstáculos: o Martelo, a Parede Móvel e o Balancé.

**Ative** os obstáculos para atrapalhar os seus adversários e aumentar a sua vantagem. Mas cuidado! O jogador vai precisar de **desativar** os obstáculos para continuar a movimentar-se. É possível **desviar-se** dos obstáculos quando lançar um no dado de Nocaute.

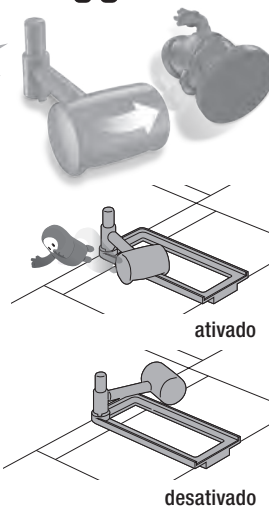
### Martelo (3)

#### DERRUBAR!

**Ativar!** Soltar o Martelo para lançar as jujubas para fora do tabuleiro ou para bloquear o caminho.

**Desativar!** Desbloqueie o espaço do martelo.

**Desviar!** Lançar um



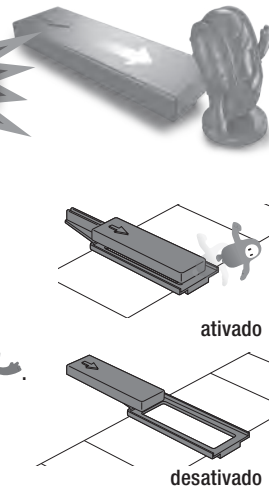
### Parede Móvel (4)

#### EMPURRAR!

**Ativar!** Empurre a Parede Móvel para remover as jujubas do tabuleiro.

**Desativar!** Desbloqueie o espaço da Parede Móvel.

**Desviar!** Lançar um



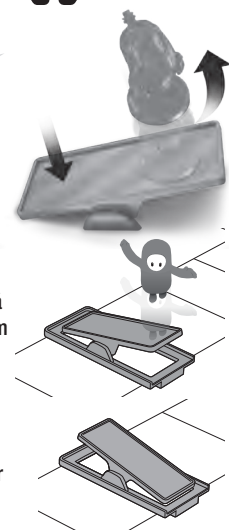
### Balancé (2)

#### LANÇAR!

**Ativar!** Carrega no balancé para lançar a jujuba no ar!

**Desativar!** Este obstáculo está sempre ativo. As jujubas podem ser lançadas de qualquer lado do Balancé.

**Desviar!** Os Balancés nunca bloqueiam o caminho. Os jogadores podem sempre parar neles ou passar por eles.



### O que acontece quando encontro um obstáculo?

O jogador deve parar e permanecer no espaço antes do obstáculo até que ele seja desativado. Só é preciso seguir as regras do espaço na primeira vez em que parar nele.

### O que acontece quando um obstáculo remove o meu peão do tabuleiro?

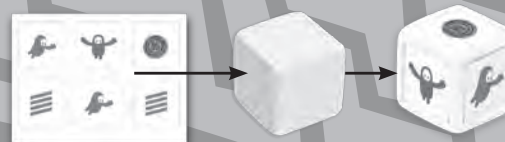
Se o peão for lançado para fora do tabuleiro, o jogador deve mover o seu peão para o último espaço de canto de tabuleiro pelo qual passou. Não é necessário seguir as regras do espaço.



## PREPARAÇÃO!

(Ver o verso deste folheto de regras)

### Ao jogar pela primeira vez



Colar os autocolantes no dado de Nocaute como mostrado.

**1** Os jogadores devem escolher alguém para ser o Banqueiro.

O Banqueiro é responsável por:

Os Créditos do Banco  
Cartas de Rounds  
Leilões

O banqueiro também pode jogar, mas deve ter os seus Créditos separados dos Créditos do Banco.

**2** O Banqueiro dá a cada jogador:

5 x (vale 1.000 Créditos)

1 x (vale 5.000 Créditos)

(Total = 10.000 Créditos)

**3** Monte os obstáculos como mostrado nas instruções dentro da caixa do jogo. Em seguida, encaixe os obstáculos no tabuleiro como indicado abaixo. Verifique se todos eles estão desativados.



Martelo (3)



Parede Móvel (4)



Balancé (2)

**4** Colocar 6 Coroas e os dados perto do tabuleiro.



**6** Cada jogador recebe uma carta de referência e coloca-a perto de si.

**5** Cada jogador escolhe uma jujuba e coloca-a na CASA DE PARTIDA.

(Continua na próxima página) 15



## O JOGO!

### O vencedor

Movimente-se pelo tabuleiro comprando o máximo de Rounds que puder. Quantos mais Rounds tiver, mais Créditos receberá. Sempre que passar pela Casa de Partida, receba uma Coroa! O jogo termina quando a última Coroa for recolhida, e o jogador com mais Créditos é o vencedor.

### Quem joga primeiro?

Cada jogador lança o dado numerado.

Quem tirar o maior número é o primeiro, e o jogo continua no sentido horário.

### Na sua vez de jogar:

1. Lance os dois dados e realize as seguintes ações **em qualquer ordem**:

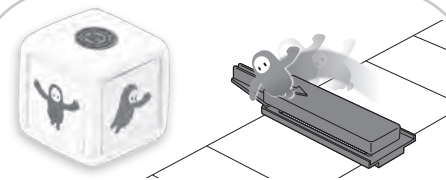
- **Movimente** o seu peão no sentido horário a quantidade de espaços tirada nos dados. Se houver algum obstáculo a bloquear o caminho, o jogador deve parar no espaço antes do obstáculo.

Os jogadores devem seguir as instruções do espaço no tabuleiro no qual pararam. Ver ESPAÇOS DE TABULEIRO.

- **Use a habilidade** do dado de Nocaute

2. A sua vez acabou. Passe os dados para o jogador à sua esquerda.

## O DADO DE NOCAUTE



Se um obstáculo ativado estiver a bloquear o caminho, basta passar sobre ele e continuar o movimento. Se não houver nenhum obstáculo ativado a bloquear o caminho, basta usar o dado numerado normalmente.

O jogador é o obstáculo! Mova uma jujuba um espaço para a frente ou para trás. Não é possível mover um jogador para um espaço com um Martelo ou Parede Móvel ativado, mas é possível posicioná-los no próximo espaço vazio. O jogador não deve seguir as regras do espaço onde foi posicionado.

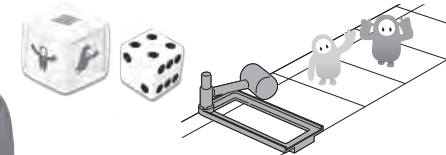


Receba 2.000 Créditos do Banco.



Ativar ou desativar qualquer obstáculo!

### Porque que é que a ordem de lançamento dos dados é importante?



Neste exemplo, o jogador lançou um 4 e um 6. Se usar o dado de movimento antes, ele poderá andar 4 espaços e passar pelo Martelo. Em seguida, ele pode usar o dado de Nocaute para ativar o Martelo e bloquear o jogador atrás de si.

## ESPAÇOS DO TABULEIRO

### PROPRIEDADES

No MONOPOLY Fall Guys, as propriedades são os Rounds!

### Rounds sem dono

Ao parar num Round sem dono, o jogador deve comprá-lo ou leiloá-lo.

### Quer comprar?

O jogador deve pagar o valor indicado no tabuleiro e receber a carta do Round correspondente.



### Não quer comprar?

O Banqueiro deve leiloar a propriedade. O valor inicial do leilão é de 1.000 Créditos, e qualquer jogador pode licitar 1.000 créditos 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 fizer a maior licitação deve pagar o valor ao Banco. Se ninguém quiser arrematar o Round, não tem problema. O leilão é cancelado e a carta do Round permanece no Banco.

### Adquirir conjuntos de cor!

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

Se possuir todos os Rounds de um conjunto de cor, o jogador recebe a renda a dobrar nos Rounds do conjunto!

### Rounds com dono

Ao parar num Round com dono, o proprietário deve cobrar a renda. Se ele cobrar, o jogador deve pagar. Se ele se esquecer de cobrar antes do próximo jogador lançar os dados, o jogador não precisa pagar!

## ESPAÇOS DE AÇÃO

### CASA DE PARTIDA

Ao passar ou parar na Casa de Partida, o jogador recebe 2.000 Créditos do Banco. Se houver uma Coroa disponível, o jogador deve pegar nela e guardá-la até o fim do jogo.

### Créditos no dado

Depois de lançar o dado, o jogador deve receber do Banco 1.000 Créditos multiplicado pelo número tirado no dado.

### Lançar o dado novamente

Lança os dados de novo e joga outra vez

### Receba 2.000

Receba 2.000 Créditos do Banco.

### Pague 2.000

Pague 2.000 Créditos ao Banco.

### Estacionamento Grátis

Não te preocupes! Nada acontecerá. Aproveita para descansar!

### Apenas visitante

Fique tranquilo! Se parar aqui, coloque o seu peão no espaço Apenas Visitante e nada acontecerá.

### Vá para a Prisão

O jogador deve mover imediatamente o peão para o espaço Na Prisão e não recebe Créditos ao passar pela Casa de Partida. Termina a sua jogada. O jogador ainda pode receber renda, participar em leilões e fazer negociações enquanto estiver na Prisão.

## NEGÓCIOS E TROCAS

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

Os Rounds podem ser trocados por Créditos ou outros Rounds. O valor é decidido entre os jogadores durante a negociação.

Não é permitido comprar, vender ou trocar Coroas.

## SOCORRO! NÃO POSSO PAGAR!

Se não tiver Créditos para pagar o que deve, o jogador deve tentar conseguir mais Créditos vendendo os Rounds que possui ao Banco pelo preço do tabuleiro ou a outros jogadores pelo preço que negociar.

Se ainda continuar a dever, continue a jogar para ver se a sua sorte vai mudar!

### Como sair da Prisão?

Há 2 opções:

1. Pagar 5.000 Créditos no começo da jogada, e em seguida lançar os dados.
2. Tentar lançar 6 nos dados na próxima jogada. Se conseguir, estará livre! Use o número lançado nos dados para mover o peão. A jogada acabou.

Se não conseguir lançar um 6 em 3 jogadas, o jogador terá de pagar 5.000 Créditos ao Banco e mover o peão de acordo com o número lançado nos dados.

O jogador pode lançar o dado de Nocaute sempre que tentar lançar um 6.

## FINAL DO JOGO

Quando um jogador recebe a última Coroa, ele deve parar na Casa de Partida, terminar a sua jogada e esperar que os outros jogadores cheguem à Casa de Partida.

Os outros jogadores devem parar na Casa de Partida mesmo que ainda possam continuar a mover-se.

Quando todos os jogadores chegarem à Casa de Partida, cada jogador deve contar os Créditos que possuem.

Para contar os Créditos:

1. Receba do Banco a renda por cada Round que possuir.

**Lembre-se** de receber renda a dobrar pelos conjuntos de cor completos que possuir.

2. Receba 10.000 Créditos para cada Coroa que possuir.

Aqui está um exemplo de como contar os Créditos! Este jogador possui 3 Rounds, 2 Coroas e 13.000 Créditos.



### Total: 50.000 Créditos

O jogador que tiver mais Créditos é o vencedor!

Se houver um empate, o jogador com mais Rounds é o vencedor!

### Guardar o jogo

Remova os obstáculos do tabuleiro e desmonte-os antes de colocá-los na caixa. As peças da Parede Móvel vão desconectar-se quando removidas do tabuleiro.

### Partida com 2 jogadores

Joguem normalmente, mas usem apenas 4 Coroas. Cada jogador começa com 20.000 Créditos.

### Partida com 3 jogadores

Joguem normalmente, mas usem apenas 4 Coroas.



## SCOPO DEL GIOCO

Siate il fagiolo che corre verso la vittoria! Vi sposterete tra le caselle del tabellone, acquistando più Round possibili e conquistando Corone, ma fate attenzione: sul tabellone sono stati montati diversi ostacoli! Usate il dado Knockout per attivarli e mandare così all'aria i tentativi di vittoria degli altri fagioli. Quando tutte le Corone saranno state conquistate, il giocatore che possiederà più Kudos sarà proclamato vincitore!

## COSA C'È DI DIVERSO IN MONOPOLY FALL GUYS?

### Schivate gli ostacoli in 3D!

Lungo il tabellone sono posizionati degli ostacoli reali. Evitateli o disattivateli per poter proseguire, ma attivateli per rallentare gli altri giocatori!



### Lanciate il dado Knockout!

All'inizio del vostro turno, lanciate il dado Knockout. Questo vi permetterà di svolgere azioni come attivare gli ostacoli, raccogliere Kudos o addirittura spostare altri giocatori.

### Conquistate le Corone!

Se passate dal VIA!, ritirate una Corona. Ciascuna Corona vale 10.000 Kudos alla fine della partita!



## GLI OSTACOLI

Ci sono tre tipi di ostacoli: Big Yeetus, Moving Wall e Seesaw.

**Attivare.** gli ostacoli per rallentare gli avversari e portarvi in vantaggio. Ma fate attenzione: dovete anche **disattivare** gli ostacoli lungo il vostro percorso se volete continuare a muovervi. Potete **schivare** gli ostacoli tuffandovi sopra di essi quando ottenete lanciando il dado Knockout!

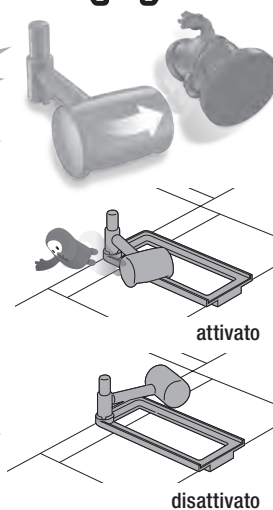
### Big Yeetus (x3)

#### COLPIRE!

**Attivare.** Fate oscillare Big Yeetus sulla sua casella del tabellone per catapultare i fagioli fuori dal tabellone o bloccare il loro percorso!

**Disattivare.** Rimettetelo nella posizione iniziale per svelare la sua casella del tabellone.

**Schivare.** Ottenete con il dado.



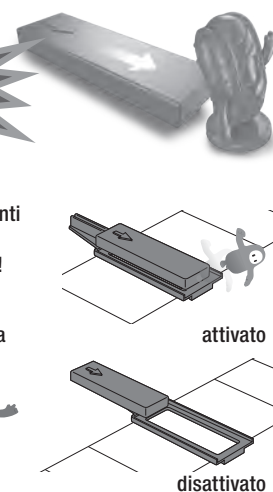
### Moving Wall (x4)

#### SPINGERE!

**Attivare.** Spingete in avanti Moving Wall per buttare i fagioli fuori dal tabellone!

**Disattivare.** Tiratelo indietro per svelare la sua casella del tabellone.

**Schivare.** Ottenete con il dado.



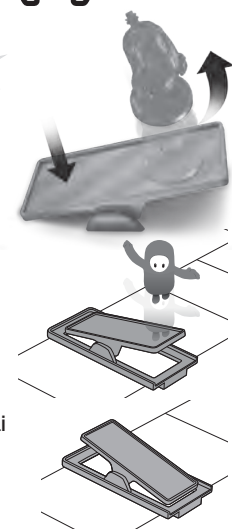
### Seesaw (x2)

#### LANCIARE!

**Attivare.** Premete Seesaw per lanciare in aria i fagioli!

**Disattivare.** Questo ostacolo rimane sempre attivo: potete lanciare i fagioli da entrambi i lati di Seesaw.

**Schivare.** Seesaw non può mai bloccare il vostro percorso. Potete sempre fermarvi su di esso oppure oltrepassarlo.



### Cosa succede se un ostacolo mi blocca la strada?

Dovete fermarvi e rimanere sulla casella che precede l'ostacolo finché l'ostacolo non viene disattivato. Seguite le indicazioni corrispondenti su quella casella solo la prima volta che vi ci fermate sopra.

### Cosa succede se un ostacolo mi fa uscire dal tabellone?

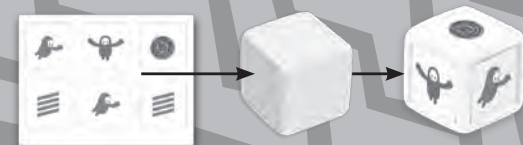
Se venite buttati fuori dal tabellone da un ostacolo, dovete spostare la vostra pedina nell'ultimo angolo del tabellone sul quale siete passati. Non preoccupatevi: non dovete seguire le indicazioni di quell'angolo!



## PREPARAZIONE DEL GIOCO

(Consultate il retro di queste istruzioni)

### La prima volta che giocate



Incollate le etichette sul dado Knockout come raffigurato.

**1** Scegliete un giocatore che faccia da Banchiere per tutta la durata della partita.

Nel corso del gioco, il Banchiere deve gestire:

- i Kudos della Banca
- le carte Round
- le aste

Il Banchiere può partecipare alla partita come

ogni altro giocatore, ma deve tenere i propri Kudos accuratamente separati da quelli della Banca.

**2** Il Banchiere consegna a ogni giocatore:

5 x (del valore di 1000 Kudos)

1 x (del valore di 5000 Kudos)

(Totale = 10.000 Kudos)

**3** Montate gli ostacoli come indicato sul rialzo in cartone all'interno della scatola. Poi, fate scorrere gli ostacoli nelle rispettive caselle del tabellone, come raffigurato qui sotto. Assicuratevi che siano tutti disattivati.



Big Yeetus (x3)



Moving Wall (x4)



Seesaw (x2)

**4** Posizionate 6 Corone e il dado accanto al tabellone.



**6** Ogni giocatore prende una carta di riferimento e la posiziona davanti a sé.

**5** Ogni giocatore sceglie la propria pedina fagiolo e la colloca sulla casella VIA!

(Continua alla pagina successiva) **19**



## FINALMENTE SI GIOCA!

### Come si vince

Muovetevi con la vostra pedina sul tabellone cercando di comprare il maggior numero possibile di Round. Più ne possedete, maggiori saranno i Kudos che potrete riscuotere! Ogni volta che passate dal VIA!, reclamate una Corona! La partita termina quando tutte le Corone sono state reclamate e vince il giocatore che avrà più Kudos!

### Chi inizia per primo?

Ogni giocatore lancia il dado numerato.

Chi ha ottenuto il numero più alto inizia per primo, poi il gioco prosegue in senso orario.

### Al vostro turno

1. Lanciate entrambi i dadi ed eseguite le azioni di seguito, **nell'ordine che preferite**:

- **Fate avanzare** la vostra pedina in senso orario del numero di caselle corrispondente al numero ottenuto con i dadi. Se un ostacolo vi blocca la strada, fermatevi sulla casella che lo precede.

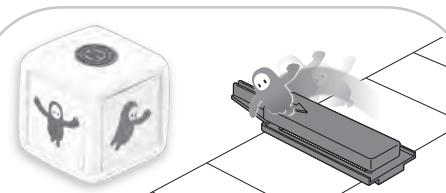
Su che casella siete andati a finire? Seguite le istruzioni previste per quella casella. Fate riferimento al paragrafo LE CASELLE DEL TABELLONE.

- **Usate l'abilità** del dado Knockout.

2. Il vostro turno è terminato. Passate i dadi al giocatore alla vostra sinistra.



## IL DADO KNOCKOUT



Se un ostacolo attivo sta bloccando il vostro percorso, lanciatevi su di esso e terminate così il vostro movimento. Se non ci sono ostacoli attivi che stanno bloccando il vostro percorso, lanciate il dado numerato come di consueto.

Siete voi il Grabber! Spostate un altro fagiolo avanti o indietro di una casella. Non potete spostare un giocatore su una casella con Moving Wall o Big Yeetus attivi, ma potete posizionarlo nella casella libera successiva. Il giocatore che è stato spostato non deve seguire le regole della casella su cui è finito.

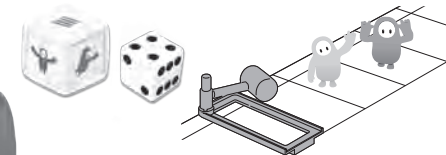


Incassate 2000 Kudos dalla Banca!



Attivate o disattivate qualsiasi ostacolo!

### Perché è importante scegliere quale dado usare per primo?



In questo esempio, avete ottenuto 4. Se decidete di usare prima il dado di movimento, potete muovervi di 4 caselle, riuscendo così a superare Big Yeetus. Potete poi usare il dado Knockout per attivare di nuovo Big Yeetus e bloccare così il giocatore dietro di voi!

## LE CASELLE DEL TABELLONE PROPRIETÀ

In MONOPOLY Fall Guys, le proprietà sono Round!

### Round liberi

Quando vi trovate su un round ancora libero, dovete comprarlo o metterlo all'asta.

### Volete comprarlo?

Pagate alla Banca il prezzo indicato sulla casella corrispondente e prendete la corrispettiva carta Round dalla Banca.



### Non volete comprarlo?

Il Banchiere deve metterlo immediatamente all'asta. La base di partenza è di 1000 Kudos e tutti i giocatori possono aumentare di volta in volta l'offerta di un minimo di 1000 Kudos. Per fare un'offerta non occorre attendere il proprio turno. Il Banchiere termina l'asta quando non c'è più alcun giocatore disposto a rilanciare. Chi ha offerto di più, paga la Banca. Se nessun giocatore desidera fare un'offerta per il Round, non c'è problema: nessuno paga alcunché, la carta Round resta alla Banca e il gioco prosegue normalmente.

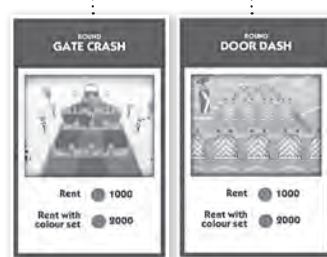
### Completate le serie colorate!

(Consultate la pagina Contenuto per le serie complete)

Se possedete tutti i Round di una serie colorata, il valore dell'affitto che potete riscuotere per questi Round raddoppia!

### Round già acquistati

Quando arrivate su un Round di un altro giocatore, il proprietario deve chiedervi l'affitto. Se lo fa, dovete pagargli l'affitto indicato sulla carta contratto. Se il proprietario non vi chiede l'affitto prima che il giocatore seguente abbia lanciato i dadi, non dovete pagare nulla!



## LE ALTRE CASELLE DEL TABELLONE



### VIA!

Se con la vostra pedina superate la casella VIA! o vi ci fermate sopra, incassate 2000 Kudos dalla Banca. Se c'è una Corona disponibile, prendetela! Sarà vostra fino alla fine della partita.

### Lancia i dadi per i Kudos

Lanciate il dado numerato e ritirate dalla Banca 1000 Kudos.

### Lancia ancora

Fate il vostro gioco e poi lanciate ancora i dadi, avete diritto a un doppio turno!

### Incassa 2000

Incassate 2000 Kudos dalla Banca!

### Paga 2000

Pagate 2000 Kudos alla Banca.

### Parcheggio gratuito

Relax! Qui non succede nulla. Potete riprendere il fiato!

### Transito

Se finite su questa casella, siete semplicemente in visita e potete mettere la vostra pedina nell'area Transito.

### In prigione!

Spostate immediatamente la vostra pedina sulla casella In prigione! Non ritirate 2000 Kudos e la Corona anche se passate dal VIA!. Il vostro turno finisce qui. Mentre siete in prigione potete continuare a riscuotere gli affitti, prendere parte alle aste, così come vendere e acquistare i Round con gli altri giocatori.

## ACCORDI E SCAMBI

In qualsiasi momento della partita potete acquistare, vendere o scambiare Round con gli altri giocatori.

I Round possono essere scambiati per Kudos oppure per altri Round. L'importo viene stabilito dai giocatori che raggiungono l'accordo.

Le Corone invece non possono essere né comprate, né vendute, né scambiate.

## E SE NON RIESCO PIÙ A PAGARE?

Se siete in debito, ma non avete Kudos a sufficienza per pagare, provate a racimolarne qualcuno rivendendo i vostri Round alla Banca al costo indicato sulla relativa casella e/o agli altri giocatori ad un prezzo concordato.

Se nonostante tutti gli sforzi siete ancora in debito, tenete duro! Continuate a giocare e sperate nella fortuna!

## Come si esce di prigione?

Avete due possibilità:

1. Pagate 5000 Kudos all'inizio del vostro turno successivo, lanciate i dadi e usate il totale ottenuto per avanzare normalmente sul tabellone.
2. Lanciate entrambi i dadi al turno successivo. Se ottenete un 6, siete liberi! Usate il totale ottenuto per far avanzare la vostra pedina e con questo il vostro turno termina.

Avete a disposizione fino a tre turni per provare a ottenere un 6. Se entro il terzo turno trascorso in prigione non riuscite a ottenere un 6, pagate 5000 Kudos e utilizzate l'ultimo lancio per spostarvi sul tabellone.

Potete usare il dado Knockout ogni volta che provate a ottenere un 6.

## VITTORIA!

Quando un giocatore reclama l'ultima Corona, si deve fermare sulla casella del VIA!, terminare il proprio turno e attendere che anche tutti gli altri giocatori raggiungano la casella del VIA!.

Quando anche tutti gli altri giocatori sono arrivati sulla casella del VIA!, vi si devono fermare sopra anche se hanno ancora delle mosse a loro disposizione.

Una volta che tutti i giocatori sono sul VIA!, potete sommare i vostri Kudos!

Come sommare i Kudos:

1. Incassate l'affitto dalla Banca per ciascuno dei vostri Round.
2. Incassate 10.000 Kudos per ogni Corona in vostro possesso.

Ecco un esempio di come sommare i Kudos: questo giocatore possiede 3 Round, 2 Corone e 13.000 Kudos.



### Totale = 50.000 Kudos

Vince il giocatore che avrà più Kudos!

In caso di pareggio, il giocatore che possiederà più Round sarà proclamato vincitore!

### Come riporre il gioco

Fate scorrere ogni ostacolo fuori dal tabellone e smontatelo prima di rimetterlo nella scatola! Nota: i pezzi di Moving Wall si staccheranno quando Moving Wall verrà rimosso dal tabellone.

## Volete fare una partita con 2 giocatori?

Giocate secondo le regole consuete, ma utilizzate solo 4 Corone. Ogni giocatore inizia la partita con 20.000 Kudos.

## Volete fare una partita con 3 giocatori?

Giocate secondo le regole consuete, ma utilizzate solo 4 Corone.



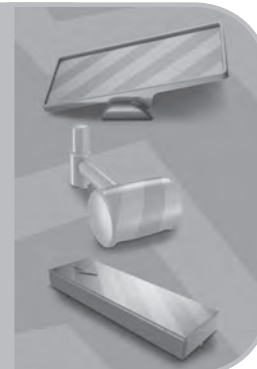
## DOEL VAN HET SPEL

Krijg als eerste boontje je loontje! Je koopt zoveel mogelijk rondes en verzamelt kroontjes. Maar pas op - het bord zit vol obstakels! Gebruik de knock-outdobbelsteen om de obstakels te activeren en boontjes van andere spelers te verslaan. De speler die de meeste kudos heeft als alle kroontjes zijn verzameld, wint!

## WAT IS ER ANDERS BIJ MONOPOLY FALL GUYS?

### Ontwijk 3D-obstakels!

Op het bord staan echte obstakels. Ontwijk of deactiveer ze om vaart te houden - en activeer ze om de andere spelers tegen te houden!



### Gooi de knock-outdobbelsteen!

Aan het begin van je beurt gooi je de knock-outdobbelsteen. Hiermee kun je obstakels deactiveren, kudos verzamelen of zelfs andere spelers verplaatsen.

### Verzamel kroontjes!

Als je langs START komt, krijg je een kroontje. Elk kroontje is 10.000 kudos waard aan het einde van het spel!



## DE OBSTAKELS

Er zijn drie soorten obstakels: de Grote Hamer, de Bewegende Muur en de Wip.

**Activeer** obstakels om je tegenstanders tegen te houden en jezelf een voorsprong te geven. Maar pas op - je moet ook obstakels op je route **deactiveren** om vaart te houden. Je kunt obstakels **ontwijken** door eroverheen te duiken als je een met de knock-outdobbelsteen gooit!

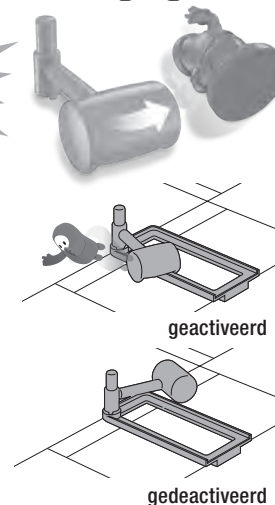
### Grote Hamer (x3)

#### SLAAN!

**Activeren!** Geef de Grote Hamer een slinger om boontjes van medespelers van het bord te katapulteren of hun route te blokkeren!

**Deactiveren!** Draai de hamer terug om het bordvakje weer vrij te maken.

**Ontwijken!** Gooi een



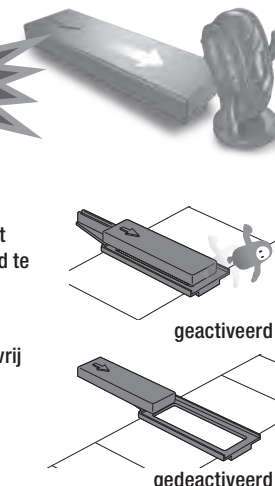
### Bewegende Muur (x4)

#### DUWEN!

**Activeren!** Duw de Bewegende Muur vooruit om boontjes van het bord te duwen!

**Deactiveren!** Duw hem terug om het bordvakje vrij te maken.

**Ontwijken!** Gooi een



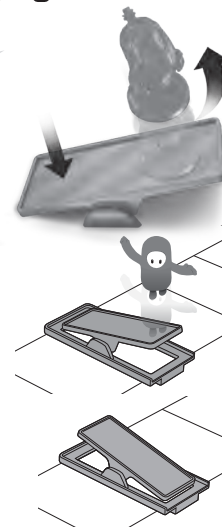
### Wip (x2)

#### LANCEREN!

**Activeren!** Druk op de Wip om boontjes te lanceren!

**Deactiveren!** Dit obstakel is altijd actief - je kunt boontjes lanceren vanaf beide kanten van de Wip.

**Ontwijken!** Een wip blokkeert jouw route nooit. Je kunt er altijd op landen of er langs gaan.



## Wat als een obstakel mijn route blokkeert?

Je moet stoppen en op het vakje vóór het obstakel blijven totdat het gedeactiveerd is. Je volgt de regels van dat bordvakje alleen de eerste keer dat je er terechtkomt.

## En als een obstakel mij van het bord gooit?

Als je van het bord gegooid bent door een obstakel, zet je je pion op het laatste hoekvakje dat je gepasseerd bent. Wees gerust, je volgt de regels van dat hoekvakje niet!



## ZET HET KLAAR!

(Zie achterkant van deze spelregels)

### De eerste keer dat je speelt



**1** Spreek samen af wie de bankier wordt.

De bankier beheert en regelt:

- De bankkudos
- Rondekaarten
- Veilingen

De bankier mag ook meespelen, maar moet de eigen kudos apart houden van de bank.

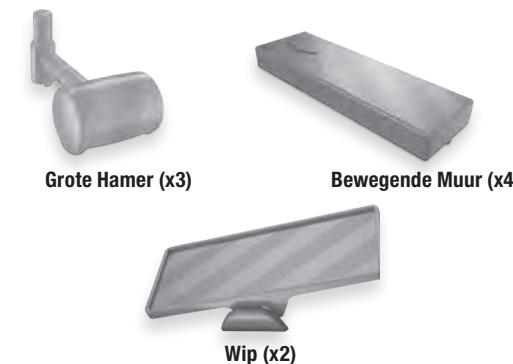
**2** De bankier geeft elke speler:

5 x (waarde: 1000 kudos)

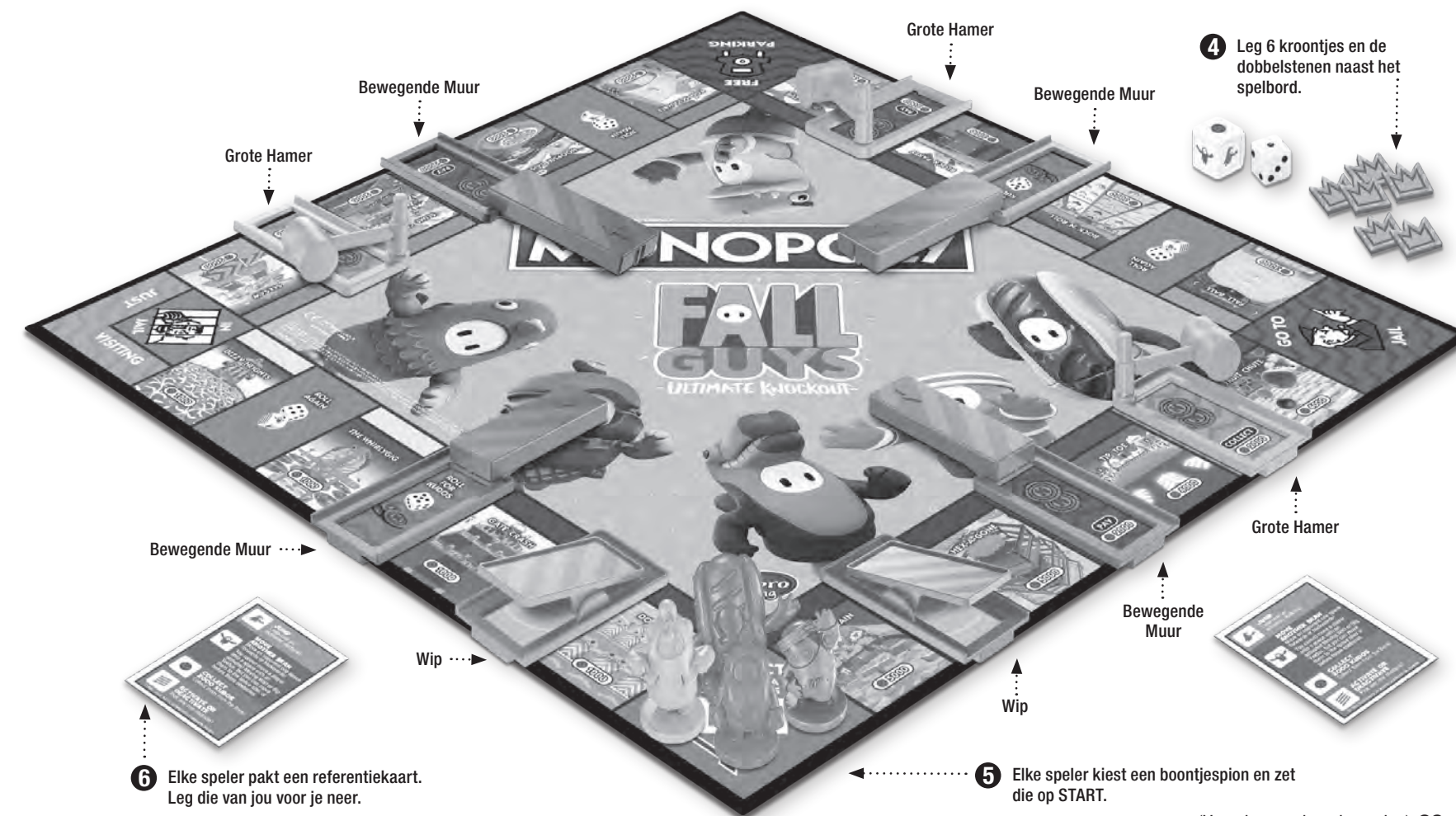
1 x (waarde: 5000 kudos)

(Totaal = 10.000 kudos)

**3** Zet de obstakels in elkaar volgens de handleiding in de speldoos. Schuif de obstakels daarna op de bijbehorende bordvakjes, zoals hieronder aangegeven. Zorg ervoor dat ze allemaal gedeactiveerd zijn.



**4** Leg 6 kroontjes en de dobbelstenen naast het spelbord.



**6** Elke speler pakt een referentiekaart. Leg die van jou voor je neer.

**5** Elke speler kiest een boontjespion en zet die op START.

(Vervolg op volgende pagina) **23**



## ZO SPEEL JE!

### Zo win je

Op je route over het bord verzamel je zoveel mogelijk rondes. Hoe meer rondes je bezit, hoe meer kudos je kunt verzamelen. Telkens als je langs START komt, claim je een kroontje! Het spel is voorbij als het laatste kroontje geclaimd is en de speler met de meeste kudos heeft dan gewonnen!

### Wie mag beginnen?

Elke speler gooit de gewone dobbelsteen.

Wie het hoogste gooit, begint en het spel gaat met de klok mee verder.

### Tijdens je beurt

1. Gooi beide dobbelstenen en doe het volgende **in willekeurige volgorde**:

- **Verplaats** je pion met de klok mee het gegooide aantal ogen. Als je route geblokkeerd is door obstakels, stop je op het vakje voor het obstakel.

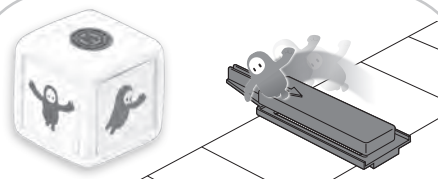
Waarop kom je terecht? Volg de regels van dat bordvakje. Zie DE BORDVAKJES.

- **Gebruik de optie** op de knock-outdobbelssteen.

2. Je beurt is voorbij. Geeft de dobbelstenen door aan de speler links van je.



## DE KNOCK-OUTDOBBELSTEEN



Als een geactiveerd obstakel je route blokkeert, duik je eroverheen en maak je je route af! Als er geen geactiveerd obstakel is dat je route blokkeert, gebruik je de genummerde dobbelsteen zoals gebruikelijk.



Pak je kans! Zet een ander boontje een vakje vooruit of achteruit. Je mag een speler niet op een vakje met een geactiveerde Bewegende Muur of een Grote Hamer zetten, maar wel op het eerstvolgende vrije vakje. De speler volgt de regels van het vakje waar zijn of haar pion op terecht komt niet.

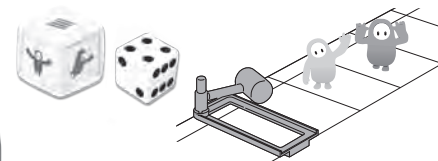


Je krijgt 2000 kudos van de bank!



Activeer of deactiveer een willekeurig obstakel!

### Waarom maakt het uit welke dobbelsteen ik het eerst gebruik?



In dit voorbeeld, heb je een 4 en  gegooit. Als je de genummerde dobbelsteen eerst gebruikt, ga je 4 vakjes vooruit en ben je voorbij de Grote Hamer. Daarna kun je de knock-outdobbelssteen gebruiken om de Grote Hamer te activeren en de speler achter je te blokkeren!

## DE BORDVAKJES BEZITTINGEN

In MONOPOLY Fall Guys, zijn bezittingen rondes!

### Onverkochte rondes

Als je op een onverkochte ronde komt, moet je die kopen of veilen.

### Wil je kopen?

Betaal de prijs die op het bordvakje staat en pak de rondekaart van de bank.



### Wil je niet kopen?

De bankier moet de ronde veilen. Bieden begint bij 1000 kudos en iedereen mag het bod verhogen met minimaal 1000 kudos. Om te bieden hoeft je niet te wachten op je beurt en de bankier beëindigt de veiling als niemand het bod meer wil verhogen. De hoogste bieder betaalt het geboden bedrag aan de bank. Als niemand op de ronde wil bieden, is dat geen probleem. Niemand betaalt iets en de rondekaart blijft van de bank.

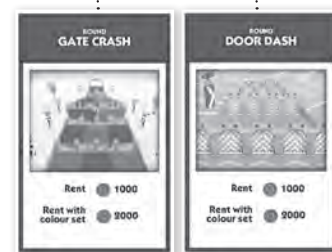
### Verzamel kleursets!

(zie pagina Inhoud voor de kleursets)

Als je elke ronde van een kleurset bezit, kun je de huur voor die rondes verdubbelen!

### Verkochte rondes

Als je op een ronde eindigt die van iemand anders is, moet de eigenaar je om huur vragen. Als de eigenaar dat doet, moet je betalen. Als hij/zij niets vraagt voordat de volgende speler de dobbelsteen gooit, hoeft je niet te betalen.



## ACTIEVAKJES



### START

Als je langs of op START komt, krijg je 2000 kudos van de bank. Als er een kroontje beschikbaar is, pak die dan! Hij blijft van jou tot het einde van het spel.



### Gooien voor kudos

Gooi de genummerde dobbelsteen en ontvang het aantal ogen x 1000 kudos van de bank.

### Nog eens gooien

Gooi beide dobbelstenen nog een keer voor een extra beurt!

### Ontvang 2000

Ontvang 2000 kudos van de bank.

### Betaal 2000

Betaal de bank 2000 kudos.

### Vrij Parkeren

Relax! Niets aan de hand, rust even lekker uit!

### Slechts op bezoek

Geen probleem. Als je hier terecht komt, zet je je pion gewoon op het deel met Slechts op bezoek.

### Naar de gevangenis

Verplaats je pion direct naar het vakje 'In de gevangenis'! Je krijgt geen 2000 kudos en een kroontje als je langs START komt. Nu is je beurt voorbij. Je mag terwijl je in de gevangenis zit gewoon huur ontvangen, op veilingen bieden en rondes verkopen en verhandelen.

## DEALS SLUITEN EN ONDERHANDELEN

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

Rondes kunnen verhandeld worden voor kudos of andere rondes. Het bedrag wordt bepaald door de spelers die de deal sluiten.

Je kunt geen kroontjes kopen, verkopen of ruilen.

## HELP! IK KAN NIET BETALEN!

Als je kudos schuldig bent, maar je kunt niet betalen, dan kun je rondes terugverkopen aan de bank voor het bedrag op het bordvakje en/of aan andere spelers voor een overeengekomen bedrag.

Als je nog steeds schulden hebt, houd dan vol! Blijf spelen en wie weet heb je geluk!

## Hoe kom ik uit de gevangenis?

Er zijn twee mogelijkheden:

1. Betaal 5.000 kudos aan het begin van je volgende beurt. Daarna kun je gooien en je pion op de normale manier verplaatsen.
2. Gooi bij je volgende beurt beide dobbelstenen. Als je een 6 gooit, ben je vrij! Gebruik de worp om je te verplaatsen, daarna is je beurt voorbij.

Je mag maximaal 3 beurten proberen een 6 te gooien. Als je in de gevangenis bij de derde keer nog geen 6 gooit, betaal je 5000 kudos en gebruik je de laatste worp om je te verplaatsen.

Elke keer als je probeert 6 te gooien, mag je ook de knock-outdobbelssteen gebruiken.

## HET EINDE VAN HET SPEL

Als een speler het laatste kroontje bemachtigt, gaat hij/zij naar START, beëindigt de beurt en wacht tot alle andere spelers op START arriveren.

Als alle andere spelers START bereikt hebben, moeten ze daar blijven staan, zelfs als er nog vakjes te gaan waren.

Als alle spelers op START staan, is het tijd om kudos te tellen!

Kudos optellen doe je zo:

1. Collect rent from the Bank for each of your Rounds.

**Denk eraan:** je ontvangt dubbele huur voor de kleursets die je in bezit hebt!

2. Je ontvangt 10.000 kudos voor elk kroontje dat je bezit.

Dit is een voorbeeld van hoe je kudos optelt! Deze speler heeft 3 rondes, 2 kroontjes en 13.000 kudos.



1.000 kudos

### Totaal: 50.000 kudos.

De speler met de meeste kudos is de winnaar!

Als het gelijk spel is, wint de speler met de meeste rondes!

### Het spel opruimen

Verwijder alle obstakels van het spelbord en haal ze uit elkaar voordat je ze teruglegt in de doos! Opmerking: de onderdelen van de Bewegende Muur raken los van elkaar als de Bewegende Muur van het spelbord wordt verwijderd.

### Wil je met 2 personen spelen?

Speel zoals gewoonlijk, maar gebruik slechts 4 kroontjes. Elke speler begint met 20.000 kudos.

### Wil je met 3 personen spelen?

Speel zoals gewoonlijk, maar gebruik slechts 4 kroontjes.



## SPELETS MÅL

Bli bönan som faller mot segern! Rör dig runt spelplanen, köp så många rundor du kan och samla kronor. Men var försiktig – spelplanen är full med hinder! Använd knockout-tärningen för att aktivera hindren och stoppa andra bönor. Spelaren med mest kudos när alla kronor har samlats in vinner!

## VAD ÄR ANNORLUNDA I MONOPOLY FALL GUYS?

### Undvik 3D-hinder!

Verkliga hinder finns placerade rund spelplanen. Undvik eller avaktivera dem för att fortsätta framåt – och aktivera dem för att sakta ner andra spelare!



### Slå knockout-tärningen!

När det är din tur slår du knockout-tärningen. Den låter dig göra olika saker, som att avaktivera hinder, samla in kudos eller till och med flytta andra spelare.

### Samla in kronor!

När du passerar GÅ får du en krona. Varje krona är värd 10 000 kudos i slutet av spelet!



## HINDREN

Det finns tre typer av hinder: Big Yeetus, den rörliga väggen och gungbrädan.

**Aktivera** hindren för att sakta ner motståndarna och få övertaget. Men var försiktig – du måste även **avaktivera** hindren längs din väg för att fortsätta framåt. Du kan **undvika** hinder genom att dyka över dem när du slår med knockout-tärningen!

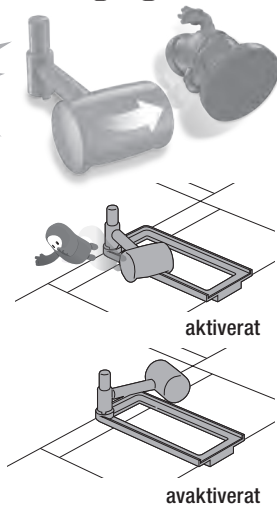
### Big Yeetus (x3)

#### KNOCK!

**Aktivera den!** Svinga Big Yeetus över dess ruta för att skjuta iväg bönor som en katapult från banan eller blockera deras väg!

**Avaktivera den!** Svinga tillbaka den för att ta fram rutan.

**Undvik den!** Slå en



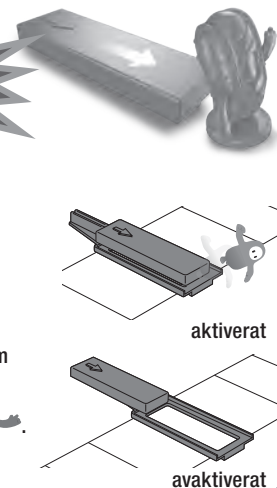
### Rörlig vägg (x4)

#### TRYCK!

**Aktivera den!** Tryck den rörliga väggen framåt för att knuffa av bönor från spelplanen!

**Avaktivera den!** Dra tillbaka den för att ta fram rutan.

**Undvik den!** Slå en



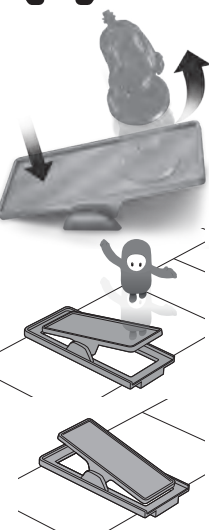
### Gungbräda (x2)

#### SKJUT!

**Aktivera den!** Tryck på gungbrädan för att skjuta iväg bönor upp i luften!

**Avaktivera den!** Det här hindret är alltid aktivt – du kan skjuta iväg bönor från båda sidor av gungbrädan.

**Undvik den!** Gungbrädorna blockerar aldrig vägen, du kan alltid landa på eller gå förbi dem.



## Vad gör jag om ett hinder blockerar vägen för mig?

Du måste stanna och stå kvar på rutan framför hindret tills det avaktiveras. Du behöver bara följa reglerna på rutan första gången du hamnar på den.

## Vad gör jag om ett hinder knuffar av mig från spelplanen?

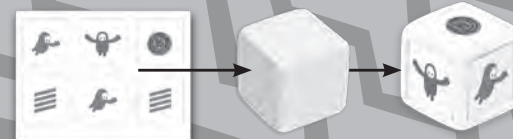
Om ett hinder knuffar av dig från spelplanen måste du flytta din spelpjäs till den senaste hörn-rutan du passerade. Oroa dig inte – du behöver inte följa reglerna på hörn-rutan!



## FÖRBEREDELSE!

(Se baksidan av de här spelinstruktionerna)

### Första gången du spelar



Sätt på etiketterna på knockout-tärningen enligt bilden.

**1** Välj en spelare till bankir.

Bankiren tar hand om:  
Bankens kudos  
Rundkort  
Auktioner

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

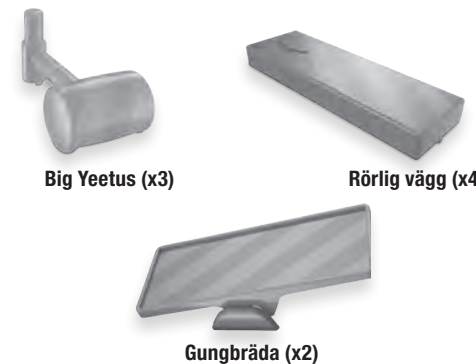
**2** Bankiren ger varje spelare:

5 x (värda 1 000 kudos)

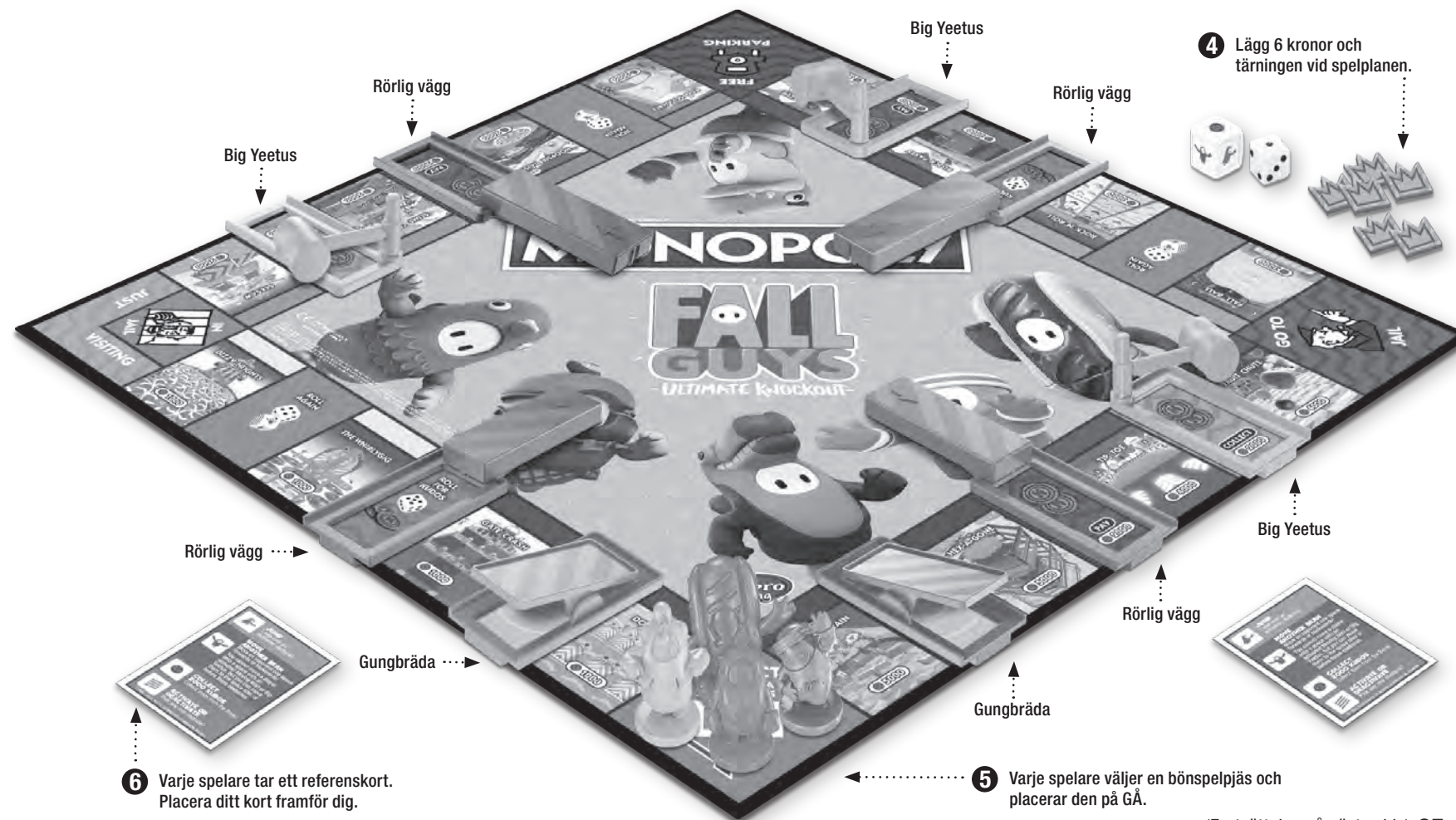
1 x (värd 5 000 kudos)

(Totalt = 10 000 kudos)

**3** Montera ihop hindren enligt instruktionerna i kartongen och placera sedan hindren på respektive ruta enligt nedan. Se till att alla är avaktiverade.



**4** Lägg 6 kronor och tärningen vid spelplanen.



**6** Varje spelare tar ett referenskort. Placera ditt kort framför dig.

**5** Varje spelare väljer en bönselpjäs och placerar den på GÅ.

(Fortsättning på nästa sida) **27**



## SPELA!

### Så här vinner du

Rör dig runt spelplanen och köp så många rundor du kan. Ju fler rundor du äger, desto mer kudos kan du samla in. Varje gång du passerar GÅ får du en krona! Spelet är slut när den sista kronan har delats ut och spelaren med mest kudos vinner!

### Vem börjar?

Alla spelare slår sifvertärningen.

Den som slår högst börjar och turen går vidare åt vänster.

### När det blir din tur

1. Slå båda tärningarna och gör följande, i **vilken ordning du vill**:

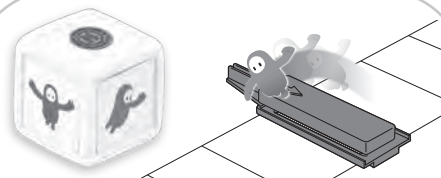
- **Flytta** din spelpjäs medurs antalet rutor du slog. Om det finns hinder i vägen stannar du på rutan framför dem.

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

- **Använd förmågan** på knockout-tärningen.

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

## KNOCKOUT-TÄRNINGEN!



Om ett aktivt hinder blockerar vägen för dig kan du dyka över det och flytta klart din spelpjäs! Om det inte finns något aktivt hinder i vägen använder du sifvertärningen som vanligt.



Du får flytta en annan böna ett steg framåt eller bakåt! Du kan inte flytta en spelare till en ruta med en aktiverad rörlig vägg eller Big Yeetus, men du kan flytta dem till nästa lediga ruta. De behöver inte följa reglerna på rutan där de hamnar.

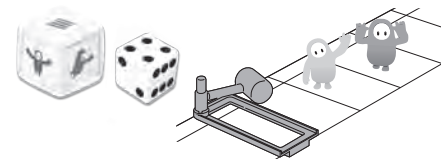


Samla in 2 000 kudos från banken!



Aktivera eller avaktivera valfritt hinder!

## Varför spelar det någon roll vilken tärning jag använder först?



I det här exemplet slog du en 4 och . Om du använder förflyttningstärningen först kan du flytta dig 4 rutor, så att du kommer förbi Big Yeetus. Sedan kan du använda knockout-tärningen för att aktivera Big Yeetus och blockera vägen för spelaren bakom dig!

## RUTOR PÅ SPELPLANEN EGENDOMAR

I MONOPOLY Fall Guys är egendomar rundor!

### Lediga rundor

När du landar på en ledig runda måste du köpa den eller auktionera ut den.

### Vill du köpa den?

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



### Vill du inte köpa den?

Då måste bankiren auktionera ut den. Budgivningen börjar på 1 000 kudos och alla kan höja med så lite som 1 000 kudos. Ni behöver inte följa turordningen och bankiren avslutar auktionen när ingen vill höja budet mer. Den som bjudit högst betalar banken. Om ingen vill buda på rundan så gör det inget. Ingen betalar något och rundkortet blir kvar hos banken.

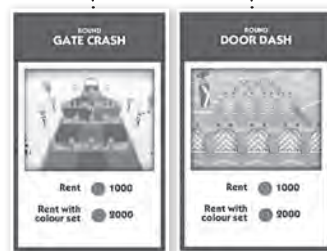
### Samla färggrupper!

(Se färggrupperna på sidan Innehåll)

När du äger alla rundor i en färggrupp får du dubbla hyresbeloppet för de rundor som ingår.

### Rundor som någon äger

När du hamnar på en runda 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.



## HÄNDELSERUTOR



### GÅ

När du passerar eller hamnar på GÅ-rutan samlar du in 2 000 kudos från banken. Om det finns en tillgänglig krona tar du en! Den är din tills spelet är slut.



### Slå för kudos

Slå sifvertärningen och inkassera så många 1 000 kudos från banken som tärningen visar.

### Slå igen

Det är din tur en gång till så slå båda tärningarna igen!

### Samla in 2 000

Samla in 2 000 kudos från banken.

### Betala 2 000

Betala 2 000 kudos till banken.



### Fri parkering

Slappna av! Inget händer. Hämta andan.



### Bara på besök

Oroa dig inte. Om du hamnar här ställer du spelpjäsen på Bara på besök.



### Gå i fängelse

Flytta genast din spelpjäs till fängelserutan! Inkassera inte 2 000 kudos eller en krona om du passerar GÅ. Sedan är din tur över. Du kan fortfarande kräva in hyra, lägga bud vid auktioner, sälja och köpa rundor när du sitter i fängelse.

## AFFÄRER OCH BYTESHANDEL

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

Det går att byta rundor mot kudos eller andra rundor. Summan bestäms av spelarna som gör affären.

Det går inte att köpa, sälja eller byta kronor.

## HJÄLP! JAG KAN INTE BETALA!

Om du är skyldig kudos och inte kan betala kan du försöka få pengar genom att sälja tillbaka rundor till banken för priset som står i rutan. Du kan även sälja rundor till andra spelare för ett överenskommet pris.

Och ge inte upp om du fortfarande är skuldsatt! Fortsätt spela och hoppas att turen vänder!

## Hur kommer jag ut ur fängelset?

Det finns två alternativ:

1. Betala 5 000 kudos nästa gång det blir din tur. Slå sedan tärningarna och flytta din spelpjäs som vanligt.
2. Slå båda tärningarna nästa gång det är din tur. Om du slår en sexa så är du fri! Använd kastet för att flytta. Sedan är din tur slut.

Du kan försöka slå en sexa tre gånger. Om du inte får en sexa den tredje gången i fängelset betalar du 5 000 kudos och använder ditt senaste tärningsslag för att flytta din spelpjäs.

Du kan använda knockout-tärningen varje gång du försöker slå en sexa.

## SPELETS SLUT

När en spelare har tagit den sista kronan stannar de på GÅ, avslutar sin omgång och väntar tills resten av spelarna kommer till GÅ.

När de andra spelarna når GÅ måste de stanna där, även om de har fler steg kvar.

När alla spelare har nått GÅ räknar ni ihop hur mycket kudos ni har!

Så räknar du ihop dina kudos:

1. Samla in hyra från banken för alla rundor du har.

**Kom ihåg** att samla in dubbel hyra för alla färggrupper du äger!

2. Samla in 10 000 kudos för varje krona du äger.

Här är ett exempel på hur du räknar ihop dina kudos! Den här spelaren har 3 rundor, 2 kronor och 13 000 kudos.



### Totalt: 50 000 kudos

Den spelare som har mest kudos vinner!

Om det blir oavgjort vinner spelaren med flest rundor!

### Plocka undan spelet

Ta bort alla hinder från spelplanen och plocka isär dem innan du lägger tillbaka dem i kartongen! Obs: delarna i den rörliga väggen lossnar från varandra när väggen tas bort från spelplanen.

### Är ni 2 som vill spela?

Spela som vanligt, men använd bara 4 kronor. Varje spelare börjar med 20 000 kudos.

### Är ni 3 som vill spela?

Spela som vanligt men använd bara 4 kronor.



## SPILLETS FORMÅL

Vær den første bønne til at vinde! Flyt rundt på brættet, mens du køber så mange runder som muligt og indsamler kroner. Men pas på – brættet er spækket med forhindringer! Brug Knockout-terningen til at aktivere forhindringerne og spænde ben for andre bønner. Den spiller, der har flest Kudos, når alle kroner er indsamlet, vinder!

## HVAD ER ANDERLEDES I MONOPOLY FALL GUYS?

### Undvig 3D-forhindringer!

Der er rigtige forhindringer placeret rundt omkring på brættet. Du skal undvige dem eller deaktivere dem for at gå videre – og aktivere dem for at hæmme de andre spillere!

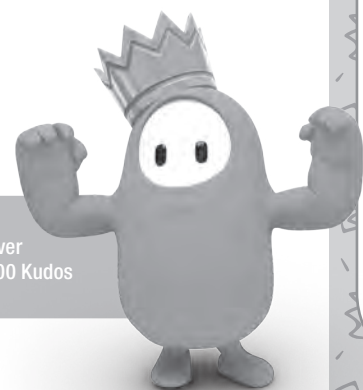


### Kast Knockout-terningen!

Ved starten af din tur kaster du Knockout-terningen. Den lader dig gøre ting som at aktivere forhindringer, indsamle Kudos eller endda flytte andre spillere.

### Saml kroner!

Når du passerer Start, indkasserer du en krone. Hver krone har en værdi på 10.000 Kudos ved slutningen af spillet!



## FORHINDRINGER

Der er tre typer forhindringer: Big Yeetus, Moving Wall og See Saw.

**Aktivér** forhindringer for at hæmme modstanderne og give dig selv et forspring. Men pas på – du skal også **deaktivere** forhindringer på din vej for at komme videre. Du kan **undvige** forhindringer ved at hoppe over dem, når du slår en med Knockout-terningen!

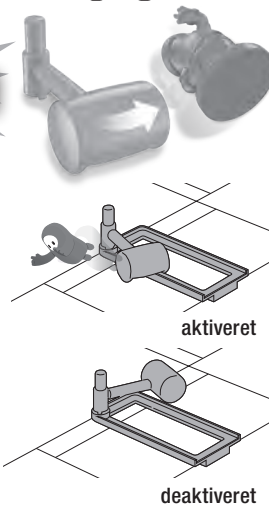
### Big Yeetus (x3)

#### SLÅ OMKULD!

**Aktivér den!** Sving Big Yeetus hen over feltet for at slynge bønner af brættet eller blokere vejen for dem!

**Deaktiver den!** Sving den tilbage for at frigøre feltet.

**Undvig den!** Slå en



### Moving Wall (x4)

#### SKUB!

**Aktivér den!** Skub Moving Wall fremad for at slå bønner af brættet!

**Deaktiver den!** Skub den tilbage for at frigøre feltet.

**Undvig den!** Slå en



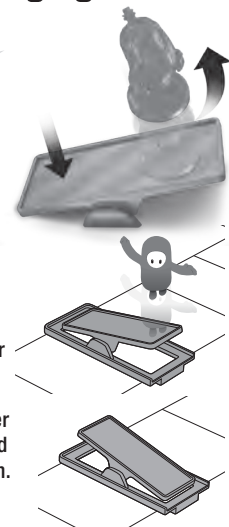
### See Saw (x2)

#### FYR!

**Aktivér den!** Tryk på See Saw for at sende bønner op i luften!

**Deaktiver den!** Denne forhindring er altid aktiv – du kan fyre bønner fra begge sider af See Saw.

**Undvig den!** See Saws blokerer aldrig vejen for dig. Du kan altid lande på dem eller gå forbi dem.

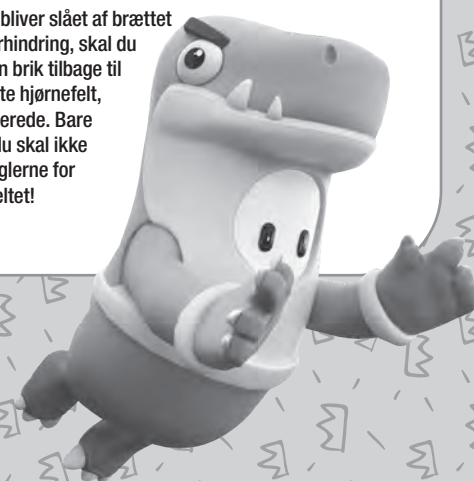


## Hvad gør jeg, hvis der er en forhindring i vejen?

Du skal stoppe og blive stående på feltet umiddelbart før forhindringen, indtil den er deaktiveret. Du skal kun følge reglerne for det felt, første gang du lander der.

## Hvad gør jeg, hvis en forhindring slår mig af brættet?

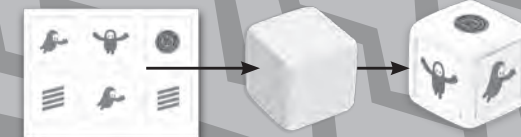
Hvis du bliver slået af brættet af en forhindring, skal du flytte din brik tilbage til det sidste hjørnefelt, du passerede. Bare rolig – du skal ikke følge reglerne for hjørnefeltet!



## FORBEREDELSE

(Se bagsiden af denne spillevejledning)

### FØRSTE GANG I SPILLER:



Påsæt mærkaterne på Knockout-terningen som vist.

**1** Udnævn en bankør.

Bankøren er ansvarlig for:  
Bankens Kudos  
Runde-kort  
Auktioner

Bankøren kan også spille med, men skal holde sine egne Kudos adskilt fra bankens.

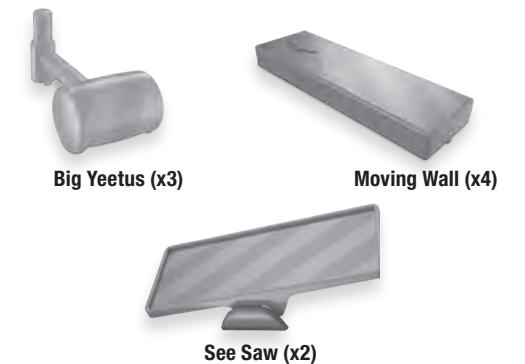
**2** Bankør, tildel hver spiller:

5 x (værdi: 1000 Kudos)

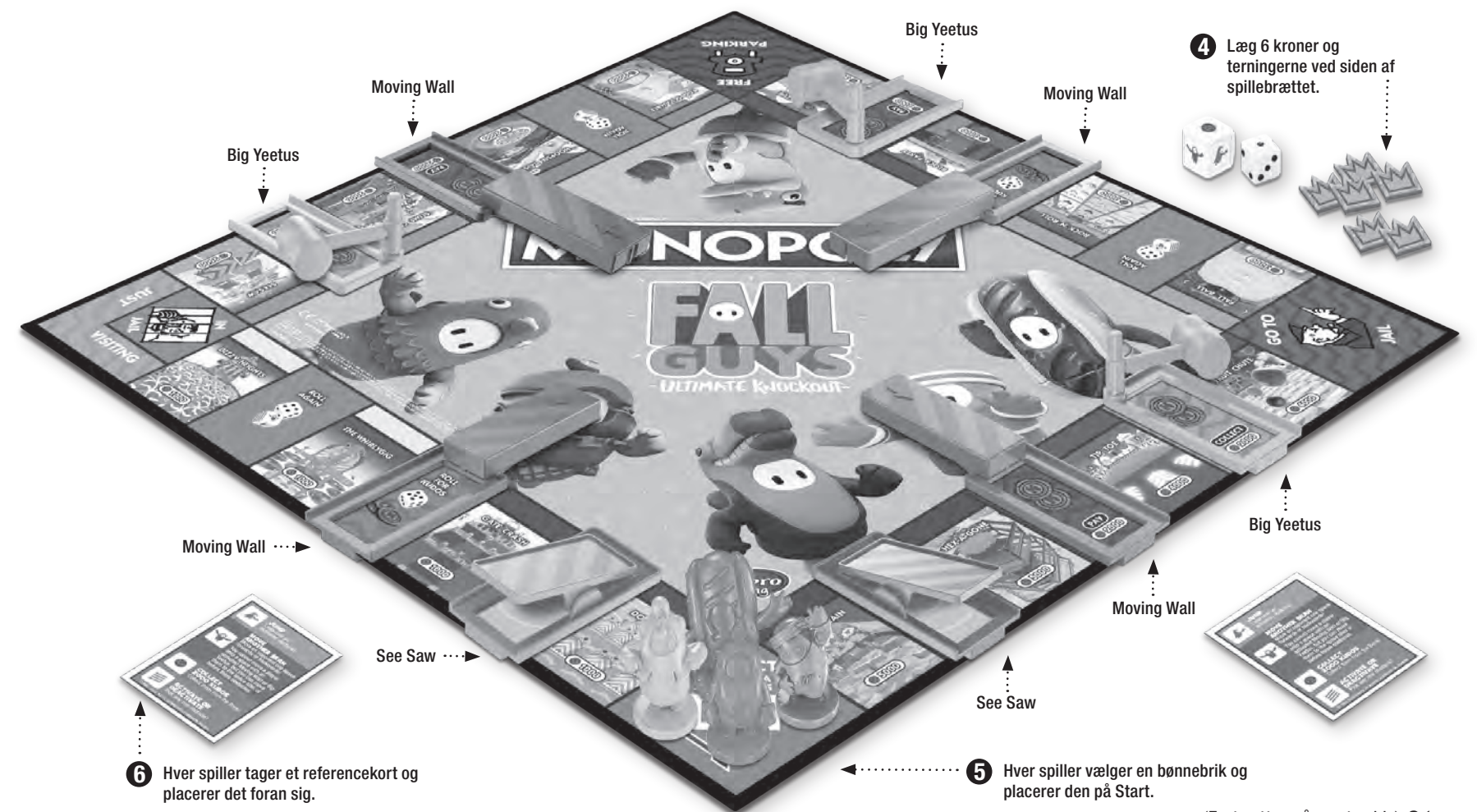
1 x (værdi: 5000 Kudos)

(I alt = 10.000 Kudos)

**3** Saml forhindringerne som vist i vejledningen inden i æsken. Sæt derefter forhindringerne fast på de relevante felter på brættet som vist nedenfor. Sørg for, at de alle er deaktiveret.



**4** Læg 6 kroner og terningerne ved siden af spillebrættet.



**6** Hver spiller tager et referencekort og placerer det foran sig.

**5** Hver spiller vælger en bønnebrik og placerer den på Start.

(Fortsættes på næste side) **31**



## SPIL!

### Sådan vinder du

Flyt rundt på brættet, og køb så mange runder som muligt. Jo flere runder du ejer, jo flere Kudos kan du samle. Hver gang du passerer Start, indkasserer du en krone! Spillet slutter, når den sidste krone er taget, og spilleren med flest Kudos vinder!

### Hvem starter?

Hver spiller kaster den almindelige terning.

Den, der slår det højeste antal øjne, starter. Spillet fortsætter med uret.

### Når det er din tur

1. Kast begge terninger, og gør følgende i **vilkaarlig rækkefølge**:

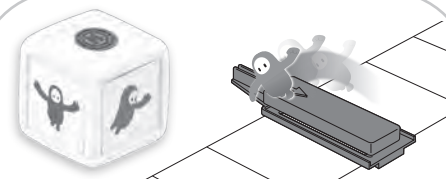
- **Flyt** din brik med uret det antal øjne, du slog. Hvis der er forhindringer i vejen, skal du stoppe på feltet umiddelbart inden.

Hvor landede du? Følg reglerne for det pågældende felt. Se FELTER PÅ BRÆTTET.

- **Brug evnen** på Knockout-terningen.
2. Din tur er slut. Giv terningerne til spilleren til venstre for dig.



## KNOCKOUT-TERNINGEN



Hvis en aktiveret forhindring blokerer vejen, kan du hoppe dig over den og færdiggøre dit træk! Hvis der ikke er en aktiveret forhindring i vejen, skal du kaste den almindelige terning som normalt.



Du er grabberen! Flyt en anden bønne et felt frem eller tilbage. Du kan ikke flytte en spiller hen på et felt med en aktiveret Moving Wall eller Big Yeetus, men du kan springe over dem til det næste felt. De følger ikke reglerne for det felt, de lander på.

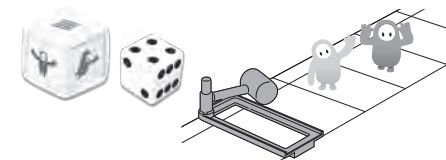


Du indkasserer 2000 Kudos fra banken!



Aktivér eller deaktiver en forhindring efter eget valg!

### Hvorfor er det vigtigt, hvilken terning jeg bruger først?



I dette eksempel har du slået en 4'er og . Hvis du bruger den almindelige terning først, kan du rykke 4 felter, så du kommer forbi Big Yeetus. Derefter kan du så bruge Knockout-terningen til at aktivere Big Yeetus og blokere spilleren bag dig!

## FELTER PÅ BRÆTTET EJENDOMME

I MONOPOLY Fall Guys er ejendommene runder!

### Ledige runder

Når du lander på en ledig runde, skal du enten købe eller bortauktionere den.

### Vil du købe den?

Betal prisen på feltet, og tag runde-kortet fra banken.



### Vil du ikke købe den?

Så skal bankøren sætte den på auktion. Buddene starter ved 1000 Kudos, og alle kan øge budet med helt ned til 1000 Kudos. I behøver ikke at overholde turrækkefølgen. Bankøren afslutter auktionen, når ingen ønsker at byde højere. Den spiller, der byder højest, betaler banken. Det er helt fint, hvis ingen ønsker at byde. Ingen betaler noget, og banken beholder runde-kortet.

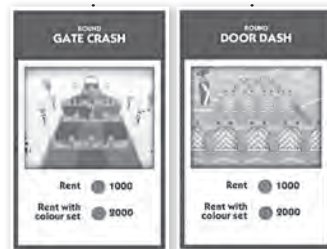
### Saml farvegrupper!

(Se farvegrupperne på indholdssiden)

Når du ejer hver runde i en farvegruppe, kan du fordoble lejen for de pågældende runder!

### Ejede runder

Når du lander på en runde, 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.



## HANDLINGSFELTER



### START

Når du passerer eller lander på Start, indkasserer du 2000 Kudos fra banken. Hvis der er en krone tilgængelig, skal du tage en! Den er din, til spillet er slut.



### Kast for Kudos

Kast den almindelige terning, og indkasser det tilsvarende antal Kudos fra banken.

### Kast igen

Kast begge terninger igen, og ryk en gang til!

### Indkasser 2000

Du indkasserer 2000 Kudos fra banken.

### Betal 2000

Du skal betale 2000 Kudos til banken.



### Gratis parkering

Tag det roligt! Der sker ikke noget. Hold en hvilepause!



### På besøg

Bare rolig! Hvis du lander her, skal du stille din brik på feltet På besøg.



### Gå i fængsel

Flyt din brik hen på fængselsfeltet med det samme! Du modtager ikke 2000 for at passere Start. Dermed er din tur slut. Selvom du er i fængsel, kan du stadig opkræve leje, byde på auktioner samt sælge og handle med runder.

## KØB, SALG OG BYTTE

Du kan når som helst købe, sælge eller bytte runder med andre spillere.

Runder kan sælges for Kudos eller byttes med andre runder. Beløbet fastsættes af de spillere, der indgår handlen.

Du kan ikke købe, sælge eller bytte kroner.

## HJÆLP! JEG KAN IKKE BETALE!

Hvis du skylder Kudos og ikke kan betale, kan du prøve at skaffe penge ved at sælge runder tilbage til banken til den pris, der står på feltet på brættet, og/eller til andre spillere til en aftalt pris.

Hvis du stadig har gæld, så hold ud! Spil videre, og håb på, at dit held vender!

## Hvordan slipper jeg ud af fængslet?

Du har 2 muligheder:

1. Betal 5000 Kudos ved starten af din næste tur, og kast derefter terningerne og flyt som normalt.
2. Kast begge terninger ved starten af din næste tur. Hvis du slår en 6'er, er du fri! Brug kastet til at flytte. Din tur er hermed slut.

Du kan bruge op til tre omgange til at prøve at slå en 6'er. Hvis du ikke slår en 6'er ved din tredje omgang i fængsel, skal du betale 5000 Kudos og bruge dit sidste kast til at flytte.

Du kan bruge Knockout-terningen, hver gang du prøver at slå en 6'er.

## SPILLETS SLUTNING

Når en spiller tager den sidste krone, stopper vedkommende på Start, afslutter sin tur og venter på, at alle de andre spillere når frem til Start.

Når de andre spillere når til Start, skal de stoppe der, selv om de har flere træk tilbage.

Når alle spillere er nået frem til Start, tæller I jeres Kudos sammen!

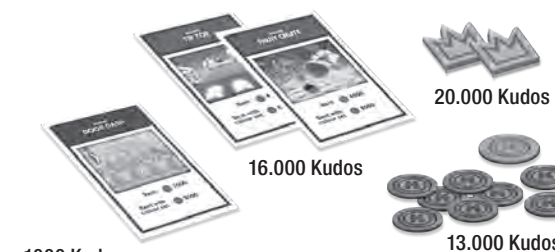
Sådan tæller du dine Kudos sammen:

1. Indkasser leje fra banken for hver af dine runder.

**Husk:** Indkasser dobbelt leje, hvis du ejer farvegrupper!

2. Indkasser 10.000 Kudos for hver krone, du ejer.

Her er et eksempel på, hvordan du tæller dine Kudos sammen. Denne spiller har 3 runder, 2 kroner og 13.000 Kudos.



1000 Kudos

16.000 Kudos

20.000 Kudos

13.000 Kudos

### I alt: 50.000 Kudos

Den spiller, der har flest Kudos, har vundet!

Hvis to spillere står lige, vinder den spiller, der har flest runder!

### Pak spillet væk

Afmonter forhindringerne fra spillebrættet, og skil dem ad, før du lægger dem tilbage i æsken. Bemærk: Moving Wall-delene går fra hinanden, når Moving Wall fjernes fra spillebrættet.

### Vil I spille med 2 personer?

Spil som normalt, men brug kun 4 kroner. Hver spiller starter med 20.000 Kudos.

### Vil I spille med 3 personer?

Spil som normalt, men brug kun 4 kroner.



## MÅLET MED SPILLET

Vær bønnen som faller til seier! Flytt rundt på brettet, kjøp så mange Round-felt du kan, og samle Crowns. Men se opp – brettet har hindringer. Bruk Knockout-terningen til å aktivere hindringene for de andre bønnene. Spilleren som har flest Kudos etter at alle Crowns har blitt samlet inn, vinner.

## HVA ER ANNERLEDES MED MONOPOLY FALL GUYS?

### Unngå 3D-hindringer.

Hindringer er plassert rundt på brettet. Unngå eller deaktivert dem for å holde deg i gang, og aktivert dem for å stoppe andre spillere.



### Kast Knockout-terningen.

Når det er din tur, kaster du Knockout-terningen. Med den kan du aktivere hindringer, samle Kudos eller til og med flytte andre spillere.

### Få Crowns.



Når du går forbi START, samler du en Crown. Hver er verdt 10 000 Kudos ved slutten av spillet.



## HINDRINGENE

Det finnes tre typer hindringer: Big Yeetus, bevegelig vegg og huske.

**Aktiver** hindringene for å stoppe konkurrentene og få et fortrinn. Men se opp – du må også **deaktivere** hindringer i veien for å flytte fremover. Du kan **unngå** hindringer ved å hoppe over dem når du kaster med Knockout-terningen.

### Big Yeetus (3 stk.)

**SLÅ!**

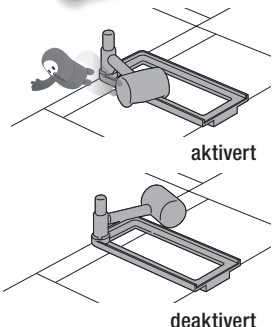
**Aktiver den.** Sving Big Yeetus over brettfeltet for å skyte bønner av brettet eller blokkere veien for dem.

**Deaktiver den.** Sving den tilbake for å frigjøre brettfeltet.

**Unngå den!** Kast en



aktivert



deaktivert

### Bevegelig vegg (4 stk.)

**DYTT!**

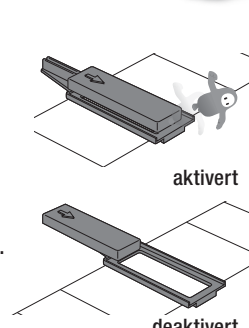
**Aktiver den.** Dytt den bevegelige veggen fremover for å slå bønner av brettet.

**Deaktiver den.** Dra den tilbake for å frigjøre brettfeltet til veggen.

**Unngå den!** Kast en



aktivert



deaktivert

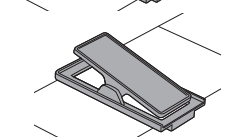
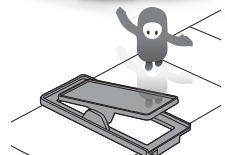
### Huske (2 stk.)

**SKYT!**

**Aktiver den.** Trykk på husken for å skyte bønner opp i luften.

**Deaktiver den.** Denne hindringen er alltid aktiv – Du kan skyte bønner fra hver side av husken.

**Unngå den.** Husker blokkerer ikke veien. Du kan alltid lande på eller flytte forbi dem.

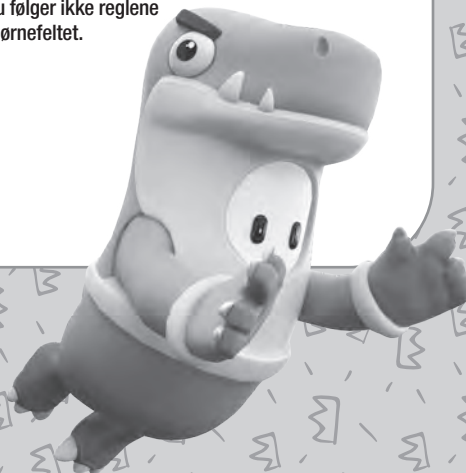


## Hva om en hindring er i veien?

Du må stoppe og bli på feltet før den hindringen til den er deaktivert. Du må bare følge reglene for det feltet første gangen du lander på det.

## Hva om en hindring slår meg av brettet?

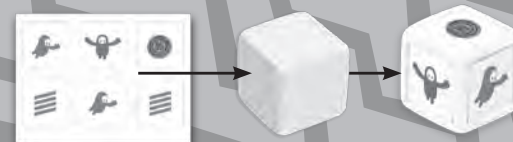
Hvis du blir slått av brettet av en hindring, må du flytte spillebrikken til hjørnefeltet du passerte sist. Ikke vær redd – du følger ikke reglene for det hjørnefeltet.



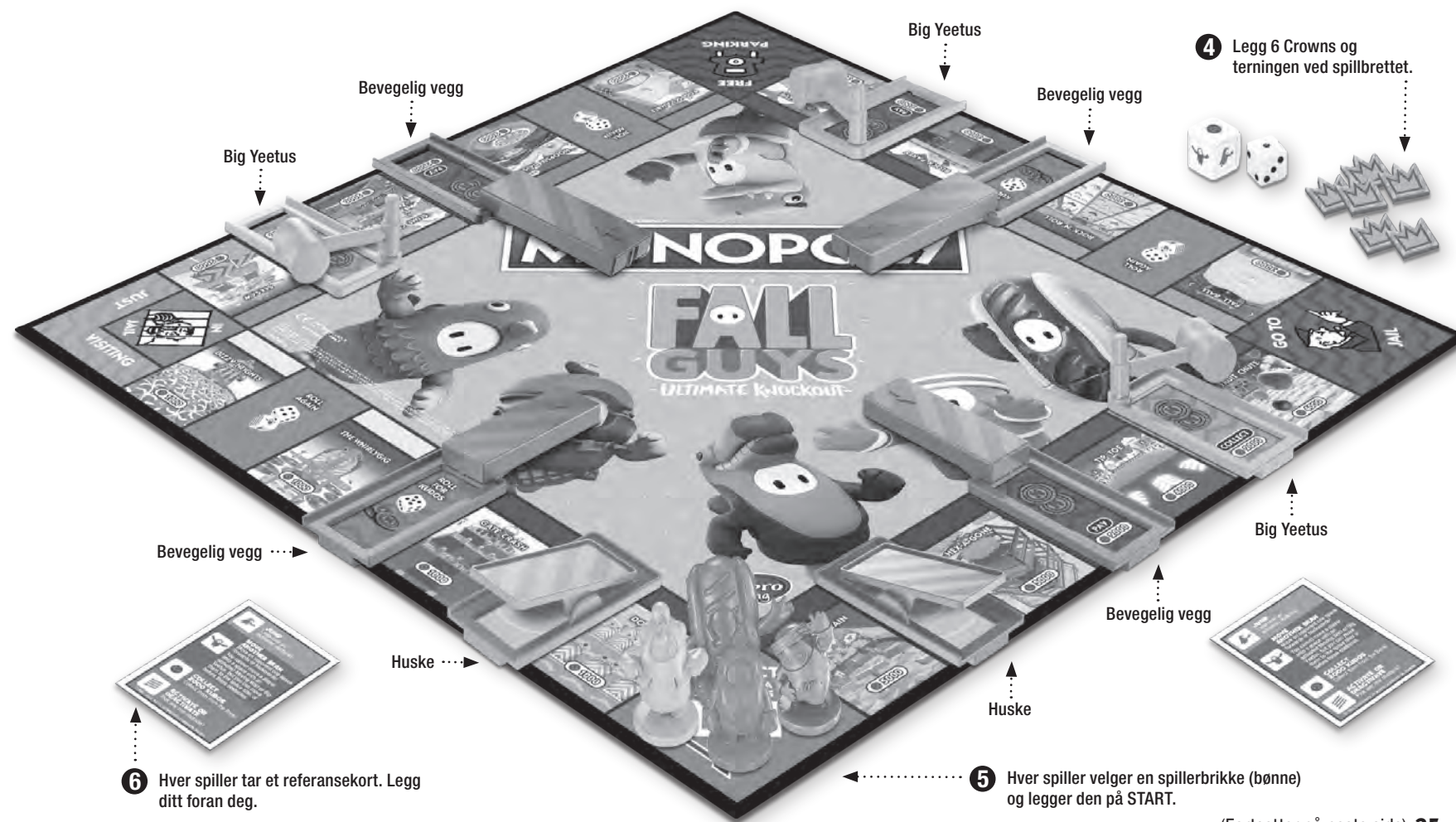
## SETT DET OPP!

(Se baksiden av denne spillveiledningen)

### Første gangen du spiller



Fest etikettene på Knockout-terningen som vist.



**1** Velg en spiller som skal være banksjefen.

Banksjefen har ansvar for:  
Banksens Kudos  
Round-feltkort  
Auksjoner

Banksjefen kan også spille, men må skille sine Kudos fra banksens.

**2** Banken gir hver spiller:

5 stk. (verd 1000 Kudos)

1 stk. (verd 5000 Kudos)

(totalt = 10 000 Kudos)

**3** Sett sammen hindringene som vist i instruksjonen i spillesken. Deretter skyver du hindringene på de riktige brettfeltene som vist nedenfor. Påse at alle er deaktivert.



Big Yeetus (3 stk.)



Bevegelig vegg (4 stk.)



Huske (2 stk.)

**4** Legg 6 Crowns og terningen ved spillbrettet.



**6** Hver spiller tar et referansekort. Legg ditt foran deg.

**5** Hver spiller velger en spillerbrikke (bønne) og legger den på START.

(Fortsetter på neste side) **35**



## SPILL!

### Slik vinner du

Flytt rundt på brettet og kjøp så mange Round-felt som du kan. Jo flere Round-felt du eier, desto flere Kudos kan du få. Hver gang du passerer START, krever du en Crown. Spillet avsluttes når siste Crown kreves, og spilleren med flest Kudos vinner.

### Hvem starter?

Hver spiller kaster den vanlige terningen.

Den som får høyest tall, begynner, og spillet fortsetter mot venstre.

### Når det er din tur

1. Kast begge terningene, og gjør følgende i **valgfri rekkefølge**:

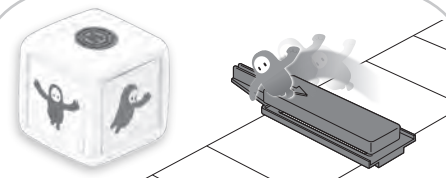
- **Flytt** spillebrikken med urviseren tilsvarende antall felt. Hvis en hindring blokkerer veien, stopper du på feltet før den.

Hvor landet du? Følg reglene for det brettfeltet. Se BRETTFELTENE.

- **Bruk evnen** på Knockout-terningen.

2. Turen er over. Gi terningene til spilleren til venstre for deg.

## KNOCKOUT-TERNINGEN



Hvis en aktivert hindring blokkerer veien, hopp over den og fullfør flyttet. Hvis det ikke er en aktivert hindring i veien, bruker du den vanlige terningen.



Du tar den. Flytt en annen bønne ett felt fremover eller bakover. Du kan ikke flytte en spiller til et felt med en bevegelig vegg eller Big Yeetus aktivert, men du kan flytte spilleren over til det neste åpne feltet. Spilleren følger ikke reglene for feltet brikken lander på.

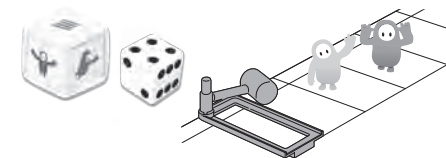


Du får 2000 Kudos fra banken.



Aktiver eller deaktiver en av hindringene.

### Hvorfor spiller det en rolle hvilken terning jeg bruker først?



I dette eksemplet kastet du 4 og . Hvis du bruker den vanlige terningen først, kan du flytte 4 felt slik at du går forbi Big Yeetus. Deretter kan du bruke Knockout-terningen og blokkere spilleren bak deg.

## BRETTFELTENE EIENDOMMER

I MONOPOLY Fall Guys er eiendommene Round-felt.

### Round-felt uten eier

Når du lander på et Round-felt uten eier, må du kjøpe eller auksjonere det bort.

### Vil du kjøpe det?

Betal prisen på brettfeltet, og få Round-feltkortet fra banken.



### Vil du ikke kjøpe det?

Da må banksjefen auksjonere det bort. Budene starter på 1000 Kudos, og alle kan øke budet med så lite som 1000 Kudos. Dere trenger ikke å følge turrekkefølgen. Banksjefen avslutter auksjonen når ingen av spillerne er villige til å øke budet. Spilleren med høyest bud betaler til banken. Hvis ingen ønsker å by på Round-feltet, er det greit. Ingen betaler noe, og Round-kortet blir hos banken.

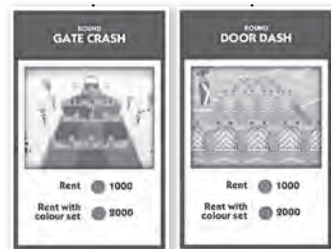
### Få fargesett.

(se innholdssiden for fargesett)

Når du eier alle Round-feltene i et fargesett, kan du doble leien for de feltene.

### Round-felt med eier

Når du lander på et Round-felt som noen andre eier, må eieren be deg om leie. Hvis de gjør det, må du betale. Hvis de ikke ber om leie før neste spiller kaster terningene, trenger du ikke å betale.



## AKTIVITETSFELT



### START

Når du passerer eller lander på START-feltet, får du 2000 Kudos fra banken. Hvis en Crown er tilgjengelig, får du en og beholder den til slutten av spillet.



### Kast for Kudos

Kast den vanlige terningen og motta tilsvarende antall i 1000 Kudos fra banken.

### Kast igjen

Kast terningene en gang til for en tur til.

### Få 2000

Du får 2000 Kudos fra banken.

### Betal 2000

Betal 2000 Kudos til banken.



### Gratis parkering

Slapp av, ingenting skjer. Ta en pause.



### Bare på besøk

Ikke vær redd. Hvis du lander her, plasserer du spillebrikken din på delen Bare på besøk.



### Gå in fengsel.

Flytt spillebrikken til fengselsfeltet med én gang! Du får ikke 2000 Kudos for å passere START. Turen din er nå over. Du kan fortsatt samle inn leie, by på auksjoner, selge og bytte Rounds-felt, selv om du er i fengsel.

## TILBUD OG BYTTEHANDEL

Du kan kjøpe, selge og bytte Rounds-felt med andre spillere når som helst.

Round-felt kan byttes med Kudos eller andre Round-felt. Beløpet avgjøres av spillerne som bytter.

Du kan ikke kjøpe, selge eller bytte Crowns.

## HJELP! JEG KAN IKKE BETALE!

Hvis du skylder Kudos og ikke kan betale, prøv å skaffe penger ved å selge Round-felt til banken for prisen på brettfeltet og/eller til andre spillere for en avtalt pris.

Ikke gi opp hvis du fortsatt er i gjeld. Fortsett å spille, og håp på det beste.

## Hvordan kommer jeg ut av fengsel?

Du har to alternativer:

1. Betal 5000 Kudos når det er din tur igjen. Kast så terningene og flytt som normalt.
2. Kast begge terningene neste gang det er din tur. Hvis du kaster 6, er du fri! Bruk dette kastet til å flytte, og avslutt deretter turen.

Du har opptil tre forsøk på å få 6. Hvis du ikke kaster en 6 på tredje forsøk i fengsel, betaler du 5000 Kudos og bruker siste terningkast til å flytte.

Du kan bruke Knockout-terningen hver gang du prøver å kaste en 6.

## SPILLETS SLUTT

Når en spiller får siste Crown, stopper personen på START, avslutter turen og venter til alle de andre når START.

Når alle de andre når START, må de stoppe der selv om de har flere flytt.

Når alle spillerne har nådd START, teller dere antall Kudos.

Slik teller du Kudos:

1. Få leie fra banken for hvert Round-felt.
2. Få 10 000 Kudos for hver Crown du eier.

Her er et eksempel på hvordan du teller antall Kudos. Denne spilleren har 3 Round-felt, 2 Crowns og 13 000 Kudos.



### Totalt: 50 000 Kudos

Spilleren med flest Kudos vinner!

Hvis noen har like mange, går seieren til spilleren med flest Rounds-felt.

### Pakke ned spillet

Skyv hver hindring av spillbrettet og ta dem fra hverandre før du legger dem tilbake i esken. Merk: Delene til den bevegelige veggen løsner fra hverandre når veggen fjernes fra spillbrettet.

### Vil du spille et spill for to personer?

Spill som vanlig, men bruk bare 4 Crowns. Spillerne starter med 20 000 Kudos hver.

### Vil du spille et spill for tre personer?

Spill som vanlig, men bruk bare 4 Crowns.



## PELIN TAVOITE

Ryhdy puvuksi ja horjahtele voittoa! Liiku ympäri pelilautaa, osta mahdollisimman monta kierrosta ja kerää kruunuja. Ole kuitenkin varovainen: lauta on täynnä esteitä. Voit aktivoida niitä Knockout-nopalla ja hankaloittaa muiden papujen etenemistä. Voittaja on pelaaja, jolla on eniten kunnapistettä siinä vaiheessa, kun kaikki kruunut on kerätty!

## MITEN MONOPOLY FALL GUYS EROAA MUISTA VERSIOISTA?

### Väistele kolmiulotteisia esteitä!

Ympäri lautaa on asetettu oikeita esteitä. Väistele niitä tai deaktivoi ne, jotta voit edetä – ja aktivoi niitä muiden pelaajien hidastamiseksi!





### Heitä Knockout-noppaa!

Heitä Knockout-noppaa vuorosi aluksi. Nopan avulla voit esimerkiksi aktivoida esteitä, kerätä kunnapistettä ja jopa siirtää muita pelinappuloita.

### Kerää kruunuja!



Kun ohitat lähtöruudun, ota kruunu. Jokainen kruunu on 10 000 kunnapisteen arvoinen pelin lopussa!

## ESTEET

Esteitä on kolmea eri tyyppiä: Big Yeetus, liikkuva seinä ja keinulauta.

Hidasta vastustajiesi etenemistä ja anna itsellesi etua **aktivoimalla** esteitä. Ole kuitenkin varovainen: oma etenemisesi edellyttää reitillä olevien esteiden **deaktivoimista**. Voit myös **väistää** esteitä syöksymällä niiden yli, kun heität Knockout-noppaa!

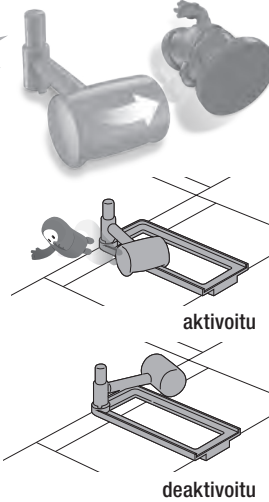
### Big Yeetus (3 kpl)

#### KOPS!

**Aktivoi!** Heilauta Big Yeetusta, joka heittää samassa ruudussa olevat pavut pois laudalta tai tukkii tien!

**Deaktivoi!** Heilauta se takaisin paikalleen, jolloin sen ruudun ohi voi kulkea.

**Väistä!** Heitä



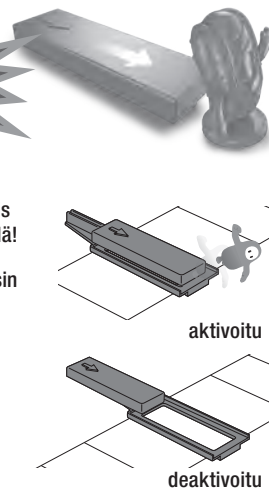
### Liikkuva seinä (4 kpl)

#### TYÖNNÄ!

**Aktivoi!** Työnnä pavut pois laudalta liikkuvalla seinällä!

**Deaktivoi!** Vedä se takaisin paikalleen, jolloin sen ruudun ohi voi kulkea.

**Väistä!** Heitä



### Keinulauta (2 kpl)

#### LAUKAISE!

**Aktivoi!** Paina keinulautaa, niin se lennättää pavut taivaalle!

**Deaktivoi!** Tämä este pysyy aina käynnissä – voit laukaista pavut ilmaan keinulaudan kummastakin päästä.

**Väistä!** Keinulaudat eivät koskaan estä kulkua. Voit aina liikkua niiden kanssa samaan ruutuun ja ohittaa ne.



### Entä jos este on tielläni?

Sinun on pysähdyttävä ja pysyttävä estettä edeltävässä ruudussa, kunnes este on deaktivoitu. Sinun tarvitsee toimia kyseisen ruudun ohjeiden mukaisesti vain, kun saavut siihen.

### Entä jos este lyö pelinappulani pois laudalta?

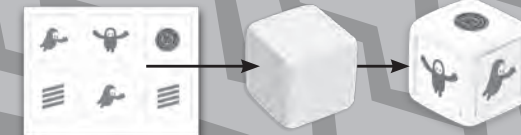
Jos este lyö pelinappulasi pois laudalta, sinun on siirrettävä se edelliseen ohittamaasi kulmaruutuun. Ei syytä huoleen – tällä vuorolla sinun ei tarvitse toimia kyseisen kulmaruudun ohjeiden mukaisesti!



## PELIN VALMISTELU

(Katso tämän pelioppaan kääntöpuoli.)

### Ensimmäinen pelikerta



Kiinnitä Knockout-nopan tarrat kuvan mukaisesti.

**1** Valitkaa yksi pelaaja pankkiiriksi.

Pankkiiri vastaa seuraavista:  
pankin kunnapisteeet  
Round-kortit eli kierroskortit  
huutokaupat.

Myös pankkiiri voi pelata peliä, mutta hänen on pidettävä omat kunnapisteesensä erillään pankin pisteistä.

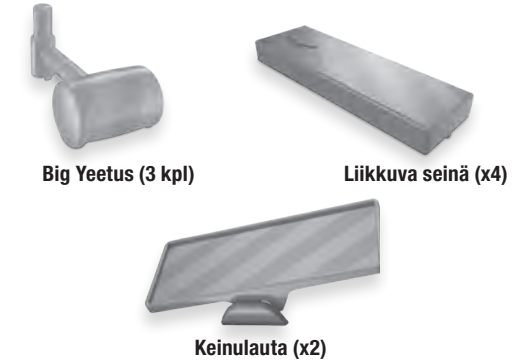
**2** Pankkiiri antaa kullekin pelaajalle...

5 x  (arvo 1 000 kunnapistettä)

1 x  (arvo 5 000 kunnapistettä)

(Yhteensä 10 000 kunnapistettä)

**3** Kokoa esteet pelilaatikon sisäpuolella olevien ohjeiden mukaisesti. Liu'uta sitten esteet kiinni ruutuihinsa alla annettujen ohjeiden mukaisesti. Varmista, että kaikki esteet on deaktivoitu.



**4** Aseta 6 kruunua ja nopat pelilaudan viereen.



**6** Jokainen pelaaja nostaa ohjekortin. Aseta oma esi.

**5** Jokainen pelaaja ottaa papupelinappulan ja asettaa sen lähtöruutuun.

(Jatkuu seuraavalla sivulla.) **39**



## PELIN KULKU

### Voittaminen

Etene pelilaudalla ja osta itsellesi mahdollisimman monta kierrosta. Mitä enemmän kierroksia omistat, sitä enemmän voit kerätä kunniapisteitä. Saat kruunun aina, kun ohitat lähtöruudun. Peli päättyy viimeisen kruunun ottamisen jälkeen, ja tällöin eniten kunniapisteitä kerännyt pelaaja julistetaan voittajaksi!

### Kuka aloittaa?

Jokainen pelaaja heittää numeronoppaa.

Suurimman silmäluvun saanut aloittaa, ja vuoro siirtyy sen jälkeen vasemmalle.

### Omalla vuorollasi

- Heitä molempia noppia ja tee seuraavat asiat **haluamassasi järjestyksessä**:

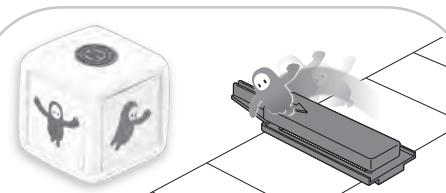
- Liikuta** pelinappulaasi myötäpäivään silmäluvun osoittama määrä ruutuja. Jos este estää kulkusi, pysähdy sitä edeltävään ruutuun.

Mihin ruutuun päädyit? Nouda ruutua koskevia ohjeita. Katso kohta PELILAUDAN RUUDUT.

- Käytä Knockout-noppaa saatavaa kykyä.**

- Vuorosi päättyy. Anna nopat vasemmalla puolellasi olevalle pelaajalle.

## KNOCKOUT-NOPPA



Jos aktivoitu este estää kulkusi, syöksy sen yli ja suorita liikkeesi loppuun. Jos aktivoitu este ei estä kulkua, käytä numeronoppaa tavalliseen tapaan.



Kaappaus! Siirrä toista papua yksi ruutu eteen- tai taaksepäin. Et voi siirtää pelinappulaa ruutuun, jossa on aktivoitu liikkuva seinä tai Big Yeetus, mutta voit siirtää sen seuraavaan vapaaseen ruutuun. Pelaajien ei tarvitse noudattaa sen ruudun sääntöjä, joihin heidän pelinappulansa siirretään.

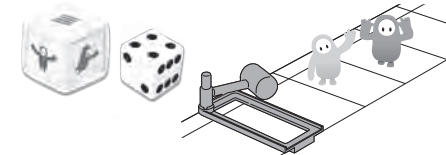


Ota 2 000 kunniapistettä pankista.



Aktivoi tai deaktivoi mikä tahansa este!

### Onko väliä, kumpaa noppaa käytän ensin?



Tässä esimerkissä olet heittänyt luvun 4 ja kuvan . Jos käytät liikkumisnoppaa ensin, voit liikkua neljä ruutua eteenpäin, jolloin ohitat Big Yeetuksen. Sitten voit aktivoida Big Yeetuksen Knockout-noppalla ja estää takanasi olevan pelaajan kulun!

## PELILAUDAN RUUDUT KIINTEISTÖT

MONOPOLY Fall Guysissa kierrokset vastaavat kiinteistöjä!

### Vapaat kierrokset

Kun saavut vapaan kierroksen kohdalle, sinun on ostettava tai huutokaupattava se.

### Haluatko ostaa sen?

Maksa ruudussa ilmoitettu hinta ja nosta Round-kortti pankista.



### Etkö halua ostaa sitä?

Tällöin pankkiirin on huutokaupattava se. Lähtöhinta on 1 000 kunniapistettä, ja jokainen voi korottaa hintaa 1 000 kunniapistettä kerrallaan. Huutokaupassa ei tarvitse noudattaa vuorojärjestystä, ja pankkiiri päättää huutokaupan, kun yksikään pelaaja ei halua enää korottaa tarjoustaan. Eniten tarjonnut maksaa summan pankille. Ei haittaa, vaikkei kukaan haluaisi tarjota kierroksesta mitään – tällöin kenenkään ei tarvitse maksaa, ja Round-kortti jää pankille.

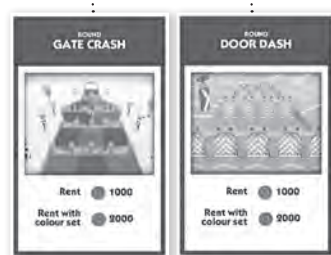
### Kerää väriryhmiä!

(Katso lisätietoja väriryhmistä Sisältö-sivulta.)

Kun omistat kaikki väriryhmän kierrokset, voit pyytää niistä kaksinkertaista vuokraa.

### Omistetut kierrokset

Kun päädyt jonkun muun omistaman kierroksen kohdalle, omistajan on pyydettävä sinulta vuokraa. Jos näin tapahtuu, sinun on maksettava. Jos omistaja ei pyydä mitään, ennen kuin seuraava pelaaja heittää noppaa, sinun ei tarvitse maksaa.



## TOIMINTARUUDUT



### Lähtöruutu

Kun ohitat tai päädyt lähtöruutuun, ota 2 000 kunniapistettä pankista. Ota kruunu, jos sellainen on saatavilla. Pidä se itselläsi loppuun asti.



### Kerää kunniapisteitä heittämällä noppaa

Heitä numeronoppaa. Ota pankista silmäluvun verran 1 000 kunniapisteen seteleitä.

### Uusi heitto

Heitä molempia noppia uudelleen ja jatka vuoroasi.

### Ota 2 000

Ota 2 000 kunniapistettä pankista.

### Maksa 2 000

Maksa 2 000 kunniapistettä pankille.

### Vapaa pysäköinti

Rauhoitu! Tässä ei tapahdu mitään, voit siis hengähtää.

### Vankilassa käynti

Älä huoli. Jos päädyt tänne, aseta pelinappulasi Vankilassa käynti -osioon.

### Mene vankilaan

Siirrä pelinappulasi Vankila-ruutuun välittömästi! Et saa 2 000:a kunniapistettä etkä kruunua ohittaessasi lähtöruudun. Vuorosi päättyy. Vankilassa ollessasi voit silti periä vuokraa, tehdä tarjouksia huutokaupassa ja myydä ja vaihtaa kierroksia.

## KAUPPOJEN TEKEMINEN

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

Kierroksia voi vaihtaa kunniapisteisiin tai toisiin kierroksiin. Kauppaa käyvät pelaajat sopivat kauppasumman.

Et voi ostaa, myydä tai vaihtaa kruunuja.

## APUA! EN PYSTY MAKSAMAAN!

Jos sinulla on kunniapistevelkaa etkä pysty maksamaan, yritä kerätä rahaa myymällä kierroksia takaisin pankille ruudussa ilmoitettuun hintaan ja/tai muille pelaajille sopimaanne hintaan.

Jos sinulla on edelleen velkaa, koeta pärjätä! Jatka peliä ja toivo hyvää tuuria.

## Vankilasta vapautuminen

Sinulla on kaksi vaihtoehtoa:

- Maksa seuraavan vuorosi alussa 5 000 kunniapistettä, heitä noppia ja liiku normaaliin tapaan.
- Heitä molempia noppia seuraavalla vuorollasi. Jos heität luvun 6, olet vapaa! Liiku heiton mukaisesti ja lopeta sitten vuorosi.

Voit yrittää heittää kuutosen enintään kolmella pelivuorolla. Jos se ei onnistu kolmannellakaan kerralla vankilassa ollessasi, maksa 5 000 kunniapistettä ja siirrä hahmoasi viimeisimmän nopanheittosi mukaisesti.

Voit käyttää Knockout-noppaa aina, kun yrität heittää luvun 6.

## PELIN PÄÄTTYMINEN

Kun pelaaja ottaa viimeisen kruunun, hän pysähtyy lähtöruutuun, päättää vuoronsa ja odottaa, että muut pelaajat saapuvat lähtöruutuun.

Muiden pelaajien on pysähdyttävä lähtöruudun kohdalle, vaikka he voisivat liikkua sen ohi.

Kun kaikki pelaajat ovat saapuneet lähtöruutuun, kunniapisteiden laskenta alkaa!

Kunniapisteiden laskeminen:

- Kerää pankista vuokraa jokaisen kierrokseksi mukainen määrä.
- Ota 10 000 kunniapistettä jokaista omistamaasi kruunua kohden.

Esimerkki kunniapisteiden laskemisesta: Tällä pelaajalla on 3 kierrosta, 2 kruunua ja 13 000 kunniapistettä.



1 000 kunniapistettä

**Yhteissumma: 50 000 kunniapistettä.**

Eniten kunniapisteitä kerännyt pelaaja voittaa!

Tasatilanteessa voittaja on eniten kierroksia kerännyt pelaaja.

### Pelin säilyttäminen

Liu'uta jokainen este irti pelilaudasta ja pura ne osiin ennen niiden asettamista laatikkoon. Huomaa: liikkuvat seinät menevät osiin heti, kun ne on irrotettu pelilaudasta.

### Haluatko pelata 2 pelaajan pelin?

Pelatkaa kuten normaalisti, mutta ottakaa vain 4 kruunua. Kummallakin pelaajalla on alussa 20 000 kunniapistettä.

### Haluatko pelata 3 pelaajan pelin?

Pelatkaa kuten normaalisti, mutta ottakaa vain 4 kruunua.



## ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Γίνετε το φασόλι που κερδίζει τη νίκη! Μετακινηθείτε στο ταμπλό αγοράζοντας όσους περισσότερους Γύρους θέλετε, συγκεντρώνοντας Κορώνες. Προσοχή όμως, το ταμπλό είναι γεμάτο εμπόδια! Χρησιμοποιήστε το ζάρι Νοκ άουτ για να ενεργοποιήσετε αυτά τα εμπόδια και να κατατροπώσετε τα υπόλοιπα φασόλια. Κερδίζει ο παίκτης με τους περισσότερους Πόντους όταν δεν υπάρχουν άλλες διαθέσιμες Κορώνες!

## ΤΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΕΧΕΙ Η MONOPOLY FALL GUYS;

### Αποφύγετε τρισδιάστατα εμπόδια!

Υπάρχουν πραγματικά εμπόδια σε όλο το ταμπλό. Αποφύγετε ή απενεργοποιήστε τα για να συνεχίσετε να προχωράτε — και ενεργοποιήστε τα για να καθυστερήσετε τους άλλους παίκτες!



### Ρίξτε το ζάρι Νοκ άουτ!

Στην αρχή της σειράς σας θα ρίξετε το ζάρι Νοκ άουτ. Αυτό σας δίνει τη δυνατότητα να κάνετε διάφορες ενέργειες όπως να ενεργοποιείτε εμπόδια, να συγκεντρώνετε Πόντους ή ακόμα και να μετακινείτε άλλους παίκτες.

### Συγκεντρώστε κορώνες!

Όταν περνάτε την ΑΦΕΤΗΡΙΑ παίρνετε μια Κορώνα. Καθεμία αξίζει 10.000 Πόντους στο τέλος του παιχνιδιού!

42



## ΤΑ ΕΜΠΟΔΙΑ

Υπάρχουν τρεις τύποι εμποδίων: Μεγάλο σφυρί, Κινούμενος Τοίχος και Τραμπάλα.

**Ενεργοποιήστε** τα εμπόδια για να καθυστερήσετε τους αντιπάλους σας και να δώσετε στον εαυτό σας το προβάδισμα. Προσοχή όμως: θα πρέπει επίσης να **απενεργοποιήσετε** τα εμπόδια που υπάρχουν στον δρόμο για να συνεχίσετε να κινείστε. Μπορείτε να **αποφύγετε** εμπόδια πηδώντας από πάνω τους όταν φέρνετε στο ζάρι Νοκ άουτ!

### Μεγάλο σφυρί (x3)

#### ΧΤΥΠΗΣΤΕ!

**Ενεργοποιήστε το!** Κουνήστε το Μεγάλο σφυρί πάνω από τη θέση του στο ταμπλό για να εκτοξεύσετε φασόλια από το ταμπλό ή για να εμποδίσετε το πέρασμά τους!

**Απενεργοποιήστε το!** Κουνήστε το προς τα πίσω για να αποκαλύψετε τη θέση του στο ταμπλό.

**Αποφύγετέ το!** Φέρτε στο ζάρι

### Κινούμενος Τοίχος (x4)

#### ΣΠΡΩΞΤΕ!

**Ενεργοποιήστε τον!** Σπρώξτε τον Κινούμενο Τοίχο μπροστά για να ρίξετε τα φασόλια εκτός ταμπλό!

**Απενεργοποιήστε τον!** Κουνήστε τον προς τα πίσω για να αποκαλύψετε τη θέση του στο ταμπλό.

**Αποφύγετέ το!** Φέρτε στο ζάρι

### Τραμπάλα (x2)

#### ΕΚΤΟΞΕΥΣΤΕ!

**Ενεργοποιήστε τη!** Πατήστε την Τραμπάλα για να εκτοξεύσετε φασόλια στον αέρα!

**Απενεργοποιήστε τη!** Αυτό το εμπόδιο μένει πάντα ενεργό — μπορείτε να εκτοξεύετε φασόλια από οποιαδήποτε πλευρά της Τραμπάλας.

**Αποφύγετέ τη!** Οι Τραμπάλες δεν εμποδίζουν ποτέ το πέρασμά σας. Μπορείτε πάντα να σταματάτε πάνω τους ή να τις περνάτε.

### Τι συμβαίνει αν στον δρόμο μου υπάρχει ένα εμπόδιο;

Πρέπει να σταματήσετε και να μείνετε στη θέση πριν από το εμπόδιο μέχρι να απενεργοποιηθεί. Θα πρέπει να ακολουθήσετε τους κανόνες αυτής της θέσης μόνο την πρώτη φορά που θα σταματήσετε εκεί.

### Τι συμβαίνει αν ένα εμπόδιο με ρίξει εκτός ταμπλό;

Αν κάποιο εμπόδιο σας ρίξει εκτός ταμπλό, μπορεί να μετακινήσετε το πιόνι σας στην τελευταία γωνιακή θέση που περάσατε. Μην ανησυχείτε, δεν χρειάζεται να ακολουθήσετε τους κανόνες εκείνης της γωνιακής θέσης!



## ΣΤΗΣΙΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ!

(Βλ. πίσω πλευρά οδηγιών παιχνιδιού)

### Την πρώτη φορά που θα παίξετε



Τοποθετήστε τις ετικέτες του ζαριού Νοκ άουτ όπως στην εικόνα.

- 1 Διαλέξτε έναν παίκτη για τον ρόλο του Τραπεζίτη. Ο Τραπεζίτης είναι υπεύθυνος για τα εξής:  
Τους Πόντους της τράπεζας  
Κάρτες γύρων  
Πλειστηριασμούς

Ο Τραπεζίτης μπορεί επίσης να συμμετάσχει στο παιχνίδι, αλλά θα πρέπει να κρατά τους Πόντους του ξεχωριστά από την Τράπεζα.

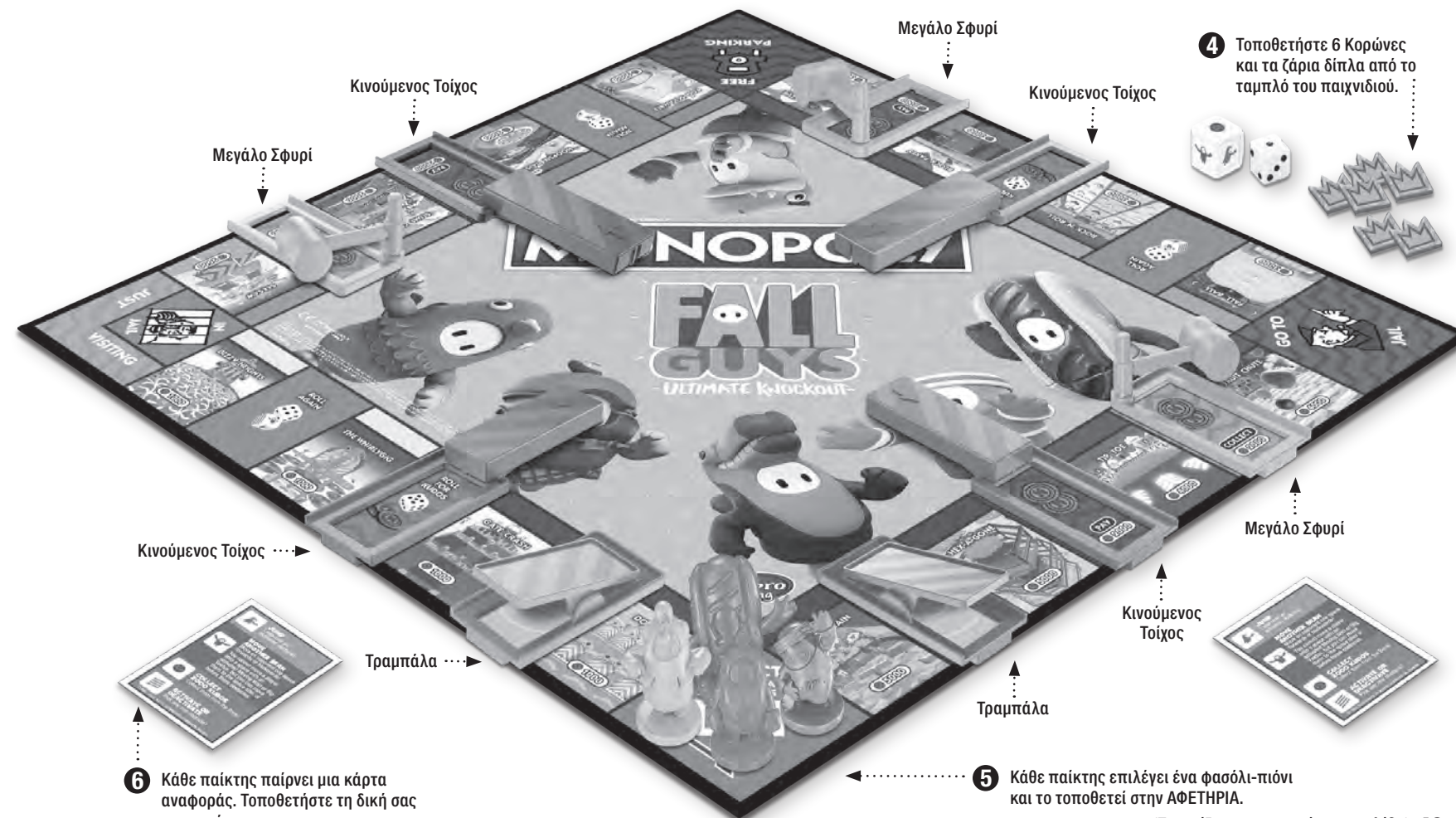
- 2 Τραπεζίτη, δώστε σε κάθε παίκτη:

5 x (αξία 1000 Πόντοι)

1 x (αξία 5000 Πόντοι)

(Σύνολο = 10.000 Πόντοι)

- 3 Συναρμολογήστε τα εμπόδια σύμφωνα με τις οδηγίες που θα βρείτε στην εσωτερική πλευρά του κουτιού του παιχνιδιού. Στη συνέχεια, ασφαλίστε τα εμπόδια στις θέσεις τους στο ταμπλό όπως στην εικόνα. Βεβαιωθείτε ότι όλα είναι απενεργοποιημένα.



- 4 Τοποθετήστε 6 Κορώνες και τα ζάρια δίπλα από το ταμπλό του παιχνιδιού.

- 6 Κάθε παίκτης παίρνει μια κάρτα αναφοράς. Τοποθετήστε τη δική σας μπροστά σας.

- 5 Κάθε παίκτης επιλέγει ένα φασόλι-πιόνι και το τοποθετεί στην ΑΦΕΤΗΡΙΑ.

(Συνεχίζεται στην επόμενη σελίδα) 43



## ΠΑΙΞΤΕ!

### Πώς θα κερδίσετε

Μετακινηθείτε στο ταμπλό αγοράζοντας όσους περισσότερους Γύρους μπορείτε. Όσους περισσότερους Γύρους έχετε, τόσους περισσότερους Πόντους μπορείτε να συγκεντρώσετε. Κάθε φορά που περνάτε την ΑΦΕΤΗΡΙΑ, διεκδικείτε μια Κορώνα! Το παιχνίδι τελειώνει όταν έχει διεκδικηθεί και η τελευταία Κορώνα και ο παίκτης με τους περισσότερους Πόντους κερδίζει!

### Ποιος παίζει πρώτος;

Όλοι οι παίκτες ρίχνουν το αριθμημένο ζάρι.

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

### Όταν έρθει η δική σας σειρά

1. Ρίξτε και τα δύο ζάρια και κάντε τα εξής **με όποια σειρά θέλετε**:

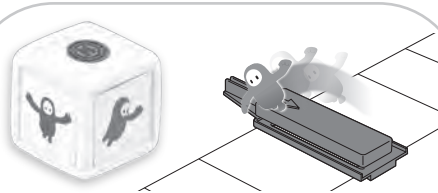
• **Μετακινήστε** το πιόνι σας δεξιόστροφα τον ίδιο αριθμό θέσεων. Αν υπάρχουν εμπόδια στον δρόμο σας, σταματήστε στη θέση πριν από αυτά.

Πού καταλήξατε; Ακολουθήστε τους κανόνες της θέσης του ταμπλό. Βλ. ΟΙ ΘΕΣΕΙΣ ΣΤΟ ΤΑΜΠΛΟ.

• **Χρησιμοποιήστε την ικανότητα** που αναφέρεται στο ζάρι Nok άουτ.

2. Η σειρά σας τελειώνει. Δώστε τα ζάρια στον παίκτη που κάθεται αριστερά σας.

## ΤΟ ΖΑΡΙ ΝΟΚ ΑΟΥΤ



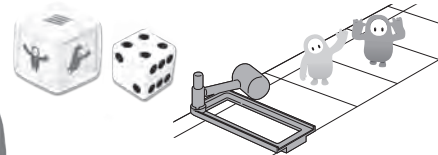
Αν κάποιο ενεργοποιημένο εμπόδιο είναι στον δρόμο σας, πηδήξτε το και ολοκληρώστε την κίνησή σας! Αν δεν υπάρχει ενεργοποιημένο εμπόδιο στον δρόμο σας, χρησιμοποιήστε το αριθμημένο ζάρι κανονικά.

Είστε ο κυνηγός! Μετακινήστε ένα άλλο φασόλι μία θέση μπροστά ή πίσω. Δεν μπορείτε να μετακινήσετε έναν παίκτη σε θέση με ενεργοποιημένο Κινούμενο Τοίχο ή Μεγάλο Σφυρί, αλλά μπορείτε να τα προσπεράσετε και να τον πάτε στην επόμενη κενή θέση. Δεν ακολουθεί τους κανόνες της θέσης στην οποία σταματά.

Πάρτε 2000 Πόντους από την τράπεζα.

Ενεργοποιήστε ή απενεργοποιήστε οποιοδήποτε εμπόδιο!

### Γιατί έχει σημασία ποιο ζάρι θα χρησιμοποιήσω πρώτο;



Σε αυτό το παράδειγμα φέρατε 4 και 5. Αν χρησιμοποιήσετε το ζάρι της κίνησης πρώτο, μπορείτε να προχωρήσετε 4 θέσεις και να περάσετε το Μεγάλο Σφυρί. Μετά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το ζάρι Nok άουτ για να ενεργοποιήσετε το Μεγάλο σφυρί και να μπλοκάρετε τον παίκτη που σας ακολουθεί!

## ΟΙ ΘΕΣΕΙΣ ΤΟΥ ΤΑΜΠΛΟ

### ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΕΣ

Στη MONOPOLY Fall Guys, οι ιδιοκτησίες είναι Γύροι!

### Γύροι χωρίς ιδιοκτήτη

Όταν σταματάτε σε Γύρο χωρίς ιδιοκτήτη πρέπει να τον αγοράσετε ή να τον βγάλετε σε πλειστηριασμό.

### Θέλετε να αγοράσετε;

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



### Δεν θέλετε να αγοράσετε;

Ο Τραπεζίτης πρέπει να κάνει πλειστηριασμό της ιδιοκτησίας. Οι προσφορές ξεκινούν από τους 1000 Πόντους και οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να αυξήσει την προσφορά ακόμα και κατά 1000 Πόντους. Δεν χρειάζεται να ακολουθήσετε τη σειρά που παίζετε, ο Τραπεζίτης τελειώνει τον πλειστηριασμό όταν κανένας παίκτης δεν προτίθεται να αυξήσει την προσφορά του. Ο παίκτης που έκανε τη μεγαλύτερη προσφορά πληρώνει την Τράπεζα. Αν κανένας δεν θέλει να δώσει προσφορά για τον Γύρο, δεν πειράζει. Κανένας δεν πληρώνει και η κάρτα του Γύρου παραμένει στην Τράπεζα.

### Μαζέψτε χρωματικές ομάδες!

(βλ. τη σελίδα Περιεχόμενα για τις χρωματικές ομάδες)

Όταν σας ανήκουν όλοι οι Γύροι μιας χρωματικής ομάδας, μπορείτε να διπλασιάσετε το ενοίκιο για εκείνους τους Γύρους!

### Γύροι με ιδιοκτήτη

Όταν φτάνετε σε έναν Γύρο που ανήκει σε κάποιον άλλον, ο ιδιοκτήτης πρέπει να σας ζητήσει να πληρώσετε ενοίκιο. Αν το κάνει, πρέπει να πληρώσετε. Αν δεν το κάνει πριν ρίξει τα ζάρια ο επόμενος παίκτης, δεν χρειάζεται να πληρώσετε!

## ΘΕΣΕΙΣ ΔΡΑΣΗΣ

### ΑΦΕΤΗΡΙΑ

Όταν περάσετε ή σταματήσετε στην ΑΦΕΤΗΡΙΑ πάρτε 2000 Πόντους από την Τράπεζα. Αν υπάρχει διαθέσιμη Κορώνα, πάρτε μία! Είναι δική σας μέχρι το τέλος του παιχνιδιού.

### Ρίξτε το ζάρι για Πόντους

Ρίξτε το αριθμημένο ζάρι και πάρτε 1000 Πόντους από την Τράπεζα.

### Ξαναρίξτε το ζάρι

Ρίξτε ξανά τα δύο ζάρια και παίζετε άλλη μια φορά!

### Πάρτε 2000

Πάρτε 2000 Πόντους από την τράπεζα.

### Πληρώστε 2000

Πληρώστε 2000 Πόντους στην Τράπεζα.

### Ελεύθερη Στάθμευση

Χαλαρώστε! Δεν συμβαίνει τίποτα. Πάρτε μια ανάσα!

### Μόνο για Επίσκεψη

Μην ανησυχείτε. Αν βρεθείτε εδώ, τοποθετήστε το πιόνι σας στη θέση Μόνο για Επίσκεψη.

### Πήγαινε στη Φυλακή

Μετακινήστε το πιόνι σας στη θέση Φυλακή, αμέσως! Μην πάρετε τους 2000 Πόντους και την Κορώνα αν περάσατε από την ΑΦΕΤΗΡΙΑ. Η σειρά σας τελείωσε. Όσο βρίσκεστε στη Φυλακή, μπορείτε να εισπράττετε ενοίκια, να κάνετε προσφορές σε πλειστηριασμούς, και να πουλάτε και να ανταλλάζετε Γύρους.

## ΑΓΟΡΑΠΩΛΗΣΙΕΣ ΚΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ

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

Μπορείτε να ανταλλάξετε Γύρους με Πόντους ή άλλους Γύρους. Το ποσό αποφασίζεται από τους παίκτες που κάνουν τη συμφωνία.

Δεν μπορείτε να αγοράζετε, να πουλάτε ή να ανταλλάζετε Κορώνες.

## ΒΟΗΘΕΙΑ! ΔΕΝ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΠΛΗΡΩΣΩ!

Αν χρωστάτε Πόντους και δεν μπορείτε να πληρώσετε, προσπαθήστε να συγκεντρώσετε χρήματα πουλώντας Γύρους στην Τράπεζα στην τιμή που αναγράφεται στη θέση του ταμπλό ή/και σε άλλους παίκτες έναντι μιας συμφωνημένης τιμής.

Αν συνεχίζετε να χρωστάτε, κουράγιο! Συνεχίστε το παιχνίδι και ευχηθείτε να αλλάξει η τύχη σας!

## Πώς βγαίνω από τη Φυλακή;

Έχετε δύο επιλογές:

1. Πληρώστε 5000 Πόντους στην αρχή της επόμενης σειράς σας και μετά ρίξτε τα ζάρια και κινηθείτε όπως συνήθως.
2. Φέρετε 6 στο ζάρι όταν έρθει πάλι η σειρά σας. Αν τα καταφέρετε, είστε ελεύθερος! Χρησιμοποιήστε τη ζαριά για να μετακινηθείτε και αυτό είναι το τέλος της σειράς σας.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μέχρι και τρεις σειρές για να φέρετε 6. Αν δεν φέρετε 6 ούτε στην τρίτη σειρά που βρίσκεστε στη Φυλακή, πληρώστε 5000 Πόντους και χρησιμοποιήστε την τελευταία ζαριά σας για να μετακινηθείτε.

Μπορείτε να χρησιμοποιείτε το ζάρι Nok άουτ κάθε φορά που προσπαθείτε να φέρετε 6.

## ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Μόλις ένας παίκτης πάρει την τελευταία Κορώνα, σταματά στην ΑΦΕΤΗΡΙΑ, τελειώνει τη σειρά του και περιμένει τους υπόλοιπους παίκτες να φτάσουν στην ΑΦΕΤΗΡΙΑ.

Όταν όλοι οι υπόλοιποι παίκτες φτάσουν στην ΑΦΕΤΗΡΙΑ πρέπει να σταματήσουν εκεί ακόμα κι αν τους απομένουν κι άλλες κινήσεις.

Μόλις όλοι οι παίκτες φτάσουν στην ΑΦΕΤΗΡΙΑ, προσθέστε τους Πόντους σας!

Για να προσθέσετε τους Πόντους σας:

1. Πάρτε ενοίκιο από την Τράπεζα για κάθε Γύρο σας.

**Να θυμάστε:** παίρνετε διπλό ενοίκιο για όποια χρωματική ομάδα έχετε στην κατοχή σας!

2. Πάρτε 10.000 Πόντους για κάθε Κορώνα που έχετε.

Ακολουθεί ένα παράδειγμα υπολογισμού των Πόντων σας! Αυτός ο παίκτης έχει 3 Γύρους, 2 Κορώνες και 13.000 Πόντους.



### Σύνολο: 50.000 Πόντοι

Ο παίκτης με τους περισσότερους Πόντους είναι ο νικητής!

Αν υπάρχει ισοπαλία, ο παίκτης με τους περισσότερους Γύρους παίρνει τη νίκη!

### Αποθήκευση του παιχνιδιού

Αφαιρέστε τα εμπόδια από το ταμπλό παιχνιδιού και αποσυναρμολογήστε τα προτού τα τοποθετήσετε ξανά στο κουτί! Σημείωση: τα κομμάτια του Κινούμενου τοίχου αποσυνδέονται μόλις ο Κινούμενος τοίχος αφαιρεθεί από το ταμπλό.

### Θέλετε να παίξετε με 2 παίκτες;

Παίξτε κανονικά, αλλά χρησιμοποιήστε μόνο 4 Κορώνες. Κάθε παίκτης ξεκινά με 20.000 Πόντους.

### Θέλετε να παίξετε με 3 παίκτες;

Παίξτε κανονικά, αλλά χρησιμοποιήστε μόνο 4 Κορώνες.



## CEL GRY

Zostań zwycięską fasolką! Poruszaj się po planszy, kupując tyle Rund, ile tylko dasz radę, i zbierając Korony. Ale uważaj — plansza jest naszpikowana przeszkodami! Używaj kostki turniejowej, by aktywować te przeszkody i blokować inne fasolki. Gdy wszystkie Korony zostaną zebrane, gracz z największą liczbą Kudos wygrywa!

## CZYM WYRÓŻNIA SIĘ MONOPOLY FALL GUYS?

### Unikaj trójwymiarowych przeszkód!

Na planszy rozmieszczone są prawdziwe przeszkody. Unikaj ich lub dezaktywuj je, by móc się poruszać — a także aktywuj je, by spowalniać innych graczy!



### Rzuć kostką turniejową!

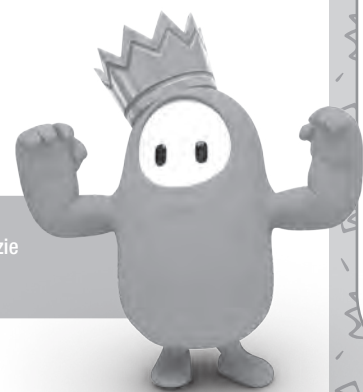
Na początku swojej tury będziesz rzucać kostką turniejową. Pozwoli Ci to np. aktywować przeszkody, zdobywać Kudos, a nawet przenosić pionki innych graczy.

### Zbieraj Korony!



Gdy miniesz pole START, pobierz Koronę. Każda będzie warta po 10 000 Kudos na koniec gry!

46



## PRZESZKODY

Istnieją trzy rodzaje przeszkód: Wielki Yeetus, Ruchoma Ściana i Huśtawka.

**Aktywuj** przeszkody, by spowalniać przeciwników i zyskiwać przewagę. Ale uważaj! Musisz też **dezaktywować** przeszkody na swojej drodze, by móc się poruszać. Możesz **unikać** przeszkód, przefruwając nad nimi, jeżeli wyrzucisz na kostce turniejowej!

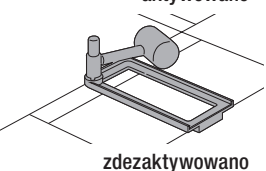
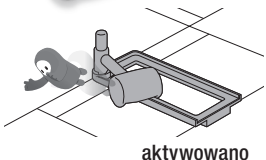
### Wielki Yeetus (×3)

#### STRĄĆ!

**Aktywuj!** Obróć Wielkiego Yeetusa nad polem na planszy, by katapultować fasolki poza planszę lub zablokować im drogę!

**Dezaktywuj!** Odchyl go do tyłu, by odkryć pole na planszy.

**Unikaj!** Wyrzuć



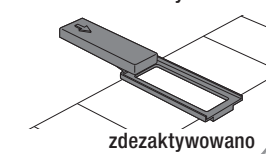
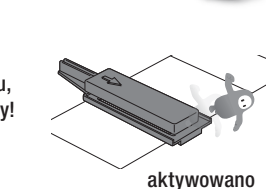
### Ruchoma Ściana (×4)

#### POPYCHAJ!

**Aktywuj!** Popychaj Ruchomą Ścianę do przodu, by strącać fasolki z planszy!

**Dezaktywuj!** Pociągnij ją do tyłu, by odkryć pole na planszy.

**Unikaj!** Wyrzuć



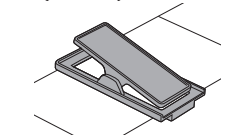
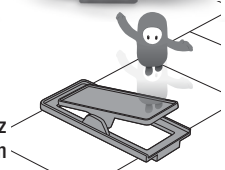
### Huśtawka (×2)

#### WYSTRZEL!

**Aktywuj!** Naciskaj Huśtawkę, by wystrzeliwać fasolki w powietrze!

**Dezaktywuj!** Ta przeszkoda zawsze jest aktywna — możesz wystrzeliwać fasolki z obu stron Huśtawki.

**Unikaj!** Huśtawki nigdy nie blokują Ci drogi. Zawsze możesz się na nich zatrzymać lub przejść przez nie.



### Co, jeżeli na mojej drodze jest przeszkoda?

Musisz się zatrzymać i pozostać na polu przed przeszkodą, aż zostanie dezaktywowana. Musisz postępować zgodnie z zasadami tego pola tylko, gdy zatrzymasz się na nim po raz pierwszy.

### Co, jeśli przeszkoda strąci mnie z planszy?

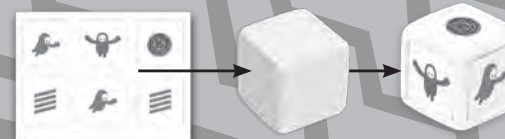
Jeśli przeszkoda strąci Cię z planszy, musisz przesunąć swój pionek na ostatnie minięte pole narożne. Nie martw się — nie musisz postępować zgodnie z zasadami tego pola narożnego!



## PRZYGOTOWANIA DO GRY

(patrz informacje z tyłu niniejszej instrukcji do gry)

### Gdy grasz po raz pierwszy



Przyklej naklejki na kostkę turniejową zgodnie z ilustracją.

**1** Wybierzcie jedną osobę, która będzie Bankierem.

Bankier odpowiada za:  
Kudos w Banku  
Karty Runda  
Licytacje

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

**2** Każdy gracz otrzymuje od Bankiera:

5× (wartość: 1000 Kudos)

1× (wartość: 5000 Kudos)

(Łącznie = 10 000 Kudos)

**3** Zmontujcie przeszkody w sposób pokazany na wkładce wewnątrz opakowania. Następnie nasuńcie przeszkody na właściwe pole na planszy, jak pokazano poniżej. Upewnijcie się, że wszystkie są dezaktywowane.



Wielki Yeetus (×3)

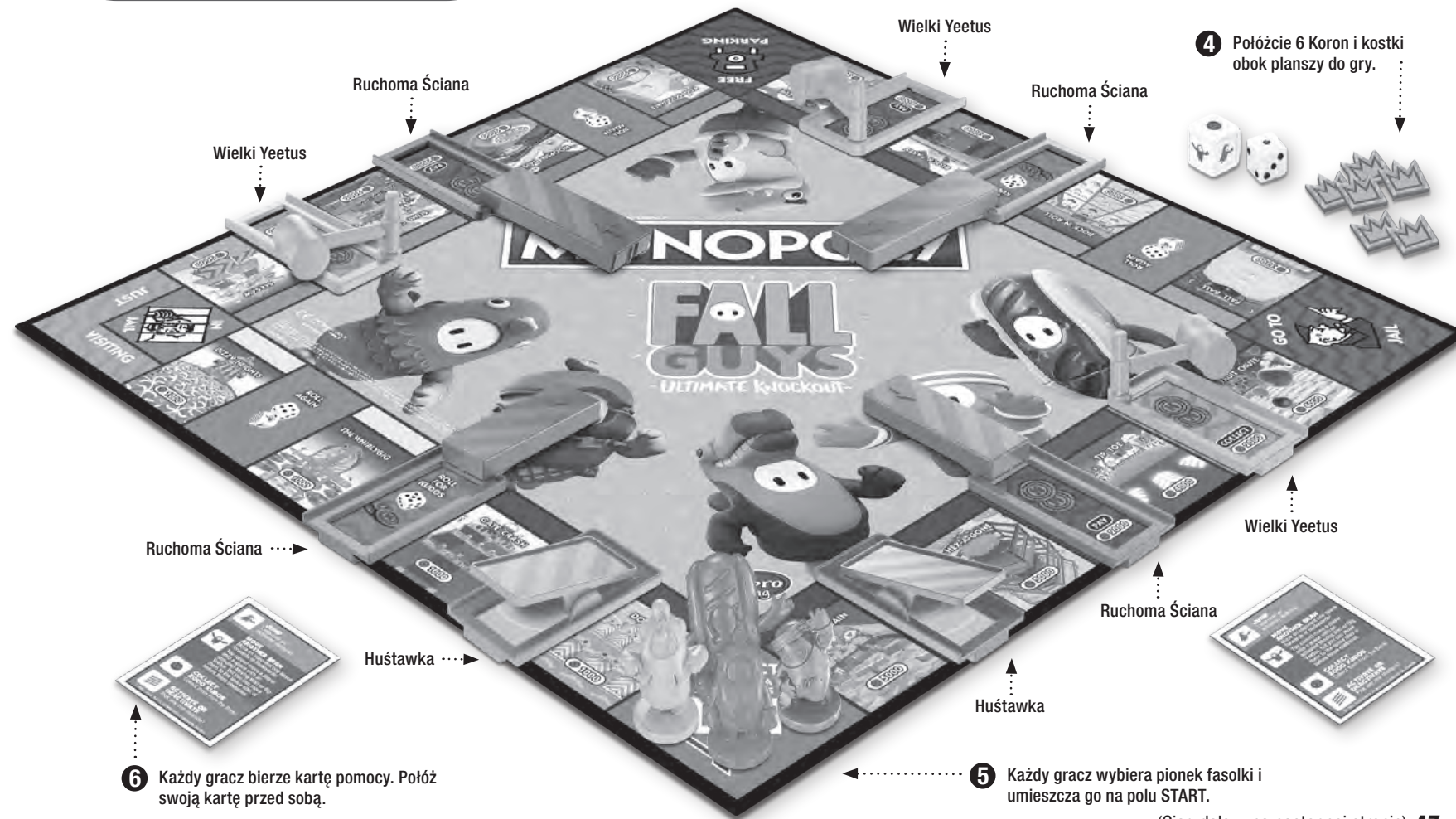


Ruchoma Ściana (×4)



Huśtawka (×2)

**4** Połóżcie 6 Koron i kostki obok planszy do gry.



**6** Każdy gracz bierze kartę pomocy. Połóż swoją kartę przed sobą.

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

(Ciąg dalszy na następnej stronie) **47**



## GRAMY!

### Jak wygrać

Poruszaj się po planszy, kupując tyle Rund, ile tylko dasz radę. Im więcej masz Rund, tym więcej Kudos możesz pobierać. Za każdym razem, gdy miniesz pole START, pobierz Koronę! Gra kończy się, gdy zostanie pobrana ostatnia Korona. Wówczas gracz z największą liczbą Kudos wygrywa!

### Kto zaczyna?

Każdy gracz rzuca numerowaną kostką.

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

### Twoja tura

1. Rzuć obiema kośćmi i wykonaj następujące czynności **w dowolnej kolejności**:

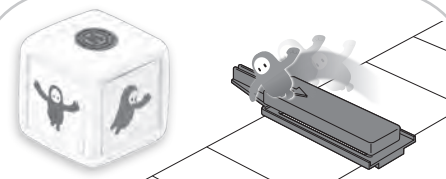
- **Przesuń** swój pionek zgodnie z ruchem wskazówek zegara o liczbę pól odpowiadającą liczbie wyrzuconych oczek. Jeśli drogę zagrozi Ci przeszkoda, zatrzymaj się na poprzedzającym polu.

Gdzie się zatrzymujesz? Postępuj zgodnie z zasadami danego pola na planszy. Patrz POLA NA PLANSZY.

- **Skorzystaj ze zdolności** wyrzuconej na kostce turniejowej.

2. Twoja tura dobiega końca. Przekaż kości graczowi po lewej stronie.

## KOSTKA TURNIEJOWA



Jeśli aktywowana przeszkoda blokuje Ci drogę, przefrnuj nad nią i zakończ swój ruch! Jeśli żadna aktywowana przeszkoda nie blokuje Ci drogi, wykorzystaj wynik rzutu numerowaną kostką w zwykły sposób.



Możesz przestawiać innych! Przenieś inną fasonkę o jedno pole do przodu lub do tyłu. Nie możesz przenieść gracza na pole z aktywowaną przeszkodą (Ruchomą Ścianą lub Wielkim Yeetusem), ale możesz przenosić graczy na kolejne wolne pole za przeszkodą. Nie postępują oni zgodnie z zasadami pola, na którym się zatrzymują.

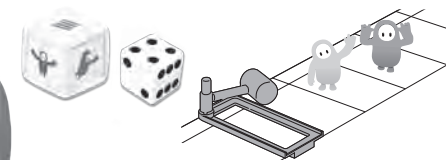


Pobierz 2000 Kudos z Banku!



Aktywuj lub dezaktywuj dowolną przeszkodę!

### Dlaczego ważne jest, którą kością rzucę najpierw?



W tym przykładzie wypadło 4 i . Jeżeli użyjesz kostki ruchu jako pierwszej, możesz przenieść się o 4 pola — za Wielkiego Yeetusa. Następnie możesz użyć kostki turniejowej, by aktywować Wielkiego Yeetusa i zablokować gracza za Tobą!

## POLA NA PLANSZY NIERUCHOMOŚCI

W grze MONOPOLY Fall Guys nieruchomości są Rundami!

### Rundy bez właściciela

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

### Chcesz ją kupić?

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

### Nie chcesz jej kupić?

Bankier musi wystawić ją na licytację. Licytacja zaczyna się od 1000 Kudos, a każdy gracz może podbić stawkę o 1000 Kudos lub więcej. Nie musicie licytować zgodnie z kolejnością tur. Bankier kończy licytację, gdy żaden gracz nie chce podbić stawki. Ten, kto zaproponował najwyższą kwotę, wpłaca ją do Banku. Jeśli nikt nie chce licytować Rundy, nic się nie dzieje, a karta Runda pozostaje w Banku.

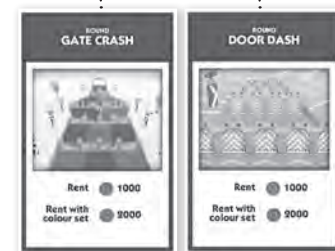
### Zbieraj zestawy kolorystyczne!

(Informacje o zestawach kolorystycznych znajdują się na stronie Zawartość)

Jeśli jesteś właścicielem każdej Rundy w dany m zestawie kolorystycznym, możesz podwoić czynsz na polach tych Rund!

### Rundy mające właściciela

Kiedy zatrzymasz się na Rundzie, 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.



## POLA AKCJI

### START

Mijając pole START lub zatrzymując się na nim, pobierasz 2000 Kudos z Banku. Jeżeli są dostępne Korony, weź jedną! Jest Twoja do końca gry.

### Rzuć, by otrzymać Kudos

Rzuć numerowaną kostką i pobierz z Banku liczbę żetonów o wartości 1000 Kudos odpowiadającą wynikowi rzutu.

### Rzuć jeszcze raz

Rzuć obiema kośćmi ponownie i rozegraj kolejną turę!

### Pobierz 2000

Pobierz 2000 Kudos z Banku.

### Zapłać 2000

Wpłać 2000 Kudos do Banku.

### Bezpłatny Parking

Odpuść sobie! Nic się tu nie dzieje. Złap oddech!

### Odwiedzający

Nie martw się. Jeśli się tu zatrzymasz, po prostu przesuń swój pionek do sekcji Odwiedzający.

### Idź do Więzienia

Natychmiast przesuń swój pionek na pole W Więzieniu! Nie pobierasz 2000 Kudos ani Korony, mijając pole START. To koniec Twojej tury. Będąc w Więzieniu, nadal możesz pobierać czynsz, uczestniczyć w licytacjach oraz sprzedawać i wymieniać Rundy.

## TRANSAKCJE I WYMIANY

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

Rundy można wymieniać na Kudos lub inne Rundy. Kwotę transakcji ustalają gracze biorący w niej udział.

Nie możesz kupować ani sprzedawać Koron ani wymieniać się nimi.

## POMOCY! NIE MAM PIENIĘDZY!

Jeżeli masz za mało Kudos, aby uregulować należne płatności, spróbuj je łączyć, sprzedając Rundy do Banku za cenę podaną na polu na planszy i/lub innym graczom za uzgodnioną cenę.

Jeżeli wciąż nie możesz spłacić długów, trzymaj się! Graj dalej i licz na szczęście!

## Jak wyjść z Więzienia?

Masz dwie możliwości:

1. Zapłać 5000 Kudos na początku swojej najbliższej tury, a następnie rzuć kośćmi i graj tak, jak podczas normalnej tury.
2. Rzuć obiema kośćmi podczas swojej najbliższej tury. Jeżeli wyrzucisz „6”, odzyskujesz wolność! Przesuń się o liczbę pól zgodną z liczbą wyrzuconych oczek. Na tym kończy się Twoja tura.

Możesz próbować wyrzucić „6” przez maksymalnie trzy tury. Jeżeli w trzeciej turze spędzanej w Więzieniu nie wyrzucisz „6”, zapłać grzywnę w wysokości 5000 Kudos i przesuń się o liczbę pól zgodną z ostatnią liczbą wyrzuconych oczek.

Możesz użyć kostki turniejowej za każdym razem, gdy próbujesz wyrzucić „6”.

## KONIEC GRY

Gdy ktoś z graczy pobierze swoją ostatnią Koronę, zatrzymuje się na polu START, kończy turę i czeka, aż pozostali gracze dotrą na pole START.

Gdy wszyscy pozostali gracze dotrą na pole START, muszą się tam zatrzymać, nawet jeżeli kości wskazały im większą liczbę pól do przejścia.

Gdy każdy z graczy wróci na pole START, podliczcie swoje Kudos!

Jak podliczyć swoje Kudos:

1. Pobierz z Banku czynsz za każdą posiadaną Rundę.

**Pamiętaj:** za wszelkie zestawy kolorystyczne, które posiadasz, pobieraj podwójny czynsz!

2. Pobierz po 10 000 Kudos za każdą Koronę, którą posiadasz.

Oto przykład sposobu podliczania Kudos! Ten gracz ma 3 Rundy, 2 Korony i 13 000 Kudos.



1000 Kudos

### Łącznie: 50 000 Kudos

Wygrywa gracz posiadający najwięcej Kudos!

W przypadku remisu wygrywa gracz z największą liczbą Rund!

## Demontaż gry

Zsuń wszystkie przeszkody z planszy i rozmontuj je, zanim włożysz je z powrotem do pudełka! Uwaga: Części Ruchomej Ściany rozłączą się po zdjęciu jej z planszy.

## Chcecie zagrać w 2 osoby?

Grajcie zgodnie ze zwykłymi zasadami, ale używajcie tylko 4 Koron. Każdy gracz rozpoczyna, posiadając 20 000 Kudos.

## Chcecie zagrać w 3 osoby?

Grajcie zgodnie ze zwykłymi zasadami, ale używajcie tylko 4 Koron.



## A JÁTÉK CÉLJA

Legyél te az a bab, aki belesik a győzelembe! Miközben haladsz előre a táblán, vásárolj annyi Pályát, amennyit csak tudsz, valamint gyűjts Koronát. De légy résen: a tábla tele van rakva akadályokkal! A Knockout kockával aktiválhatod ezeket az akadályokat, és megnehezítheted a többi bab dolgát. Ha minden Korona össze lett gyűjtve, akkor a legtöbb Babérral (Kudos) rendelkező játékos nyer!

## MIBEN MÁS A MONOPOLY FALL GUYS?

### Kerüld ki a 3D-akadályokat!

A táblán valódi akadályok vannak elhelyezve. Kerüld el vagy iktasd ki őket, hogy haladni tudj előre; és kapcsold be őket, hogy lelassítsd a többi játékost!



### Dobj a Knockout kockával!

A köröd elején dobod kell a Knockout kockával. Ennek segítségével bekapcsolhatsz akadályokat, Babérokat (Kudos) gyűjthetsz, vagy akár át is helyezhetsz más játékosokat.

### Gyűjts Koronákat!



Ha áthaladsz a START mezőn, kapsz egy Koronát. Egy Korona 10.000 Babért (Kudos) ér a játék végén!

## AZ AKADÁLYOK

Háromfajta akadály van: Big Yeetus, Mozgó Fal és See Saw.

**Kapcsold be az** akadályokat annak érdekében, hogy lelassítsd az ellenfeleidet és előnyt szerezz magadnak. De vigyázz: az utadba kerülő akadályokat **ki is kell iktatnod** ahhoz, hogy tovább tudj haladni. Az akadályokat **úgy kerülheted ki**, hogy átgrasz rajtuk, ha a Knockout kockával dob sz egyet!

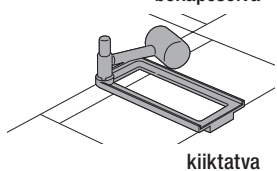
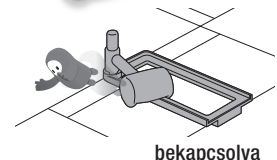
### Big Yeetus (3 db)

#### ÜTÉS!

**Kapcsold be!** Lendítsd meg a Big Yeetust a táblamező fölött ahhoz, hogy babokat lökj le a tábláról, vagy blokkold az útjukat!

**Iktasd ki!** Lendítsd hátra, hogy felfedje a táblamezőt.

**Kerüld ki!** Dobj egy -t.



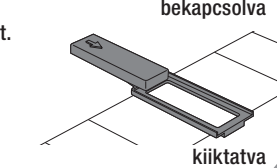
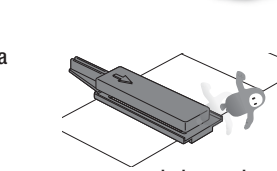
### Mozgó Fal (4 db)

#### TOLD!

**Kapcsold be!** Told előre a Mozgó Falat ahhoz, hogy babokat lökhesse le a tábláról!

**Iktasd ki!** Húzd hátra, hogy felfedj a táblamezőt.

**Kerüld ki!** Dobj egy -t.



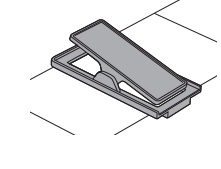
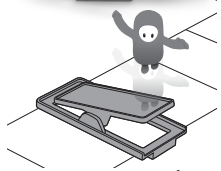
### See Saw (2 db)

#### KILÖVÉS!

**Kapcsold be!** Nyomd meg a See Saw-t ahhoz, hogy babokat tudj kilőni az égből!

**Iktasd ki!** Ez az akadály mindig aktív; a See Saw bármely oldaláról tudsz babot kilőni.

**Kerüld ki!** A See Saw-k sosem blokkolják az utadat. Bármikor rájuk léphetsz, vagy átléphetsz rajtuk.

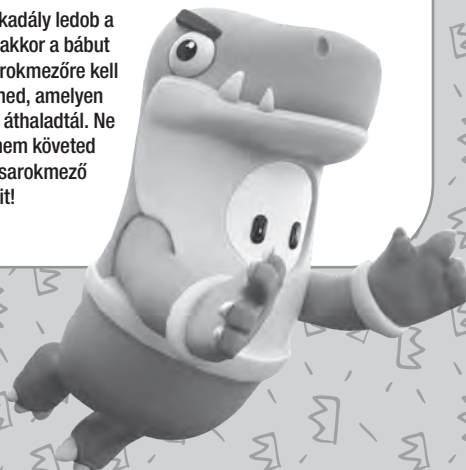


## Mi történik, ha akadály kerül az utamba?

Meg kell állnod, és az adott akadály előtti mezőn kell maradnod, amíg az akadály kiiktatásra nem kerül. Csak akkor kell követned a mező szabályait, amikor először lépsz rá.

## Mi történik akkor, ha egy akadály ledob engem a tábláról?

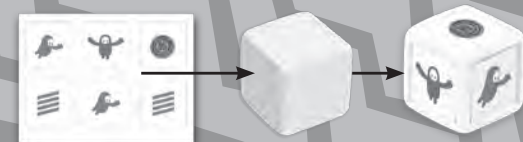
Ha egy akadály ledob a tábláról, akkor a bábút arra a sarokmezőre kell áthelyezned, amelyen legutóbb áthaladtál. Ne aggódj, nem követed az adott sarokmező szabályait!



## ELŐKÉSZÜLETEK

(Lásd a játékszabályzat hátoldalát)

### Az első játék előtt



Helyezd fel a Knockout kocka címkeit az ábrán látható módon.

#### 1 Válasszatok ki valakit a Bankár szerepére.

A Bankár a következőkért felel:

Banki Babérok (Kudos)  
Pálya kártyák  
Árverések

A Bankár is játszhat, de a saját Babérjait (Kudos) külön kell kezelnie a Bankétól.

#### 2 A Bankár mindegyik játékosnak a következőket adja:

5 db (1000 Babért (Kudos) ér)

1 db (5000 Babért (Kudos) ér)

(Összesen = 10.000 Babér)

#### 3 Szereld össze az akadályokat a játék dobozában lévő ábrán látható módon. Ezután csúsztassátok az akadályokat az alább jelzett módon a játéktábla mezőire. Győződjetek meg róla, hogy mindegyik ki van iktatva.



Big Yeetus (3 db)

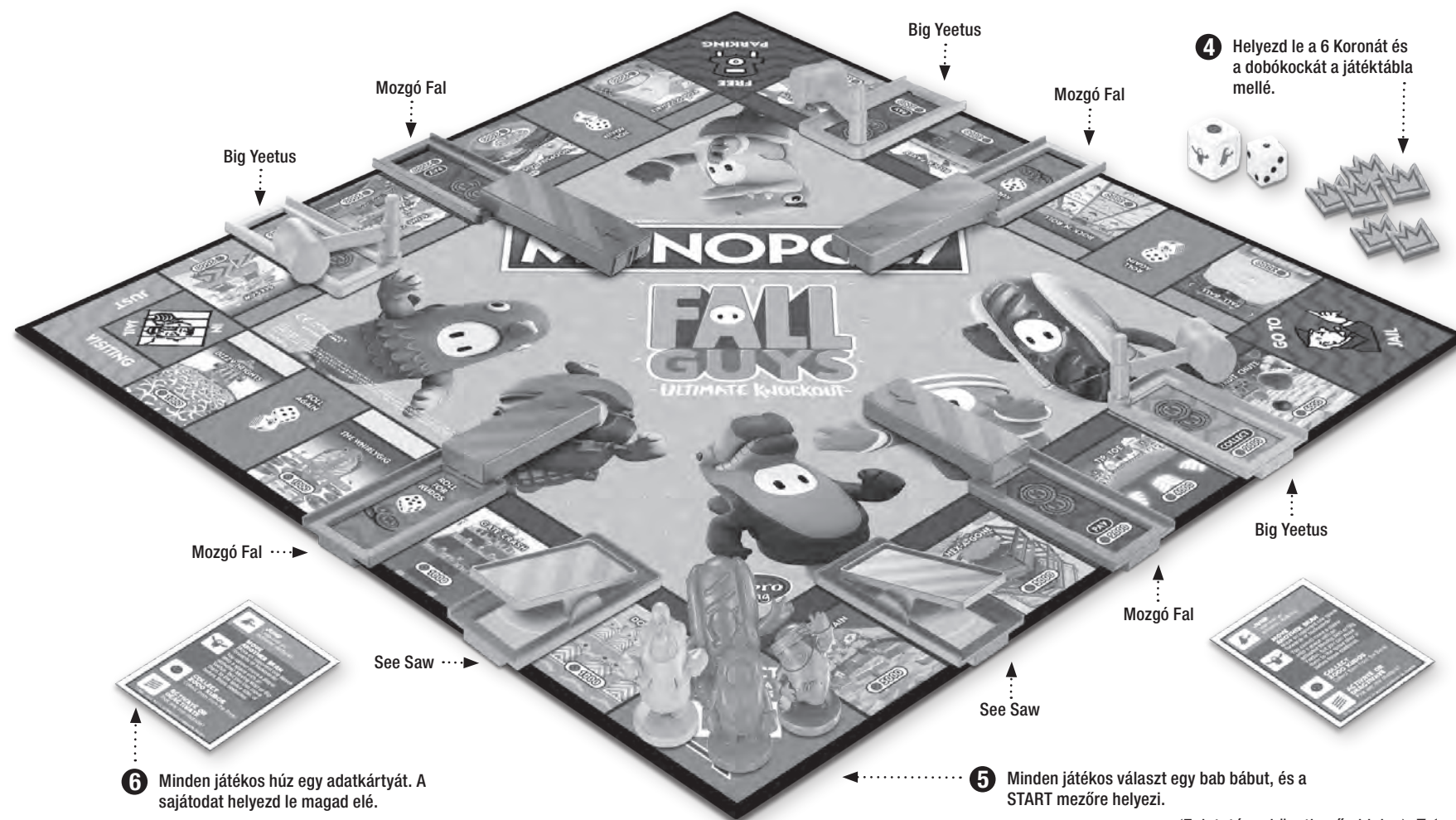


Mozgó Fal (4 db)



See Saw (2 db)

#### 4 Helyezd le a 6 Koronát és a dobókockát a játéktábla mellé.



#### 6 Minden játékos húz egy adatkártyát. A sajátodat helyezd le magad elé.

#### 5 Minden játékos választ egy bab bábút, és a START mezőre helyezi.

(Folytatás a következő oldalon) 51



## INDULHAT A JÁTÉK!

### Hogyan nyerhetsz?

Haladj előre a táblán, és vásárolj annyi Pályát, amennyit csak tudsz. Minél több Pályát birtokolsz, annál több Babért (Kudos) tudsz majd begyűjteni. Minden alkalommal, amikor áthaladsz a START mezőn, kapsz egy Koronát! Akkor ér véget a játék, amikor az utolsó Koronát is begyűjtötték. A legtöbb Babérral (Kudos) rendelkező játékos nyer!

### Ki kezd?

Minden játékos dob egyet a számozott dobókockával.

A legnagyobb értéket dobó játékos kezd, és utána a bal oldali szomszédja következik.

### Amikor te jössz

1. Dobjál egyszerre mindkét kockával, és végezd el a következőket, **bármilyen sorrendben**:

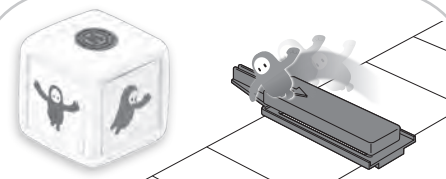
- **Mozgasd el** a bábudat az óramutató járásával megegyező számú mezővel. Ha bármilyen akadály elállja az utadat, állj meg az előtte lévő mezőn.

Hova érkezted? Kövesd az adott mezőre vonatkozó utasításokat! Lásd: A TÁBLA MEZŐI.

- **Használd ki** a Knockout dobókockán lévő képességet.

2. Vége a körödnek. Add tovább a dobókockát a tőled balra ülőnek.

## A KNOCKOUT DOBÓKOCKA



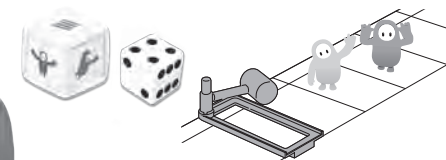
Ha egy bekapcsolt akadály elállja az utadat, ugorj át rajta, és fejezd be a mozdulatodat! Ha nem állja el az utadat bekapcsolt akadály, akkor a megszokott módon használd a számozott dobókockát.

Te vagy a markoló! Mozdíts el egy másik babot egy mezővel előre vagy hátra. Olyan mezőre nem tudsz áthelyezni másik játékos, amelyen bekapcsolt Mozgó Fal vagy Big Yeetus van, de ki tudod őket kerülni, és a következő nyitott mezőre tudod rakni az adott babot. Ezek a játékosok nem követik annak a mezőnek a szabályait, amelyre át lettek helyezve.

Vegyél át 2000 Babér (Kudos) összeget a Banktól!

Egy tetszőleges akadályt bekapcsolhatsz vagy kiiktathatsz!

### Miért számít, hogy melyik kockát használok először?



Tegyük fel, hogy egy 4-est és egy 3-ast dobál. Ha a mozgásra vonatkozó kockát használnod először, akkor 4-et léphetsz előre, és így magad mögött hagyod a Big Yeetust. Majd használhatod a Knockout dobókockát ahhoz, hogy bekapcsold a Big Yeetust blokkold a mögöttes lévő játékos!

## TÁBLAMEZŐK TULAJDONOK

A MONOPOLY Fall Guys kiadásban az ingatlanok a Pályák!

### Nem birtokolt Pályák

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

### Meg szeretnéd vásárolni?

Fizesd ki a mezőn szereplő árat, és kérd ki a Pálya kártyát a Banktól.



### Nem szeretnéd megvásárolni?

A Bankár köteles árverésre bocsátani. A kezdőlicit 1000 Babér (Kudos), és bárki emelhet az aktuális licitösszeget minimálisan 1000 összeggel. 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 licitösszeget kínáló játékos kifizeti a Banknak az összeget. Ha senki sem licitál, az is rendben van. Ebben az esetben senki sem fizet semennyit, a Pálya kártya pedig a Banké marad.

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

Ha a tiéd az adott szinkészletbe tartozó összes Pálya, megduplázható a bérleti díjat az adott Pályákra vonatkozóan!

### Birtokolt Pályák

Ha olyan Pályára érkezel, 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!

## AKCIÓMEZŐK

### START

Amikor áthaladsz a START mezőn, gyűjts be 2000 Babért (Kudos) a Banktól. Ha van elérhető Korona, gyűjts be egyet! A játék végéig a tied marad.

### Dobás Babérért (Kudos)

Dobj a számozott dobókockával, és gyűjts be annyszor 1000 Babért (Kudos) a Banktól.

### Dobj újra

Újra dobhatsz mindkét kockával, és megint te következ!

### Vegyél át 2000 összeget

Vegyél át 2000 Babér (Kudos) összeget a Banktól.

### Fizess 2000 összeget

Fizess 2000 Babért (Kudos) a Banknak.

### Ingyen parkoló

Nyugalom! Semmi sem történik. Szusszanj egyet!

### Csak látogatóban

Ne aggódj! Ha ide lépsz, tedd a bábudat a Csak látogatóban (Just Visiting) területre.

### Irány a börtön

Azonnal helyezd a bábud a Börtön mezőre! Ebben az esetben nem jár 2000 Babér (Kudos) és az egy Korona a START mezőn való áthaladásért. Ebben a körben már nem is tehetsz semmi mást. Amíg börtönben vagy, beszédheted a bérleti díjakat, licitálhatsz az árveréseken, és kereskedhetsz Pályákkal is.

## ÜZLETKÖTÉSEK JÁTÉKOSOK KÖZÖTT

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

Pályát Babérért (Kudos) vagy másik Pályáért cserélhetsz el. Az összegben az üzletkötő játékosok állapotának meg.

Koronát nem vásárolhatsz, nem adhatsz el és nem cserélhetsz el.

## SEGÍTSÉG! NEM TUDOK FIZETNI!

Ha tartozol Babérral (Kudos), de nem tudsz fizetni, próbálj meg pénzt gyűjteni azáltal, hogy Pályákat adsz el a Banknak a táblamezőn szereplő árért cserébe, és/vagy játékosoknak, megegyezés alapján.

Ha még így is marad adósságod, tarts ki! Játssz tovább, és reménykedj a szerencsében!

## Hogyan juthatsz ki a Börtön mezőrésről?

Kétféleképpen szabadulhatsz:

1. Fizess 5000 összeget, amikor legközelebb te jössz, aztán dobj, és lépj a szokásos módon.
2. Dobj mindkét dobókockával, amikor legközelebb te jössz. Ha 6-ost dobssz, szabad vagy! Lépj a dobásodnak megfelelő számú mezőt; ezután nincs több teendődd ebben a körben.

Három körön át próbálhatsz 6-ost dobni. Ha a Börtönben töltött harmadik körödben sem sikerül 6-ost dobnod, fizess 5000 Babért (Kudos), és az utolsó dobásodnak megfelelő számú mezőt léphetsz.

A Knockout kockát minden alkalommal használhatod, amikor megpróbálssz 6-ost dobni.

## A JÁTÉK VÉGE

Miután egy játékos begyűjtötte az utolsó Koronát, megáll a START mezőn, vége lesz a körének, és megvárja a többi játékost, míg azok is elérik a START mezőt.

Ha a többi játékos is eléri a START mezőt, meg kell ott állniuk, akkor is, ha maradt még lépésük.

Miután minden játékos elérte a START mezőt, adjátok össze a Babérjaitokat (Kudos)!

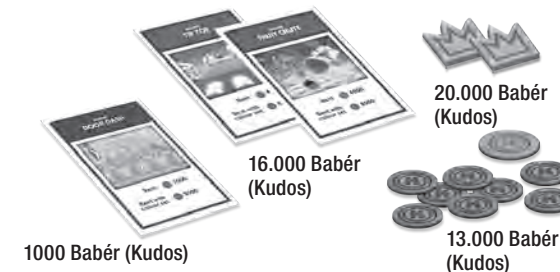
A Babérok (Kudos) megszámlálásának a menete:

1. Minden Pályáért gyűjtsd be a bérleti díjat a Banktól.

**Ne feledd:** Minden birtokolt szinkészletért dupla bérleti díjat kapsz!

2. Minden Koronáért egyesével 10.000 Babért (Kudos) kapsz.

Példa a Babérok (Kudos) összeadásához: Ennek a játékosnak 3 Pályája, 2 Koronája és 13.000 Babérja (Kudos) van.



**Összesen = 50.000 Babér (Kudos)**

A legtöbb Babérral (Kudos) rendelkező játékos nyer!

Ha döntetlen az állás, akkor az a játékos nyer, akinek több Pályája van!

## A játék elpakolása

Csúsztasd le az egyes akadályokat a játéktábláról, és szedd szét őket, mielőtt visszateszed őket a dobozba! Megjegyzés: A Mozgó Fal darabjai szétkapcsolódnak, amikor leveszed a játéktábláról.

## Kétfős játékot szeretnétek játszani?

Játsszatok a megszokott módon, de csak 4 Koronát használjatok. Mindkét játékos 20.000 Babérral (Kudos) kezd.

## Háromfős játékot szeretnétek játszani?

Játsszatok a megszokott módon, de csak 4 Koronát használjatok.



## OYUNUN AMACI

Zafere ulaşan ilk fasulye siz olun! Oyun alanı üzerinde dolaşarak mümkün olduğunca çok Tur satın alın ve Taç toplayın. Ama dikkat edin, oyun alanı engellerle dolu! Engelleri etkinleştirmek ve diğer fasulyelerin ilerleyişini engellemek için Nakavt zarını kullanın. Tüm Taçlar toplandığında en fazla Kudos'a sahip olan oyuncu oyunu kazanır!

## MONOPOLY FALL GUYS'DA NELER FARKLI?

### 3B Engellerden Kaçın!

Oyun alanına gerçek engeller yerleştirilir. İlerlemeye devam etmek için bu engellerden kaçınm veya onları devre dışı bırakın; diğer oyuncuları yavaşlatmak için de bu engelleri etkinleştirin!

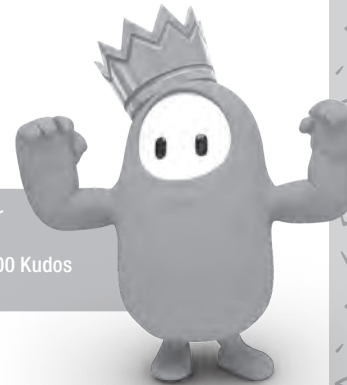


### Nakavt Zarını Atın!

Sıra size geldiğinde Nakavt zarını atın. Nakavt zarını atarak engelleri etkinleştirebilir, Kudos toplayabilir ve hatta diğer oyuncuları ilerletmek gibi eylemleri gerçekleştirebilirsiniz.

### Taçları Toplayın!

BAŞLANGIÇ hanesinden her geçtiğinizde bir Taç alın. Oyun sonunda her taç 10.000 Kudos değerindedir!



## ENGELLER

Üç çeşit engel vardır: Büyük Yeetus, Hareketli Duvar ve Tahterevallli.

Rakiplerinizi yavaşlatıp üstünlük kazanmak için engelleri **etkinleştirin**. Ancak unutmayın, ilerleyebilmek için yolunuzdaki engelleri de **devre dışı bırakmalısınız**.

Nakavt zarında  attığınızda üzerinden atlayarak engellerden **kaçınabilirsiniz!**

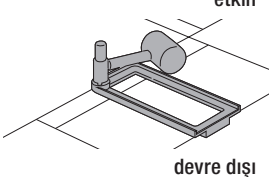
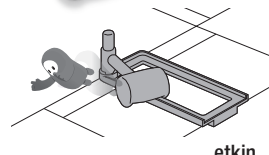
### Büyük Yeetus (x3)

#### DEVİRİN!

**Etkinleştirin!** Büyük Yeetus'u oyun alanında savurarak fasulyeleri oyun alanından fırlatın veya yollarını kapatın!

**Devre dışı bırakın!** Haneyi tekrar ortaya çıkarmak için geri savurun.

**Kendinizi Kurtarın!** Zarda  atın.



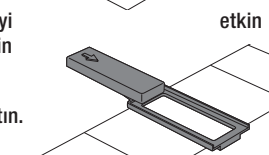
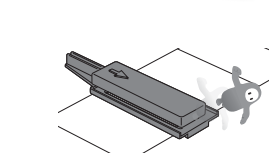
### Hareketli Duvar (x4)

#### BASIN!

**Etkinleştirin!** Fasulyeleri oyun alanının dışına fırlatmak için Hareketli Duvar'a basın!

**Devre dışı bırakın!** Haneyi tekrar ortaya çıkarmak için engeli geri çekin.

**Kaçın!** Zarda  atın.



### Tahterevallli (x2)

#### FIRLAT!

**Etkinleştirin!** Fasulyeleri gökyüzüne doğru bir yolculuğa çıkarmak için Tahterevallli'ye basın!

**Devre dışı bırakın!** Bu engel daima etkin haldedir. Fasulyeleri Tahterevallli'nin her iki tarafından da fırlatabilirsiniz.

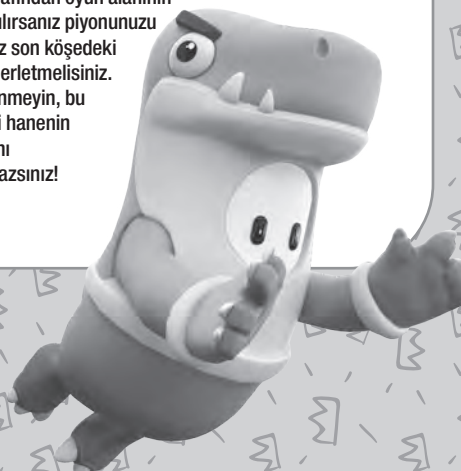
**Kendinizi kurtarın!** Tahterevalliler yolunuzu asla engellemez. Her zaman Tahterevallli hanelerinde durabilir veya bu noktalardan geçebilirsiniz.

### Yolumda engel varsa ne olur?

Engel devre dışı bırakılana kadar önündeki hanede durmalı ve beklemelisiniz. Sadece engel hanesinde ilk defa durduğunuzda hanenin kurallarını uygulamalısınız.

### Engel beni oyun alanının dışına atarsa ne olur?

Engel tarafından oyun alanının dışına atılırsanız piyonunuzu geçtiğiniz son köşedeki haneye ilerletmelisiniz. Endişelenmeyin, bu köşedeki hanenin kurallarını uygulamazsınız!



## OYUNA HAZIRLIK!

(Bu oyun kılavuzunun arkasına bakın)

### İlk Defa Oynarken



Nakavt zarı çıkartmalarını şekilde gösterildiği gibi yapıştırın.

**1** Bir kişiyi Bankacı seçin.

Bankacı şunlardan sorumludur:

Kudos Bankası

Tur kartları

Açık Artırmalar

Bankacı isterse oyuncu da olabilir ancak kendi

Kudos'larını bankadakilerle karıştırmadan ayrı tutmalıdır.

**2** Bankacı her oyuncuya şunları verir:

5 x  (1000 Kudos değerinde)

1 x  (5000 Kudos değerinde)

(Toplam: 10.000 Kudos)

**3** Oyun kutusunun içindeki kılavuzda gösterildiği gibi engelleri kurun. Ardından, aşağıda gösterildiği gibi engelleri oyun alanındaki hanelere yerleştirin. Tüm engellerin devre dışı olduğundan emin olun.



Büyük Yeetus (3 adet)

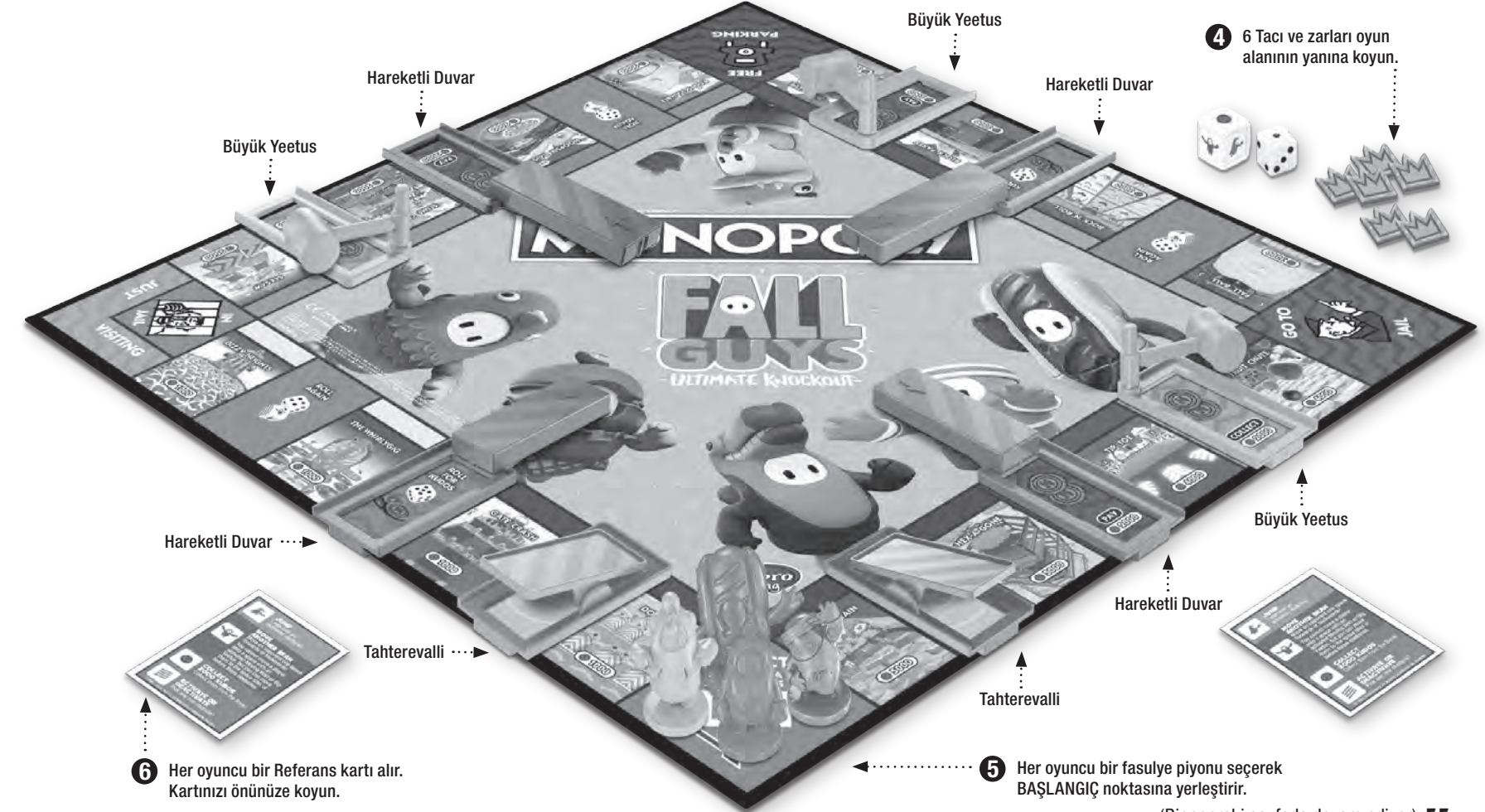


Hareketli Duvar (4 adet)



Tahterevallli (2 adet)

**4** 6 Tacı ve zarları oyun alanının yanına koyun.



**6** Her oyuncu bir Referans kartı alır. Kartınızı önünüze koyun.

**5** Her oyuncu bir fasulye piyonu seçerek BAŞLANGIÇ noktasına yerleştirir.

(Bir sonraki sayfada devam ediyor) **55**



## OYUN ZAMANI!

### Nasıl kazanırım?

Mümkün olduğunca çok Tur satın alarak oyun alanı üzerinde ilerleyin. Ne kadar çok Tura sahip olursanız o kadar çok Kudos toplarsınız. BAŞLANGIÇ hanesinden her geçtiğinizde bir tane Taç alın! Son Taç alındığında oyun sona erer ve en çok Kudos'a sahip oyuncu oyunu kazanır!

### İlk kim oyuna başlar?

Sırayla tüm oyuncular numaralı zarı atar.

En yüksek zarı atan oyuncu oyuna başlar, sonra sıra solundaki oyuncuya geçer.

### Sıra size gelince

1. İki zarı birlikte atın ve aşağıdaki talimatları **istediğiniz sırayla uygulayın**:

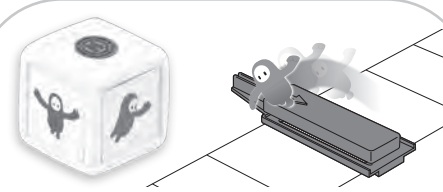
- Piyonunuzu zar da gelen sayı kadar oyun alanının haneleri üzerinde saat yönünde **ilerletin**. Yolunuzda engel varsa engel hanesinden önceki hanede durun.

Hangi hanenin üzerinde durdunuz? Bu haneye geldiğinizde yapmanız gerekenleri uygulayın. OYUN ALANINDAKİ HANELER bölümünü okuyun.

- Nakavt zarında attığınız **yeteneği kullanın**.

2. Sıranız sona erdi. Zarları solunuzdaki oyuncuya verin.

## NAKAVT ZARI



Etkinleştirilmiş bir engel ilerlemenize mani oluyorsa üzerinden atlayarak ilerlemenizi tamamlayın! Yolunuzda etkin bir engel yoksa numaralı zar da gelen sayı kadar ilerleyin.



Seçtiğiniz bir fasulyeyi bir hane ileri veya geri hareket ettirin. Bir oyuncuyu, Hareketli Duvar veya Büyük Yeetus engellerinin etkin olduğu bir haneye taşıyamazsınız. Ancak bu oyuncuyu bir sonraki açık haneye taşıyabilirsiniz. Taşınan oyuncular durdukları hanenin kurallarını uygulamaz.

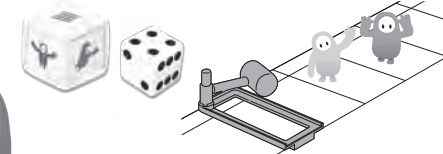


Bankadan 2000 Kudos alın!



İsteddiğiniz bir engeli etkinleştirin veya devre dışı bırakın!

### İlk hangi zara göre oynayacağım neden önemli?



Bu örnekte zar da 4 ve attığınızı varsayalım. İlk önce numaralı zarı kullanırsanız 4 hane ilerleyebilir ve Büyük Yeetus'u atlayabilirsiniz. Ardından Nakavt zarını kullanarak Büyük Yeetus'u etkinleştirebilir ve arkanızdaki oyuncuyu engelleyebilirsiniz!

## OYUN ALANINDAKİ HANELER MÜLKLER

MONOPOLY Fall Guys oyununda, mülkler yerine Turlar vardır!

### Sahipsiz Turlar

Sahipsiz bir Tura geldiğinizde bu Turu satın almanız veya açık artırmaya çıkarmanız gerekir.

### Satın almak istiyorsanız...

Oyun hanesi üzerinde yazılı olan bedeli ödeyin ve Tur kartını bankadan alın.



### Satın almak istemiyorsanız...

Bankacı bunu açık artırma yoluyla satışa çıkarmak zorundadır. Açık artırma 1000 Kudos ile başlar. Tüm oyuncular açık artırmaya katılabilir. Teklifler en az 1000'er Kudos şeklinde artırılmalıdır. Teklifinizi sıraya bağlı kalmadan söyleyebilirsiniz. Teklifi yükselten kimse kalmayınca Bankacı açık artırmayı sona erdirir. En yüksek teklifi veren oyuncu açık artırmayı kazanır ve bankaya ödemeyi yapar. Kimse Turu satın almak istemiyorsa sorun olmaz. Kimse bir şey ödemez ve Tur kartı bankada kalır.

### Renk setlerini toplayın!

(renk setleri için içindekiler sayfasına bakın)

Bir renk setindeki tüm Turlara, yani tam bir sete sahip olduğunuzda bu Turların kiraları iki katına çıkar!

### Sahipli Turlar

Başka birinin sahip olduğu bir Tur üzerinde durursanız sahibi sizden kira bedelini istemek zorundadır. Turun sahibi kira bedelini istemeyi unuttur ve bir sonraki oyuncu zar atarsa ödeme yapmak zorunda kalmazsınız!

## AKSİYON HANELERİ



### BAŞLANGIÇ

BAŞLANGIÇ hanesinden geçer veya bu hanede durursanız bankadan 2000 Kudos ve varsa Taçlardan birini alın! Taçlar, oyun sonuna kadar sizin olur.



### Kudos için Zar At

Numaralı zarı atın, zar da gelen sayıyı 1000 ile çarpın ve çıkan değer kadar Kudos'u bankadan alın.



### Tekrar Zar At

Tekrar iki zarı birlikte atın ve bir tur daha oynayın!



### 2000 Al

Bankadan 2000 Kudos alın.



### 2000 Öde

Bankaya 2000 Kudos ödeyin.



### Ücretsiz Otopark

Endişelenmeyin! Sorun yok. Biraz dinlenme zamanı!



### Ziyaretçi

Merak etmeyin. Bu hanede durduysanız piyonunuzu Ziyaretçi yazan bölüme koyun.



### Kodes'e Gir

Derhal Kodes hanesine ilerleyin! BAŞLANGIÇ noktasından geçseniz bile 2000 Kudos ve Taç alamazsınız. Kodes'e girdiğinizde sıra diğer oyuncuya geçer. Kodes'teyken kira toplayabilir, açık artırmalara katılabilir, Tur satın alabilir, satabilir ve Turları takas edebilirsiniz.

## ANLAŞMALAR ve TAKASLAR

İsteddiğiniz zaman başka bir oyuncudan Tur satın alabilir, Turlarınızı başka bir oyuncuya satabilir, takas edebilirsiniz.

Turlar, Kudos veya diğer Turlar karşılığında takas edilebilir. Turların değeri, anlaşmayı yapan oyuncular tarafından karşılıklı olarak kararlaştırılır.

Taç satın alamaz, satamaz veya takas edemezsiniz.

## YARDIM EDİN! PARAM KALMADI!

Kudos borcunuz varsa ve borcunuzu ödeyemiyorsanız Turları oyun alanındaki değerleri karşılığında bankaya ve/veya diğer oyunculara üzerinde anlaşılan fiyattan satarak para toplamaya çalışın.

Her şeyi yapmanıza rağmen hâlâ borcunuz varsa pes etmeyin! Oyunda takilmaya devam edin ve şansın yüzünüze gülmesini bekleyin!

## Kodes'ten nasıl çıkabilirim?

İki seçeneğiniz var:

- Bir sonraki turda zar atmadan önce 5000 Kudos ödeyin. Sonra zar atarak oyuna devam edin.
- Bir sonraki turda iki zarı birlikte atın. Zar da atmayı başarabilerseniz serbest kalırsınız! Attığınız zarı kullanarak ilerleyin ve sıranızı tamamlayın.

En fazla üç tur boyunca zar da 6 atmayı deneyebilirsiniz. Kodes'teyken üçüncü turun sonunda da 6 atamazsanız 5000 Kudos öder ve attığınız son zarı kullanarak ilerlersiniz.

Zar da her 6 atmaya çalıştığınızda Nakavt zarını kullanabilirsiniz.

## OYUNUN SONU

Bir oyuncu son Tacı aldığı anda BAŞLANGIÇ hanesinde durur, sırasını sona erdirir ve diğer oyuncuların BAŞLANGIÇ hanesine ulaşmasını bekler.

Diğer tüm oyuncular BAŞLANGIÇ hanesine ulaştığında hamleleri kalsa bile bu hanede durmalıdır.

Tüm oyuncular BAŞLANGIÇ hanesine ulaştığında Kudos'larınızı sayın!

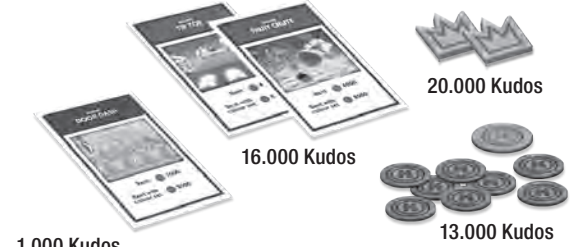
Kudos'larınızı saymak için:

- Elinizdeki her bir Tur için bankadan kira alın.

**Unutmayın:** sahip olduğunuz renk setleri için iki kat kira alırsınız!

- Sahip olduğunuz her Taç için 10.000 Kudos alın.

Aşağıda Kudos'larınızı nasıl hesaplayacağınızı görebilirsiniz! Bu örnekteki oyuncu 3 Tur, 2 Taç ve 13.000 Kudos'a sahip.



1.000 Kudos

### Toplam: 50.000 Kudos

En fazla Kudos'a sahip olan oyuncu oyunu kazanır!

Berberlik söz konusuysa berabere kalan oyuncuların en çok Tura sahip olanı galibiyete ulaşır!

### Oyunu kaldırırken:

Tüm engelleri oyun alanından kaydırarak çıkarın ve kutuya geri koymadan önce parçalarını sökün! Not: Hareketli Duvar oyun alanından kaldırıldığında parçaları birbirinden ayrılacaktır.

### Oyunu iki kişi oynamak istiyorsanız...

Oyuna her zamanki gibi başlayıp devam edin ancak sadece 4 Taç kullanın. Her oyuncu 20.000 Kudos ile oyuna başlar.

### Oyunu üç kişi oynamak istiyorsanız...

Oyuna her zamanki gibi başlayıp devam edin ancak sadece 4 Taç kullanın.



## CÍL HRY

Staňte se fazolí, která vyhraje! Pohybujte se po hrací desce, kupujte co nejvíce polí Round a sbírejte korunky. Ale pozor - na hrací ploše jsou umístěny překážky! Překážky aktivujte kostkou Knockout, čímž zmaříte postup ostatních fazolí. Jakmile budou posbírány všechny korunky, vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů uznání.

## V ČEM SE HRA MONOPOLY FALL GUYS LIŠÍ?

### Přeskočte 3D překážky!

Na hrací ploše jsou umístěny skutečné překážky. Vyhnete se jim nebo je deaktivujete, abyste mohli postoupit dál — a aktivujte je, abyste zpomalili ostatní hráče!



### Hodte kostkou Knockout!

Až budete během hry na řadě, hodte si nejprve kostkou Knockout. To vám umožní provádět například aktivaci překážek, sbírat uznání nebo dokonce přesouvat ostatní hráče.

### Sbírejte korunky!



Když projdete polem GO, vezměte si jednu korunku. Každá má na konci hry cenu 10 000 bodů uznání!

## PŘEKÁŽKY

Jsou zde tři typy překážek: velké kladivo, pohyblivá zeď a houpačka.

**Aktivaci** překážek zpomalíte své protihráče a získáte výhodu. Ale pozor — abyste mohli postupovat, budete muset také překážky na své cestě **deaktivovat**. Překážkám se můžete **vyhnout** tím, že je přeskočíte, když na kostce Knockout hodíte !

### Velké kladivo (3x)

#### ÚDER!

**Aktivujte jej!** Máchněte velkým kladivem nad herním polem, čímž vymrštíte fazole z hrací plochy nebo zablokujete jejich postup!

**Deaktivujte jej!** Otočte kladivo zpět a uvolněte tak hrací pole.

**Přeskočte ji!** Hodte !



### Pohyblivá zeď (4x)

#### POSTRČENÍ!

**Aktivujte ji!** Zatlačte pohyblivou zeď dopředu, čímž vyhodíte fazole z hrací plochy!

**Deaktivujte ji!** Zasuňte ji zpět a uvolněte tak hrací pole.

**Přeskočte ji!** Hodte !



### Houpačka (2x)

#### ODPAL!

**Aktivujte ji!** Stiskněte houpačku a odpalte fazole do nebe!

**Deaktivujte ji!** Tato překážka zůstává vždy aktivní — fazole můžete odpálit z libovolné strany houpačky.

**Přeskočte ji!** Houpačky vám nikdy neblokují postup. Vždy na nich můžete přistát nebo přes ně projít.

### Co když mám v cestě překážku?

Musíte se zastavit a zůstat na poli před touto překážkou, dokud nebude deaktivována. Pravidly daného pole se musíte řídit pouze při prvním zastavení.

### Co když mě překážky vyhodí z hrací plochy?

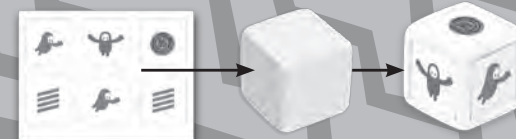
Pokud budete překážkou vyhozeni z hrací plochy, musíte posunout svou figurku na poslední rohové pole, přes které jste přešli. Nebojte — nebudete se muset řídit pravidly tohoto rohového pole!



## PŘÍPRAVA!

(Viz zadní strana tohoto průvodce hrou)

### Před první hrou



Na kostku Knockout nalepte samolepky.

**1** Vyberte jednoho hráče, který bude bankéř.

Bankéř je odpovědný za:  
Banku s uznáním  
Karty polí Round  
Dražby

Bankéř může hrát taky, ale musí držet své body uznání odděleně od banky.

**2** Bankéř dá každému hráči:

5 x (v ceně 1 000 bodů uznání)

1 x (v ceně 5 000 bodů uznání)

(Celkem = 10 000 bodů uznání)

**3** Sestavte překážky podle obrázku v návodu uvnitř krabice s hrou. Potom umístěte překážky na příslušná hrací pole uvedená níže. Ujistěte se, že jsou deaktivovány.



Velké kladivo (3x)

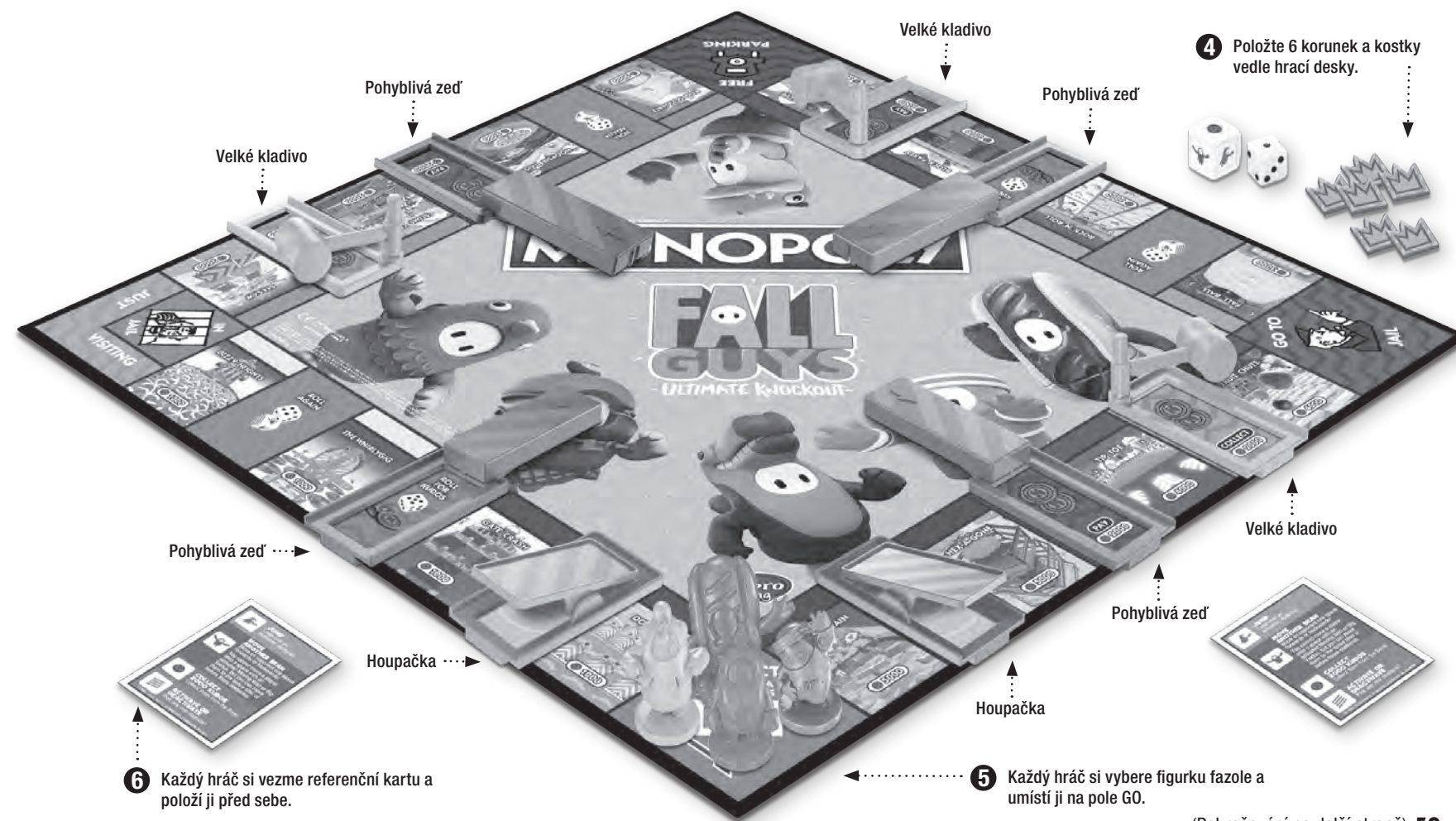


Pohyblivá zeď (4x)



Houpačka (2x)

**4** Položte 6 korunek a kostky vedle hrací desky.



**6** Každý hráč si vezme referenční kartu a položí ji před sebe.

**5** Každý hráč si vybere figurku fazole a umístí ji na pole GO.

(Pokračování na další straně) **59**



## PRŮBĚH HRY

### Jak vyhrát

Postupujte po hrací desce a kupujte co nejvíce polí Round. Čím více polí Round vlastníte, tím více bodů uznání budete moci získat. Pokaždé, když přejdete přes pole GO, vezměte si korunku! Jakmile si někdo vezme poslední korunku, hra končí a vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů uznání.

### Kdo je první na řadě?

Každý hráč hází očíslovanou kostkou.

Hráč s nejvyšším počtem bodů začíná a hra se posouvá směrem doleva.

### Jste na řadě

1. Hodte oběma kostkami a v **libovolném pořadí** proveďte následující kroky:

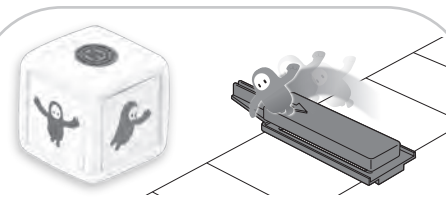
- **Posuňte** svou figurku po směru hodin o daný počet polí. Pokud vám cestu blokuje libovolná překážka, zastavte se na poli před ní.

Kam jste stoupli? Postupujte podle pravidel daného hracího pole. Viz část HRACÍ POLE.

- **Použijte schopnost** na kostce Knockout.

2. Váš tah končí. Předejte kostky hráči po své levici.

## KOSTKA KNOCKOUT



Pokud vám cestu blokuje aktivovaná překážka, přeskočte ji a dokončete svůj postup! Pokud v cestě nemáte žádnou aktivovanou překážku, použijte kostku s čísly jako obvykle.

Jste chamtivce! Posuňte jinou fazoli o jedno pole dopředu nebo dozadu. Nemůžete posunout hráče na pole s aktivovanou pohyblivou zdí nebo velkým kladivem, ale můžete je posunout na další volné pole. Pravidla pole, na kterém se ocitli, pro ně neplatí.

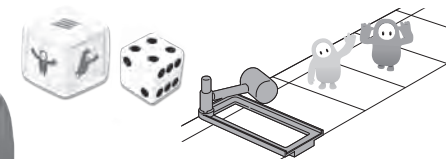


Vyberte z banky 2 000 bodů uznání!



Aktivujte nebo deaktivujte jakoukoli jednu překážku!

### Proč záleží na tom, kterou kostkou hodím jako první?



V tomto příkladu jste hodili 4 a . Pokud jako první použijete kostku pro postup, můžete se posunout o 4 pole, takže se ocitnete za velkým kladivem. Potom můžete použít kostku Knockout k aktivaci velkého kladiva a zablokování hráče za vámi!

## HRACÍ POLE MAJETEK

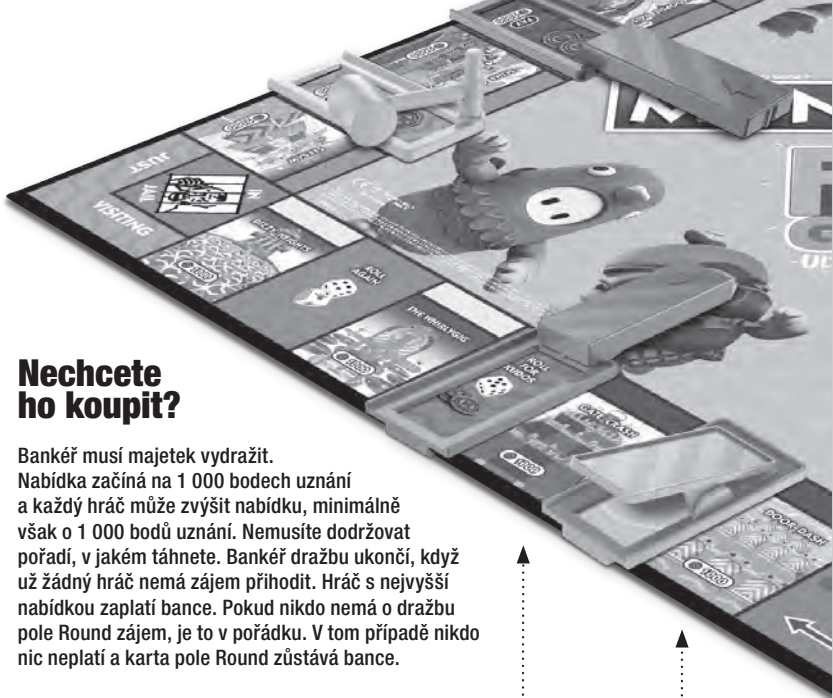
Ve hře MONOPOLY Fall Guys jsou majetkem pole Round!

### Pole Round bez vlastníka

Když se dostanete na pole Round bez vlastníka, musíte ho buď koupit, nebo vydražit.

### Chcete ho koupit?

Uhradte cenu uvedenou na hrací ploše a vezměte si z banky kartu pole Round.



### Nechcete ho koupit?

Bankéř musí majetek vydražit. Nabídka začíná na 1 000 bodech uznání a každý hráč může zvýšit nabídku, minimálně však o 1 000 bodů uznání. Nemusíte dodržovat pořadí, v jakém táhnete. Bankéř dražbu ukončí, když už žádný hráč nemá zájem přihodit. Hráč s nejvyšší nabídkou zaplatí bance. Pokud nikdo nemá o dražbu pole Round zájem, je to v pořádku. V tom případě nikdo nic neplatí a karta pole Round zůstává bance.

### Sbírejte barevné sady!

(Informace o barevných sadách naleznete na straně Obsah.)

Pokud vlastněte každé pole Round v barevné sadě, můžete za tyto pole Round vybírat dvojnásobné nájemné!

### Pole Round s vlastníkem

Když si stoupnete na pole Round, které někdo vlastní, musí vás majitel požádat o splacení nájmu. Pokud vás požádá, zaplatte. Pokud vás nepožádá ještě předtím, než další hráč hodí kostkami, nemusíte platit nic.

## POLE S AKCÍ



### GO

Když projdete polem GO nebo se na něm ocitnete, vyberte si z banky 2 000 bodů uznání. Pokud je k dispozici korunka, jednu si vezměte! Je vaše až do konce hry.



### Hodte pro získání bodů uznání

Hodte očíslovanou kostkou a vyberte si 1 000 bodů uznání z banky.

### Házejte znovu

Hodte oběma kostkami znovu a posuňte se o příslušný počet polí.

### Vyberte si 2 000

Vyberte si z banky 2 000 bodů uznání.

### Zaplatte 2 000

Zaplatte bance 2 000 bodů uznání.



### Bezplatné parkování

Klid! Nic se neděje. Popadněte dech!



### Just Visiting

Buďte bez obav. Jestliže skončíte zde, umístěte svoji figurku do části Just Visiting.



### Go to Jail

Okamžitě přesuňte svou figurku na pole In Jail! Neberte si 2 000 bodů uznání za průchod polem GO. Váš tah nyní končí. Během pobytu ve vězení stále můžete vybírat nájemné, přihazovat při dražbách, prodávat pole Round a obchodovat s nimi.

## DOHODY A OBCHODY

Pole Round můžete kdykoli koupit, prodat nebo vyměnit s jiným hráčem.

Pole Round můžete vyměnit za body uznání nebo jiná pole Round. Částku stanoví hráči uzavírající obchod.

Korunky nemůžete kupovat, prodávat nebo vyměňovat.

## POMOC! NEMŮŽU ZAPLATIT!

Pokud dlužíte body uznání a nemůžete zaplatit, snažte se získat peníze prodejem polí Round bance za cenu napsanou na hracím poli nebo jiným hráčům za smlouvenou cenu.

Pokud jste i přesto v dlužích, vydržte! Pokračujte ve hře a doufejte ve štěstí!

## Jak se dostanu z vězení?

Máte dvě možnosti:

1. Na začátku vašeho dalšího tahu zaplatte obnos 5 000 bodů uznání. Potom házejte a táhněte jako obvykle.
2. V příštím kole hodte oběma kostkami. Pokud hodíte 6, jste na svobodě! Hodte kostkami a táhněte a tím vaše kolo končí.

Na hození 6 máte tři kola. Pokud na poli In Jail nehodíte 6 ani ve třetím kole, zaplatte 5 000 bodů uznání a posuňte se podle posledního hodu.

Při každém pokusu o hození 6 můžete použít kostku Knockout.

## KONEC HRY

Jakmile hráč získá poslední korunku, zastaví na poli GO, ukončí svůj tah a počká, než ostatní hráči dorazí na pole GO.

Když ostatní hráči dorazí na pole GO, musí se na něm zastavit, i když jim zbývají tahy.

Jakmile všichni hráči dorazí na pole GO, sečtou si své body uznání!

Sečtení bodů uznání:

1. Vyberte nájem z banky za každé ze svých polí Round.

**Pamatujte:** Za každou barevnou sadu ve vašem vlastnictví si vyberte dvojnásobný nájem!

2. Vyberte si 10 000 bodů uznání za každou korunku, kterou vlastníte.

Zde je příklad, jak počítat body uznání! Tento hráč má 3 pole Round, 2 korunky a 13 000 bodů uznání.



### Celkem: 50 000 bodů uznání

Vítězem je hráč s nejvyšším počtem bodů uznání!

Pokud je to remíza, vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem polí Round!

### Uklizení hry

Sundejte všechny překážky z hrací plochy a rozeberte je, než je umístíte zpět do krabice! Poznámka: Díly pohyblivé zdi se rozejdou, když pohyblivou zeď odstraníte z hrací desky.

### Chcete hrát ve dvou?

Hrajte jako obvykle, ale použijte pouze 4 korunky. Každý hráč začíná s 20 000 body uznání.

### Chcete hrát ve třech?

Hrajte jako obvykle, ale použijte pouze 4 korunky.



## CIEĽ HRY

Buďte tou fazuľkou, ktorá si uchmatne víťazstvo! Pohybujte sa po hracej doske, kúpte si čo najviac kôl a zbierajte koruny. Ale dávajte pozor – hracia doska je plná prekážok! Aktivujte tieto prekážky pomocou kocky Knokaut a prekážke víťazné plány súperiacim fazuľkám. Zvíťazí hráč s najväčším počtom Kudos v momente pozbierania všetkých korún!

## V ČOM SA LÍŠI HRA MONOPOLY FALL GUYS?

### Vyhýbajte sa 3D prekážkam!

Na hracej doske sú umiestnené skutočné prekážky. Vyhňte sa im alebo ich deaktivujte, aby ste mohli pokračovať vpred – a aktivujte ich, aby ste spomalili ostatných hráčov!



### Hádzte kockou Knokaut!

Na začiatku svojho ťahu hádzate kockou Knokaut. Vďaka tomu budete môcť napríklad aktivovať prekážky, získať Kudos alebo dokonca presúvať ostatných hráčov.

### Zbierajte koruny!



Keď prejdete cez políčko GO, získate korunu. Každá koruna má na konci hry hodnotu 10 000 Kudos!

## PREKÁŽKY

Existujú tri typy prekážok: Big Yeetus, pohyblivá stena a hojdačka.

**Aktivujte** prekážky, aby ste spomalili svojich protivníkov a získali výhodu. Dávajte si však pozor – budete tiež musieť **deaktivovať** prekážky, ktoré sa vám postaví do cesty, aby ste mohli ísť ďalej. Prekážkam sa môžete **uhnúť** tým, že cez ne skočíte, keď na kocke Knokaut hodíte!

### Big Yeetus (x3)

#### STRČTE!

**Aktivujte ho!** Posuňte Big Yeetus cez jeho políčko na hracej doske, čím katapultujete fazuľku z hracej dosky alebo im zablokujete cestu!

**Deaktivujte ho!** Otočte ho späť, aby ste uvoľnili jeho políčko na hracej doske.

**Vyhňte sa jej!** Hodte



### Pohyblivá stena (x4)

#### POTLAČTE!

**Aktivujte ju!** Posuňte pohyblivú stenu dopredu, aby ste zhodili fazuľky z hracej dosky!

**Deaktivujte ju!** Potiahnite ju späť, aby ste uvoľnili jej políčko na hracej doske.

**Vyhňte sa jej!** Hodte



### Hojdačka (x2)

#### VYSTREĽTE!

**Aktivujte ju!** Stlačením jednej strany hojdačky vystrelíte fazuľku do vzduchu!

**Deaktivujte ju!** Táto prekážka zostáva vždy aktívna – fazuľky môžete vystreliť z oboch strán hojdačky.

**Vyhňte sa jej!** Hojdačky nikdy nezabokujú vašu cestu. Vždy na nich môžete pristáť alebo prejsť cez ne.

### Čo ak mi v ceste stojí prekážka?

Musíte zastaviť a zostať na políčku pred prekážkou, kým nebude deaktivovaná. Pravidlo pre dané políčko pre vás platí len bezprostredne potom, ako na ňom pristanete.

### Čo ak ma prekážka zrazí z hracej dosky?

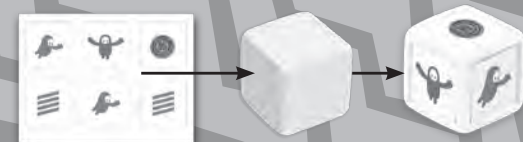
Ak vás prekážka zrazí z hracej dosky, musíte svoju figúrku presunúť na posledné rohové políčko, cez ktoré ste prešli. Nebojte sa – pravidlo daného rohového políčka pre vás v tomto prípade neplatí!



## PRIPRAVTE SA!

(Pozrite si zadnú časť tohto sprievodcu hrou)

### Prvá hra



Nalepte nálepky na kocku Knokaut tak ako na obrázku.

**1** Zvoľte niekoho, kto bude bankárom.

Bankár je zodpovedný za:

Kudos v banke  
Karty s kolami  
Dražby

Bankár môže hrať tiež, no svoje Kudos musí mať oddelené od banky.

**2** Bankár rozdá každému hráčovi:

5 x (s hodnotou 1000 Kudos)

1 x (s hodnotou 5000 Kudos)

(Celkom = 10 000 Kudos)

**3** Zostavte prekážky tak, ako je to znázornené v návode v krabici s hrou. Potom nasuňte prekážky na ich board spaces na hracej doske, ako je to uvedené nižšie. Uistite sa, že sú všetky deaktivované.



Big Yeetus (x3)

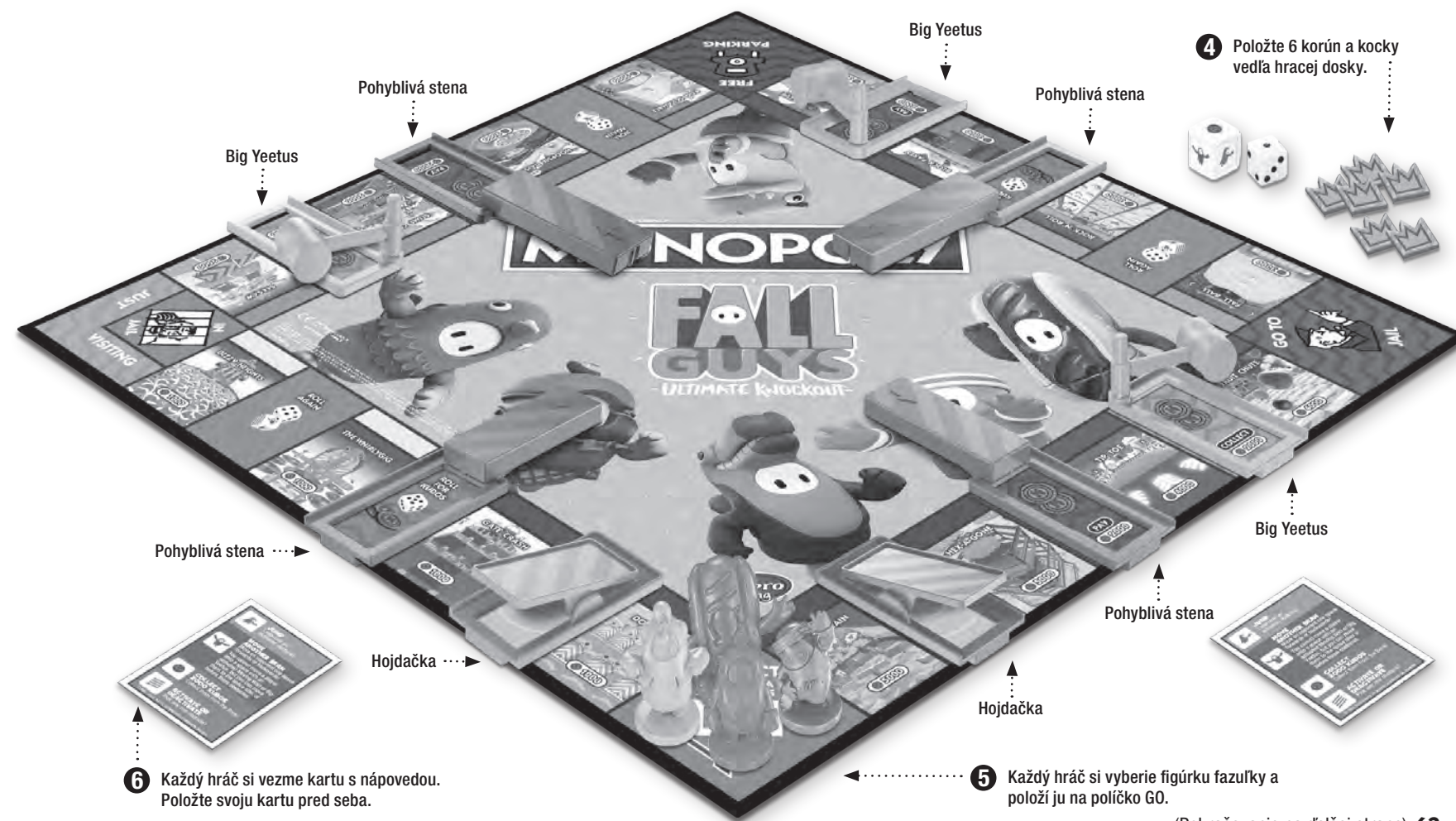


Pohyblivá stena (x4)



Hojdačka (x2)

**4** Položte 6 korún a kocky vedľa hracej dosky.



**6** Každý hráč si vezme kartu s nápodovou. Položte svoju kartu pred seba.

**5** Každý hráč si vyberie figúrku fazuľky a položí ju na políčko GO.

(Pokračovanie na ďalšej strane) **63**



## PRIEBEH HRY!

### Ako vyhrať

Pohybujte sa po hracej doske a kúpte čo najviac kôl. Čím viac kôl vlastníte, tým viac Kudos budete môcť vyberať. Zakaždým, keď prejdete cez poličko GO, získate korunu! Hra končí, keď niekto získa poslednú korunu, a vyhŕáva hráč s najväčším počtom Kudos!

### Kto ide prvý?

Každý hráč hodí kockou s číslami.

Hráč s najvyšším hodom začína a hra sa posúva doľava.

### Keď ste na rade

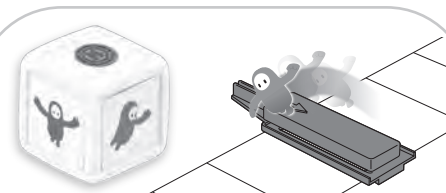
1. Hodte obomi kockami a v ľubovoľnom poradí vykonajte nasledujúce činnosti:

- **Posuňte** svoju figúrku v smere hodinových ručičiek o daný počet poličok. Ak vám v ceste stoja prekážky, zastavte na poličku pred nimi.

Kde ste pristáli? Ríadte sa pravidlami daného polička. Pozrite si časť BOARD SPACES.

- **Použite schopnosť** na kocke Knokaut.
2. Váš ťah skončil. Podajte kocky hráčovi po svojej ľavici.

## KOCKA KNOKAUT



Ak vám v ceste stojí aktivovaná prekážka, skočte cez ňu a dokončíte svoj pohyb! Ak vám v ceste nestojí žiadna aktivovaná prekážka, použite kocku s číslami ako obvykle.



Niekoľko ste chytili! Posuňte inú fazuľku o jedno poličko dopredu alebo dozadu. Hráča nemôžete posunúť na poličko s aktivovanou pohyblivou stenou alebo prekážkou Big Yeetus, ale môžete ho posunúť na nasledujúce voľné poličko. Pravidlá polička, na ktorom hráč pristane, preňho neplatia.

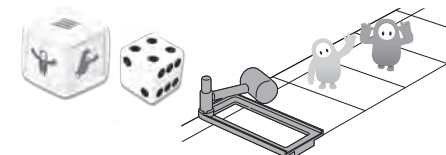


Získavate 2000 Kudos z banky!



Aktivujte alebo deaktivujte ktorúkoľvek prekážku!

### Prečo záleží na tom, ktorú kocku použijem ako prvú?



Predstavte si, že ste hodili 4 a . Ak sa najskôr pohnete, môžete sa presunúť o 4 polička, takže ste za prekážkou Big Yeetus. Potom môžete pomocou kocky Knokaut aktivovať prekážku Big Yeetus a zablokovat hráča za vami!

## BOARD SPACES

### NEHNUTEĽNOSTI

V hre MONOPOLY Fall Guys sa namiesto nehnuteľností kupujú kolá!

### Kolá bez majiteľa

Keď pristanete na kole bez majiteľa, musíte ho kúpiť alebo vydražiť.

### Chcete kolo kúpiť?

Zaplaťte sumu uvedenú na hracom poličku a zoberte si z banky danú kartu s kolom.



### Nechcete kolo kúpiť?

Bankár ho musí dať do dražby. Vyvolávací cena je 1000 Kudos a ktorýkoľvek hráč môže ponuku zvýšiť minimálne o 1000 Kudos. Nemusíte sa riadiť poradím hádzania kockami. Bankár ukončí dražbu, keď už nikto nezvýši ponuku. Ten, kto ponúkol najvyššiu cenu, ju zaplatí banke. Ak kolo nikto vydražiť nechce, nič sa nedeje. Nikto nič nezaplatí a karta s kolom zostáva v banke.

### Zbierajte farebné súpavy!

(viac informácií o farebných súpavách nájdete na stránke Obsah)

Keď vlastníte každé kolo v rámci farebnej súpavy, za tieto kolá môžete vyberať nájomné v dvojnásobnej výške!

### Kolá s majiteľom

Keď pristanete na kole, ktoré vlastní niekto iný, majiteľ vás musí požiadať o nájomné. Keď vás on požiada, musíte ho zaplatiť. Ak tak neurobí ešte predtým, ako ďalší hráč hodí kockami, nemusíte zaplatiť nič.

## AKČNÉ POLIA



### GO

Keď prejdete cez poličko GO alebo na ňom pristanete, získate od banky 2000 Kudos. Ak je k dispozícii koruna, vezmite si jednu! Je vaša až do konca hry.



### Hádzte a získajte Kudos

Hodte kockou s číslami a získate 1000-násobok Kudos z banky.

### Hodte znova

Hodte znova obomi kockami a urobte ďalší ťah!

### Vezmite si 2000

Získavate 2000 Kudos z banky.

### Zaplaťte 2000

Musíte zaplatiť 2000 Kudos do banky.



### Free Parking

Uvoľnite sa! Nič sa nedeje. Vydýchnete si!



### Just Visiting

Žiaden strach. Ak stúpíte na toto poličko, položte figúrku do časti Just Visiting.



### Go to Jail

Okamžite presuňte figúrku na poličko In Jail! Keď prejdete poličkom GO, nedostanete 2000 Kudos ani Korunu. Tým sa pre vás váš ťah skončil. Počas svojho pobytu vo väzení však môžete stále vyberať nájomné, zúčastňovať sa dražby, predávať kolá a obchodovať s nimi.

## DOHODY A OBCHODY

Kolá môžete kedykoľvek kúpiť, predáť alebo vymeniť s ostatnými hráčmi.

Kolá je možné vymieňať za Kudos alebo iné kolá. O cene rozhodujú hráči, ktorí sa dohadujú.

Koruny nemôžete kupovať, predávať ani vymieňať.

## POMOC! NEMÔŽEM ZAPLATIŤ!

Ak dlhujete Kudos a neviete zaplatiť, pokúste sa získať peniaze z odpredaja kôl banke, a to za cenu uvedenú na hracom poličku, prípadne iným hráčom za dohodnutú cenu.

Ak máte stále dlh, vydržte! Hrajte ďalej a možno sa na vás usmeje šťastie!

## Ako sa dostať z väzenia?

Sú dve možnosti:

1. Zaplaťte 5000 Kudos, keď ste opäť na rade. Potom hodte kockami a pokračujte normálne v hre.
2. Keď budete znova na rade, hodte obomi kockami. Ak hodíte 6, ste voľní. Posuňte sa o toľko poličok, koľko vám padlo, a váš ťah končí.

Máte maximálne 3 ťahy na to, aby ste hodili 6. Ak sa vám nepodarí hodiť 6 ani počas tretieho ťahu vo väzení, musíte zaplatiť 5000 Kudos a svoj posledný hod použijete na posunutie figúrky.

Pri každom pokuse hodiť 6 môžete použiť kocku Knokaut.

## KONIEC HRY

Keď niektorý hráč získa poslednú korunu, zastane na poličku GO, ukončí svoje kolo a počká, kým sa ostatní hráči dostanú na poličko GO.

Keď všetci ostatní hráči prídu na poličko GO, musia sa tam zastaviť, aj keď im zostávajú ťahy.

Akonáhle sa všetci hráči dostanú na poličko GO, spočítajte si svoje Kudos!

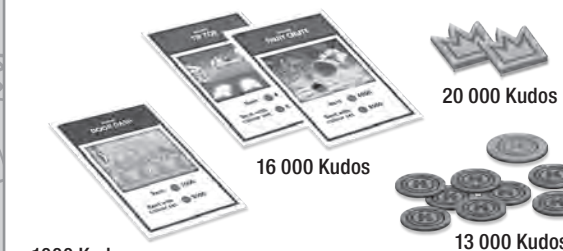
Pri počítaní Kudos postupujte takto:

1. Vyberte nájomné z banky za každé vaše kolo.

**Pamätajte:** získavate dvojnásobný nájom za všetky farebné súpavy, ktoré vlastníte!

2. Získavate 10 000 Kudos za každú korunu, ktorú vlastníte.

Tu je príklad, ako spočítať svoje Kudos! Tento hráč má 3 kolá, 2 koruny a 13 000 Kudos.



1000 Kudos

### Spolu: 50 000 Kudos

Vítazom je hráč s najväčším počtom Kudos!

Ak je výsledok nerozhodný, vyhŕáva hráč s najväčším počtom kôl!

### Odloženie hry

Vysuňte všetky prekážky z hracej dosky a rozoberte ich predtým, ako ich umiestnite späť do škatule! Poznámka: Telo pohyblivej steny sa odpojí, keď túto prekážku vysuniete z hracej dosky.

## Chcete si zahrať hru pre 2 hráčov?

Hrajte ako obvykle, ale použite iba 4 koruny. Každý hráč začína s 20 000 Kudos.

## Chcete si zahrať hru pre 3 hráčov?

Hrajte ako obvykle, ale použite iba 4 koruny.



## OBIECTIVUL JOCULUI

Fii jeleul care cade în victorie! Deplasează-te pe tablă achiziționând cât de multe Runde poți și adunând Coroane. Dar atenție, pe tablă sunt o grămadă de obstacole! Folosește zarul Knockout pentru a activa aceste obstacole pentru a pune piedici altor jeleuri. Câștigă jucătorul cu cele mai multe Kudos în momentul în care toate Coroanele sunt deținute.

## CE ESTE DIFERIT LA MONOPOLY FALL GUYS?

### Evită obstacolele 3D!

Pe tablă există obstacole reale. Evită-le sau dezactivează-le pentru a înainta și activează-le pentru a încetini adversarii!



### Dă cu zarul Knockout!

La începutul turului, vei da cu zarul Knockout. Acesta îți va permite să activezi obstacole, să aduni Kudos sau chiar să muți alți jucători.

### Adună Coroane!

Când treci pe la START, ia o Coroană. Fiecare valorează 10.000 Kudos la finalul jocului!

## OBSTACOLELE

Există trei tipuri de obstacole: Big Yeetus, Moving Wall și See Saw.

**Activează** obstacolele pentru a încetini adversarii și pentru a obține un avantaj. Dar atenție, va trebui să **dezactivezi** obstacolele din calea ta pentru a te putea deplasa. Poți **evita** obstacolele plonjând peste acestea când dai pe zarul Knockout!

### Big Yeetus (x3)

#### KNOCK!

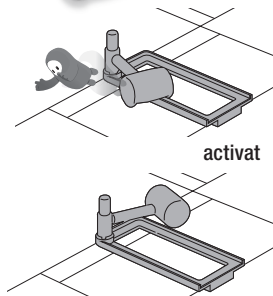
**Activează!** Balansează Big Yeetus peste spațiul de pe tablă pentru a catapulta jeleuri de pe tablă sau pentru a le bloca traseul!

**Dezactivează!** Balansează din nou pentru a elibera spațiul de pe tablă.

**Evită!** Dă cu zarul



activat



dezactivat

### Moving Wall (x4)

#### ÎMPINGE!

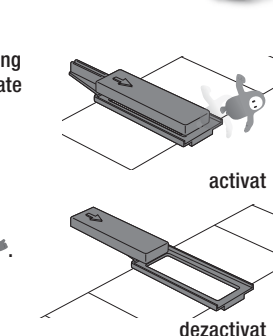
**Activează!** Împinge Moving Wall înainte pentru a scoate jeleuri de pe tablă!

**Dezactivează!** Trage-l înapoi pentru a elibera spațiul.

**Evită!** Dă cu zarul



activat



dezactivat

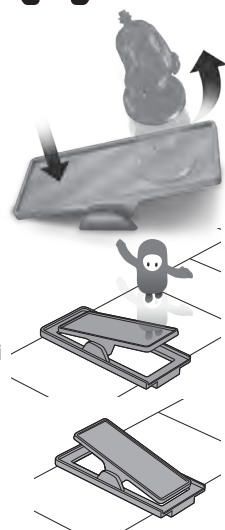
### See Saw (x2)

#### LANSEAZĂ!

**Activează!** Apasă pe See Saw pentru a lansa jeleuri în aer!

**Dezactivează!** Acest obstacol rămâne activ tot timpul, poți lansa jeleuri de pe ambele părți ale obstacolului See Saw.

**Evită!** Obstacolele See Saw nu blochează calea. Poți ateriza pe ele sau poți trece dincolo de acestea.

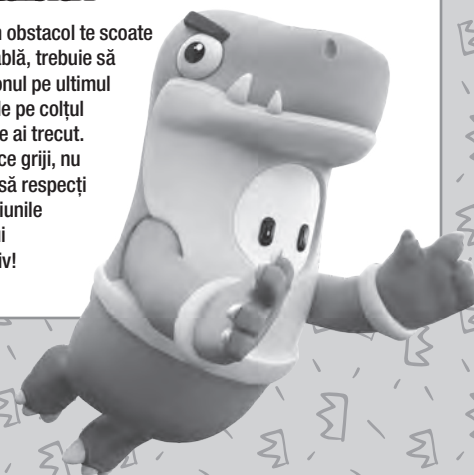


## Ce se întâmplă dacă există un obstacol în calea mea?

Trebuie să te oprești și să rămâi pe spațiul de dinaintea obstacolului până când este dezactivat. Trebuie să respecti instrucțiunile aferente respectivului spațiu doar prima dată când ajungi acolo.

## Ce se întâmplă dacă un obstacol mă scoate de pe tablă?

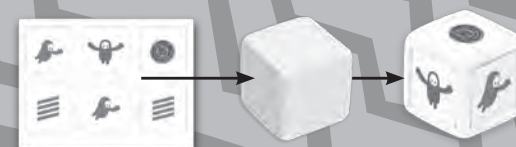
Dacă un obstacol te scoate de pe tablă, trebuie să muți pionul pe ultimul spațiu de pe colțul prin care ai trecut. Nu-ți face griji, nu trebuie să respecti instrucțiunile spațiului respectiv!



## CONFIGURAREA

(Consultă ultima pagină a acestui ghid de joc)

### Prima dată când jucați



Aplicați etichetele pe zarul Knockout așa cum se indică.

#### 1 Alegeți un Bancher.

Bancherul este responsabil de:  
Kudos din Bancă  
Cărțile Rundă  
Licitații

Și Bancherul poate juca, dar trebuie să își țină Kudos separat de cele din Bancă.

#### 2 Bancherul dă fiecărui jucător:

5 x (în valoare de 1000 Kudos)

1 x (în valoare de 5000 Kudos)

(Total = 10.000 Kudos)

#### 3 Asamblați obstacolele așa cum se indică în instrucțiunile din cutia jocului. Apoi, glisați obstacolele pe spațiile aferente de pe tablă, așa cum se indică mai jos. Asigurați-vă că toate sunt dezactivate.



Big Yeetus (x3)

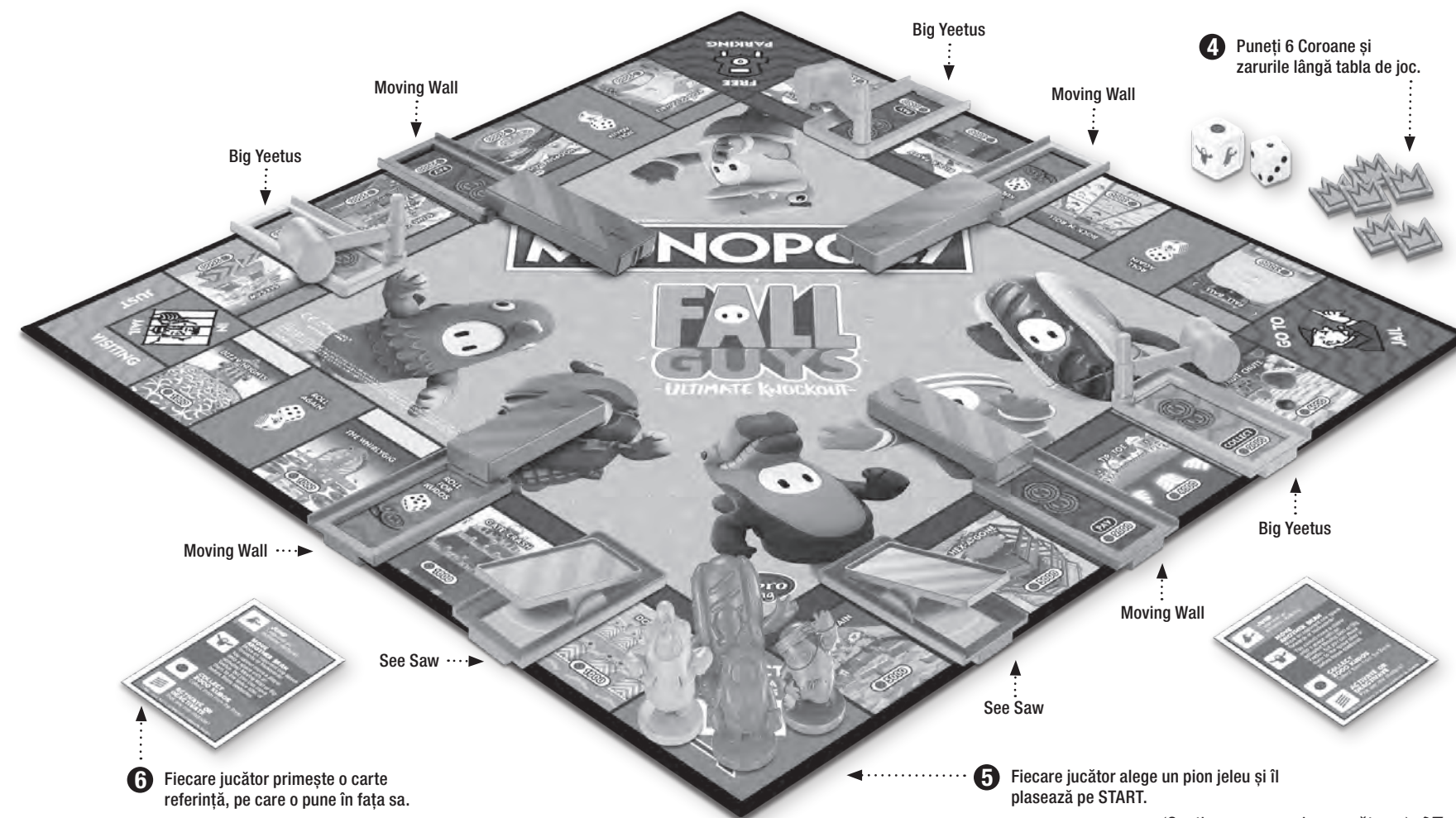


Moving Wall (x4)



See Saw (x2)

#### 4 Puneți 6 Coroane și zarurile lângă tabla de joc.



#### 6 Fiecare jucător primește o carte referință, pe care o pune în fața sa.

#### 5 Fiecare jucător alege un pion jeleu și îl plasează pe START.

(Continuare pe pagina următoare) 67



## LA JOACĂ!

### Cum se câștigă

Deplasează-te pe tablă, cumpărând cât de multe Runde poți. Cu cât ai mai multe Runde, cu atât mai multe Kudos vei putea încasa. Ia o Coroană de fiecare dată când treci pe la START! Jocul se încheie când cineva a luat ultima Coroană și câștigă jucătorul cu cele mai multe Kudos!

### Cine începe?

Fiecare jucător dă cu zarul numerotat.

Începe jucătorul care obține cel mai bun rezultat, iar jocul continuă spre stânga.

### Când îți vine rândul

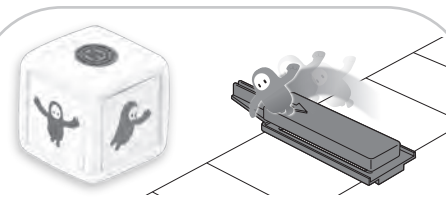
1. Dă cu ambele zaruri și efectuează următoarele, **în orice ordine**:

- **Mută** pionul în sensul acelor de ceas cu numărul respectiv de spații. Dacă, în calea ta, există vreun obstacol, oprește-te pe spațiul de dinainte.

Unde ai ajuns? Execută instrucțiunile aferente spațiului de pe tabla de joc. Consultă SPAȚIILE DE PE TABLĂ

- **Folosește abilitatea** de pe zarul Knockout.
2. Turul tău se încheie. Dă zarurile jucătorului din stânga.

## ZARUL KNOCKOUT



Dacă un obstacol activat îți blochează calea, plonjează peste el și finalizează deplasarea. Dacă nu există niciun obstacol activat în calea ta, folosește zarul numerotat în mod normal.



Apucă! Mută un alt jelu cu un spațiu înainte sau înapoi. Nu poți deplasa un jucător pe un spațiu cu un Moving Wall sau Big Yeetus activat, dar îl poți muta pe spațiul următor, sărind peste obstacol. Jucătorul nu trebuie să respecte regulile spațiului pe care a ajuns.

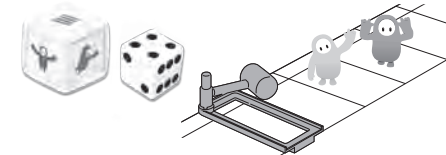


Încasează 2000 Kudos de la bancă.



Activează sau dezactivează oricare obstacol!

### De ce contează ce zar folosesc mai întâi?



În acest exemplu, ai dat un 4 și . Dacă folosești mai întâi zarul de deplasare, te poți deplasa cu 4 spații, trecând de Big Yeetus. Apoi poți utiliza zarul Knockout pentru a activa Big Yeetus și pentru a-l bloca pe jucătorul din spatele tău!

## SPAȚIILE DE PE TABLA DE JOC PROPRIETĂȚILE

În MONOPOLY Fall Guys, proprietățile sunt Runde!

### Runde nedeținute

Când ajungi pe o Rundă nedeținută, trebuie să o cumperi sau să licitezi pentru aceasta.

### Vrei să faci achiziția?

Plătește prețul aferent spațiului de pe tabla de joc și ia cartea Rundă din Bancă.



### Nu vrei să faci achiziția?

Bancherul trebuie să organizeze o licitație. Licităția începe de la 1000 Kudos și oricine poate crește suma licitată chiar și cu 1000 Kudos. 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 Rundă, nu este nicio problemă. Nimeni nu plătește nimic și cartea Rundă rămâne la Bancă.

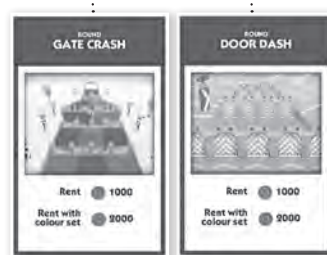
### Colecționează seturi de culoare!

(vezi pagina Cuprins pentru seturile de culoare)

Când deții toate Runderile dintr-un set de culoare, poți dubla chiria pentru acele Runder!

### Runde deținute

Când ajungi pe o Rundă pe care o deține 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!



## SPAȚII CU ACȚIUNI

### START

Când treci pe la START sau ajungi pe acest spațiu, încasează 2000 Kudos de la Bancă. Dacă există o Coroană disponibilă, ia-o! Este a ta până la finalul jocului.



### Dă cu zarul pentru Kudos

Dă cu zarul numerotat și încasează 1000 Kudos de la Bancă.

### Dă cu zarul din nou

Dă din nou cu ambele zaruri și mai joacă un tur.

### Încasează 2000

Încasează 2000 Kudos de la bancă.

### Plătește 2000

Plătește 2000 Kudos Băncii.

### Parcare gratuită

Relaxează-te! Nu se întâmplă nimic. Trage-ți sufletul!

### În vizită

Nu-ți face griji. Dacă ajungi aici, pune pionul în secțiunea În vizită.

### Du-te la închisoare

Deplasează pionul pe spațiul În închisoare imediat! Nu primești 2000 Kudos și o Coroană dacă treci pe la START. Turul tău s-a încheiat. Continui să încasezi chirie, poți participa la licitații, poți ipoteca și poți tranzacționa cât timp ești la închisoare.

## ACORDURI ȘI SCHIMBURI

Poți cumpăra, vinde sau schimba Runde cu alți jucători în orice moment.

Runderile se pot schimba pentru Kudos sau alte Runde. Suma este decisă de jucătorii implicați în schimb.

Nu poți cumpăra, vinde sau schimba Coroane.

## AJUTOR! NU POT PLĂȚI!

Dacă datorezi Kudos și nu poți plăti,

încearcă să strângi bani vânzând Runderile înapoi Băncii pentru suma de pe spațiu și/ sau altor jucători, la un preț agreeat.

Dacă în continuare ai datorii, rămâi pe poziție! Continuă să joci și speră că vei avea noroc!

## Cum ies din închisoare?

Ai două opțiuni:

1. Plătește 5000 Kudos la începutul turului următor, apoi dă cu zarurile și joacă în mod normal.
2. Dă cu ambele zaruri în turul următor. Dacă dai un 6, ai scăpat! Deplasează-te conform numărului de pe zar și turul tău se încheie.

Poți încerca să dai 6 timp de 3 tururi. Dacă nu dai un 6 până la al treilea tur pe spațiul La închisoare, plătește 5000 Kudos și deplasează-te conform ultimului rezultat de pe zar.

Poți utiliza zarul Knockout de fiecare dată când încerci să dai un 6.

## FINALUL JOCULUI

Odată ce un jucător obține Coroana finală, se oprește pe START, își încheie turul și așteaptă ca toți jucătorii să ajungă la START.

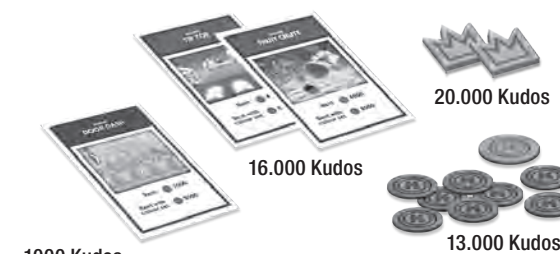
Când ceilalți jucători ajung la START, trebuie să se oprească indiferent dacă mai au mutări rămase.

Odată ce toți jucătorii au ajuns la START, calculați Kudos!

Pentru calcularea Kudos:

1. Încasează chirie de la Bancă pentru fiecare Rundă deținută.  
**Reține:** încasează chirie dublă pentru orice seturi de culoare deținute!
2. Încasează 10.000 Kudos pentru fiecare Coroană deținută.

Iată un exemplu de cum să calculezi Kudos! Acest jucător are 3 Runder, 2 Coroane și 13.000 Kudos.



1000 Kudos

**Total = 50.000 Kudos**

Câștigă jucătorul cu cele mai multe Kudos!

Dacă este egalitate, jucătorul cu cele mai multe Runder este câștigătorul!

## Împachetarea jocului

Scoateți obstacolele de pe tablă și dezasamblați-le înainte de a le pune în cutie! Notă: piesele care formează Moving Wall se vor deconecta când aceste obstacole sunt scoase de pe tablă.

## Vreți să jucați în 2?

Jucați în mod normal, dar folosiți doar 4 Coroane. Fiecare jucător începe cu 20.000 Kudos.

## Vreți să jucați în 3?

Jucați în mod normal, dar folosiți doar 4 Coroane.



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Возьмите на себя роль боба и отправьтесь в свободное падение, которое может привести вас к победе! Передвигайтесь по игровому полю, покупайте как можно больше раундов и собирайте короны. Но будьте осторожны: на игровом поле вас подстерегают препятствия! Активируйте эти препятствия с помощью кубика «Нокаут» и срывайте планы других бобов! Победа останется за игроком, который наберет больше всего кудосов после распределения всех корон.

## ЧТО НОВОГО В ИГРЕ MONOPOLY FALL GUYS?

### Уклоняйтесь от трехмерных препятствий!

На игровом поле размещены настоящие препятствия. Чтобы продолжать путь, уклоняйтесь от препятствий или деактивируйте их. Чтобы замедлить движение других игроков, активируйте препятствия!



### Бросайте кубик «Нокаут»!

В начале своих ходов вы будете бросать кубик «Нокаут». Благодаря этому можно активировать препятствия, собирать кудосы и даже перемещать фишки других игроков.

### Собирайте короны!

При прохождении через клетку «ВПЕРЕД» вам достается корона. В конце игры каждая корона обменивается на 10 000 кудосов!



## ПРЕПЯТСТВИЯ

В игре предусмотрены препятствия трех типов: Большой молоток, Подвижная стена и Балансир.

**Активируйте** препятствия, чтобы замедлить движение соперников и обрести преимущество. Но будьте осторожны: чтобы не задерживаться в одной точке игрового поля, вам понадобится **деактивировать** препятствия на своем пути. Чтобы **перепрыгнуть** препятствие, выбросьте на кубике «Нокаут»!

### Большой молоток (3 шт.)

#### УДАР!

**Активация.** Большой молоток бьет по своей клетке игрового поля. С помощью этого препятствия можно катапультировать бобы за пределы поля или преградить им путь!

**Деактивация.** Чтобы открыть клетку препятствия, ответьте его назад.

**Уклонение.** Выбросьте

### Подвижная стена (4 шт.)

#### ТОЛЧОК!

**Активация.** Чтобы сбить бобы с игрового поля, толкните Подвижную стену вперед!

**Деактивация.** Чтобы открыть клетку препятствия, толкните его в обратную сторону.

**Уклонение.** Выбросьте

### Балансир (2 шт.)

#### ПРЫЖОК!

**Активация.** Нажмите на Балансир, и боб улетит в небо!

**Деактивация.** Это препятствие всегда остается активным: бобы можно запускать в небо с любой стороны Балансира.

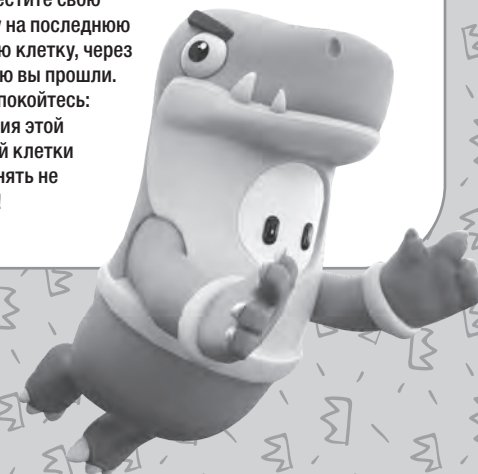
**Уклонение.** Балансиры никогда не препятствуют движению. На Балансирах можно останавливаться и через них можно проходить.

### Что делать, если препятствие мешает мне пройти вперед?

Оставайтесь на клетке, которая находится перед этим препятствием, до деактивации препятствия. Указания этой клетки нужно выполнить только при первой остановке на ней.

### Что, если препятствие собьет меня с игрового поля?

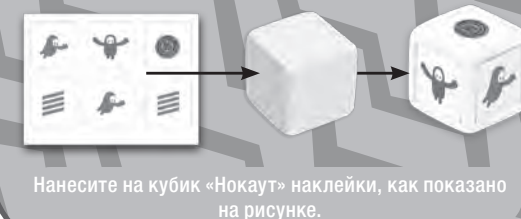
Если препятствие сбilo вас с игрового поля, переместите свою фишку на последнюю угловую клетку, через которую вы прошли. Не беспокойтесь: указания этой угловой клетки выполнять не нужно!



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

(См. обратную сторону этой инструкции.)

### Перед первой игрой



Нанесите на кубик «Нокаут» наклейки, как показано на рисунке.

**1** Выберите игрока, который будет банкиром.

Банкир отвечает за:  
кудосы в банке;  
карточки раундов;  
аукционы.

Банкир может принимать участие в игре, но при этом он должен хранить свои кудосы отдельно от банка.

**2** Банкноты выдает каждому игроку:

5 шт. (номинал — 1000 кудосов)

1 шт. (номинал — 5000 кудосов)

(Всего 10 000 кудосов)

**3** Соберите препятствия, как показано на вставке в коробке с игрой. Установите препятствия на соответствующие клетки игрового поля, как указано ниже. Деактивируйте все препятствия.



Большой молоток (3 шт.)

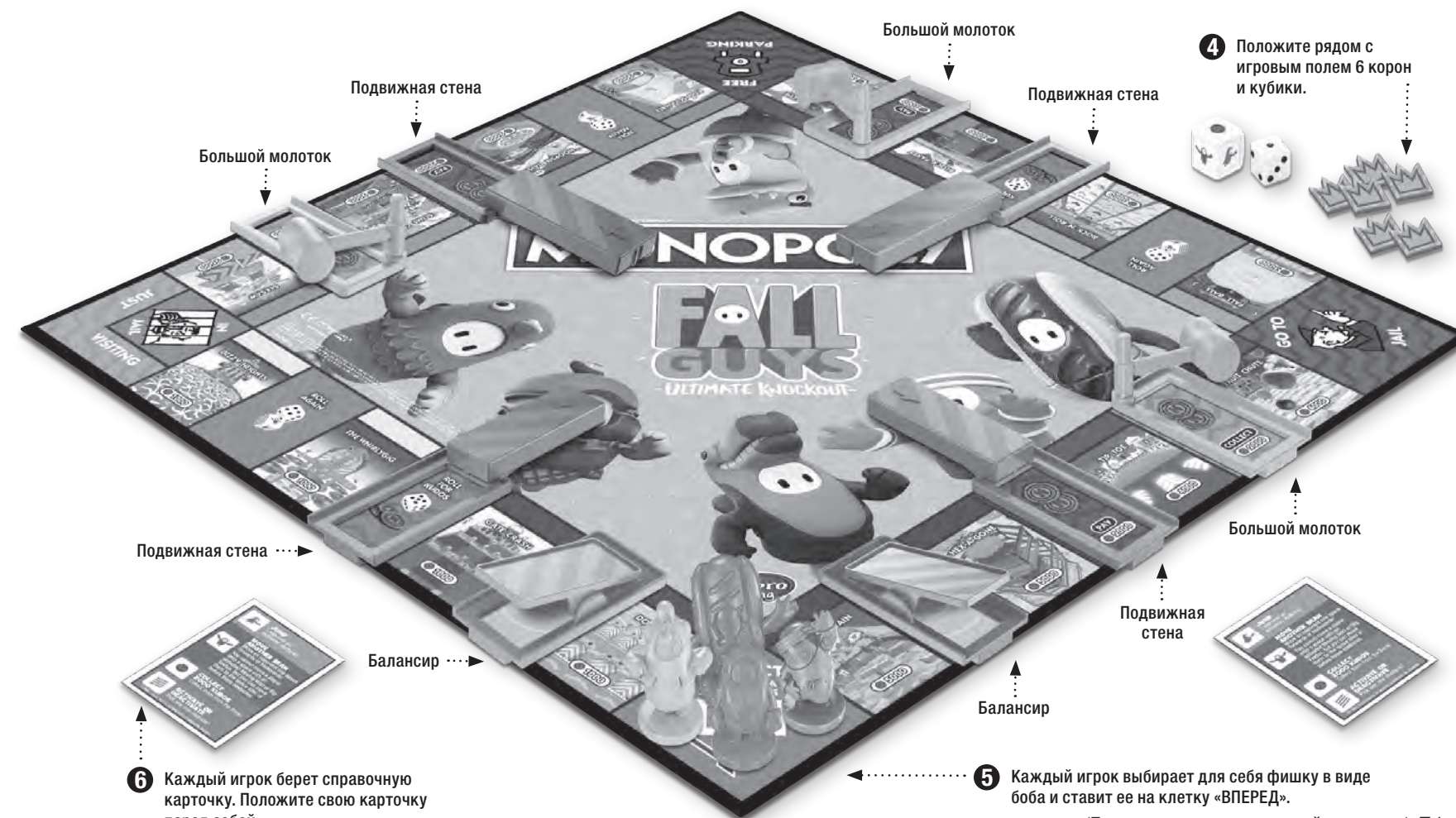


Подвижная стена (4 шт.)



Балансир (2 шт.)

**4** Положите рядом с игровым полем 6 корон и кубики.



**6** Каждый игрок берет справочную карточку. Положите свою карточку перед собой.

**5** Каждый игрок выбирает для себя фишку в виде боба и ставит ее на клетку «ВПЕРЕД».

(Продолжение на следующей странице.)



## ИГРА

### Условия победы

Передвигайтесь по игровому полю и покупайте как можно больше раундов. Чем больше раундов вам принадлежит, тем больше кудосов вы сможете собрать. При каждом прохождении через клетку «ВПЕРЕД» требуйте корону! После распределения всех корон игра завершится. Побеждает игрок, собравший больше всего кудосов!

### Кто ходит первым?

Каждый игрок бросает кубик с цифрами.

Первый ход достается игроку, которому выпало наибольшее количество очков. Затем ход переходит к игроку слева.

### Ваш ход

- Бросьте оба кубика и в **любом порядке** выполните следующие действия.

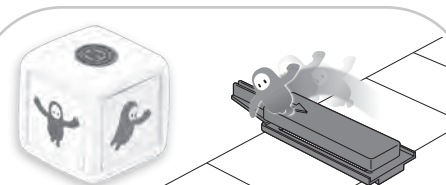
• **Переместите** свою фишку по часовой стрелке на выпавшее число клеток. Если на вашем пути оказалось препятствие, остановитесь на клетке перед ним.

На какой клетке игрового поля вы остановились? Выполните указания этой клетки. См. раздел КЛЕТКИ ИГРОВОГО ПОЛЯ.

• **Используйте способность**, выпавшую на кубике «Нокаут».

- Ваш ход завершен. Передайте кубики игроку слева.

## КУБИК «НОКАУТ»



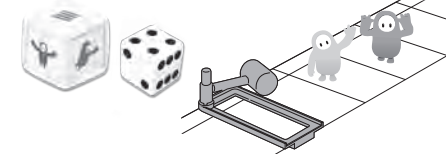
Если ваш путь преграждает активированное препятствие, перепрыгните его и завершите движение по игровому полю! Если на пути нет активированных препятствий, используйте кубик с цифрами, как обычно.

Вы стали захватчиком! Передвиньте другой боб на одну клетку вперед или назад. Вам нельзя перемещать фишки других игроков на клетки с активированной Подвижной стеной или активированным Большим молотком, зато вы можете поставить чужую фишку на расположенную рядом с препятствием свободную клетку. При этом другие игроки не должны выполнять указания клеток, на которых они остановились.

Возьмите в банке 2000 кудосов!

Активируйте или деактивируйте любое препятствие!

### Почему важно использовать первым тот или другой кубик?



В этом примере вы выбросили цифру 4 и . Если в первую очередь вы используете кубик с цифрами, вы сможете переместиться на 4 клетки и преодолеть клетку с Большим молотком. Затем вы сможете применить кубик «Нокаут» для активации Большого молотка, и тот преградит путь игроку, который находится за вами!

## КЛЕТКИ ИГРОВОГО ПОЛЯ ОБЪЕКТЫ СОБСТВЕННОСТИ

В игре MONOPOLY Fall Guys объекты собственности представляют собой раунды.

### Свободные раунды

Если вы остановились на клетке со свободным раундом, вы должны купить его или выставить на аукцион.

### Хотите купить?

Уплатите цену, указанную на соответствующей клетке, и возьмите в банке карточку этого раунда.

### Не хотите покупать?

Банкир выставляет объект на аукцион. Ставки начинаются с 1000 кудосов. Любой игрок может повысить ставку минимум на 1000 кудосов. В ходе аукциона не нужно придерживаться очереди. Если никто не повышает ставку, банкир закрывает аукцион. Игрок, предложивший самую высокую цену, должен уплатить ее банку. Если игроки не хотят покупать раунд, ничего страшного. Никто ничего не платит, и карточка раунда остается в банке.

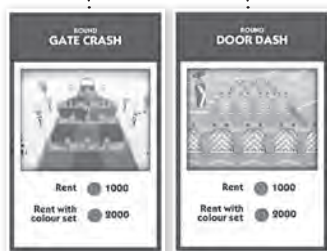
### Собирайте цветочные группы!

(Информацию о цветовых группах см. на странице «В комплекте».)

Если соберете все раунды из одной цветовой группы, то сможете удвоить ренту за эти раунды!

### Занятые раунды

Если вы остановились на клетке раунда, принадлежащего другому игроку, 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.



## КЛЕТКИ ДЕЙСТВИЯ

### ВПЕРЕД

Если вы прошли через клетку «ВПЕРЕД» или остановились на ней, возьмите в банке 2000 кудосов. Если в игре есть свободная корона, возьмите ее себе! Она останется у вас до конца игры.

### Кудосы за бросок

Бросьте кубик с цифрами и возьмите в банке столько раз по 1000 кудосов, сколько очков выпало вам на кубике.

### Повторный бросок

Бросьте оба кубика еще раз и сделайте еще один ход.

### Возьмите 2000

Возьмите в банке 2000 кудосов.

### Уплатите 2000

Уплатите банку 2000 кудосов.

### Бесплатная парковка

Здесь ничего интересного! Пока переведите дух!

### На экскурсии

Не пугайтесь. Если вы остановились на этой клетке, поставьте свою фишку в сектор «На экскурсии».

### Отправляйтесь в тюрьму

Немедленно переместите свою фишку на клетку «В тюрьме»! Не забирайте 2000 кудосов за прохождение через клетку «ВПЕРЕД». На этом ваш ход окончен. Пока вы находитесь на клетке «В тюрьме», вы по-прежнему можете взимать ренту, участвовать в аукционах, а также продавать и обменивать раунды.

## СДЕЛКИ И ОБМЕНЫ

Игроки могут в любой момент заключать друг с другом сделки по покупке, продаже и обмену раундов.

Раунды можно обменивать на кудосы и другие раунды. Цену определяют игроки, заключающие сделку.

Покупать, продавать и обменивать короны нельзя.

## ПОМОГИТЕ! НЕ МОГУ ЗАПЛАТИТЬ!

Если вы стали должником и не можете расплатиться, попробуйте собрать деньги. Для этого продайте принадлежащие вам раунды банку (по ценам, указанным на соответствующих клетках игрового поля) и (или) другим игрокам (по согласованным ценам).

Если вам все же не удалось погасить долг, держитесь! Продолжайте играть и надейтесь на удачу!

### Как выйти из тюрьмы?

Есть 2 варианта.

- В начале своего следующего хода уплатите 5000 кудосов, а затем бросьте кубики и передвиньте фишку, как обычно.
- На своем следующем ходу бросьте оба кубика. Если вам выпало 6, вы свободны! Передвиньте фишку в соответствии с выпавшим числом. На этом ваш ход заканчивается.

Пробовать выбросить 6 можно на протяжении 3 ходов. Если на третьем ходу в тюрьме вам не выпадет 6, уплатите 5000 кудосов и используйте последний бросок кубиков для передвижения.

При попытках выбросить 6 можно использовать кубик «Нокаут».

## КОНЕЦ ИГРЫ

Если какой-либо игрок забрал последнюю корону, он останавливается на клетке «ВПЕРЕД», завершает свой ход и ждет до тех пор, пока все остальные игроки не дойдут до клетки «ВПЕРЕД».

Оказавшись на клетке «ВПЕРЕД», каждый игрок должен остановиться, даже если его ход не завершен.

После того как все игроки окажутся на клетке «ВПЕРЕД», подсчитайте свои кудосы.

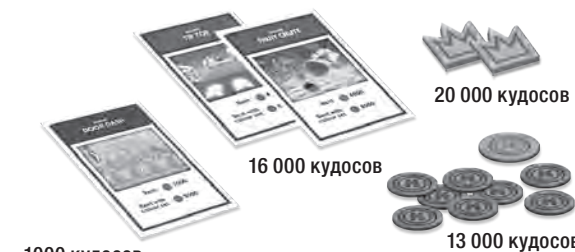
Как подсчитать кудосы?

- Возьмите в банке ренту за каждый из принадлежащих вам раундов.

**Помните:** если у вас есть цветочные группы, за входящие в них раунды вам причитается двойная рента!

- Возьмите по 10 000 кудосов за каждую из принадлежащих вам корон.

Вот пример подсчета кудосов. Игрок собрал 3 раунда, 2 короны и 13 000 кудосов.



1000 кудосов

### Всего 50 000 кудосов

В игре побеждает участник, собравший больше всего кудосов!

Если у игроков совпали суммы кудосов, в игре побеждает участник, собравший больше всего раундов!

### Как убрать игру

Снимите с игрового поля все препятствия, разберите их и положите в коробку. Примечание: детали Подвижной стены разъединяются в результате снятия этого препятствия с игрового поля.

### Хотите сыграть вдвоем?

Играйте как обычно, но при этом используйте только 4 короны. В начале игры каждому участнику выдается 20 000 кудосов.

### Хотите сыграть втроем?

Играйте как обычно, но при этом используйте только 4 короны.



## ЦЕЛ НА ИГРАТА

Станете победител! Движете се по дъската, като купувате възможно най-много рундове и събирате корони. Но внимавайте – дъската е изпълнена с препятствия! Използвайте зарчето „нокаут“, за да ги активирате и да попречите на другите бобчета. Когато всички корони са били събрани, играчът с най-много кудоси става победител!

## КАКВО Е РАЗЛИЧНОТО ПРИ MONOPOLY FALL GUYS?

### Избягвайте 3D препятствията!

По дъската са поставени истински препятствия. Избягвайте ги или ги деактивирайте, за да продължите напред – и ги активирайте, за да забавите другите играчи!



### Хвърлете зарчето „нокаут“!

В началото на хода си ще хвърлите зарчето „нокаут“. Това ще ви позволи да правите различни неща, като например да активирате препятствия, да събирате кудоси или дори да премествате други играчи.

### Събирайте корони!



Когато преминете през НАЧАЛО (GO), взимате една корона. В края на играта всяка корона струва 10 000 кудоса!



## ПРЕПЯТСТВИЯТА

Има три типа препятствия: голям чук, движеща се стена и люлка.

**Активирайте** препятствията, за да забавите опонентите си и да получите предимство. Но внимавайте – ще трябва също да **деактивирате** препятствията по пътя си, за да продължите напред. Можете да **избягвате** препятствията, като прелитате над тях, когато хвърлите със зарчето „нокаут“!

### Голям чук (x3)

#### ПРАС!

**Активирате:** Завъртете големия чук над полето му, за да изстрелвате бобчета извън дъската или да блокирате пътя им!

**Деактивирате:** Завъртете го обратно, за да откриете полето му на дъската.

**Заобикаляне:** Хвърлете

### Движеща се стена (x4)

#### БУТНИ!

**Активирате:** Натиснете движещата се стена напред, за да изхвърлите бобчета извън дъската!

**Деактивирате:** Издърпайте назад, за да откриете полето на дъската.

**Заобикаляне:** Хвърлете

### Люлка (x2)

#### ИЗСТРЕЛВАНЕ!

**Активирате:** Натиснете люлката, за да изстрелате бобчета в небето!

**Деактивирате:** Това препятствие винаги е активно – можете да изстрелвате бобчета от двете страни на люлката.

**Заобикаляне:** Люлките никога не блокират пътя ви. Винаги можете преминете или да спрете върху тях.

### Какво да правя, ако на пътя ми има препятствие?

Трябва да спрете и да останете на полето преди това препятствие, докато то не бъде деактивирано. Трябва да следвате правилата на това поле само при първото си стъпване върху него.

### Какво да правя, ако някое препятствие ме изхвърли извън дъската?

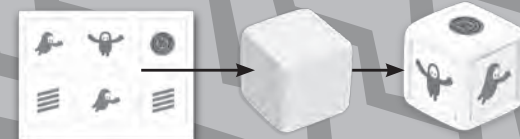
Ако бъдете изхвърлени извън дъската от препятствие, трябва да преместите фигурката си за игра на последното ъглово поле, през което сте преминали. Не се притеснявайте – не трябва да спазвате правилата на това ъглово поле!



## ПОДГОТОВКА

(Вижте гърба на това ръководство за играта)

### Когато играете за първи път



Залепете етикетите на зарчето „нокаут“, както е показано.

**1** Изберете някой да бъде Банкер.

Банкерът отговаря за:  
кудосите на Банката;  
картончетата за рундове;  
търговете.

Банкерът също може да играе, но трябва да държи своите кудоси отделно от Банката.

**2** Банкерът раздава на всеки играч:

5 x (със стойност 1000 кудоса)

1 x (със стойност 5000 кудоса)

(Общо = 10 000 кудоса)

**3** Сглобете препятствията, както е показано на указанието в кутията на играта. След това плъзнете препятствията върху техните полета на дъската, както е посочено по-долу. Уверете се, че всички са деактивирани.



Голям чук (x3)

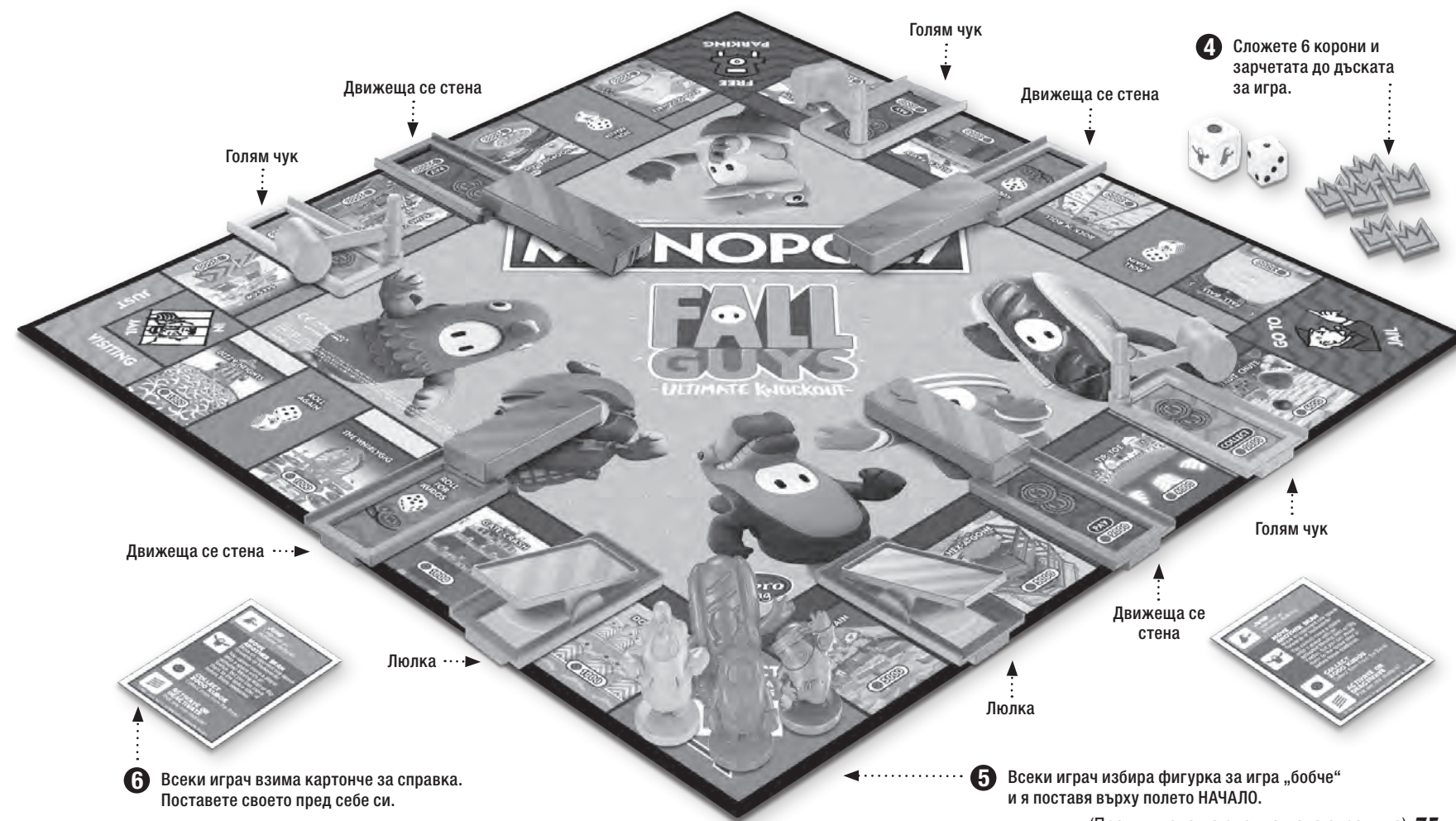


Движеща се стена (x4)



Люлка (x2)

**4** Сложете 6 корони и зарчетата до дъската за игра.



**6** Всеки играч взима картонче за справка. Поставете своето пред себе си.

**5** Всеки играч избира фигурка за игра „бобче“ и я поставя върху полето НАЧАЛО.

(Продължава на следващата страница) **75**



## ИГРА!

### Как да спечелите

Придвижвайте се по дъската, като купувате възможно най-много рундове. Колкото повече рундове притежавате, толкова повече кудоси ще можете да събирате. Всеки път, когато преминете през НАЧАЛО, взимате по една корона! Играта приключва, когато е взета и последната корона, и тогава печели играчът с най-много кудоси!

### Кой започва първи?

Всеки играч хвърля зарчето с цифри.

Получилият най-висок резултат започва и играта се върти наляво.

### Когато дойде вашият ред

1. Хвърлете двете зарчета и направете следното в произволен ред:

- **Преместете** своята фигурка за игра по посока на часовниковата стрелка с толкова полета. Ако пътят е блокиран от препятствия, спрете на полето пред тях.

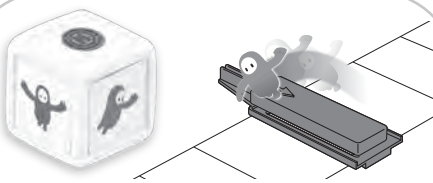
Къде спряхте? Следвайте правилата на това поле на игралната дъска. Вижте ПОЛЕТАТА НА ДЪСКАТА.

- **Използвайте способността, показана от зарчето „нокаут“.**

2. Ходът ви приключва. Подайте зарчетата на играча вляво.



## ЗАРЧЕТО „НОКАУТ“



Ако пътят ви е блокиран от активирано препятствие, прелетете над него и приклучете придвижването си! Ако няма активирано препятствие, блокиращо пътя ви, използвайте зарчето с цифри както обикновено.



Сграбчете нещо! Преместете друго бобче с едно поле напред или назад. Не можете да преместите играч върху поле с активирана движеща се стена или голям чук, но можете да го пуснете на следващото открито поле. Играчът няма нужда да спазва правилата на полето, където го пускате.

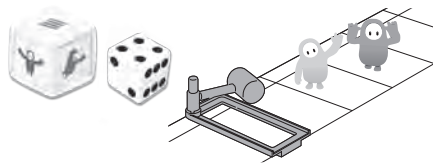


Вземете 2000 кудоса от Банката!



Активирайте или деактивирайте произволно препятствие!

### Защо има значение кое зарче се използва първо?



В този пример сте хвърлили 4 и . Ако използвате първо зарчето за преместване, можете да се придвижите с 4 полета, така че подминавате големия чук. След това можете да използвате зарчето „нокаут“, за да активирате големия чук и да блокирате играча след вас!

## ПОЛЕТАТА НА ДЪСКАТА ИМОТИ

В MONOPOLY Fall Guys имотите се наричат „рундове“!

### Рундове без собственик

Когато спрете на рунд без собственик, трябва да го купите или да проведете търг за него.

### Искате да го купите?

Платете цената, посочена на полето на дъската, и вземете картончето за рунда от Банката.



### Не искате да го купите?

Банкерът трябва да го обяви на търг. Наддаването започва от 1000 кудоса и всеки може да увеличава цената с по 1000 или повече кудоса. 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 Банката. Ако никой не иска да наддава за рунда, няма проблем. Никой не плаща нищо и картончето за рунда остава в Банката.

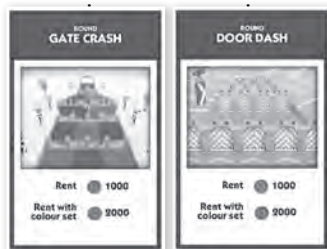
### Събирайте цветни комплекти!

(вижте цветните комплекти на страницата със съдържанието)

Когато притежавате всички рундове в даден цветен комплект, можете да удвоите наемите за тях!

### Рундове със собственик

Когато попаднете върху рунд, собственост на друг играч, собственикът трябва да ви поиска наем. В такъв случай трябва да заплатите. Ако не ви поиска, преди следващият играч да хвърли зарчето, няма нужда да плащате.



## ПОЛЕТА ЗА ДЕЙСТВИЕ

### НАЧАЛО (GO)

Когато преминете през полето НАЧАЛО или стъпите там, получавате 2000 кудоса от Банката. Ако има налична корона, вземете я! Ваша е до края на играта.

### Хвърляйте за кудоси (Roll for Kudos)

Хвърлете зарчето с цифри, и вземете толкова хиляди кудоса от банката.

### Хвърляйте отново (Roll Again)

Хвърлете двете зарчета отново и направете още един ход!

### Получавате 2000 (Collect 2000)

Получавате 2000 кудоса от Банката.

### Платете 2000 (Pay 2000)

Платете 2000 кудоса на Банката.

### Безплатен паркинг (Free Parking)

Спокойно! Нищо не се случва. Поемете дъх!

### На свиждане (Just Visiting)

Не се тревожете. Ако спрете тук, сложете фигурката си в отделението „На свиждане“.

### Отивате в затвора (Go to Jail)

Незабавно преместете фигурката си за игра в полето „В затвора“ (In Jail). Не получавате 2000 кудоса и корона за преминаване през НАЧАЛО. След това ходът ви приключва. Докато сте в затвора, все още можете да получавате наем, да наддавате в търгове и да продавате и търгувате с рундове.

## СДЕЛКИ И ТЪРГОВИЯ

Можете по всяко време да купувате, продавате и разменят рундове с другите играчи.

Рундовете могат да се търгуват за кудоси или други рундове. Сумата се определя от играчите, сключващи сделката.

Не можете да купувате, продавате или разменят корони.

## ПОМОЩ! НЕ МОГА ДА ПЛАТЯ!

Ако имате кудоси, но не можете да платите, опитайте да съберете средства, като продавате рундове обратно на Банката на цената, посочена на полето на дъската, и/или на друг играч, като се договорите за цената.

Ако все още сте длъжник, дръжте се! Продължавайте да играете и се надявайте на късмет!

### Как да изляза от затвора?

Имате две възможности:

1. Платете 5000 кудоса в началото на следващия си ход, след това хвърлете зарчетата и се движете както обикновено.
2. Хвърлете двете зарчета при следващия си ход. Ако хвърлите 6, излизате на свобода! Използвайте хвърлянето, за да се придвижите напред – така вашият ход приключва.

Можете да опитате да хвърлите 6 до три пъти. Ако не хвърлите 6 до третия си ход в затвора, платете 5000 кудоса и използвайте последното хвърляне, за да се придвижите.

Можете да използвате зарчето „нокаут“ при всеки опит за хвърляне на 6.

## КРАЯТ НА ИГРАТА

Щом даден играч вземе последната корона, той спира на НАЧАЛО (GO), прекратява хода си и чака всички останали играчи да достигнат до НАЧАЛО.

Когато всички останали играчи достигнат до НАЧАЛО, те трябва да спрат там, дори ако имат останали премествания.

Когато всички играчи спрат върху НАЧАЛО, пребройте своите кудосите!

За да пресметнете кудосите си:

1. Вземете от Банката наема за всеки от своите рундове.  
**Не забравяйте:** получавате двоен наем за всеки цветен комплект, който притежавате!
2. Вземете по 10 000 кудоса за всяка корона, която притежавате.

Ето пример как да пресметнете кудосите си! Този играч има 3 рунда, 2 корони и 13 000 кудоса.



1000 кудоса

### Общо: 50 000 кудоса

Играчът с най-много кудоси е победител!

При равен резултат печели играчът с най-много рундове!

### Прибиране на играта

Извадете с плъзгане всяко препятствие от дъската за игра и го разглобете, преди да го поставите обратно в кутията! Забележка: частите на движещата се стена ще се отделят една от друга, когато извадите препятствието от дъската за игра.

### За игра с 2 души?

Играйте нормално, но използвайте само 4 корони. Всеки играч започва с 20 000 кудоса.

### За игра с 3 души?

Играйте нормално, но използвайте само 4 корони.



## CILJ IGRE

Budite žele bombon koji pada na pobjedničko postolje! Krećite se po ploči, kupite što više rundi i sakupljajte krune. Ali pazite, ploča je puna prepreka! Kockicom za nokaut pokrenite te prepreke i usporite druge bombone. Pobjednik je igrač s najviše pohvala nakon što su sve krune sakupljene!

## PO ČEMU SE RAZLIKUJE IGRA MONOPOLY FALL GUYS?

### Izbjegavajte 3D prepreke!

Prave prepreke postavljene su na ploči. Izbjegnite ih ili ih deaktivirajte kako biste mogli nastaviti kretanje, odnosno aktivirajte ih da usporite druge igrače!



### Bacite kockicu za nokaut!

Na početku svog kruga bacate kockicu za nokaut. Tako ćete moći aktivirati prepreke, sakupljati pohvale, čak i pomicati druge igrače.

### Sakupljajte krune!

Kada prodete polje KRENI, uzmite krunu. Svaka vrijedi 10.000 pohvala na kraju igre!



## PREPREKE

Postoje tri vrste prepreka: veliki čekić, pomični zid i klackalica.

**Aktivirajte** prepreke kako biste usporili protivnike i zaradili sebi prednost. Ali pazite se, prepreke morate i **deaktivirati** na svom putu da biste se nastavili kretati. Možete **izbjegavati** prepreke skokom preko njih kada dobijete na kockici za nokaut!

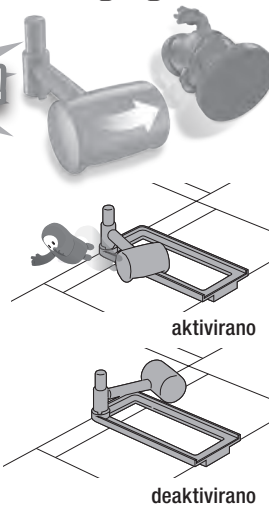
### Veliki čekić (x3)

### IZBACIVANJE!

**Aktivirajte!** Zamahnite velikim čekićem preko polja i katapultirajte bombone s ploče ili im prepričite put!

**Deaktivirajte!** Povucite ga unatrag da biste otkrili njegovo polje.

**Izbjegnite!** Na kockici morate dobiti



### Pomični zid (x4)

### GURANJE!

**Aktivirajte!** Gurnite pomični zid prema naprijed da biste izbacili bombone s ploče!

**Deaktivirajte!** Povucite ga prema natrag da biste otkrili njegovo polje.

**Izbjegnite!** Na kockici morate dobiti



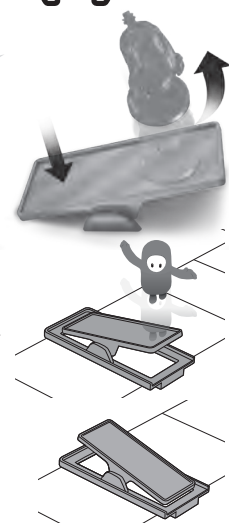
### Klackalica (x2)

### LANSIRANJE!

**Aktivirajte!** Pritisnite klackalicu kako biste lansirali bombone pod oblake!

**Deaktivirajte!** Ova je prepreka uvijek aktivna. Možete ispaliti bombone s bilo koje strane klackalice.

**Izbjegnite!** Klackalice vam nikada ne priječe put. Uvijek možete stati na njih ili ih zaobići.



### Što ako mi se prepreka nađe na putu?

Morate stati na polje ispred prepreke i ostati na njemu dok ona ne bude deaktivirana. Pravila za to polje morate slijediti samo kada prvi put stanete na njega.

### Što ako me prepreka izbaci s ploče?

Ako vas prepreka izbaci s ploče, morate pomaknuti figuricu na zadnje kutno mjesto koje ste prošli. Bez brige, ne morate slijediti pravila za to kutno polje!



## PRIPREMA!

(Pogledajte poledinu ovog priručnika za igru.)

### Kada igrate prvi put



Stavite naljepnice na kockicu za nokaut kako je prikazano.

**1** Odaberite nekoga tko će biti bankar.

Bankar je zadužen za sljedeće:  
pohvale banke  
karte rundi  
dražbe.

Bankar također može igrati, ali svoje pohvale mora držati odvojeno od banke.

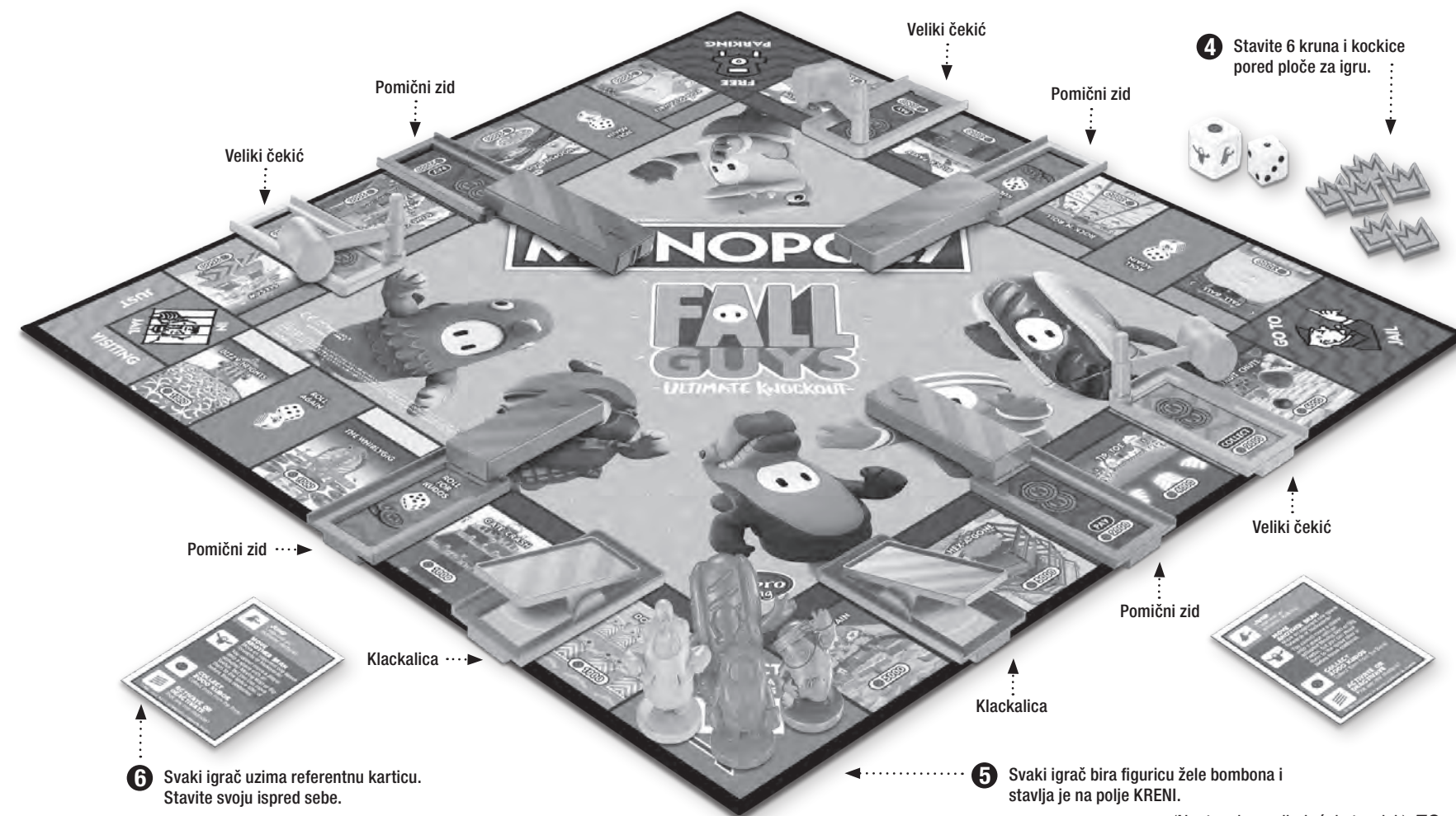
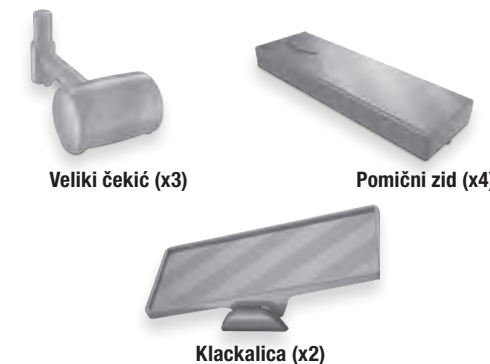
**2** Bankaru, svakom igraču dajte:

5 x (vrijedi 1000 pohvala)

1 x (vrijedi 5000 pohvala)

(ukupno = 10.000 pohvala)

**3** Sastavite prepreke prema uputama u kutiji s igrom. Zatim stavite prepreke na njihova polja, kao što je prikazano u nastavku. Sve moraju biti deaktivirane.



**6** Svaki igrač uzima referentnu karticu. Stavite svoju ispred sebe.

**5** Svaki igrač bira figuricu žele bombona i stavlja je na polje KRENI.

(Nastavak na sljedećoj stranici.) **79**



## IGRA!

### Kako pobijediti?

Krećite se po ploči i kupujte što više rundi. Što više rundi posjedujete, to ćete više pohvala moći sakupiti. Svaki put kad prijedete polje KRENI, uzmite krunu! Igra završava kada netko uzme posljednju krunu, a pobjednik je igrač s najviše pohvala!

### Tko kreće prvi?

Svaki igrač baca kockicu s brojevima.

Onaj s najvećim brojem kreće prvi, a igra nastavlja ulijevo.

### Kada ste vi na redu

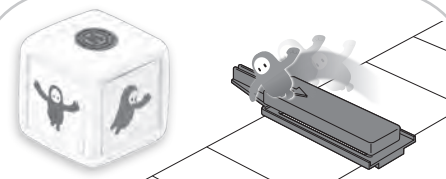
1. Bacite obje kockice i izvedite sljedeće radnje **bilo kojim redoslijedom**:

- **Pomaknite** figuricu u smjeru kazaljke na satu za taj broj polja. Ako su na vašem putu prepreke, stanite jedno polje ispred njih.

Gdje ste stali? Slijedite pravila tog polja na ploči. Pogledajte POLJA NA PLOČI.

- **Primijenite sposobnost** na kockici za nokaut.
2. Vaš je potez završen. Kockice prosljedite igraču sa svoje lijeve strane.

## KOCKICA ZA NOKAUT



Ako vam se na putu nađe aktivirana prepreka, skočite preko nje i dovršite svoj potez! Ako na vašem putu nema aktiviranih prepreka, upotrijebite kockicu s brojevima na uobičajeni način.

Vi ste hvatač! Pomaknite drugi žele bombon jedno polje unaprijed ili unatrag. Ne možete pomaknuti igrača na polje na kojem je aktiviran pomični zid ili veliki čekić, ali možete ga prebaciti na sljedeće slobodno polje. Taj igrač ne mora slijediti pravila polja na koje stane.

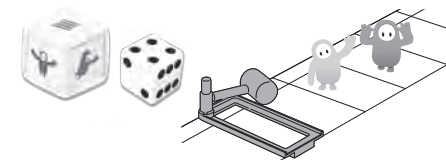


Uzmite 2000 pohvala iz banke!



Aktivirajte ili deaktivirajte bilo koju prepreku!

### Zašto je bitno koju kockicu prvu upotrebljavam?



U ovom ste primjeru dobili 4 i . Ako prvo upotrijebite kockicu za kretanje, možete se pomaknuti za 4 polja i zaobići veliki čekić. Zatim možete upotrijebiti kockicu za nokaut, aktivirati veliki čekić i prepriječiti put igraču iza sebe!

## POLJA NA PLOČI POSJEDI

U igri MONOPOLY Fall Guys posjedi su RUNDE!

### Runde bez vlasnika

Kada stanete na rundu bez vlasnika, morate je kupiti ili dati na aukciju.

### Želite kupiti?

Platite cijenu s polja na ploči i uzmite kartu runde iz banke.



### Ne želite kupiti?

Bankar mora otvoriti dražbu za nju. Nadmetanje kreće s 1000 pohvala, a svatko ponudu može povećati za najmanje još 1000. Ne morate igrati po redu, a bankar dražbu završava u trenutku kad više nijedan igrač nije spreman povisiti ponudu. Igrač s najvišom ponudom plaća banci. Ako se nitko ne želi nadmetati za rundu, to je u redu. Nitko ne plaća ništa, a kartica runde ostaje u banci.

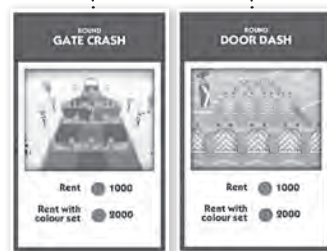
### Sakupljajte kompletne boja!

(pogledajte stranicu sa sadržajem za kompletne boja)

Kada posjedujete sve runde u jednoj boji, možete udvostručiti najamninu za te runde!

### Runde s vlasnikom

Ako stanete na rundu u tuđem vlasništvu, vlasnik od vas mora zatražiti najamninu. Ako to učini, morate platiti. Ako to ne učini prije nego što sljedeći igrač baci kockice, ne morate platiti.



## AKCIJSKA POLJA

### KRENI

Kada prijedete polje KRENI ili stanete na njega, uzmite 2000 pohvala iz banke. Ako ima dostupnih kruna, uzmite jednu! Vaša je do kraja igre.

### Bacite kockicu za pohvale

Bacite kockicu s brojevima i preuzmite toliko 1000 pohvala iz banke.

### Bacite ponovno

Ponovno bacite obje kockice i zaigrajte još jednom!

### Uzmite 2000

Uzmite 2000 pohvala iz banke.

### Platite 2000

Platite 2000 pohvala banci.

### Besplatno parkiranje

Opustite se! Ništa se ne događa, možete predahnuti!

### U posjetu

Ne brinite se. Ako stanete ovdje, figuricu stavite na polje U posjetu.

### Idite u zatvor

Odmah pomaknite figuricu na polje U zatvoru! Nemojte uzeti 2000 pohvala ni krunu kada prijedete polje KRENI. Tada je vaš potez završen. I dalje možete prikupljati najamninu, sudjelovati u dražbama i trgovati rundama dok ste u zatvoru.

## PREPRODAJE I ZAMJENE

Možete kupovati, prodavati ili mijenjati runde s drugim igračima u bilo kojem trenutku.

Runde se mogu zamijeniti za pohvale ili druge runde. O iznosu odlučuju igrači koji se dogovaraju.

Ne možete kupovati, prodavati ili mijenjati krune.

## POMOĆ! NE MOGU PLATITI!

Ako dugujete pohvale u iznosu koji ne možete platiti, pokušajte prikupiti novac tako da runde prodate natrag banci za cijenu istaknutu na polju na ploči i/ili drugim igračima za dogovorenu cijenu.

Ako i dalje dugujete, držite se! Nastavite igrati i nadajte se da će vam se posrećiti!

### Kako mogu izaći iz zatvora?

Imate dvije mogućnosti:

1. Platite 5000 pohvala na početku sljedećeg kruga, bacite kockice i pomaknite se kao inače.
2. U sljedećem krugu bacite obje kockice. Ako dobijete 6, slobodni ste! Pomaknite se u skladu s brojem na kockici. Tada je vaš potez završen.

U najviše trima krugovima možete pokušati dobiti 6. Ako ne dobijete 6 do trećeg kruga u zatvoru, platite 5000 pohvala i iskoristite bacanje iz zadnjeg kruga za pomicanje.

Možete upotrijebiti kockicu za nokaut svaki put kad pokušate dobiti 6.

## KRAJ IGRE

Kada igrač preuzme posljednju krunu, staje na polje KRENI, završava svoj potez i čeka da drugi igrači dođu do polja KRENI.

Kada svi drugi igrači dođu do polja KRENI, moraju stati na njega, čak i ako im je preostalo koraka za kretanje.

Kada svi igrači dođu do polja KRENI, zbrojite svoje pohvale!

Za zbrajanje pohvala:

1. Preuzmite najamninu iz banke za svaku svoju rundu.

**Zapamtite:** uzmite dvostruku najamninu za sve kompletne jedne boje koje posjedujete!

2. Uzmite 10.000 pohvala za sve krune koje imate.

Primjer zbrajanja pohvala: ovaj igrač ima 3 runde, 2 krune i 13.000 pohvala.



### Ukupno = 50.000 pohvala

Pobjednik je igrač s najviše pohvala!

Ako je status izjednačen, pobjedu odnosi igrač s najviše rundi!

### Spremanje igre

Uklonite sve prepreke s ploče za igru i rastavite ih prije spremanja u kutiju! Napomena: dijelovi pomičnog zida odvojiti će se kada uklonite pomični zid s ploče za igru.

### Želite li igrati udvoje?

Igrajte kao inače, ali sa samo 4 krune. Svaki igrač počinje s 20.000 pohvala.

### Želite li igrati utroje?

Igrajte kao inače, ali sa samo 4 krune.



## ŽAIDIMO TIKSLAS

Tapkite pergale pasiekusia pupa! Keliaukite aplink lentą pirkdami kuo daugiau raundų ir rinkdami karūnas. Tačiau saugokitės – lentoje daugybė kliūčių! Pasinaudokite išmušimo kauliuku, kad aktyvintumėte šias kliūtis ir sukliudytumėte kitoms pupoms. Laimi žaidėjas, turintis daugiausia Kudos, kai surinktos visos karūnos!

## KUO ŽAIDIMAS „MONOPOLY FALL GUYS“ YRA KITOKS?

### Išvenkite trimačių kliūčių!

Ant lentos išdėliojamos tikros kliūtys. Išjunkite jas arba jų išvenkite, kad galėtumėte judėti pirmyn, o jas aktyvinę galite sulėtinti kitus žaidėjus!



### Ridenkite išmušimo kauliuką!

Atėjus jūsų eilei, ridenkite išmušimo kauliuką. Taip galėsite aktyvinti kliūtis, rinkti Kudos ar net perkelti kitus žaidėjus.

### Rinkite karūnas!

Praėję laukelį GO, pasiimkite karūną. Pasibaigus žaidimui kiekviena jų bus verta 10 000 Kudos!



## KLIŪTYS

Kliūtys yra trijų tipų: didysis kūjis, judanti siena ir sūpuoklės.

**Aktyvinkite** kliūtis, kad sulėtintumėte varžovus ir įgytumėte pranašumą. Tačiau pasisaugokite – norėdami keliauti toliau taip pat turėsite **išjungti** savo kelyje pasitaikiusias kliūtis. Kliūčių galite **išvengti** pranerdami pro jas, kai išmušimo kauliuku išridenate!

### Didysis kūjis (3 vnt.)

#### IŠMUŠTA!

**Aktyvinkite!** Paleiskite didįjį kūjį per jo lentos laukelį, kad pupos būtų katapultuotos nuo lentos arba užblokuotumėte kelią!

**Išjunkite!** Pasukite jį atgal, kad atidengtumėte jo lentos laukelį.

**Išvenkite!** Ridenkite



### Judanti siena (4 vnt.)

#### STŪMIMAS!

**Aktyvinkite!** Pastumkite judančią sieną pirmyn, kad nustumtumėte pupas nuo lentos!

**Išjunkite!** Patraukite ją atgal, kad atidengtumėte lentos laukelį.

**Išvenkite!** Ridenkite



### Sūpuoklės (2 vnt.)

#### PALEISKITE!

**Aktyvinkite!** Paspauskite sūpuokles, kad paleistumėte pupas į dangų!

**Išjunkite!** Ši kliūtis visada lieka aktyvi – pupas galite paleisti iš bet kurios sūpuoklių pusės.

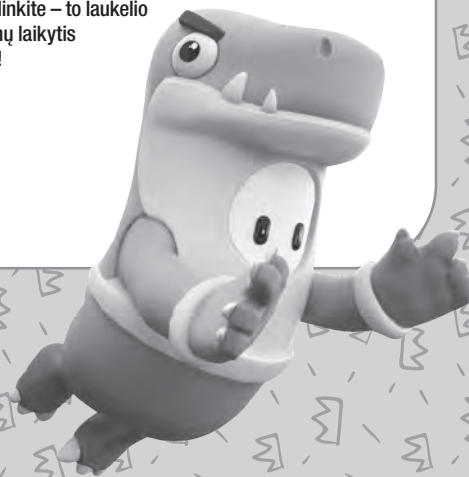
**Išvenkite!** Sūpuoklės niekada neblokuoja kelio. Visada galite ant jų atsistoti ar praeiti pro šalį.

### Ką daryti, jei kelyje pasitaikė kliūtis?

Turite sustoti ant laukelio prieš kliūtį ir jame likti, kol kliūtis bus išjungta. To laukelio nurodymus turite vykdyti tik pirmą kartą ant jo atsistoję.

### Ką daryti, jei kliūtis mane numušė nuo lentos?

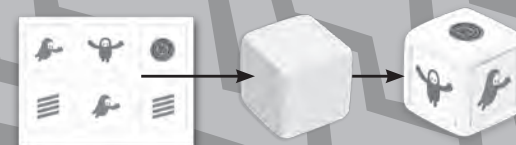
Jei kliūtis jus numušė nuo lentos, turite perkelti savo figūrėlę į paskutinį kampinį laukelį, kurį praėjote. Nesijaudinkite – to laukelio nurodymų laikytis nereikia!



## PASIRUOŠKITE!

(Žr. šios žaidimo instrukcijos kitą pusę)

### Žaidžiant pirmąjį kartą



Priklijuokite išmušimo kauliuko lipdukus, kaip parodyta.

#### 1 Išrinkite bankininką.

Bankininkas atsakingas už:  
Banko Kudos  
Raundų korteles  
Aukcionus

Bankininkas irgi gali žaisti, bet savo Kudos turi laikyti atskirai nuo banko.

#### 2 Bankininkas kiekvienam žaidėjui duoda:

5 x (vertė – 1 000 Kudos)

1 x (vertė – 5 000 Kudos)

(Iš viso = 10 000 Kudos)

#### 3 Surinkite kliūtis, kaip parodyta žaidimo dėžėje esančioje schemoje. Tada užstumkite kliūtis ant nurodytų lentos laukelių. Įsitikinkite, kad visos kliūtys išjungtos.



Didysis kūjis (3 vnt.)

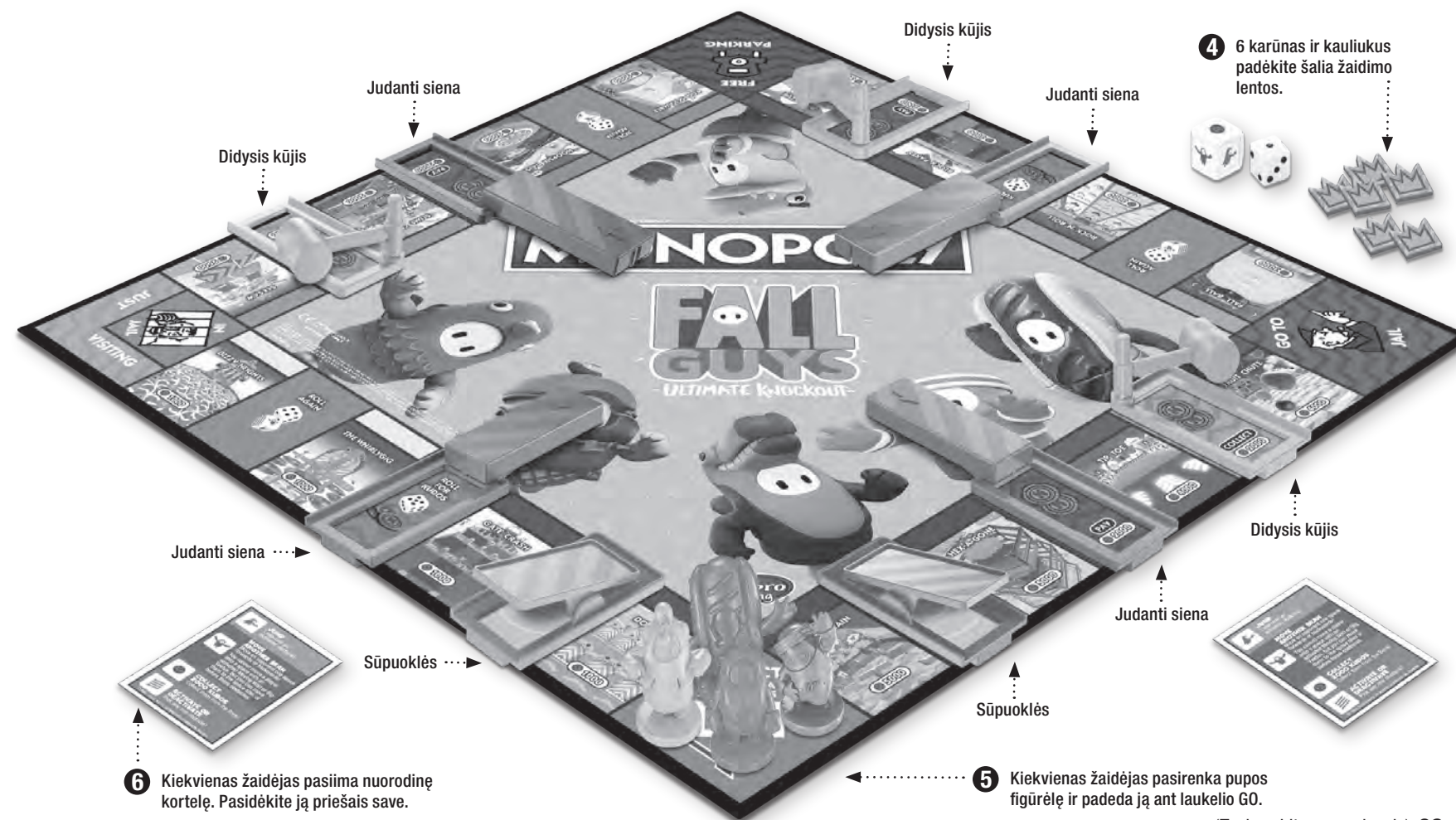


Judanti siena (4 vnt.)



Sūpuoklės (2 vnt.)

#### 4 6 karūnas ir kauliukus padėkite šalia žaidimo lentos.



#### 6 Kiekvienas žaidėjas pasiima nuorodinę kortelę. Pasidėkite ją priešais save.

#### 5 Kiekvienas žaidėjas pasirenka pupas figūrėlę ir padeda ją ant laukelio GO.

(Tęsinys kitame puslapyje) 83



## ŽAISKITE!

### Kaip laimėti

Keliaukite aplink lentą pirkdami kuo daugiau raundų. Kuo daugiau raundų turėsite, tuo daugiau Kudos gausite. Kaskart praėję laukelį GO, pasiimkite karūną! Žaidimas baigiasi paėmus paskutinę karūną, o laimi daugiausia Kudos turintis žaidėjas!

### Kienoėjimas pirmas?

Kiekvienas žaidėjas ridena kauliuką su skaičiais.

Pradedama išridenęs didžiausią skaičių,ėjimai perduodami į kairę.

### Atėjus jūsų eilei

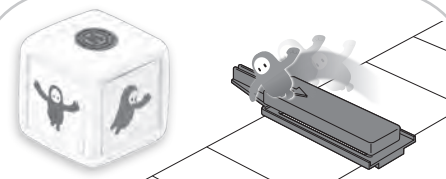
1. Ridenkite abu kauliukus ir atlikite toliau nurodytus veiksmus **bet kuria tvarka::**

- **Perkelkite** savo figūrėlę per atitinkamą skaičių laukelių. Jei kelią užstoja kliūtys, sustokite prieš jas esančiame laukelyje.

Kur atsistojote? Vykdykite to lentos laukelio nurodymus. Žr. skyrių LENTOS LAUKELIAI.

- **Pasinaudokite gebėjimu**, nurodytu ant išmušimo kauliuko.
2. Jūsųėjimas baigtas. Perduokite kauliukus į kairę.

## IŠMUŠIMO KAULIUKAS



Jei kelią pastoja aktyvinta kliūtis, nerkite per ją ir užbaikiteėjimą! Jei aktyvintų kliūčių kelyje nėra, naudokite kauliuką su skaičiais, kaip įprastai.



Esate grobikas! Perkelkite kitą pupą per vieną laukelį pirmyn arba atgal. Žaidėjo negalite perkelti ant laukelio, kuriame yra aktyvinta judanti siena ar didysis kūjis, bet galite perkelti į kitą atvirą laukelį. Laukelio, ant kurio atsistojate, nurodymų jam laikytis nereikia.

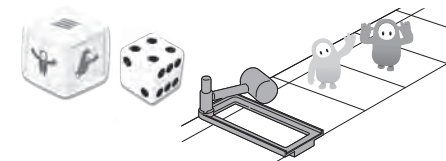


Iš banko pasiimkite 2 000 Kudos!



Aktyvinkite arba išjunkite bet kurią kliūtį!

### Kodėl svarbu, kurį kauliuką naudoti pirmą?



Šiame pavyzdyje išridenote 4 ir . Jei pirmiausia naudositeėjimo kauliuką, galėsite paeiti per 4 laukelius ir taip praeisite pro didįjį kūjį. Tada galite naudoti išmušimo kauliuką, kad aktyvintumėte didįjį kūjį ir užblokuotumėte kelią už jūsų esančiam žaidėjui!

## LENTOS LAUKELIAI NUOSAVYBĖ

Žaidime „MONOPOLY Fall Guys“ nuosavybė yra raundai!

### Niekam nepriklausantys raundai

Kai atsistojate ant niekam nepriklausančio raundo, turite jį pirkti arba skelbti aukcioną.

### Norite pirkti?

Sumokėkite ant lentos laukelio nurodytą kainą ir pasiimkite raundo kortelę iš banko.



### Nenorite pirkti?

Bankininkas turi skelbti aukcioną. Statymai prasideda nuo 1 000 Kudos, ir bet kas gali padidinti statymą bent po 1 000 Kudos. 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 raundą, nieko tokio. Niekam nereikia mokėti, o raundo kortelė lieka banke.

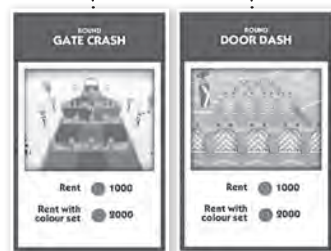
### Rinkite spalvų grupes!

(Informaciją apie spalvų grupes žr. turinio puslapyje)

Jei turėsite visus vienos spalvos raundus, galėsite už šiuos raundus imti dvigubą nuomos mokesį!

### Kam nors priklausantys raundai

Jei atsistojate ant kam nors priklausančio raundo, savininkas privalo jūsų paprašyti sumokėti nuomą. Jei jis paprašys, turėsite sumokėti. Jei nepaprašys, kol kauliukus išridens kitas žaidėjas, mokėti nereikės.



## VEIKSMO LAUKELIAI



### GO

Praėję laukelį GO arba ant jo atsistoję, iš banko pasiimkite 2 000 Kudos. Jei yra karūnų, pasiimkite vieną! Ji liks jūsų iki žaidimo pabaigos.



### Ridenkite, kad gautumėte Kudos

Ridenkite kauliuką su skaičiais ir pasiimkite tiek 1 000 Kudos iš banko.

### Ridenkite dar kartą

Ridenkite abu kauliukus dar kartą ir atlikite dar vienąėjimą!

### Pasiimkite 2 000.

Iš banko pasiimkite 2 000 Kudos.

### Sumokėkite 2 000

Sumokėkite bankui 2 000 Kudos.

### Nemokama stovėjimo aikštelė

Atsipalaiduokite! Niekas nevyksta. Atsivėpkite!

### Esi tik lankytojas

Nesijaudinkite. Jei atsistojate čia, padėkite savo figūrėlę į laukelio dalį Just Visiting.

### Eik į kalėjimą

Savo figūrėlę iškart perkelkite į laukelį „Kalėjimas“! Net ir praėję laukelį GO, 2 000 Kudos ir karūnos negaunate. Jūsųėjimas baigtas. Kol esate kalėjime, vis tiek galite imti nuomą, statyti per aukcionus, pardavinėti ir mainyti raundus.

## SANDORIAI IR MAINAI

Bet kada galite pirkti, parduoti ar su kitais žaidėjais mainytis raundais.

Raundus galima keisti į Kudos ar kitus raundus. Dėl sumos nusprendžia sandorį sudarantys žaidėjai.

Karūnų pirkti, parduoti ar iškeisti negalima.

## PADEKITE! NEGALIŲ SUMOKĖTI!

Jei esate skolingi Kudos ir negalite susimokėti, pabandykite gauti pinigų parduodami raundus atgal bankui už ant lentos laukelio nurodytą kainą arba kitiems žaidėjams už sutartą kainą.

Jei vis dar esate skolingi, palūškėkite! Žaiskite toliau ir tikėkitės, kad pasiseks!

### Kaip išeiti iš kalėjimo?

Yra du būdai.

1. Prieš kitą savoėjimą sumokėkite 5 000 Kudos, tada ridenkite kauliukus ir eikite įprastai.
2. Per kitąėjimą ridenkite abu kauliukus. Jei išridensite 6, būsite laisvas! Paeikite tiek, kiek išridenote. Jūsųėjimas baigtas.

Mėginti išridenti 6 galite per tris bandymus. Jei būdami kalėjime iš trečio karto neišridenote 6, sumokėkite 5 000 Kudos ir paeikite tiek, kiek išridenote paskutinį kartą.

Kaskart bandydami išridenti 6, galite naudoti išmušimo kauliuką.

## ŽAIDIMO PABAIGA

Paskutinę karūną paėmęs žaidėjas sustoja ant laukelio GO, baigia savoėjimą ir laukia, kol kiti žaidėjai pasieks laukelį GO.

Pasiekę laukelį GO, visi žaidėjai turi čia sustoti, net jei dar likoėjimų.

Kai visi žaidėjai atsидurs laukelyje GO, susumuokite turimus Kudos!

Kaip suskaičiuoti Kudos:

1. Iš banko pasiimkite nuomą už visus turimus raundus.
2. Pasiimkite po 10 000 Kudos už kiekvieną turimą karūną.

Šiame pavyzdyje parodyta, kaip suskaičiuoti Kudos! Šis žaidėjas turi 3 raundus, 2 karūnas ir 13 000 Kudos.



1 000 Kudos

### Iš viso: 50 000 Kudos

Laimi žaidėjas, turintis daugiausia Kudos!

Jei yra lygiosios, laimi žaidėjas turintis daugiausia raundų!

### Kaip sudėti žaidimą

Nuo žaidimo lentos numaukite visas kliūtis ir į dėžutę sudėkite išardytas! Pastaba: judančios sienos dalys atsiskiria, kai judanti siena nuimama nuo žaidimo lentos.

### Norite žaisti dviese?

Žaiskite įprastai, bet naudokite tik 4 karūnas. Kiekvienas žaidėjas pradeda turėdamas 20 000 Kudos.

### Norite žaisti trise?

Žaiskite įprastai, bet naudokite tik 4 karūnas.



## CILJ IGRE

Postani fižolček, ki pade do zmage! Premikaj se po plošči, kupuj toliko rund, kot lahko, in zbiraj krone. Vendar se pazi – plošča je polna ovir! S kocko Knockout aktiviraj te ovire in prelišči druge fižolčke. Zmaga igralec z največ pohvalami, ko so zbrane vse krone.

## KAJ JE DRUGAČNEGA PRI IGRI MONOPOLY FALL GUYS?

### Izogni se 3D oviram!

Okrog plošče so postavljene resnične ovire. Aktiviraj ali deaktiviraj jih, da nadaljuješ premikanje naprej — aktiviraj jih, da upočasniš druge igralce!



### Vrzi kocko Knockout!

Na začetku poteze vržeš kocko Knockout. S tem metom lahko aktiviraš ovire, zbiraš pohvale ali celo premikaš druge igralce.

### Zbiraj krone!



Ko greš mimo polja START, zberi krono. Vsaka krona je vredna 10.000 pohval na koncu igre!



## OVIRE

Na voljo so tri vrste ovir: kladivo Big Yeetus, premikajoča se stena in gugalnica.

**Aktiviraj ovire**, da upočasniš nasprotnike in pridobiš prednost. Vendar bodi pozoren — prav tako boš moral **deaktivirati** ovire na svoji poti, da lahko nadaljuješ. Oviram se lahko **izogneš**, tako da skočiš čeznje, ko na kocki Knockout vržeš

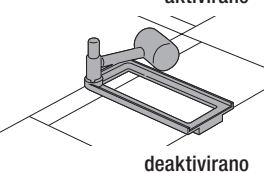
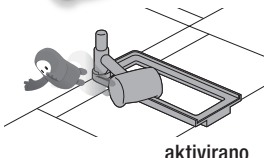
### Kladivo Big Yeetus (x3)

#### UDAREC!

**Aktiviraj ga!** Zamahni s kladivom Big Yeetus prek polja na plošči, da izstreliš fižolčke dol s plošče ali pa jim blokiraš pot!

**Deaktiviraj ga!** Zamahni nazaj, da razkriješ polje na plošči.

**Izogni se!** Vrzi



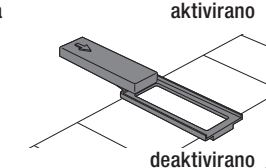
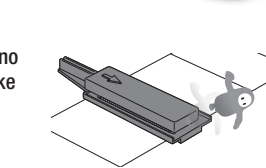
### Premična stena (x4)

#### PRITISNI!

**Aktiviraj jo!** Premično steno premakni naprej, da fižolčke izstreliš s plošče!

**Deaktiviraj jo!** Povleci nazaj, da razkriješ polje na plošči.

**Izogni se!** Vrzi



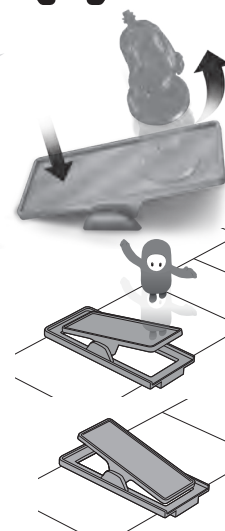
### Gugalnica (x2)

#### SPROŽI!

**Aktiviraj jo!** Pritisni gugalnico, da izstreliš fižolčke v nebo!

**Deaktiviraj jo!** Ta ovira ostane aktivna — fižolček lahko izstreliš z obeh strani gugalnice.

**Izogni se ji!** Gugalnica ti nikoli ne blokira poti. Vedno lahko pristaneš nanjo ali greš mimo nje.

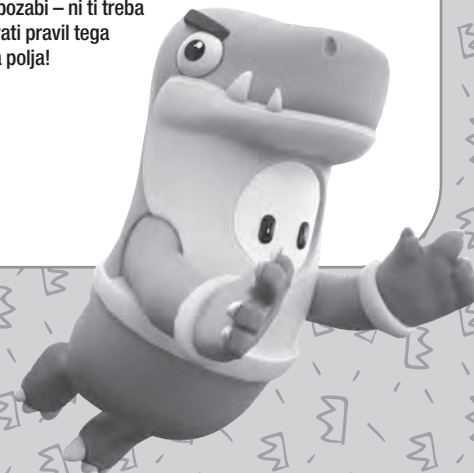


### Kaj če imam na poti oviro?

Moraš se ustaviti in počakati na polju pred oviro, dokler ni deaktivirana. Pravila tega polja moraš upoštevati samo prvič, ko prideš nanj.

### Kaj se zgodi, če me ovira podre s plošče?

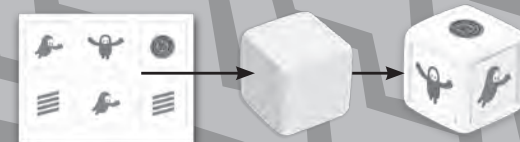
Če te ovira podre s plošče, moraš svojo figurico premakniti na zadnje kotno polje, mimo katerega si šel. Ne pozabi — ni ti treba upoštevati pravil tega kotnega polja!



## PRIPRAVA.

(Glej hrbtno stran teh navodil za igranje)

### Prva igra



Nalepi nalepke kocke Knockout, kot je prikazano.

**1** Igralci izberejo nekoga, ki bo bankir.

Bankir bo zadolžen za naslednje:  
pohvale banke  
Kartice rund  
Dražbe

Bankir lahko prav tako igra, vendar mora svoje pohvale hraniti ločeno od banke.

**2** Bankir vsakemu igralcu izroči:

5 x (vrednost 1000 pohval)

1 x (vrednost 5000 pohval)

(Skupno = 10.000 pohval)

**3** Sestavi ovire, kot je prikazano na shemi znotraj škatle z igro. Nato potisni ovire v ustrezna polja na plošči, kot je prikazano spodaj. Prepričaj se, da so vse deaktivirane.



Kladivo Big Yeetus (x3)

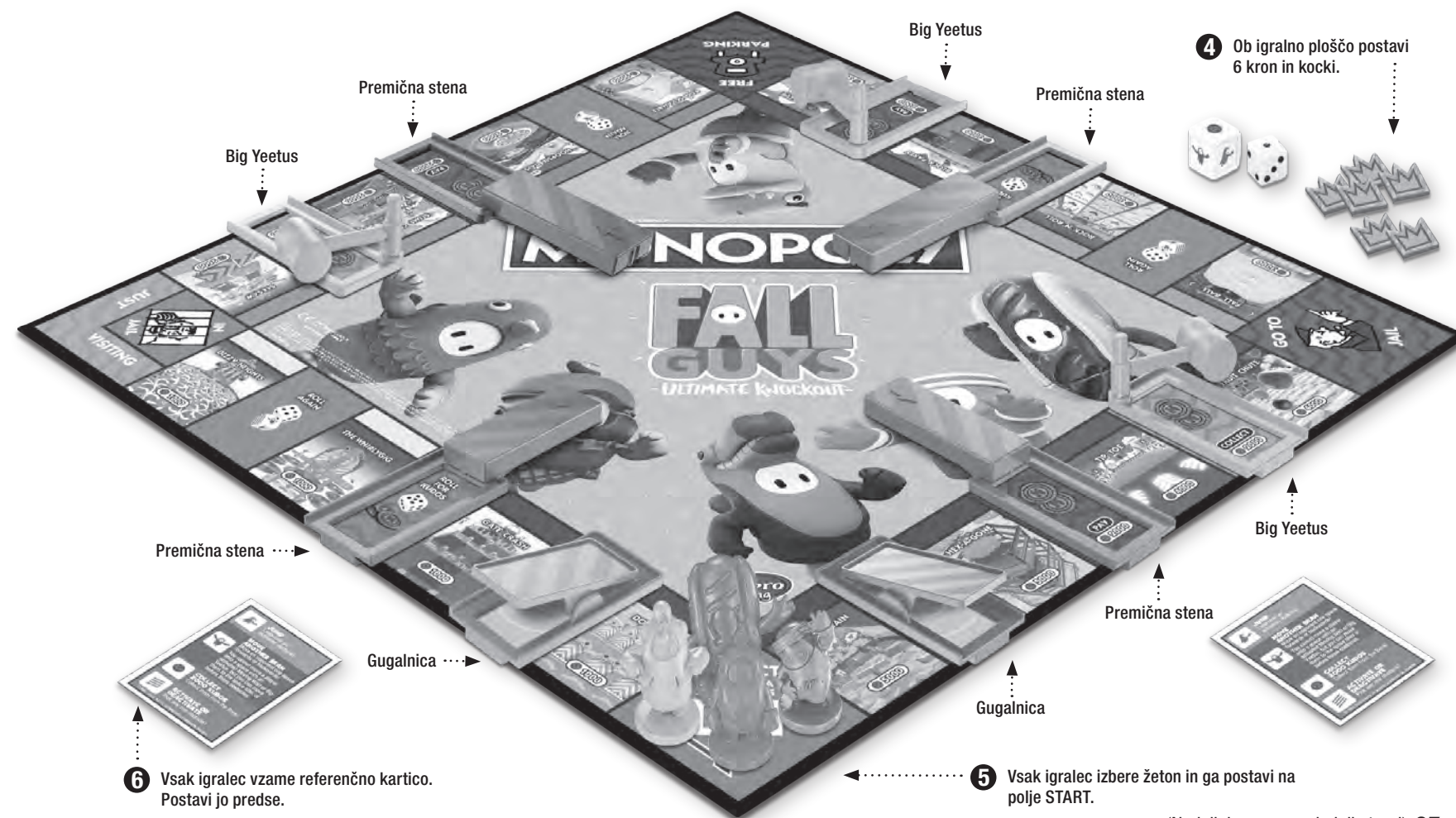


Premična stena (x4)



Gugalnica (x2)

**4** Ob igralno ploščo postavi 6 kron in kocki.



Premična stena

Big Yeetus

Premična stena

Premična stena

Big Yeetus

Premična stena

Gugalnica

Gugalnica

**6** Vsak igralec vzame referenčno kartico. Postavi jo predse.

**5** Vsak igralec izbere žeton in ga postavi na polje START.

(Nadaljuje se na naslednji strani) **87**



## IGRA!

### Kako zmagati

Premikaj se po plošči in kupi čim več rund. Več rund, kot imaš v lasti, več pohval boš lahko zbral. Vsakič, ko prečkaš polje START, prevzameš krono! Igra se konča, ko en od igralcev prevzame zadnjo krono. Zmaga igralec z največ pohvalami.

### Kdo je prvi na vrsti?

Vsak igralec vrže kocko s številkami.

Začne igralec, ki vrže največjo številko, igra pa se nato premika v levo.

### Ko boš na vrsti

1. Vrzi obe kocki in **v poljubnem vrstnem redu** izvedi naslednje:

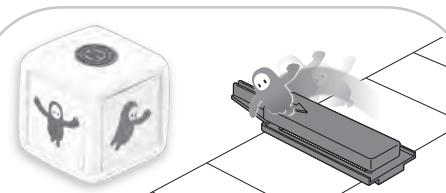
- Svoj žeton **premakni** v smeri urnega kazalca za prikazano število polj. Če imaš na poti katero koli oviro, se ustavi na polju pred njo.

Kam si pristal? Upoštevaj pravila tega polja na plošči. Glej POLJA NA PLOŠČI.

- **Uporabi sposobnost** na kocki Knockout.

2. Nisi več na vrsti. Kocki podaj v levo.

## KOCKA KNOCKOUT



Če ti aktivirana ovira blokira pot, lahko skočiš čez njo in končaš svoje premikanje! Če na poti nimaš aktivirane ovire, uporabi oštevilčeno kocko kot običajno.



Si grabež! Fižolček premakni za eno polje naprej ali nazaj. Igralca ne moreš premakniti na polje z aktivirano premično steno ali kladivom Big Yeetus, vendar ga lahko prestaviš na naslednje odprto polje. Ne upošteva pravil polja, na katerem pristane.

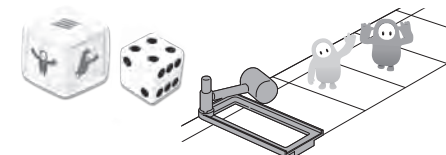


Prejmi 2000 pohval od banke!



Aktiviraj ali deaktiviraj katero koli oviro.

### Zakaj je pomembno, katero kocko najprej uporabim?



V tem primeru si vrغل 4 in . Če najprej uporabiš kocko za premikanje, se lahko premakneš za 4 polja, da boš šel mimo kladiva Big Yeetus. Nato lahko s kocko Knockout aktiviraš kladivo Big Yeetus in blokiráš igralca za seboj.

## POLJA NA PLOŠČI POSESTI

V igri MONOPOLY Fall Guys so namesto posesti uporabljene runde.

### Runde brez lastnika

Ko pristaneš na rundo brez lastnika, jo moraš kupiti ali dati na dražbo.

### Želiš kupiti?

Plačaj ceno polja na plošči in vzemi kartico runde iz banke.



### Ne želiš je kupiti?

Bankir jo mora dati na dražbo. Dražba se začne pri 1000 pohvalah in vsak igralec lahko zviša ponudbo za najmanj 1000 pohval. Ni se treba držati vrstnega reda. Bankir konča dražbo, ko noben igralec ni več pripravljen zviševati cene. Najvišji ponudnik plača banki. Če nihče ne želi višati cene za rundo, nič hudega. Nihče nič ne plača in kartica z rundo ostane v banki.

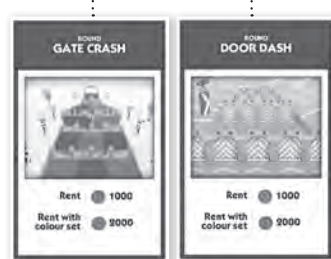
### Zbiraj barvne komplete.

(glej stran z vsebino za barvne komplete)

Ko imaš barvni komplet rund, lahko podvojiš najemnino za te runde.

### Runde z lastnikom

Ko se znajdeš na rundi 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.



## AKCIJSKA POLJA



### START

Ko prečkaš polje START ali pristaneš na njem, prejmeš 2000 pohval iz banke. Če je na voljo krona, jo prevzemi. Lahko jo obdržiš do konca igre.



### Vrzi za pohvale

Vrzi oštevilčeno kocko. Za vsako doseženo točko zbereš 1000 pohval.

### Vrzi znova

Še enkrat si na vrsti, znova vrzi kocki.

### Prejmeš 2000

Prejmi 2000 pohval od banke.

### Plačaj 2000

Banki PLAČAJ 2000 pohval.



### Brezplačno parkiranje

Sprosti se. Nič se ne bo zgodilo. Zadihaj malo!



### Samo na obisku

Brez skrbi. Če prideš na to polje, žeton postavi na polje samo na obisku.



### Pojdi v zapor

Svojo figurico takoj premakni v zapor! Ne prejmeš 2000 pohval in krone za prečkanje polja START. Po tem nisi več na vrsti. Ko si v zaporu, lahko še vedno pobiraš najemnino, sodeluješ pri dražbah in ter prodajaš in trguješ z rundami.

## KUPČIJE IN MENJAVE

Runde lahko kadarkoli kupuješ, prodajaš ali menjaš z drugimi igralci.

Runde lahko menjaš za pohvale ali druge runde. Znesek določijo igralci, ki sodelujejo pri menjavi.

Kron ne moreš kupovati, prodajati ali menjati.

## NA POMOČ! NE MOREM PLAČATI!

Če dolguješ pohvale in ne moreš plačati, poskusi zbrati denar s prodajo rund nazaj banki za ceno, ki je navedena na polju plošče, in/ali drugim igralcem za dogovorjeno ceno.

Če si še vedno v dolgovih, ne obupaj! Še naprej igraj in upaj, da boš imel več sreče!

## Kako pridem s polja Jail?

Imaš dve možnosti:

1. Plačaj 5000 pohval, ko boš naslednjič na vrsti, nato pa vrzi kocko in nadaljuj kot običajno
2. Ko boš naslednjič na vrsti, vrzi obe kocki. Če ti uspe vreči 6, si prost. Premakni se v skladu z metom in končaj svojo potezo.

Na voljo imaš največ tri poteze, da poskušaš vreči 6. Če ti še tretjič, ko si na vrsti v zaporu, ne uspe vreči 6, plačaj 5000 pohval in uporabi svoj zadnji met za premikanje.

Kocko Knockout lahko uporabiš vsakič, ko poskušaš vreči 6.

## KONEC IGRE

Ko igralec zbere zadnjo krono, se ustavi na polju START, konča svojo potezo in počaka, da še drugi igralci dosežejo polje START.

Ko vsi drugi igralci dosežejo polje START, se morajo tam ustaviti, čeprav imajo dodatne poteze.

Ko vsi drugi igralci pridejo do polja START, seštejejo svoje pohvale!

Seštevanje pohval:

1. Za vsako rundo prejmeš najemnino od banke.
2. Za vsako krono, ki jo imaš v lasti, prejmeš 10.000 pohval.

Tukaj je primer seštevanja pohval! Ta igralec ima 3 runde, 2 kroni in 13.000 pohval.



### Skupno: 50.000 pohval

Zmaga igralec z največ pohvalami.

Če imata dva igralca enako količino pohval, zmaga igralec z največ rundami.

### Pospravljanje igre

Vsako oviro potisni dol z igralne plošče in jih razstavi, preden jih postaviš nazaj v škatlo. Opomba: kosa premične stene se ločita, ko jo odstraniš z igralne plošče.

### Želiš igrati igro za 2 osebi?

Igraj kot običajno, vendar uporabi samo 4 krone. Vsak igralec začne z 20.000 pohvalami.

### Želiš igrati igro za 3 osebe?

Igraj kot običajno, vendar uporabi samo 4 krone.



## ЦІЛЬ ГРИ

Станьте гравцем, що першим упаде на фініш! Рухайтесь ігровим полем, купуючи якомога більше Раундів і збираючи Корони. Але стережіться: на полі є перешкоди! Використовуйте кубик нокауту, щоб увімкнути ці перешкоди й завадити іншим гравцям. Коли зібрані всі Корони, гравець із найбільшою кількістю очок подяки перемагає!

## ЩО НОВОГО В ГРІ MONOPOLY FALL GUYS?

### Уникайте тривимірних перешкод!

На ігровому полі розміщені справжні перешкоди. Оминайте чи вимикайте їх, щоб рухатися далі, або ж вмикайте, щоб уповільнити інших гравців.



### Кидайте кубик нокауту!

На початку свого ходу кидайте кубик нокауту. Це дасть вам змогу вмикати перешкоди, отримувати очки подяки або навіть переміщати інших гравців.

### Збирайте Корони!



Під час проходження сектора «СТАРТ» візьміть Корону. Кожна з них варта 10 000 очок подяки наприкінці гри!



## ПЕРЕШКОДИ

Є три типи перешкод: Великий молот, Рухома стіна й Гойдалка-балансир.

**Увімкніть** перешкоди, щоб уповільнити суперників і здобути собі перевагу. Але будьте уважні: вам також потрібно буде **вимкнути** перешкоди на своєму шляху, щоб рухатися далі. Можна **ухилитися** від перешкод, перестрибуючи їх, коли на кубик нокауту випадає

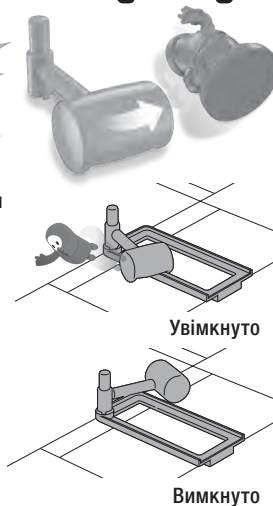
### Великий молот (3 шт.)

#### УДАР!

**Увімкніть!** Замахніться Великим молотом над сектором ігрового поля, щоб вибити з нього фігурки інших гравців або перекрити їм шлях.

**Вимкніть!** Відведіть молот назад, щоб відкрити сектор ігрового поля під ним.

**Ухиліться!** Викиньте на кубик



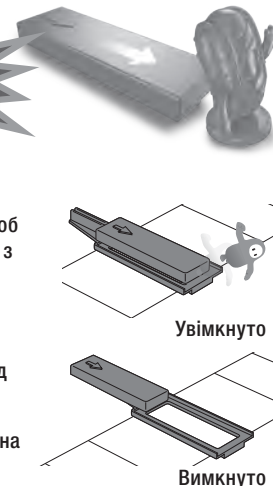
### Рухома стіна (4 шт.)

#### ПОШТОВХ!

**Увімкніть!** Штовхайте Рухому стіну вперед, щоб вибити фігурки гравців з ігрового поля.

**Вимкніть!** Потягніть її назад, щоб відкрити сектор ігрового поля під нею.

**Ухиліться!** Викиньте на кубик



### Гойдалка-балансир (2 шт.)

#### ЗАПУСК!

**Увімкніть!** Натисніть на Гойдалку-балансир, щоб запустити фігурки в небо!

**Вимкніть!** Ця перешкода завжди активна — фігурки можна запускати з обох боків Гойдалки-балансира.

**Ухиліться!** Гойдалки-балансири ніколи не перегороджують ваш шлях. Можна завжди зупинитися на них або пройти повз.

### Що робити, якщо на моєму шляху перешкода?

Необхідно зупинитися на секторі перед перешкодою й залишатися на місці, поки вона не вимкнеться. Правила сектора потрібно виконувати лише під час першої зупинки на ньому.

### Що робити, якщо перешкода виштовхує мене за межі ігрового поля?

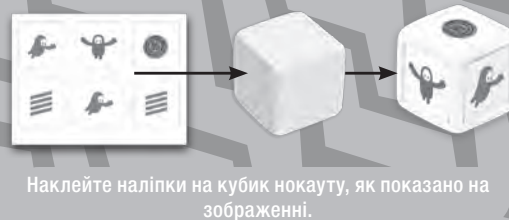
Якщо перешкода зіштовхнула вас з ігрового поля, необхідно перемістити свою фігурку на останній кутовий сектор, який ви минули. Не хвилюйтеся: правила кутового сектора виконувати не потрібно.



## ПІДГОТУЙТЕСЯ ДО ГРИ!

(Див. зворотний бік цих правил гри)

### Підготовка до першої гри



Наклейте наліпки на кубик нокауту, як показано на зображенні.

#### 1 Виберіть, хто буде Банкіром.

За що відповідає Банкір:  
очки подяки в Банку;  
картки Раундів;  
аукціони.

Банкір також може грати, але повинен зберігати власні очки подяки окремо від Банку.

#### 2 Банкір видає кожному гравцеві:

5 шт. (коштує 1000 очок подяки)

1 шт. (коштує 5000 очок подяки)

(Загалом = 10 000 очок подяки)

#### 3 Зберіть перешкоди, як показано на схемі всередині коробки з грою. Потім закріпіть перешкоди на їх секторах ігрового поля, як показано нижче. Переконайтеся, що всі перешкоди вимкнуті.



Великий молот (3 шт.)

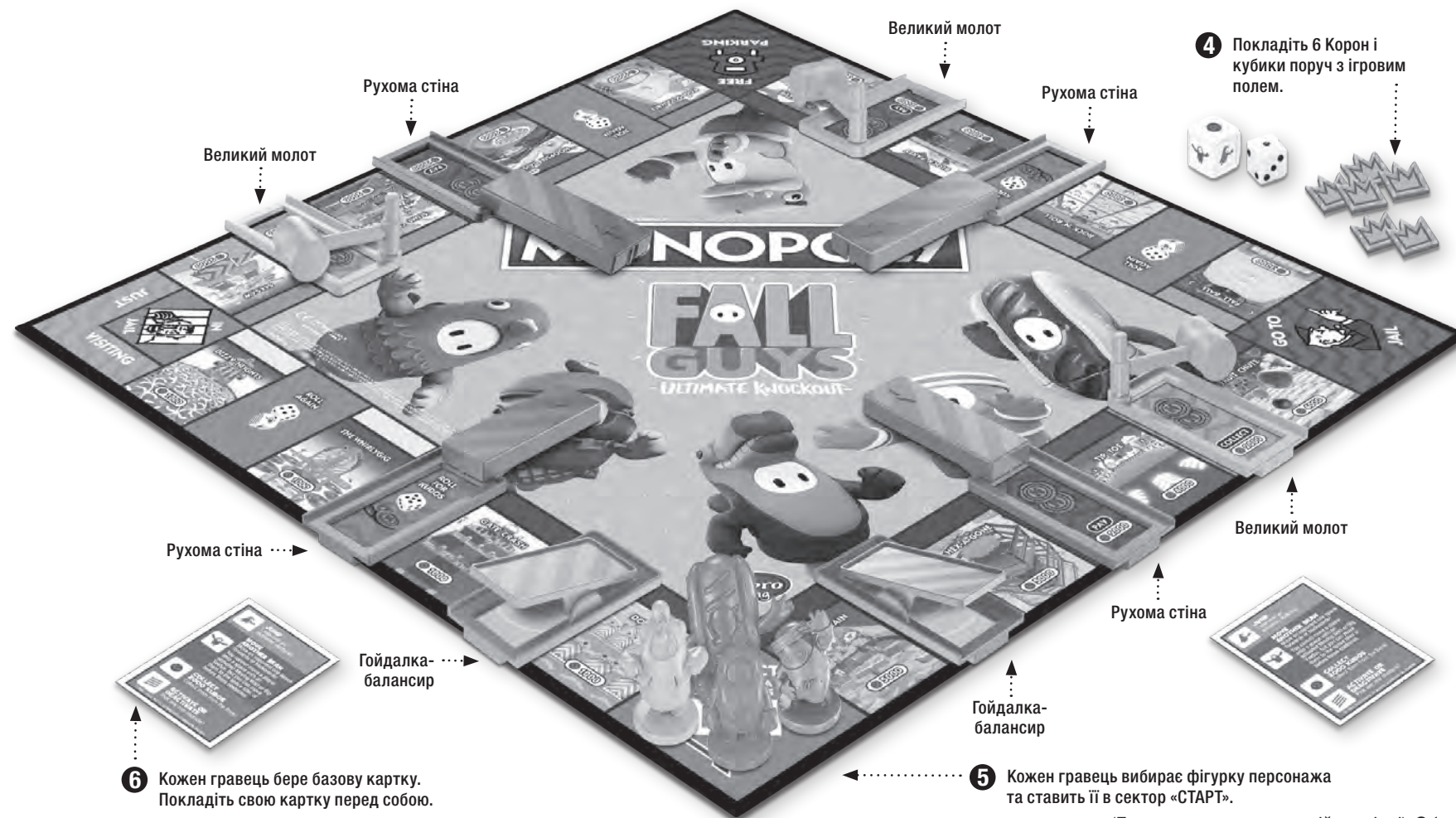


Рухома стіна (4 шт.)



Гойдалка-балансир (2 шт.)

#### 4 Покладіть 6 Корон і кубики поруч з ігровим полем.



#### 6 Кожен гравець бере базову картку. Покладіть свою картку перед собою.

#### 5 Кожен гравець вибирає фігурку персонажа та ставить її в сектор «СТАРТ».

(Продовження на наступній сторінці) 91



## ГРАЙТЕ!

### Як перемогти

Рухайтесь ігровим полем, купуючи якнайбільше Раундів. Що більше у вас Раундів, то більше очок подяки ви зможете зібрати. Під час кожного проходження сектора «СТАРТ» візьміть Корону. Гра закінчується, коли взято останню Корону, перемагає гравець із найбільшою кількістю очок подяки.

### Хто починає гру?

Кожен гравець кидає кубик із числами.

Хто викине найбільше число, той починає гру. Хід завжди переходить до гравця ліворуч.

### Дії гравця

1. Киньте обидва кубики й виконайте зазначені нижче дії в **будь-якій послідовності**.

- **Перемістіть** свою фігурку за годинниковою стрілкою на вказану кількість секторів. Якщо на вашому шляху зустрічаються будь-які перешкоди, зупиніться на секторі перед ними.

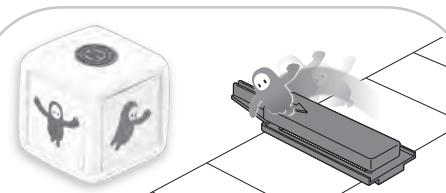
У якому секторі ви зупинилися? Виконайте його умови. Див. розділ «СЕКТОРИ ІГРОВОГО ПОЛЯ».

- **Використайте здібність** на кубиках нокауту.

2. Ваш хід закінчено. Передайте кубики гравцю ліворуч.



## КУБИК НОКАУТУ



Якщо на вашому шляху зустрічається ввімкнута перешкода, перестрибніть через неї та закінчіть свій хід! Якщо ввімкнута перешкода немає, використовуйте кубик із числами як зазвичай.

Ви схопили іншого гравця! Перемістіть його фігурку на один сектор вперед або назад. Не можна переміщати гравця на сектор з увімкнутою Рухомою стіною або Великим молотом, але можна перемістити його на наступний вільний сектор. Гравці не виконують правила сектора, на якому зупинилися.

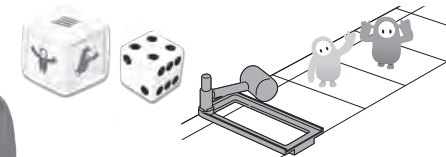


Отримайте від Банку 2000 очок подяки.



Увімкніть або вимкніть будь-яку одну перешкоду.

### Чому важливо, який кубик кидати першим?



Наприклад, ви викинули 4 і . Якщо ви використали кубик руху першим, можете переміститися на 4 сектори, щоб пройти повз Великого молота. Потім можна використати кубик нокауту, щоб увімкнути Великий молот і заблокувати гравця позаду.

## СЕКТОРИ ІГРОВОГО ПОЛЯ ВЛАСНІСТЬ

У грі MONOPOLY Fall Guys власністю є Раунди!

### Вільні Раунди

Коли ви потрапляєте на вільний сектор із Раундом, його потрібно купити або виставити на аукціон.

### Бажаєте придбати?

Заплатіть ціну, зазначену на секторі, і візьміть картку Раунду з Банку.



### Не бажаєте купувати?

Банкір повинен виставити цей сектор на аукціон. Початкова вартість — 1000 очок подяки, і будь-який гравець може підняти ціну принаймні на 1000 очок. 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 купувати Раунд, це не проблема. Ніхто нічого не платить, і картка Раунду залишається в Банку.

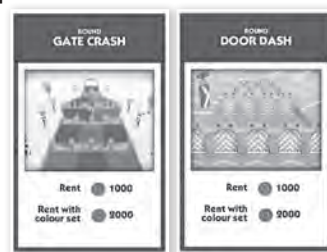
### Збирайте кольорові набори!

(Відомості про кольорові набори див. на сторінці з описом вмісту комплекту)

Коли ви зберете всі картки Раунду одного кольору, можна буде подвоїти суму орендної плати для відповідних секторів.

### Зайняті Раунди

Коли ви потрапляєте в сектор із придбаним Раундом, 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.



## СЕКТОРИ ДІЙ

### СТАРТ

Під час проходження сектора «СТАРТ» або зупинки в ньому отримайте від Банку 2000 очок подяки. Якщо наявні Корони, візьміть одну. Вона стає вашою до кінця гри.

### Кидок за очки подяки

Киньте кубик із числами та візьміть із Банку по 1000 очок подяки стільки разів, скільки випало на кубику.

### Кидайте знову

Киньте обидва кубики ще раз і зробіть ще один хід.

### Отримайте 2000

Отримайте від Банку 2000 очок подяки.

### Заплатіть 2000

Заплатіть 2000 очок подяки в Банк.

### Вільне паркування

Розслабтесь! Нічого не відбувається. Можете перевести дух.

### Тільки відвідання

Не турбуйтеся. Якщо ви потрапили сюди, поставте свою фігурку в сектор «Тільки відвідання».

### Іди до в'язниці

Негайно перемістіть свою фігурку в сектор «До в'язниці»! Ви не отримуєте 2000 очок подяки й Корону під час проходження сектора «СТАРТ». На цьому ваш хід закінчено. Перебуваючи у в'язниці, ви можете стягувати орендну плату, брати участь в аукціонах, продавати Раунди та обмінюватися ними.

## УГОДИ Й ОБМІН

Ви можете купувати й продавати Раунди, а також обмінюватися ними з іншими гравцями в будь-який час.

Раунди можна обмінювати на очки подяки або інші Раунди. Сума або предмет обміну узгоджується учасниками угоди.

Не можна купувати та продавати Корони або обмінюватися ними.

## ДОПОМОЖІТЬ! НЕ МОЖУ ЗАПЛАТИТИ!

Якщо ви заборгували очки подяки й не можете розплатитися, спробуйте продати Раунди Банку за ціною, указану на секторі ігрового поля, та/або іншим гравцям за договірною ціною.

Якщо борг досі не виплачено, тримайтеся, грайте далі та сподівайтеся на краще!

### Як вибратися з в'язниці?

Є два варіанти.

1. Заплатити 5000 очок подяки на початку наступного ходу, потім кинути кубики та продовжувати рух як зазвичай.
2. Кинути під час наступного ходу обидва кубики. Якщо випало 6, ви вільні! Перемістіться на кількість секторів, що випала на кубику. На цьому ваш хід закінчується.

У вас є три спроби викинути 6 на кубики. Якщо з третьої спроби під час вашого перебування у в'язниці на кубику не випаде 6, заплатіть 5000 очок подяки та перемістіть фігурку на кількість секторів, що випала за останньої спроби.

Під час кожної спроби викинути 6 можна використовувати кубик нокауту.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Голи гравець забирає останню Корону, він зупиняється на секторі «СТАРТ», закінчує свій хід і чекає, поки решта гравців дістанеться сектора «СТАРТ».

Коли всі інші гравці досягнуть сектора «СТАРТ», вони повинні зупинитися, навіть якщо в них ще залишилися ходи.

Щойно всі гравці прибудуть на сектор «СТАРТ», починається підрахунок очок подяки.

Щоб підрахувати очки подяки, виконайте такі дії.

1. Отримайте з Банку орендну плату за всі свої раунди.

**Пам'ятайте:** беріть подвійну суму орендної плати за будь-які свої кольорові набори!

2. Візьміть 10 000 очок подяки за кожну свою Корону.

Ось приклад, як підрахувати свої очки подяки: гравець має 3 Раунди, 2 Корони й 13 000 очок подяки.



### Загалом: 50 000 очок подяки

Гравець із найбільшою кількістю очок подяки стає переможцем!

Якщо буде нічия, переможе гравець із найбільшою кількістю Раундів.

### Зберігання гри

Зніміть усі перешкоди з ігрового поля й розберіть їх, перш ніж класти назад у коробку! Зверніть увагу: деталі Рухомої стіни роз'єднуються, якщо зняти стіну з ігрового поля.

### Бажаєте зіграти вдвох?

Грайте як зазвичай, але використовуйте лише 4 Корони. Кожен гравець починає з 20 000 очок подяки.

### Бажаєте зіграти втрьох?

Грайте як зазвичай, але використовуйте лише 4 Корони.



## MÄNGU EESMÄRK

Ole see uba, kes jõuab võidukalt lõpuni! Liigu mööda mängulauda ja osta niipalju Voore, kui suudad ja kogu Kroone. Kuid vaata ette – mängulaud on täis takistusi! Kasuta nende takistuste aktiveerimiseks Nokauditäringut ja takista teisi ubasid. Võidab mängija, kes pärast kõigi Kroonide kogumist on saanud kõike rohkem Kudoseid!

## MILLE POOLEST MONOPOLY/FALL GUYS ERINEB?

### Välidi 3D takistusi!

Mängulauale asetatakse tõelised takistused. Edasiliikumiseks väldi neid või desaktiveeri need ja teiste mängijate aeglustamiseks aktiveeri need!



### Veereta Nokauditäringut!

Oma mängukorra alguses veeretad Nokauditäringut. Sellega saad näiteks takistusi aktiveerida, Kudoseid koguda või isegi teisi mängijaid liigutada.

### Kogu kroone!

Kui möödud ruudust START, võta Kroon. Mängu lõpus on iga Kroon väärt 10 000 Kudost!



## TAKISTUSED

Takistusi on kolme tüüpi: Suur katapult, Liikuv sein ja Kiik.

**Aktiveeri** takistused vastaste aeglustamiseks ja anna endale eelis. Kuid ole ettevaatlik – sa pead edasiliikumiseks ka oma teel olevad takistused **desaktiveerima**. Saad takistusi **vältida**, kui sukeldud neist üle Nokauditäringu veeretamisega!

### Suur katapult (x3)

#### KUKUTA!

**Aktiveeri see!** Kiiguta Suurt katapultit üle selle mängualuruudu, et ubasid mängulaualt maha katapulteerida või nende teed blokeerida!

**Desaktiveeri see!** Kiiguta seda tagasi mängualuruudu esile toomiseks.

**Välidi seda!** Veereta



### Liikuv sein (4 tk)

#### LÜKKA!

**Aktiveeri see!** Ubade mängulaualt mahaliikumiseks lükka liikuvat seina ettepoole!

**Desaktiveeri see!** Mängualuruudu esiletoomiseks tõmba seda tagasi.

**Välidi seda!** Veereta



### Kiik (x2)

#### LENNUTA!

**Aktiveeri see!** Vajuta Kiike ubade taevasse lennutamiseks!

**Desaktiveeri see!** See takistus jääb alati aktiivseks – ubasid saad lennutada kiige mõlemalt poolt.

**Välidi seda!** Kiiged ei blokeeri kunagi su teed. Võid alati neil maanduda või neist mööduda.

## Mida teha, kui mu teel on takistus?

Pead peatuma ja jääma ruudule enne seda takistust, kuni see on desaktiveeritud. Pead vaid järgima selle ruudu reegleid, kui satud sellele esimest korda.

## Mis saab siis, kui takistus lükkab mu mängulaualt maha?

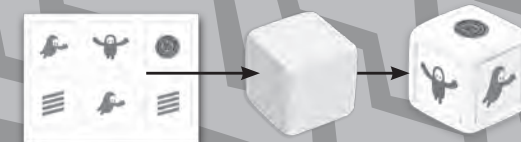
Kui takistus lööb su mängulaualt minema, pead oma mängunupuga liikuma viimasele nurgaruudule, millest möödusid. Ära murets! Sa ei pea selle nurgaruudu reegleid täitma!



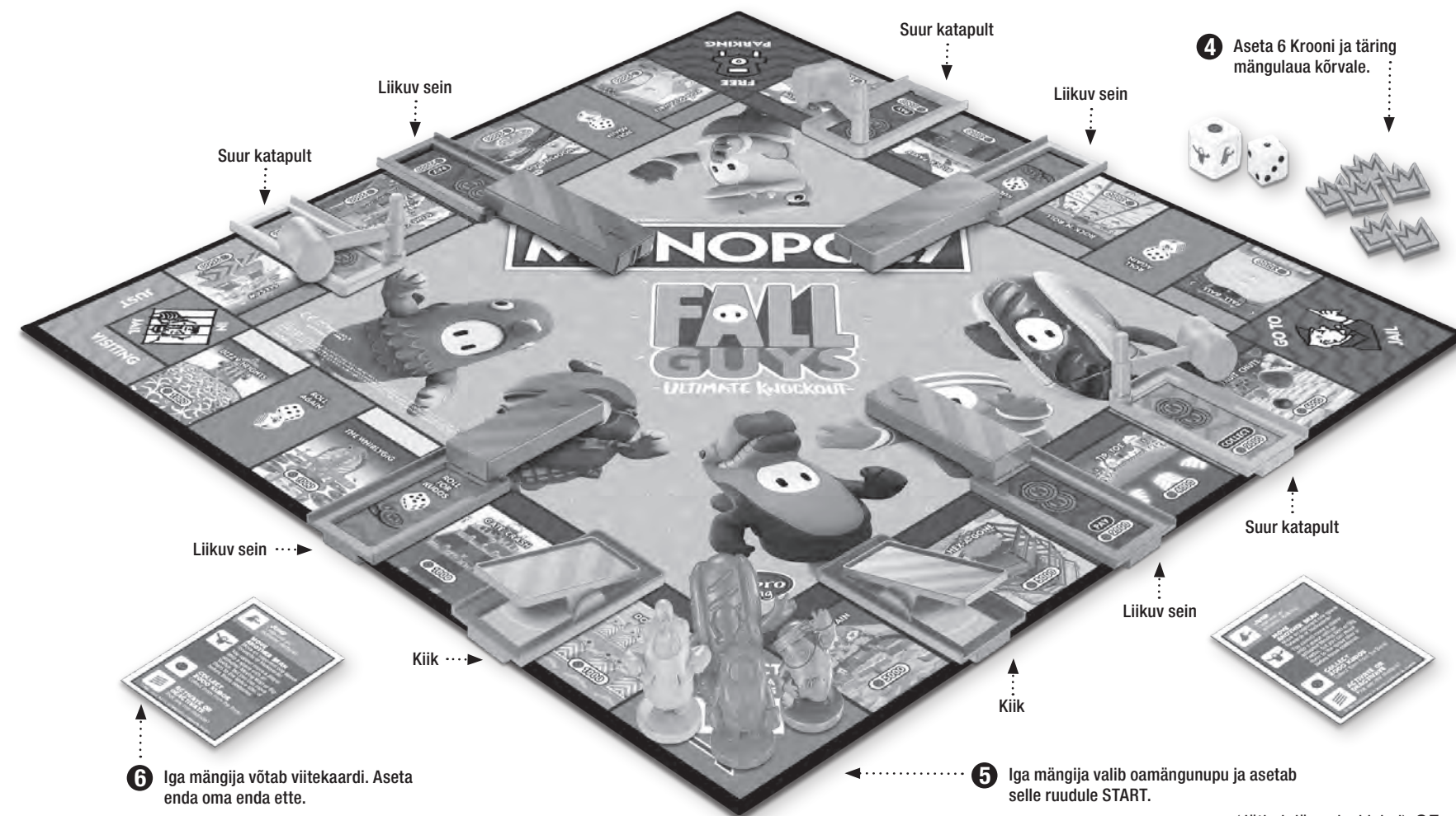
## SEADKE MÄNG ÜLES!

(Vt selle mängujuhendi teiselt küljelt)

### Esimesel mängukorral



Pane sildid Nokaudi täringule näidatud viisil.



**1** Valige keegi pankuriks.

Pankuri vastutada on:  
panga Kudosed  
Voorukaardid  
oksjonid

Pankur võib ise ka mängida, kuid peab hoidma oma Kudosed Panga omadest eraldi.

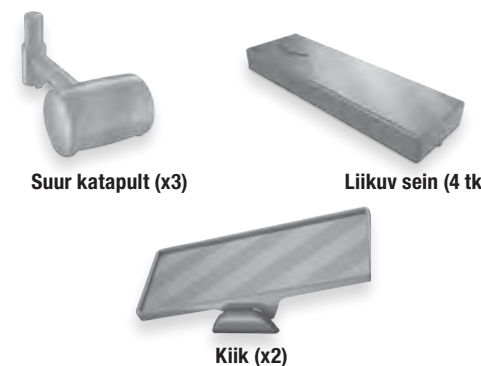
**2** Pankur annab igale mängijale:

5 x (väärtusega 1000 Kudost)

1 x (väärtusega 5000 Kudost)

(Kokku = 10 000 Kudost)

**3** Pane takistused kokku mängukarbis olevate juhiste kohaselt. Seejärel libista takistused allpool näidatud viisil mänguruutudele. Veendu, et need kõik on desaktiveeritud.



Suur katapult (x3)

Liikuv sein (4 tk)

Kiik (x2)

**4** Aseta 6 Krooni ja täring mängulaua kõrvale.



Suur katapult

Liikuv sein

Kiik

**6** Iga mängija võtab viitekaardi. Aseta enda oma enda ette.

**5** Iga mängija valib oamängunupu ja asetab selle ruudule START.

(Jätkub järgmisel lehel) **95**



## KUIDAS MÄNGIDA!

### Kuidas võita?

Liigu mööda mängulauda ja osta võimalikult palju Voore. Mida rohkem Voore sa omad, seda rohkem Kudoseid saad koguda. Iga kord, kui möödud ruudust START, võta Kroon! Mäng lõpeb, kui viimane Kroon on võetud ja võidab mängija, kellel on kõige rohkem Kudoseid!

### Kes alustab mängu?

Iga mängija veeretab numbritega täringut.

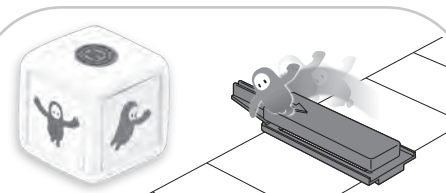
Suurima täringusilmade arvu saanud mängija alustab, mängujärjekord liigub edasi vasakule.

### Kui on sinu mängukord

1. Veereta mõlemat täringut ja tee järgmist **mistahes järjekorras**.
  - **Liiguta** mängunuppu vastava arvu ruutude võrra päripäeva edasi. Kui teele jääb ette takistus, peatu üks ruut enne seda.
  - Kuhu sa maandusid? Järgi selle ruudu reegleid. Vaata jaotist MÄNGULAUA RUUDUD.
  - **Kasuta** Nokauditäringut olevat võimekust.
2. Sinu mängukord sai läbi. Anna täring edasi vasakule.



## NOKAUDITÄRING



Kui sinu teel on aktiveeritud takistus, sukeldu üle selle ja vii oma käik lõpule. Kui teel pole aktiveeritud takistust, kasuta numbritega täringut nagu tavaliselt.



Oled krahmaja! Liiguta teine uba ühe ruudu võrra edasi või tagasi. Sa ei saa mängijat liigutada aktiveeritud Liikuva seinaga või Suure katapuldi ruudule, kuid saad nad lennutada järgmisele vabale ruudule. Ta ei järgi selle ruudu reegleid, kuhu ta maandus.

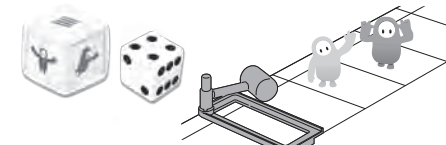


Võta pangast 2000 Kudost!



Aktiveeri või desaktiveeri mis tahes takistus.

### Miks on oluline, kumba täringut esimesena kasutan?



Selles näites veeretasi 4 ja . Kui kasutad esimesena edasiliikumistäringut, saad edasi liikuda 4 ruutu ja seega möödud Suurest katapuldist. Seejärel saad kasutada Nokauditäringut, et aktiveerida Suur katapult ja blokeerida sinu taga oleva mängija tee!

## MÄNGULAUA RUUDUD KINNISVARA

Mängus MONOPOLY Fall Guys on kinnisvaraks Voorud!

### Omanikuta Voorud

Kui satud omanikuta Voorule, pead selle ostma või oksjonile panema.

### Tahad seda osta?

Maksa mängulauaruudul olev hind ja võta Pangast Voorukaart.



### Ei taha seda osta?

Pankur peab selle oksjonile panema. Pakkumise alghind on 1000 Kudost ja igaüks saab suurendada pakkumist 1000 Kudose võrra. Sa ei pea ootama oma korda ja pankur lõpetab oksjoni, kui ükski mängija ei taha rohkem pakkumist suurendada. Suurima pakkumise teinud mängija maksab pangale. Kui keegi ei taha Voorule pakkumist teha, siis sellest pole midagi. Keegi ei maksa midagi ja Voorukaart jääb pangale.

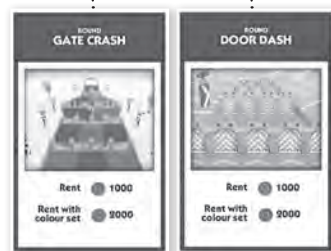
### Kogu värvikomplekte!

(vt värvikomplekte lehelt Sisü)

Kui sul on värvikomplekti kõik Voorud, saad nende eest küsida kahekordset renti!

### Omanikuga Voorud

Kui satud Voorule, mis kuulub kellelegi, peab omanik renti küsima. Kui ta küsib renti, pead seda maksma. Kui ta ei küsi enne, kui järgmine mängija täringut veeretab, ei pea sa maksma.



## TEGEVUSRUUDUD



### GO

Kui möödud ruudust START või satud sellele, võta Pangast 2000 Kudost. Kui saadaval on Kroon, võta see! See on sinu oma mängu lõpuni.



### Tasuta parkimine

Rahune! Midagi ei juhtu. Tõmba hinge!



### Lihtsalt külastad

Ära muretse. Kui siin peatud, pane oma mängunupp mänguruudule Lihtsalt külastad.



### Mine vanglasse

Vii oma mängunupp kohe ruudule Vangla! Ära võta pangast 2000 Kudost ja Krooni, kui möödud ruudust START. Sinu mängukord on siis läbi. Vanglas olles saad endiselt renti võta, oksjonil pakkumisi teha ja müüa Voore ja nendega kaubelda.

## TEHINGUD JA KAUPLEMINE

Voore saate igal ajal osta, müüa või vahetada teiste mängijatega.

Voorudega saab ka kaubelda Kudoste ja teiste Voorude vastu. Koguse üle otsustab mängija, kes tehingut teeb.

Kroone ei saa osta, müüa ega vahetada.

## APPI! MA EI SAA MAKSTA!

Kui oled Kudoseid võlgu ja ei saa maksta, proovi raha hankimiseks müüa Voore tagasi Panka mängulaua ruudul oleva hinna eest ja/või teiste mängijale kokkulepitud hinna eest.

Kui oled ikka veel võlgu, pea vastu! Jätka mängimist ja looda heale õnnele!

## Kuidas ma ruudult Vangla välja saan?

Sul on kaks võimalust.

1. Maksa enne oma järgmist mängukorda 5000 Kudost, seejärel veereta ning liigu nagu tavaliselt.
2. Järgmise mängukorra ajal veereta mõlemat täringut. Kui veeretad 6, oled vaba! Kasuta liikumiseks veeretatud punkte ja see on sinu mängukorra lõpp.

6 saamiseks võid kasutada kuni kolme mängukorda. Kui sa ei veereta 6 kolmandal mängukorral Vanglas, maksa 5000 Kudost ja kasuta liikumiseks viimati veeretatud punkte.

Iga kord, kui proovid 6 veeretada, võid kasutada Nokauditäringut.

## MÄNGU LÕPP

Kui mängija võtab viimase Krooni, peatub ta ruudul START, lõpetab oma mängukorra ja ootab, kuni kõik teised jõuavad ruudule START.

Kui kõik mängijad jõuavad ruudule START, peavad nad peatuma kas siis, kui neil on käike veel järel.

Kui kõik mängijad on jõudnud ruudule START, lugege oma Kudosed kokku!

Kudoste kokkuliitmiseks pead tegema järgmist.

1. Võta pangast renti iga oma Vooru eest.

**Pea meeles:** võta topeltrenti iga sulle kuuluva värvikomplekti eest!

2. Võta 10 000 Kudost iga sulle kuuluva Krooni eest.

Siin on näide, kuidas oma Kudoseid kokku liita! Sellel mängijal on 3 Vooru, 2 Krooni ja 13 000 Kudost.



1000 Kudost

### Kokku: 50 000 Kudost

Võidab mängija, kellel on kõige rohkem Kudoseid!

Viigi korral võtab võidu mängija, kellel on kõige rohkem Voore!

### Mängu kokkupanek lõpetamisel

Libista kõik takistused mängulaualt ja võta need enne karpi panemist lahti! Märkus. Liikuva seinaga osad tulevad lahti, kui eemaldad Liikuva seinaga mängulaualt.

### Kas soovid mängida 2 mängijaga mängu?

Mängi tavaliselt, kuid kasuta 4 Krooni. Iga mängija alustab 20 000 Kudosega.

### Kas soovid mängida 3 mängijaga mängu?

Mängi tavaliselt, kuid kasuta 4 Krooni.



## SPĒLES MĒRĶIS

Aizved savu pupiņu līdz uzvarai! Pārvietojies pa spēles laukumu, iegādājoties pēc iespējas vairāk kārtu un vācot kroņus. Taču uzmanies — uz spēles laukuma ir šķēršļi! Izmanto nokauta kauliņu, lai aktivizētu šķēršļus un aizkavētu citas pupiņas. Kad visi kroņi ir savākti, uzvar spēlētājs ar vislielāko prēmijpunktu skaitu.

## KĀ MONOPOLY FALL GUYS ATŠKIRAS NO KLASISKĀS SPĒLES?

### Izvairies no 3D šķēršļiem!

Uz spēles laukuma tiek novietoti reāli šķēršļi. Izvairies vai deaktivizē tos, lai turpinātu ceļu, un aktivizē tos, lai aizkavētu citu spēlētāju pārvietošanos!



### Ripini nokauta kauliņu!

Gājiena sākumā tev ir jāmet nokauta kauliņš. Tas ļaus veikt dažādas darbības: aktivizēt šķēršļus, iegūt prēmijpunktus un pat pārvietot citus spēlētājus.

### Vāc kroņus!



Šķērsojot starta lauciņu, saņem kroni. Spēles beigās viens kronis ir 10 000 prēmijpunktu vērts!



## ŠĶĒRŠĻI

Spēlē ir triju veidu šķēršļi: rotējošais āmurs, kustīgā siena un šūpoļu dēlis.

**Aktivizē** šķēršļus, lai aizkavētu savus pretiniekus un gūtu priekšrocību. Taču uzmanies — tev ir **jādeaktivizē** šķēršļi savā ceļā, lai turpinātu kustību. Tu vari **izvairīties** no šķēršļiem, pārkāpjot tiem, kad ar nokauta kauliņu uzmet

### Rotējošais āmurs (x3)

#### Uzsit!

**Aktivizē to!** Pārvieto rotējošo āmuru virs tā lauciņa, lai izsviestu pupiņu no spēles laukuma vai bloķētu tai ceļu!

**Deaktivizē to!** Pārvieto to atpakaļ, lai atbrīvotu attiecīgo lauciņu.

**Izvairies no tā!** Uzmet



### Kustīgā siena (x4)

#### Stum!

**Aktivizē to!** Stum kustīgo sienu, lai izraidītu pupiņas no spēles laukuma!

**Deaktivizē to!** Pavelc atpakaļ, lai atbrīvotu attiecīgo lauciņu.

**Izvairies no tā!** Uzmet



### Šūpoļu dēlis (x2)

#### Laid gaisā!

**Aktivizē to!** Nospied šūpoļu dēli, lai palaistu pupiņas gaisā!

**Deaktivizē to!** Šis šķērslis vienmēr ir aktīvs — pupiņas var pasviest gaisā no abām šūpoļu dēļa pusēm.

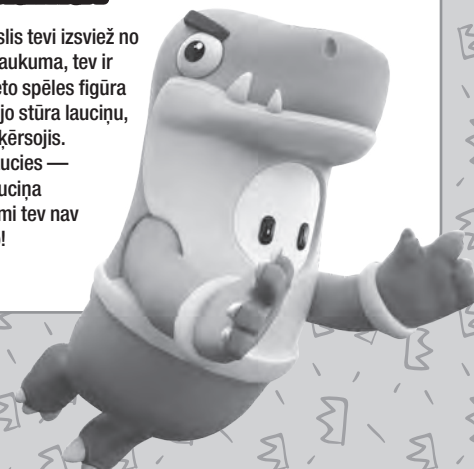
**Izvairies no tā!** Šūpoļu dēlis nekad nebloķē tavu ceļu. Tu vienmēr vari uz tā apstāties vai paiet tam garām.

### Kā rīkoties, ja manā ceļā ir šķērslis?

Tev ir jāapstājas lauciņā pirms šķēršļa un jāgaida, līdz tas tiek deaktivizēts. Tev ir jāizpilda tā lauciņa norādījumi, kurā apstājies, taču tas ir jādara tikai gadījumā, ja šajā lauciņā tu apstājies pirmoreiz.

### Kā rīkoties, ja šķērslis mani izsviež no spēles laukuma?

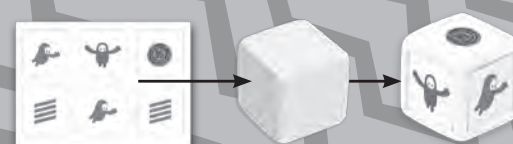
Ja šķērslis tevi izsviež no spēles laukuma, tev ir jāpārvieto spēles figūra uz pēdējo stūra lauciņu, ko bijī šķērsojis. Neuztraucies — stūra lauciņa noteikumi tev nav jāievēro!



## SAGATAVOŠANĀS

(Skati norādes šīs spēles pamācības otrā pusē.)

### Pirms pirmās spēles



Aplīmē nokauta kauliņu, kā parādīts attēlā.

**1** Ir jāizvēlas spēles bankieris.

Bankieris atbild par tālāk uzskaitīto.

Bankas pārziņā esošie prēmijpunkti  
Kārtas kartītes

Izsoles

Arī bankieris drīkst piedalīties spēlē, taču viņam

jāglabā savi prēmijpunkti atsevišķi no bankā esošajiem.

**2** Bankieris katram spēlētājam izsniedz:

5 x (vērtība: 1000 prēmijpunktu)

1 x (vērtība: 5000 prēmijpunktu)

(kopā = 10 000 prēmijpunktu)

**3** Saliec šķēršļus, kā parādīts shēmā spēles kastē. Pēc tam uzbīdi šķēršļus uz attiecīgajiem lauciņiem, kā parādīts tālāk. Pārliecinies, ka tie ir deaktivizēti.



Rotējošais āmurs (x 3)

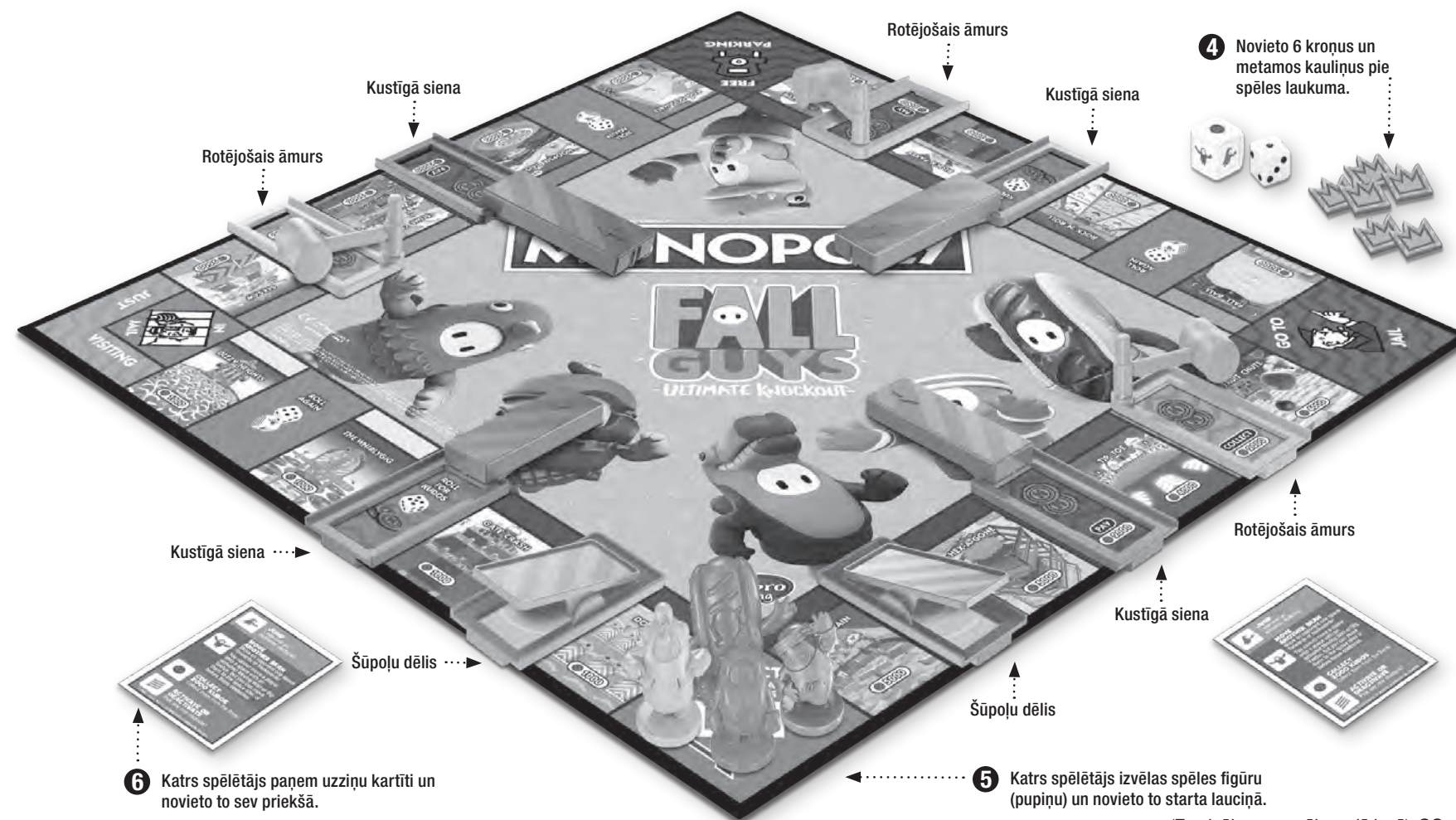


Kustīgā siena (x 4)



Šūpoļu dēlis (x 2)

**4** Novieto 6 kroņus un metamos kauliņus pie spēles laukuma.



**6** Katrs spēlētājs paņem uzziņu kartīti un novieto to sev priekšā.

**5** Katrs spēlētājs izvēlas spēles figūru (pupiņu) un novieto to starta lauciņā.

(Turpinājums — nākamajā lapā) **99**



## SPĒLĒ!

### Kā uzvarēt?

Pārvietojies pa spēles laukumu, iegādājoties pēc iespējas vairāk kārtu. Jo vairāk kārtu tev pieder, jo vairāk prēmijpunktu tu varēsi savākt. Ikreiz, kad šķērso starta lauciņu, pieprasi kroni! Spēle beidzas brīdī, kad tiek pieprasīts pēdējais kronis. Uzvar spēlētājs ar vislielāko prēmijpunktu skaitu.

### Kurš sāk?

Katrs spēlētājs ripina metamo kauliņu ar punktiem.

Spēli sāk dalībnieks, kurš uzmet vislielāko punktu skaitu, un turpina spēlētāji pa kreisi no viņa.

### Tavs gājiens

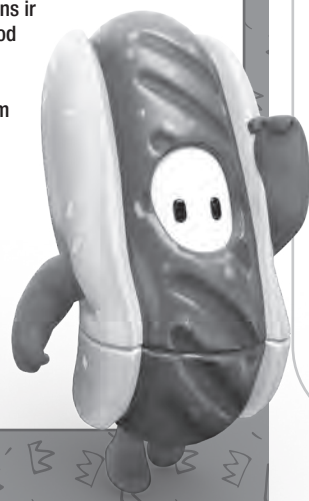
1. Ripini abus kauliņus un izpildi tālāk norādīto (secību izvēlies pats).

- **Pārvieto** savu figūru pa spēles laukumu pulkstenrādītāju kustības virzienā, uzkāpjot tik lauciņiem, cik uzmeti ar kauliņiem. Ja tavā ceļā ir šķērslis, apstāties lauciņā pirms tā.

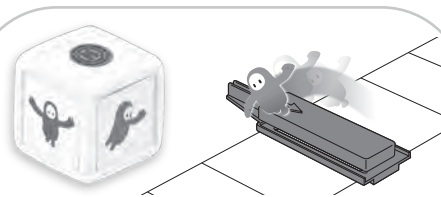
Kur tu apstāties? Izpildi attiecīgā lauciņa norādījumus. Skati "LAUKUMA LAUCIŅI".

- **Izmanto** nokauta metamā kauliņa nodrošināto iespēju.

2. Tavs gājiens ir galā. Nodod metamos kauliņus spēlētājam pa kreisi.



## NOKAUTA KAULIŅŠ



Ja kāds aktivizēts šķērslis bloķē tavu ceļu, pārlec tam pāri un pabeidz gājieni! Ja ceļā nav neviena aktivizēta šķēršļa, izmanto kauliņu ar punktiem, kā ierasts.



Tev prātā ir nedarbi! Pārvieto citu pupiņu par vienu lauciņu uz priekšu vai atpakaļ. Tu nedrīksti pārvietot spēlētāju uz lauciņu ar aktivizētu kustīgo sienu vai rotējošo āmuru, taču tu vari pārvietot to uz nākamo tukšo lauciņu. Šim dalībniekam nav jāievēro attiecīgā lauciņa noteikumi.

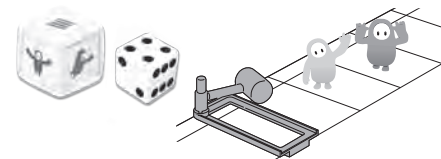


Saņem 2000 prēmijpunktu no bankas!



Aktivizē vai deaktivizē jebkuru vienu šķērslī!

### Kāpēc ir nozīme tam, kuru kauliņu es izmantoju vispirms?



Šajā piemērā tu uzmeti 4 un . Ja vispirms izmanto gājiena kauliņu, vari pārvietoties par 4 lauciņiem, lai pāietu garām āmuram. Pēc tam tu vari izmantot nokauta kauliņu, lai aktivizētu āmuru un bloķētu spēlētāju, kas atrodas aiz tevis!

## LAUKUMA LAUCIŅI ĪPAŠUMI

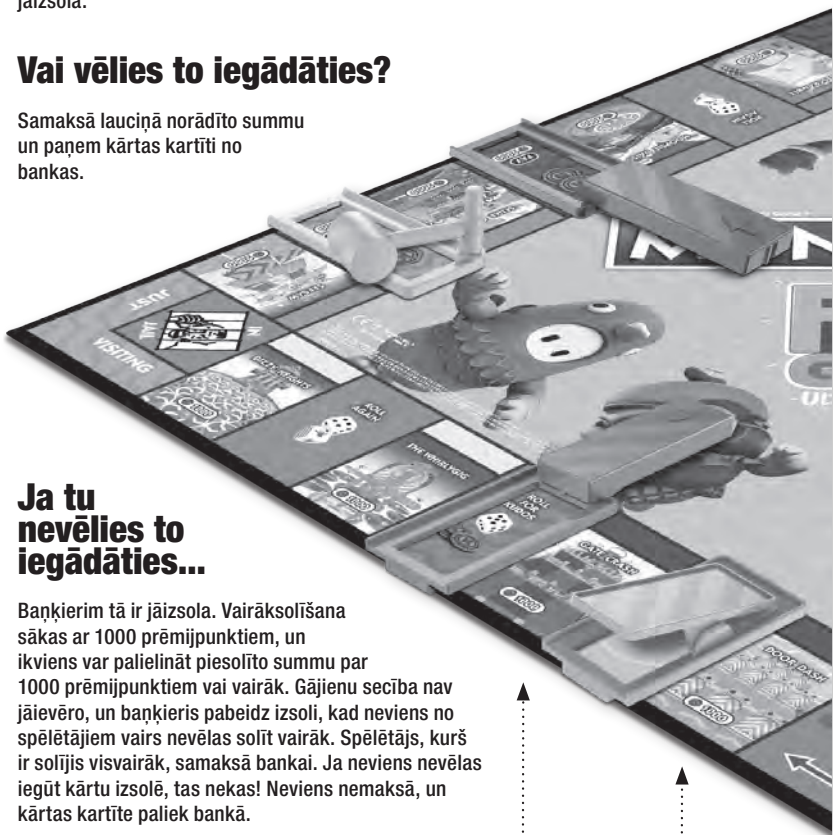
Spēlē MONOPOLY Fall Guys īpašumi ir kārtas!

### Nevienam nepiederošās kārtas

Kad tu nonāc nevienam nepiederošās kārtas lauciņā, tev tā ir jāiegādājas vai jāizsola.

### Vai vēlies to iegādāties?

Samaksā lauciņā norādīto summu un ņaņem kārtas kartīti no bankas.



### Ja tu nevēlies to iegādāties...

Baņķierim tā ir jāizsola. Vairāksolīšana sākas ar 1000 prēmijpunktiem, un ikviens var palielināt piesolīto summu par 1000 prēmijpunktiem vai vairāk. Gājieni secība nav jāievēro, un baņķieris pabeidz izsolī, kad neviens no spēlētājiem vairs nevēlas solīt vairāk. Spēlētājs, kurš ir solījis visvairāk, samaksā bankai. Ja neviens nevēlas iegūt kārtu izsolē, tas nekas! Neviens nemaksā, un kārtas kartīte paliek bankā.

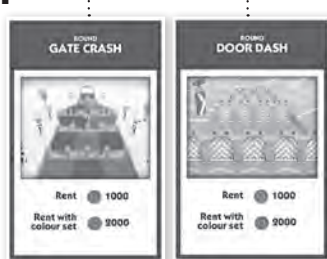
### Krāj vienas krāsas kartītes!

(Krāsu komplekti ir norādīti sadaļā "Komplektā".)

Ja tev pieder visas vienas krāsas kārtas, tu vari dubultot nomas maksu par šīm kārtām.

### Citiem spēlētājiem piederošās kārtas

Ja apstāties citam spēlētājam piederošās kārtas 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!



## DARBĪBAS LAUCIŅI

### STARTS

Ja tu šķērso starta lauciņu vai apstāties tajā, saņem 2000 prēmijpunktu no bankas. Ja ir pieejams kronis, ņaņem vienu. Tas paliek pie tevis līdz spēles beigām.

### Ripini, lai iegūtu prēmijpunktus!

Met kauliņu ar punktiem un saņem attiecīgo skaitu 1000 prēmijpunktu no bankas.

### Ripini vēlreiz!

Met abus kauliņus vēlreiz un veic vēl vienu gājieni.

### Saņem 2000!

Saņem 2000 prēmijpunktu no bankas.

### Samaksā 2000!

Samaksā 2000 prēmijpunktu bankai.

### Bezmaksas stāvvietā

Atpūties! Tev nekas nav jādara. Drīksti atviļņ elpu.

### Cietuma apmeklējums

Neraizējies! Ja nonāc šeit, novieto savu spēles figūru cietuma apmeklējuma sektorā.

### Dodies cietumā!

Nekavējoties pārvieto savu spēles figūru uz lauciņu "In Jail"! Tu nesaņem ne 2000 prēmijpunktu, ne kroni par starta lauciņa šķērsošanu. Tavs gājiens ir galā. Kamēr atrodies cietumā, tu joprojām drīksti iekasēt nomas maksu, piedalīties izsolēs un tirgoties ar kārtām.

## DARĪJUMI UN TIRGOŠANĀS

Tu drīksti tirgoties ar citiem spēlētājiem, iegādājoties, pārdodot vai iemainot kārtas jebkurā brīdī.

Kārtas var iemainīt pret prēmijpunktiem vai citām kārtām. Darījumā iesaistītie spēlētāji vienojas par cenu.

Nedrīkst pārdot, pirkt vai iemainīt kroņus.

## PALĪGĀ! ES NEVARU SAMAKSĀT!

Ja esi parādā prēmijpunktus un nevari samaksāt, mēģini nopelnīt, pārdodot kārtas bankai par cenu, kas ir norādīta lauciņā, un/ vai citiem spēlētājiem, vienojoties par cenu.

Ja joprojām esi parādā, neraizējies! Turpini spēlēt un ceri uz veiksmi!

### Kā izklūt no cietuma?

Tev ir divas iespējas.

1. Kad atkal pienāk tava kārta, samaksā 5000 prēmijpunktu, met kauliņus un veic gājieni, kā ierasts.
2. Nākamajā gājienā met abus kauliņus. Ja uzmet 6 punktus, tu esi brīvs! Izmanto uzņemto rezultātu, lai pārvietotos, un pabeidz savu gājieni.

Tu drīksti izmantot ne vairāk kā trīs gājienu, lai mēģinātu uzņem 6 punktus. Ja, atrodoties cietumā, tu neuzmet 6 punktus arī trešajā mēģinājumā, samaksā 5000 prēmijpunktu un izmanto pēdējā mēģinājuma rezultātu, lai pārvietotos.

Ikreiz, kad mēģini uzņem 6 punktus, tu drīksti izmantot nokauta kauliņu.

## SPĒLES NOSLĒGUMS

Līdzko kāds spēlētājs savāc pēdējo kroni, tas apstājas starta lauciņā, pabeidz gājieni un gaida, līdz pārējie dalībnieki sasniedz starta lauciņu.

Kad visi spēlētāji sasniedz starta lauciņu, tiem ir jāapstājas, pat ja gājiens nav galā.

Līdzko visi ir sapulcējušies starta lauciņā, katram ir jāaskaita savi prēmijpunkti.

Prēmijpunktus skaita, kā norādīts tālāk.

1. Katrs iekasē nomas maksu no bankas par katru savu kārtu.

**Ievēribai:** par katru pilno krāsas komplektu nomas maksa jāiekasē divkārtā apmērā!

2. Katrs saņem 10 000 prēmijpunktu par katru savu kroni.

Lūk, piemērs, kā saskaitīt prēmijpunktus! Šim spēlētājam ir 3 kārtas, 2 kroņi un 13 000 prēmijpunktu.



1000 prēmijpunktu

### Kopā: 50 000 prēmijpunktu

Uzvar spēlētājs ar vislielāko prēmijpunktu skaitu!

Ja ir neizšķirts, uzvar spēlētājs, kam ir visvairāk kārtu!

### Spēles salikšana glabāšanai

Noņem katru šķērslī no spēles laukuma un izjauc pirms ievietošanas kastē. Ievēro: kustīgās sienas detaļas atvienojas, kad sienu noņem no spēles laukuma.

### Kā spēlēt divatā

Spēlē, kā ierasts, bet izmanto tikai 4 kroņus. Katrs spēlētājs sāk ar 20 000 prēmijpunktu.

### Kā spēlēt trijatā?

Spēlē, kā ierasts, bet izmanto tikai 4 kroņus.



## الهدف من اللعبة

كن الحية التي تنتصر. تحرك في أنحاء لوحة اللعب، مشترياً أكبر عدد ممكن من الجولات، والتيجان. لكن احترس - اللوحة مليئة بالعقبات. استخدم نرد Knockout لتنشيط تلك العقبات، وإحباط محاولات الحيات الأخرى. اللاعب الذي يملك أكبر رصيد من عملات Kudos عندما يتم جمع كل التيجان يفوز.

## ما هو الشيء المختلف في لعبة MONOPOLY FALL GUYS؟

### تفادي العقبات ثلاثية الأبعاد.

يتم وضع عقبات حقيقية حول لوحة اللعب. تجنبها أو ألغ تنشيطها لمواصلة المضي قدماً - وقم بتنشيطها بعد ذلك لإبطاء اللاعبين الآخرين.

### ارم حجر نرد Knockout.

في بداية دورك، سترمي حجر نرد Knockout. سيتيح لك ذلك القيام بأشياء مثل تنشيط العقبات، أو جمع عملات Kudos، أو حتى تحريك لاعبين آخرين.

### اجمع التيجان.

عندما تملأ مساحة GO، اجمع التاج. يساوي كل تاج 10000 من عملات Kudos في نهاية اللعبة.

## العقبات

هناك ثلاثة أنواع من العقبات: المطرقة العملاقة "BIG YEETUS"، والحائط المتحرك، والأرجوحة.

قم بتنشيط العقبات لإبطاء خصومك، ومنح نفسك الأفضلية. لكن احترس - ستحتاج أيضاً إلى إلغاء تنشيط هذه العقبات في طريقك لمواصلة التحرك. ويمكنك تفادي العقبات من خلال القفز فوقها عندما تحصل على عند رمي حجر نرد Knockout.

### 3 مطرقات عملاقة "Big Yeetus"

#### الطرد.

قم بتنشيطها. قم بأرجحة المطرقة العملاقة "BIG YEETUS" على مساحة لوحة اللعب الخاصة بها لإخراج الحيات من اللوحة أو سد طريقها.

قم بإلغاء تنشيطها. قم بتدويرها للخلف للكشف عن مساحة لوحة اللعب الخاصة بها.

قم بتفاديها. ارم حجر النرد على

### 4 حوائط متحركة

#### ادفع.

قم بتنشيطه. ادفع الحائط المتحرك للأمام لإخراج الحيات من لوحة اللعبة.

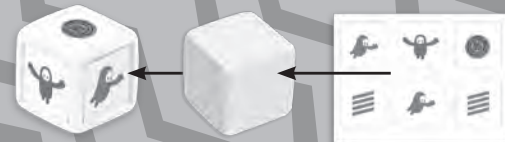
قم بإلغاء تنشيطه. اسحبه للخلف للكشف عن مساحة لوحة اللعبة الخاصة به.

قم بتفاديها. ارم حجر النرد على

## إعداد اللعبة.

(انظر الجانب الخلفي لدليل اللعبة هذا)

### عدد اللعب لأول مرة



قم بوضع ملصقات حجر نرد Knockout كما هو موضح.

### 1 اختر شخصاً ليكون المصرفي.

يتولى المصرفي مسؤولية ما يلي:  
عملات Kudos الخاصة بالبنك  
بطاقات الجولات  
المزادات

يمكن أن يلعب المصرفي أيضاً ولكن يجب أن يحتفظ بعملات Kudos الخاصة به منفصلة عن البنك.

### 2 أيها المصرفي، امنح كل لاعب ما يلي:

× 5 (عملة Kudos بقيمة 1000)

× 1 (عملة Kudos بقيمة 5000)

(الإجمالي = 10000 من عملات Kudos)

### 4 ضع 6 تيجان وحجر النرد بجانب لوحة اللعبة.



الحائط المتحرك

المطرقة العملاقة "BIG YEETUS"

الحائط المتحرك

المطرقة العملاقة "BIG YEETUS"

الحائط المتحرك

المطرقة العملاقة "BIG YEETUS"

الأرجوحة

الأرجوحة

الحائط المتحرك

5 يختار كل لاعب رمزاً لحيته ويضعه على مساحة GO.

6 يأخذ كل لاعب بطاقة Reference. ضع البطاقات الخاصة بك أمامك.



## ابدأ اللعب

### كيف تفوز

تحرك في جميع أنحاء لوحة اللعبة، واشتر أكبر عدد ممكن من الجولات. كلما زاد عدد الجولات، زادت قدرتك على جمع المزيد من عملات Kudos. في كل مرة تُرق فيها مساحة GO، تحصل على تاج. تنتهي اللعبة عندما يتم المطالبة بأخر تاج، ويفوز اللاعب الذي حصل على أكبر عدد من عملات Kudos.

### من يبدأ اللعب أولاً؟

يرمي كل لاعب النرد المُرقَّم.

يبدأ اللاعب الذي يجرز أعلى قيمة بالنرد وينتقل اللعب إلى اليسار.

### في دورك

1. ألقي كلا حجري النرد، وافعل ما يلي بأي ترتيب:

- حرك الرمز الخاص بك في اتجاه عقارب الساعة هذا العدد من المسافات. إذا كانت هناك أي عقبات تسد طريقك، فتوقف في المساحة الموجودة قبلها.

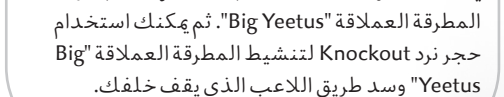
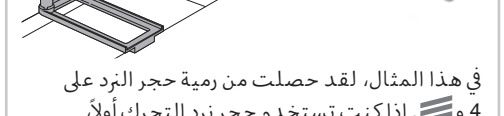
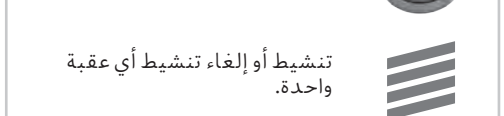
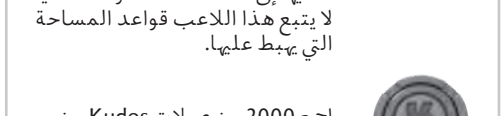
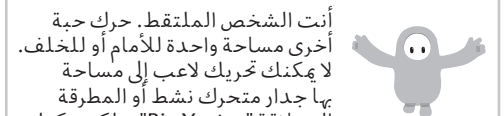
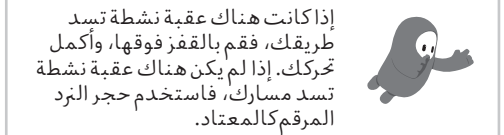
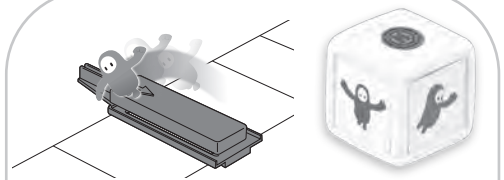
ما المساحة التي وصلت إليها؟ اتبع قواعد مساحة لوحة اللعبة هذه. ارجع إلى "مساحات لوحة اللعبة".

- استخدام القدرة الموجود على حجر نرد Knockout.

2. ينتهي دورك. مرر حجر النرد إلى يسارك.



## حجر نرد KNOCKOUT



في هذا المثال، لقد حصلت من رمية حجر النرد على 4 و 4. إذا كنت تستخدم حجر نرد التحرك أولاً، يمكنك التحرك 4 مساحات، وبذلك تكون قد تجاوزت المطرقة العملاقة "Big Yeetus". ثم يمكنك استخدام حجر نرد Knockout لتنشيط المطرقة العملاقة "Big Yeetus" وسد طريق اللاعب الذي يقف خلفك.

## مساحات اللوحة المملوكات

في لعبة MONOPOLY Fall Guys، الممتلكات تتمثل في الجولات.

### الجولات غير المملوكة

عند وصولك إلى جولات غير مملوكة لأحد، يجب عليك شراؤها أو عرضها في المزاد.

### هل ترغب في الشراء؟

ادفع السعر الموجود على مساحة اللوحة، واحصل على بطاقة الجولات من البنك.



### ألا ترغب في الشراء؟

يجب أن يطرحها المصرفي لبيعها في المزاد. يبدأ المزاد بمبلغ 1000 من عملات Kudos، ويمكن لأي شخص أن يرفع عرضه ما لا يقل عن 1000 من عملات Kudos. لا تحتاج إلى اتباع ترتيب الأدوار، ويقوم المصرفي بإنهاء المزاد عندما لا يرغب أي لاعب في زيادة عرض الشراء. يدفع أعلى صاحب عرض المبلغ للبنك. إذا لم يرغب أحد في المزايدة على الجولة، فلا بأس. لا يدفع أحد أي شيء، وتظل الجولة في حوزة البنك.

### اجمع مجموعات لونية.

(انظر صفحة "المحتويات" للاطلاع على المجموعات اللونية)

عندما تملك كل جولة في المجموعة اللونية، يمكنك مضاعفة الإيجار لهذه الجولات.

### الجولات المملوكة

عندما تصل إلى جولة يمتلكها شخص آخر، يجب أن يطلب منك المالك الإيجار. إذا طلب منك ذلك، فيجب عليك الدفع. إذا لم يطلب منك قبل أن يرمي اللاعب التالي حجر النرد، فلن تضطر إلى الدفع.



## مساحات الإجراءات

### مساحة GO

عندما تُمر أو تهبط على مساحة GO، اجمع 2000 من عملات Kudos من البنك. إذا كان هناك تاج متاح، خذ واحداً. إنه ملكك حتى نهاية اللعبة.

### ارم حجر النرد للحصول على عملات Kudos

ارم حجر النرد المرقَّم واجمع العدد الذي يظهر لك من عملات Kudos بقيمة 1000 من البنك.

### ارم حجر النرد مرة أخرى

ارم كلا حجري النرد مرة أخرى، وخذ دورًا آخر.

### اجمع 2000

اجمع 2000 من عملات Kudos من البنك.

### ادفع 2000

ادفع 2000 من عملات Kudos للبنك.

### موقف سيارات مجاني

استرخ. لا شيء يحدث. التقط أنفاسك.

### مجرد زيارة

لا تقلق. إذا وصلت هنا، ضع الرمز الخاص بك في قسم "مجرد زيارة".

### الأذهب إلى السجن

حرك رمزك إلى مساحة "في السجن" على الفور. لا تجمع 2000 من عملات Kudos وتاج لممرور على مساحة انطلاق. يكون دورك عندئذ قد انتهى. لا يزال بإمكانك تحصيل الإيجار، وتقديم عرض أثناء المزاد، والبيع والتجارة أثناء وجودك بالسجن.

## الصفقات والعمليات التجارية

يمكنك شراء الجولات أو بيعها أو تبديلها مع لاعبين آخرين في أي وقت.

يمكن تداول الجولات مقابل عملات Kudos أو جولات أخرى. يتم تحديد المبلغ من قبل اللاعبين الذين يعقدون الصفقة.

لا يمكنك شراء التيجان أو بيعها أو مبادلتها.

## المساعدة. لا يمكنني الدفع.

إذا كنت مدينًا بعملات Kudos ولا يمكنك الدفع، فحاول جمع الأموال عن طريق بيع جولات إلى البنك مقابل السعر الموجود على مساحة لوحة اللعبة و/أو للاعبين الآخرين بسعر متفق عليه.

إذا كنت لا تزال مدينًا، فانتظر هناك. استمر في اللعب، وقرن بعض التوفيق.

## كيف يمكنني الخروج من مساحة السجن؟

أمامك خياران:

1. ادفع 5000 من عملات Kudos في بداية دورك التالي ثم ارم حجر النرد وتحرك كالمعتاد.

2. في دورك التالي، ارم كلا حجري النرد. إذا حصلت على 6، فأنت حر. استخدم نتيجة رمية حجر النرد للتحرك، وبهذا ينتهي دورك.

يمكنك استخدام ما يصل إلى ثلاثة أدوار للوصول إلى الرقم 6. إذا لم تحصل على رقم 6 بنهاية دورك الثالث أثناء وجودك بالسجن، فادفع 5000 من عملات Kudos، واستخدم نتيجة آخر رمية للتحرك.

يمكنك استخدام حجر نرد Knockout في كل مرة تحاول فيها الحصول على رقم 6.

## نهاية اللعبة

بمجرد أن يجمع لاعب التاج الأخير، يتوقف على مساحة GO، وينتهي دوره وينتظر وصول جميع اللاعبين الآخرين إلى مساحة GO.

عندما يصل جميع اللاعبين الآخرين إلى مساحة GO، يجب عليهم التوقف عند هذا الحد حتى إذا كانت لديهم حركات متبقية.

بمجرد أن يصل جميع اللاعبين إلى مساحة GO، اجمع عملات Kudos التي تمتلكها.

لجمع عملات Kudos التي تمتلكها:

1. اجمع الإيجار من البنك لكل جولة تمتلكها.

تذكّر: اجمع ضعف الإيجار لأي مجموعة لونية تمتلكها.

2. اجمع 10000 من عملات Kudos لكل تاج تملكه.

إليك مثال على كيفية جمع عملات Kudos. هذا اللاعب لديه 3 جولات، وتاجين، و13000 من عملات Kudos.



### الإجمالي: 50000 من عملات Kudos

يرج اللاعب الذي يمتلك أكبر عدد من عملات Kudos.

إذا كان هناك تعادل، فإن اللاعب صاحب أكبر عدد من الجولات ينتصر.

### وضع اللعبة جانبًا

حرك كل عقبة من على لوحة اللعبة وقم بتفكيكها قبل إعادتها إلى الصندوق. ملاحظة: سيتم فصل قطع الحوائط المتحركة عند إزالة الحائط المتحرك من على لوحة اللعبة.

## هل تريد أن تلعب اللعبة لشخصين؟

العب كالمعتاد، لكن استخدم 4 تيجان فقط. يبدأ كل لاعب بـ 20000 من عملات Kudos.

## هل تريد أن تلعب اللعبة لـ 3 لاعبين؟

العب كالمعتاد، لكن استخدم 4 تيجان فقط.



(en) Set It Up (de) Spielvorbereitung (es) Preparación (pt) Preparação (it) Preparazione del gioco (nl) Zet het klaar (sv) Förberedelse (da) Forberedelser (no) Sett det opp (fi) Pelin valmistelu (el) Στήστε το παιχνίδι (pl) Przygotowania do gry (hu) Előkészületek (tr) Oyuna Hazırlık (cs) Příprava (sk) Rozostavenie hry (ro) Configurarea (ru) Подготовка к игре (bg) Подготовка (hr) Priprema (lt) Pasiruoškite (sl) Priprava (uk) Підготовка до гри (et) Seadke mäng üles (lv) Uzstādīšana (ar) قم بإعدادها



© 2022 Mediatonic Limited. All rights reserved. The Fall Guys mark, logo and characters are trademarks of Mediatonic Limited. © 2022 Devolver Digital Inc. 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. 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.



(en) Parents :  
(de) Eltern:  
(es) Padres:  
(pt) Pais:  
(it) Genitori:  
(nl) Ouders:  
(sv) Föräldrar:  
(da) Forældre:  
(no) Foreldre:

(fi) Vanhemmat:  
(el) Γονείς:  
(pl) Rodzicow:  
(hu) Szülők:  
(tr) Ebeveynler:  
(cs) Rodiče:  
(sk) Rodičia:  
(ro) Părinți:  
(lv) Rodīteņi:

(ru) Родители:  
(bg) Родители:  
(hr) Roditelji:  
(lt) Tėvai:  
(sl) Starši:  
(uk) Батьки:  
(et) Vanemad:  
(ar) الآباء:

www.monopoly.com



1121F4749UE2