

NIVÅ

2

Rekommenderas från 6 år

Fokus ligger på läsförmåga och enkel matematik. Du kan gå i konkurs på den här nivån, så tänk på vad du gör!

DET HÄR BEHÖVS:

Spelplan, sidan för nivå 2 • Gröna chanskort för nivå 2 • Lagfarter • Spelpjäser • Söld-skyltar, gröna sidan • M1-sedlar och M5-sedlar • Tärning

VEM VINNERS?

Flytta runt på spelplanen och köp så många egendomar som möjligt. Ju mer du äger, desto mer hyra kan du få från de andra spelarna.

Spelet är slut när en spelare går i konkurs. Den spelare som har mest pengar vinner!

- Förberedelser!

1

Utse en av spelarna till bankir. Bankiren ansvarar för bankens pengar och lagfarter! Bankiren ger varje spelare:

Om det finns ...

Dela ut ...

2 spelare

M20

1

3 spelare

M18

5

4 eller fler spelare

M16

5

2

Blanda chanskorten för nivå 2. De är gröna! Lägg korthögen med framsidan nedåt här.

3

Alla spelare väljer en spelpjäs och placerar den på GÅ.

4

Varje spelare tar de 12 söld-skyltarna för sin pjäs.

5

Placera tärningen och lagfarterna intill spelplanen.
- Vem börjar?

Den yngsta spelaren börjar och turen går sedan åt vänster.

När det är din tur

1. Slå tärningen.

2. Flytta fram din spelpjäs medurs så många rutor som tärningen visar.

3. Vilken ruta hamnade du på? Följ reglerna för den rutan!

4. Nu är din tur slut. Skicka vidare tärningen åt vänster!
- RUTOR PÅ SPELPLANEN

EGENDOMAR

Egendomar är ställen du kan köpa i MONOPOLY-staden. De finns i olika färggrupper.

Lediga egendomar

Om du hamnar på en ledig egendom måste du köpa den!

1. Betala det belopp som står på rutan till banken.

2. Lägg en av dina söld-skyltar på den rutan!

3. Ta lagfartskortet för den rutan.

Egendomar som någon äger

Om du hamnar på en egendom som någon annan äger måste du betala det belopp som står i rutan till ägaren.

Om du hamnar på din egen egendom händer ingenting.

Mer pengar med färggrupper!

Om du äger båda egendomarna med samma färg får du dubbla hyran när en annan spelare hamnar på någon av de två egendomarna! Se lagfartskortet för mer information.
- ?

CHANS SATTUMA

CHANS

När du hamnar på en chansruta tar du det översta kortet i högen med chanskort. Läs upp det som står på kortet högt, och gör som det står. Lägg kortet längst ned i högen när du är klar.

GÅ

Varje gång du passerar eller hamnar på GÅ får du M2 från banken.

FRI PARKERING

VAPAA PYSÄKOINTI

FRI PARKERING

Här händer ingenting! Pusta ut ett tag!

BARA PÅ BESÖK

BARA PÄ BESÖK

BARA PÅ BESÖK

Oroa dig inte. Om du hamnar här är du inte i Timeout. Du är bara på besök!

GÅ TILL TIMEOUT

MENE PELIKATKOLLE

GÅ TILL TIMEOUT

Flytta spelpjäsen till Timeout-rutan! Du får inte M2 även om du passerar GÅ. Nu är din tur slut.

HUR KOMMER JAG UT FRÅN TIMEOUT?

Nästa gång det är din tur kan du

• använda ett Kom ut ur Timeout gratis-kort om du har ett sådant

• eller betala M1.

Sedan slår du tärningen och fortsätter som vanligt.

SKULDER MEN INGA PENGAR ATT BETALA MED?

När du inte har tillräckligt med pengar för att betala för en egendom, betala hyra, betala för ett chanskort eller ta dig ut ur Timeout har du gått i konkurs. Då är spelet slut!

SPELETS SLUT

Spelet är slut när en spelare går i konkurs. Då räknar alla andra spelare sina pengar. Den spelare som har mest vinner! Om två spelare har lika mycket pengar vinner den som har flest egendomar.

◆ Spelet där du gör snabba fastighetsaffärer ◆

MONOPOLY

JUNIOR

FÖRÄLDRAR, SE HIT!

Här beskrivs skillnaderna i hur man spelar på nivå 1 och nivå 2.

Du väljer vilken nivå som passar bäst för dig och dina barn.

NIVÅ 1

Rekommenderas för 4–5-åringar

På nivå 1 ligger fokus på räkning och matchning.

Det går inte att gå i konkurs på nivå 1. I stället är spelet slut när alla egendomar har köpts.

NIVÅ 2

Rekommenderas från 6 år

På nivå 2 ligger fokus på läsförmåga och enkel matematik.

På nivå 2 används lagfarter, och du måste vara mer försiktig med vad du gör med dina pengar, för om de tar slut går du i konkurs!

4+

F8562

2-6

INNEHÅLL: Tvåsidig spelplan • 6 Junior-spelpjäser • 6 figurkort 16 lagfartskort • 20 chanskort för nivå 1 • 20 chanskort för nivå 2 • 72 söld-skyltar (12 för varje spelpjäs) • 1 tärning Sedelbunt (90 ettor, 90 femmor)

WARNING: KVALITÄTSGRÄNS

små delar. Ej för barn under 3 år.

700 × 161 mm; 4C2S; Z-Fold; Färdig storlek 175 × 161 mm

F85621681_INST_SVE_MN_JUNIOR_RC_FAR.indd 1

09/12/22 10:29



Rekommenderas för 4-5-åringar

Fokus på räkning och matchning

DET HÄR BEHÖVS:

Spelplan, sidan för nivå 1 • Lila chanskort för nivå 1 • Spelpjäser • Söld-skyltar, lila sidan • A1-sedlar • Tärning

VEM VINNERS?

Flytta runt på spelplanen och köp så många egendomar som möjligt. Ju mer du äger, desto mer hyra kan du få från de andra spelarna.

Spelet är slut när sista egendomen har köpts. Den spelare som har flest egendomar vinner!

Förberedelser!

- 1 Utse en av spelarna till bankir. Bankiren ansvarar för bankens pengar. Bankiren ger varje spelare:



Summa = A10

- 2 Blanda chanskorten för nivå 1. Det är de lila! Lägg korthögen med framsidan nedåt här.
- 3 Alla spelare väljer en spelpjäs och placerar den på GÅ.
- 4 Varje spelare tar de 12 söld-skyltarna för sin pjäs.
- 5 Lägg tärningen vid spelplanen.

Vem börjar?

Den yngsta spelaren börjar och turen går sedan åt vänster.

När det är din tur

1. Slå tärningen.
2. Flytta fram din spelpjäs medurs så många rutor som tärningen visar.
3. Vilken ruta hamnade du på? Följ reglerna för den rutan!
4. Nu är din tur slut. Skicka vidare tärningen åt vänster!



RUTOR PÅ SPELPLANEN

EGENDOMAR

Egendomar är saker som du kan köpa i MONOPOLY-staden. De finns i olika färggrupper.



Lediga egendomar

Om du hamnar på en ledig egendom måste du köpa den!

1. Betala det belopp som står på rutan till banken.
2. Lägg en av dina söld-skyltar på den rutan!

Egendomar som någon äger

Om du hamnar på en egendom som någon annan äger måste du betala det belopp som står i rutan till ägaren.

Om du inte har pengar så det räcker säger du något snällt om ägaren i stället!

Om du hamnar på din egen egendom händer ingenting.

Mer pengar med färggrupper!

Om du äger båda egendomarna med samma färg får du dubbla hyran när en annan spelare hamnar på någon av de två egendomarna! Det blir A2!



Chans

Ta översta kortet i högen med chanskort och gör det som står. Lägg kortet längst ned i högen när du är klar. På många chanskort står det att du ska flytta din spelpjäs. Om du på grund av ett chanskort hamnar på

- en egendom som inte ägs av någon köper duden!
- en egendom som ägs av någon betalar du hyra!
- någon annan ruta på spelplanen följer du reglerna för den rutan!

GÅ

Varje gång du passerar eller hamnar på GÅ får du A2 från banken.



Fri parkering

Här händer ingenting! Pusta ut ett tag!



Bara på besök

Oroa dig inte. Om du hamnar här är du inte i Timeout. Du är bara på besök!



Gå till Timeout

Flytta spelpjäsen till Timeout-rutan! Du får inte A2 även om du passerar GÅ. Nu är din tur slut.

Hur kommer jag ut från Timeout?

Nästa gång det är din tur kan du

- använda ett Kom ut ur Timeout gratis-kort om du har ett sådant
- eller betala A1.

Sedan slår du tärningen och fortsätter som vanligt.

Om du inte kan betala och inte har ett Kom ut ur Timeout gratis-kort måste du sjunga din favoritsång för alla! Sedan kommer du ut ur Timeout gratis och kan fortsätta spela.

SPELETS SLUT

Spelet är slut när sista egendomen har köpts. Då räknar alla spelare hur många egendomar de har. Den spelare som har flest egendomar vinner! Om två spelare har lika många egendomar vinner den som har mest pengar.

FÖRÄLDRAR, SE HIT!

Här är några tips på hur du kan hjälpa barnen att utvecklas, spela och ha kul!

- Prova att spela i lag!
- Räkna högt när ni flyttar spelpjäser och räknar pengar.
- Turas om att vara bankir.
- Ljuda ord eller låt ett äldre syskon läsa dem.
- Uppmuntra till kreativitet och nyfikenhet! Ställ frågor som
 - ♦ "Vad ser du på det här kortet?" eller
 - ♦ "Är den här färgen röd eller blå?"
- Ställ i ordning och packa undan spelet tillsammans!

Är du redo för NIVÅ 2?



Namnen och logotyperna HASBRO och MONOPOLY, spelplanens utformning, de fyra hörrörarna, namnet och figuren MR. MONOPOLY samt alla karaktäristiska inslag på planen och spelpjäserna är varumärken som tillhör Hasbro, Inc. för dess fastighetsaffärsspel och speltillbehör. © 1935, 2023 Hasbro.

Tillverkad av: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Representerad av:
Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro Nordic Consumer
Services: Hasbro Nordic, Gladsaxevej 382, 2860 Søborg, Danmark.
TEL 020-794 3911, hasbrodk@hasbro.dk



1222F8562168_SVE

FÖRÄLDRAR:
www.monopoly.com





Ikäsuositus: 6+

Lukemista ja yksinkertaista laskentaa. Tällä tasolla voi joutua vararikkoon, joten käytä rahaa järkevästi!

TARVITTAVAT ASIAT:

Pelilauta, tason 2 puoli • Vihreät tason 2 Sattuma-kortit • Lainhuudatustodistukset • Pelinappulat • Myyty-merkit, vihreä puoli • M1:n ja M5:n setelit • Noppa

VOITTAMINEN

Liiku pelilaudalla ja osta mahdollisimman monta kiinteistöä. Mitä enemmän omistat, sitä enemmän voit periä vuokraa muilta pelaajilta.

Peli päättyy, kun yksi pelaaja menee vararikkoon. Tällöin eniten rahaa omistava pelaaja voittaa!

Peliin valmistautuminen

1 Valitkaa yksi pelaaja pankkiiriksi. Pankkiiri on vastuussa pankin rahoista ja lainhuudatustodistuksista sekä antaa jokaiselle pelaajalle

Jos mukana on...	Jaa...
2 pelaajaa	M20
3 pelaajaa	M18
4 pelaajaa tai enemmän	M16

2 Sekoita TASON 2 Sattuma-korttipakka. Eli siis vihreät kortit! Aseta pakka tähän tietopuoli alaspäin.

3 Jokainen pelaaja valitsee itselleen pelinappulan ja asettaa sen lähtöruutuun.

4 Jokainen pelaaja ottaa 12 pelinappulaansa vastaavaa Myyty-merkkiä.

5 Aseta noppa ja lainhuudatustodistukset pelilaudan viereen.

Kuka aloittaa?

Nuorin pelaaja aloittaa, ja vuoro siirtyy sen jälkeen vasemmalle.

Omalla vuorollasi

- Heitä noppaa.
- Siirrä pelinappulaasi noppien silmäluvun verran myötapäivään.
- Mihin ruutuun päädyit? Noudata kyseisen ruudun ohjeita!
- Vuorosi on ohitse. Anna noppa vasemmalla olevalle pelaajalle!



PELILAUDAN RUUDUT

KIINTEISTÖT

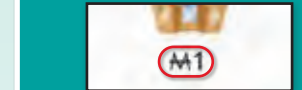
Kiinteistöt ovat paikkoja, jotka voit omistaa MONOPOLY-kaupungissa. Ne on jaoteltu väriyhtiin.



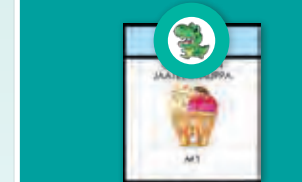
Kiinteistöt, joilla ei ole omistajaa

Kun pysähdyt kiinteistön kohdalle eikä sillä ole omistajaa, sinun on ostettava se.

1. Maksa ruudussa mainittu summa pankille.



2. Aseta ruutuun yksi Myyty-merkeistäsi.



3. Ota kyseisen ruudun lainhuudatustodistus.



Omistettut kiinteistöt

Jos päädyt toisen pelaajan omistamalle kiinteistölle, maksa pelaajalle kyseisen ruudun mukainen summa vuokraa.

Jos päädyt omalle kiinteistöllesi, älä tee mitään.

Kerää enemmän rahaa väriyhtiin avulla!

Jos omistat molemmat samanväriset kiinteistöt, voit kerätä kaksinkertaisen määrän vuokraa, kun toinen pelaaja saapuu jommallekummalle kiinteistölle! Katso lisätietoja lainhuudatustodistuksesta.



Sattuma

Kun päädyt Sattuma-ruutuun, ota kortti Sattuma-pakasta. Lue kortti ääneen ja noudata sen ohjeita. Aseta tämän jälkeen kortti pakan alimmaiseksi.



Lähtöruutu

Kun ohitat Lähtöruudun tai pysähdyt siihen, saat pankista M2.



Vapaa pysäköinti

Tässä ruudussa ei tapahdu mitään. Voit siis ottaa rennosti!



Vain käymässä

Ei hätää. Jos päädyt tähän ruutuun, et joutu pelikatkolle. Olet vain käymässä!



Mene pelikatkolle

Siirrä pelinappulasii Pelikatko-ruutuun! Älä kerää M2:n palkkiota lähtöruudun ohittamisesta. Vuorosi on ohitse.

Pelikatkolta vapautuminen

Seuraavan vuorosi alussa voit

- käyttää Vapaudut pelikatkolta ilmaiseksi -kortin, jos sinulla on sellainen
- tai maksaa M1.

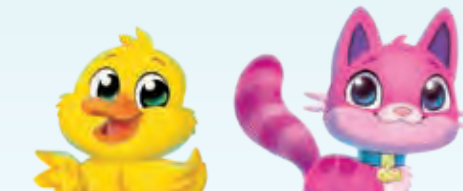
Heitä sitten noppaa ja liiku laudalla.

ETKÖ PYSTY MAKSAMAAN?

Jos sinulla ei ole rahaa kiinteistön ostamiseen, vuokran maksamiseen, Sattuma-kortin maksuihin tai Pelikatosta vapautumiseen, olet vararikossa. Tällöin peli päättyy.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli päättyy, kun yksi pelaaja menee vararikkoon. Tällöin muut pelaajat laskevat rahansa. Eniten rahaa omistava julistetaan voittajaksi! Tasatilanteessa enemmän kiinteistöjä omistava pelaaja on voittaja!



◆ Nopean sijoittajan kiinteistöpelii ◆



HEI AIKUISET!
Tässä peliooppaassa kerrotaan, miten tason 1 ja tason 2 pelejä pelataan.

Voit valita perheellesi sopivan vaikeustason!



Ikäsuositus: 4–5-vuotiaat

Tasolla 1 keskitytään laskemiseen ja sarjojen keräämiseen.

Tasolla 1 ei voi joutua vararikkoon. Peli päättyy, kun kaikki kiinteistöt on ostettu.



Ikäsuositus: 6+

Tasolla 2 keskitytään lukemiseen ja yksinkertaiseen laskemiseen.

Tasolla 2 käytetään lainhuudatustodistuksia ja rahankäyttöä on vaihtava entistä tarkemmin, koska rahan loppuminen johtaa vararikkoon!



SISÄLTÖ: Kaksipuolinen pelilauta • 6 Junior-nappulaa • 6 hahmokorttia
16 lainhuudatustodistusta • 20 tason 1 Sattuma-korttia • 20 tason 2 Sattuma-korttia
72 Myyty-merkkiä (12 jokaiselle pelinappulalle) • 1 noppa • Rahapakkaus
(90 yhden ja 90 viiden yksikön seteliä)

VAROITUS: TUKEHTUMISVAARA – sisältää pieniä osia. Ei alle 3-vuotiaille lapsille.



Ikäsuositus: 4-5-vuotiaat

Laskemista ja sarjojen keräämistä

TARVITTAVAT ASIAT:

Pelilauta, tason 1 puoli • Violetit tason 1 Sattuma-kortit • Pelinappulat • Myyty-merkit, violetti puoli • AA1:n setelit • Noppa

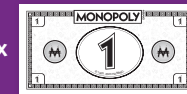
VOITTAMINEN

Liiku pelilaudalla ja osta mahdollisimman monta kiinteistöä. Mitä enemmän omistat, sitä enemmän voit periä vuokraa muilta pelaajilta.

Peli päättyy, kun viimeinen kiinteistö on myyty. Eniten kiinteistöjä omistava pelaaja on voittaja!

Peliin valmistautuminen

- 1 Valitkaa yksi pelaaja pankkiiriksi. Pankkiiri on vastuussa pankin rahoista sekä antaa jokaiselle pelaajalle



Yhteensä AA10

- 2 Sekoita TASON 1 Sattuma-korttipakka. Eli siis violetit kortit! Aseta pakka tähän tietopuoli alaspäin.
- 3 Jokainen pelaaja valitsee itselleen pelinappulan ja asettaa sen lähtöruutuun.
- 4 Jokainen pelaaja ottaa 12 pelinappulaansa vastaavaa Myyty-merkkiä.
- 5 Aseta noppa pelilaudan viereen.

Kuka aloittaa?

Nuorin pelaaja aloittaa, ja vuoro siirtyy sen jälkeen vasemmalle.

Omalla vuorollasi

1. Heitä noppaa.
2. Siirrä pelinappulaasi noppien silmäluvun verran myötäpäivään.
3. Mihin ruutuun päädyit? Nouda kyseisen ruudun ohjeita!
4. Vuorosi on ohitse. Anna noppa vasemmalla olevalle pelaajalle!



PELILAUDAN RUUDUT

KIINTEISTÖT

Kiinteistöt ovat MONOPOLY-kaupungin ostettavia kohteita. Ne on jaoteltu väriyrymiin.



Kiinteistöt, joilla ei ole omistajaa

Kun pysähdyt kiinteistön kohdalle eikä sillä ole omistajaa, sinun on ostettava se.

1. Maksa ruudussa mainittu summa pankille.
2. Aseta ruutuun yksi Myyty-merkeistäsi.

Omistetut kiinteistöt

Jos päädyt toisen pelaajan omistamalle kiinteistölle, maksa pelaajalle kiinteistöruudun mukainen summa vuokraa.

Jos sinulla ei ole tarpeeksi rahaa vuokranmaksuun, kehu kyseistä pelaajaa!

Jos päädyt omalle kiinteistöllesi, älä tee mitään.

Kerää enemmän rahaa väriyrymien avulla!

Jos omistat molemmat samanväriset kiinteistöt, voit kerätä kaksinkertaisen määrän vuokraa, kun toinen pelaaja saapuu jommallekummalle kiinteistölle! Eli AA2!



Sattuma

Ota Sattuma-pakan päälimmäinen kortti ja noudata sen ohjeita. Aseta tämän jälkeen kortti pakan alimmaiseksi. Monissa Sattuma-korteissa pelinappulaa käsketään siirtämään. Jos Sattuma-kortti määrää sinut siirtymään

- kiinteistölle, jolla ei ole omistajaa, osta se!
- kiinteistölle, jolla on omistaja, maksa vuokra!
- muuhun pelilaudan ruutuun, noudata kyseisessä ruudussa annettuja ohjeita!



Lähtöruutu

Kun ohitat Lähtöruudun tai pysähdyt siihen, saat pankista AA2.

Vapaa pysäköinti

Tässä ruudussa ei tapahdu mitään. Voit siis ottaa rennosti!



Vain käymässä

Ei hätää. Jos päädyt tähän ruutuun, et joudu pelikatkolle. Olet vain käymässä!



Mene pelikatkolle

Siirrä pelinappulasi Pelikatko-ruutuun! Älä kerää AA2:n palkkiota lähtöruudun ohittamisesta. Vuorosi on ohitse.

Pelikatkolta vapautuminen

Seuraavan vuorosi alussa voit

- käyttää Vapaudut pelikatkolta ilmaiseksi -kortin, jos sinulla on sellainen
- tai maksaa AA1.

Heitä sitten noppaa ja liiku laudalla.

Jos et voi maksaa ja sinulla ei ole Vapaudut pelikatkolta ilmaiseksi -korttia, esitä suosikkilaulusi muille pelaajille! Vapaudut pelikatkolta ilmaiseksi, jatka vuoroasi!

PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli päättyy, kun viimeinen kiinteistö on myyty. Tämän jälkeen jokainen pelaaja laskee omistamiensa kiinteistöjen lukumäärän. Eniten kiinteistöjä omistava pelaaja on voittaja! Tasatilanteessa eniten rahaa omistava pelaaja voittaa!



HEI AIKUISET!

Tässä muutamia vinkkejä, joiden avulla lapset voivat oppia, kerätä pelirahaa ja pitää hauskaa!

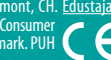
- Kokeilkaa joukkuepeliä.
- Laskekaa pelinappulan askeleet ja rahat ääneen.
- Toimikaa pankkiirina vuorotellen.
- Lukekaa kortit ääneen tai pyytäkää vanhempaa pelaajaa lukemaan ne.
- Olkaa luovia. Voitte esittää esimerkiksi seuraavanlaisia kysymyksiä:
 - ♦ "Mitä tässä kortissa on?" tai
 - ♦ "Onko tämä väri punainen vai sininen?"
- Järjestäkää ja siivotkaa peli yhdessä!

Oletko valmis siirtymään TASOLLE 2?



HASBRO- sekä MONOPOLY-nimet ja -logot, pelilaudan ominainen suunnittelu, neljä kulmaruutua, MR. MONOPOLY -nimi ja -hahmo sekä laudan kaikki ominaispiirteet ja pelin osat ovat Hasbro, Inc:n kiinteistökauppapelin ja siihen kuuluvien välineiden tavaramerkkejä. © 1935, 2023 Hasbro.

Valmistaja: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Edustaja: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro Nordic Consumer Services: Hasbro Nordic, Gladsaxevej 382, 2860 Soborg, Danmark. PUH (09) 5259 1173. hasbrodk@hasbro.dk



1222F8562168_FIN

VANHEMMAT:
www.monopoly.com

