

INTECKNINGAR

INTECKNA EN EGENDOM

Sälj först alla byggnader. Vänd sedan gatans lagfartskort upp och ned och inkassera den inteckningssumma som visas på baksidan av kortet från banken. Du kan inte ta ut hyra på intecknade egendomar. Du kan däremot ta ut hyra för de andra egendomar i den gruppen, förutsatt att de inte är intecknade. Ingen annan spelare får häva inteckningen och ta egendomen från dig.

LÖSA EN INTECKNING

Betala banken den ursprungliga inteckningssumman plus 10 % ränta. Vänd sedan tillbaka lagfartskortet. Du kan nu ta ut hyra för egendomen igen.

SÄLJA INTECKNAD EGENDOM

Du kan sälja intecknad egendom till andra spelare till valfritt pris. Köparen kan antingen betala tillbaka inteckningen till banken direkt eller endast betala 10 % ränta och låta egendomen vara intecknad tills vidare.

När ingen av gatorna i en färggrupp är intecknad längre kan ägaren köpa tillbaka hus och hotell till fullt pris.

KONKURS

Om du är skyldig mer pengar än dina tillgångar är värda förklaras du bankrutt och är ute ur spelet.

Om du är skyldig **banken** pengar när du går i konkurs lämnar du tillbaka dina lagfartskort till bankiren, som auktionerar ut varje egendom till högstbjudande. Alla inteckningar upphör.

Om **en annan spelare** försätter dig i konkurs säljer du eventuella hus och hotell som du har kvar till banken för halva det ursprungliga inköpspriset på lagfartskorten. Ge den spelare som försatte dig i konkurs dina slipper ut ur fängelsekort, lagfartskort och pengar.

CHANCE OCH COMMUNITY CHEST (CHANS OCH ALLMÄNNING)

Kasta tre tärningar när du hamnar på en av dessa rutor. Utför Chans eller Allmänning-uppdraget som matchar det du slog. Om du exempelvis hamnar på Chans och slår 8 blir din uppgift nummer 8 på Chans-listan: Gå i fängelse!

- Om du slår summan för Du slipper ut ur fängelsekort, tar du ett sådant kort. Du kan behålla det eller sälja det till en annan spelare.
- Alla avgifter och skatter betalas till banken.



FREE PARKING (FRI PARKERING)

Det här är bara en kostnadsfri rastplats.

PASSERA GÅ TVÅ GÅNGER PÅ SAMMA RUNDA

Du kan få **¥200** två gånger på samma runda. Det händer till exempel om du hamnar på en Chans- eller Allmänning-ruta direkt efter att ha passerat GÅ och får ett uppdrag med anvisningen Gå vidare till GÅ.



JAIL (FÄNGELSE) GÅ I FÄNGELSE

Du skickas i fängelse om du hamnar på rutan Go to Jail (Gå i fängelse), slår ett Chans- eller Allmänning-uppdrag med anvisningen Gå i fängelse eller om du slår lika tre gånger i rad när det är din tur. Flytta till fängelserutan och inkassera inte **¥200**. Din tur är slut. När du sitter i fängelse kan du inkräva hyra på egendomar under förutsättning att de inte är intecknade.



SLIPP UT UR FÄNGELSE

Du kan slippa ut ur fängelse om du slår lika, använder ett Du slipper ut ur fängelsekort eller betalar **¥50** i böter. Om du betalar böter avslutas din tur och nästa gång slår och flyttar du som vanligt. Om du inte har slagit lika på tre försök när det är din tur i fängelse ska du betala **¥50** till banken och sedan flytta antalet steg som tärningarna visar direkt.

JUST VISITING (BARA PÅ BESÖK)

Om du hamnar på fängelserutan är du bara på besök.

SNABBSPEL

- I samband med spelförberedelserna blandar bankiren lagfartskorten och delar ut två kort till varje spelare. Spelarna betalar banken för egendomar. Starta spelet som vanligt.
- För att kunna bygga ett hotell behöver du bara tre hus på varje gata i en komplett färggrupp (i stället för fyra).

Namnen och logotyperna HASBRO GAMING och MONOPOLY, spelplanens utformning, de fyra hörnrutorna, namnet och figuren MR. MONOPOLY, samt alla karaktäristiska inslag på planen och spelpjäserna är varumärken som tillhör Hasbro för sina fastighetsaffärsspel och speltillbehör.

© 1935, 2014 Hasbro. Med ensamrätt.

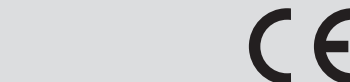
Tillverkad av: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Repriserad av: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Hasbro Nordic Consumer Services, Hasbro Denmark, Ejby Industrivej 40, 2600 Glostrup, Denmark. 020 79 43 91 hasbrodk@hasbro.dk

Behåll den här informationen för framtida bruk. Färger och detaljer kan avvika från det som visas på bild. www.hasbro.se

Appen HASBRO ARCADE fungerar med iPhone, iPad, iPod touch (iOS 5.0 eller senare krävs) och vissa Android-enheter. Gå till www.hasbro.com/arcade för instruktioner, tillgänglighet och information om kompatibilitet. Fråga en förälder innan du använder Internet. Tillgänglig under en begränsad tid. Ej tillgänglig på alla språk. Obs! Hasbro är endast ansvariga för innehåll som skapats av Hasbro. Se villkor från tredje part för mer information. Apple, Apple-logotypen, iPhone, iPad och iPod touch är varumärken som tillhör Apple Inc., och som är registrerade i USA och andra länder. App Store är ett servicemärke som tillhör Apple Inc. Google Play och Android är varumärken som tillhör Google Inc.



♦ Spelet där du gör snabba fastighetsaffärer ♦

MONOPOLY

ÅLDER **8+**
2-4 SPELARE



SKA MONTERAS AV EN VUXEN

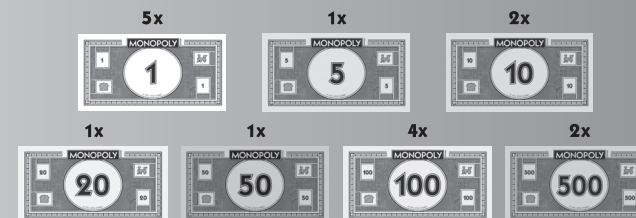
SPELETS MÅL

Att bli den enda spelaren kvar i spelet sedan alla andra har gått i konkurs.

INNEHÅLL

Spelplan, spelplansetikett, kortark (lagfartskort, listor över Chans och Allmänning samt Du slipper ut ur fängelsekort), 4 plastspelpjäser, MONOPOLY-pengar, 3 tärningar (du behöver 3 tärningar för Chans och Allmänning), 32 hus och 12 hotell.

Varje spelare börjar spela med:



Resten av pengarna är kvar i banken.

PENGAR

FÖRSTA GÅNGEN NI SPELAR



- Fäst spelplansetiketten på spelplanen. Ta först bort skyddspapperet och använd MONOPOLY-logotypen i mitten som hjälp för att placera de båda halvorna.
- Ta loss lagfartskorten, Du slipper ut ur fängelse-korten samt Chans- och Allmänning-korten från kortarket. Ta försiktigt loss alla spelets delar från plastramen. Använd en nagelfil eller ett sandpapper för att ta bort överbliven plast från delarna om det behövs. Kassera ramen på ett miljövänligt sätt när du tagit loss alla plastdelar.

SÅ HÄR SPELAR NI

1. Välj ut en spelare som ska vara bankir. Bankiren har hand om banken, lagfartskorten, husen och hotellen samt auktioner.
2. Välj din spelpläs och ställ den på GO (GÅ).
3. Slå två tärningar. Den som får högst poäng får börja. Sedan fortsätter spelet medsols.
4. När det blir din tur kastar du båda tärningarna och flyttar framåt det antal steg som tärningarna visar. Två eller fler spelpläser kan stanna på samma ruta. Gör något av följande, beroende på vilken ruta du hamnar på:
 - Köp egendomen om ingen äger den
 - Få bankiren att auktionera ut egendomen
 - Betala hyra till spelaren som äger egendomen
 - Betala skatt
 - Slå för ett Chans eller Allmänning-uppdrag
 - Gå i fängelse
5. Varje gång du passerar eller hamnar på GÅ får du ₪200 av banken.
6. Fortsätt att spela tills det bara finns en spelare kvar i spelet. Den spelare som är kvar har vunnit!

KOM IHÅG FÖLJANDE

- När du äger en hel färggrupp kan du bygga hus och hotell på gatorna och inkassera högre hyror.
- Om dina pengar tar slut kan du inteckna eller sälja egendom för att kunna betala dina skulder. Om du inte kan få ihop pengar blir du bankrutt och är ute ur spelet.
- Du får inte låna pengar från eller låna ut pengar till en annan spelare. Men du kan acceptera egendom som betalning från en annan spelare.
- Om du slår lika får du flytta som vanligt och sedan slå igen. Om du slår lika tre gånger i rad hamnar du i fängelse!

I DETALJ

KÖPA EGENDOM

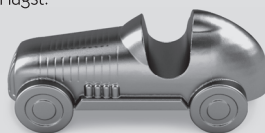
Det finns tre slags egendomar: gator, stationer och statliga verk.



Om du hamnar på en egendom som inte ägs av någon kan du köpa den. Betala bankiren priset som visas på rutan och placera lagfartskortet rättvänt framför dig. Du kan nu inkassera hyra från andra spelare som hamnar på rutan. Om du inte vill köpa egendomen håller bankiren en **auktion**.

AUKTIONER

Om du bestämmer dig för att inte köpa den egendom som du har hamnat på auktionerar bankiren ut den till den som bjuder högst. Utgångspriset är ₪10. Även om du valde bort alternativet att köpa egendomen till dess ursprungliga pris kan du delta i budgivning. Buden kan höjas med ₪1 som lägst.



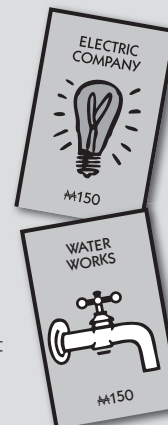
BETALA HYRA PÅ GATOR

Om du hamnar på en ointecknad gata som ägs av en annan spelare måste du betala hyra. För att kunna inkassera pengar måste ägaren be om hyra innan nästa spelare kastar tärningarna. Vilken hyra som ska betalas står på lagfartskortet och varierar beroende på hur många byggnader det finns på gatan. Om du äger en hel färggrupp dubblas hyran för obebbyggda gator (det vill säga gator utan hus eller hotell!) i den gruppen. Även om en gata i en färggrupp är intecknad kan du begära den förhöjda hyran för gator som inte är intecknade.

STATLIGA VERK

Statliga verk köps och auktioneras ut på samma sätt som gator. Om du hamnar på ett statligt verk som någon äger ska du betala hyra till ägaren. Hyran beräknas utifrån värdet på de slagna tärningarna.

- Om ägaren har **ett** verk blir hyran **fyra gånger** värdet på de slagna tärningarna
- Om ägaren har **båda** verken måste du betala **tio gånger** värdet som tärningarna visar.



STATIONER

Stationer köps och auktioneras ut på samma sätt som gator. Om du hamnar på en station som någon äger ska du betala ägaren det belopp som står angivet på lagfartskortet. Beloppet som ska betalas varierar beroende på hur många stationer spelaren äger.



BYGGA HUS

När du äger alla gator i en färggrupp kan du köpa hus och placera dem på spelplanen. Betala huspriset som visas på gatans lagfartskort.

Du kan köpa hus (eller hotell) när det är din tur eller mellan två andra spelares tur. Du måste bygga jämnt: du kan inte bygga ett andra hus på en gata förrän du har byggt ett hus på var och en av de andra gatorna i den gruppen.

Du kan köpa hur många byggnader du vill, så länge du har råd med det, men du kan inte bygga på en gata om någon av gatorna i den färggruppen är intecknad.

BYGGA HOTELL

När du har fyra hus på varje gata i en komplett färggrupp kan du uppgradera till ett hotell. Betala bankiren hotellpriset som visas på gatans lagfartskort. Du kan bara bygga ett hotell per gata.



OM BYGGNADERNA TAR SLUT

Om banken inte har fler hus måste du vänta tills någon annan spelare har lämnat tillbaka ett hus innan du kan köpa ett. Om en eller flera spelare vill köpa fler hus än vad som finns kvar på banken ska bankiren auktionera ut husen eller hotellen ett i taget till högstbjudande. Utgångspriset blir det lägsta priset som står angivet på lagfartskorten i fråga.

OM PENGARNA TAR SLUT

Om dina pengar är på väg att ta slut kan du skaffa mer genom att sälja byggnader och inteckna eller sälja gator, statliga verk eller stationer till andra spelare för en överenskommen summa (även om egendomen är intecknad).

SÄLJA EGENDOM

Du kan sälja obebbyggda gator, stationer och verk till andra spelare till ett pris ni kommer överens om. Du kan inte sälja en gata om det finns byggnader på någon av gatorna i samma färggrupp. Först måste du sälja alla byggnader på gatorna i fråga till banken.

Hus och hotell säljs till banken för halva det ursprungliga inköpspriset (vilket står angivet på lagfartskortet). Du kan sälja när det blir din tur eller mellan två andra spelares tur.

- Hus måste säljas av jämnt i hela färggruppen.
- När du säljer ett hotell betalar bankiren halva priset för hotellet plus halva priset för de fyra hus som lämnades in vid hotellköpet.
- Hotell kan också bytas ut mot hus om du behöver pengar. Då säljer du hotellet till halva priset plus fyra hus.

PANTSETTING

PANTSETTE EN EIENDOM

Først selger du alle bygninger, og så snur du gatens skjøtekort med forsiden ned og mottar pantsettingsbeløpet som står på baksiden av kortet, fra banken.

Du kan ikke kreve leie for pantsatt eiendom, men du kan kreve leie for andre eiendommer i settet så lenge de ikke er pantsatt. Ingen annen spiller kan innløse pantet ditt for å ta eiendommen fra deg mot din vilje.

HEVE PANTET

Betal banken det opprinnelige pantsettingsbeløpet pluss 10 % rente, og deretter snur du skjøtekortet med forsiden opp. Du kan nå kreve leie igjen.

SELGE PANTSATT EIENDOM

Du kan selge pantsatt eiendom til andre spillere til hvilken som helst pris dere blir enige om. Kjøperen kan enten betale tilbake pantsettingsbeløpet til banken straks eller betale bare 10 % rente og holde eiendommen pantsatt til senere i spillet.

Når alle gatene i et fargesett er uten pant, kan eieren begynne å kjøpe tilbake hus og hoteller til full pris.

KONKURS

Hvis du skylder mer penger enn du kan skaffe, blir du erklært konkurs, og er ute av spillet.

Hvis du skylder banken penger når du går konkurs, leverer du tilbake skjøtekortene til banksjefen, som aukjonerer bort hver enkelt eiendom til den som byr høyest. Alle pantsettelse heves.

Hvis du skylder en annen spiller penger, selger du alle hus og hoteller du har igjen, tilbake til banken til halvparten av prisen som står på skjøtekortene. Gi spilleren som slo deg konkurs, eventuelle Du slipper ut av fengsel gratis-kort, skjøtekortene og eventuelle penger du har igjen.

CHANCE OG COMMUNITY CHEST (SJANSE OG PRØV LYKKEN)

Når du lander på et av disse feltene, kaster du tre terninger. Utfør sjanse- eller prøv lykken-oppgaven som passer med det terningen viser. Du lander for eksempel på sjanse og får 8. Oppgaven din er nummer 8 på sjanselisten: Gå i fengsel!

- Hvis du får Ut av fengsel gratis, tar du et kort. Du kan beholde det og bruke det selv eller selge det til en annen spiller.
- Alle bøter og skatter betales til banken.



FREE PARKING (GRATIS PARKERING)

Dette er bare et gratis hvilested.

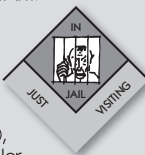
PASSERE START TO GANGER PÅ EN TUR

Du kan motta **¥200** to ganger på én tur. Hvis du for eksempel lander på et sjanse- eller prøv lykken-felt umiddelbart etter at du har passert START, og du får en oppgave som sier Rykk frem til START.

JAIL (FENGSEL) GÅ I FENGSEL

Du blir sendt i fengsel hvis du lander på feltet Go to Jail (Gå i fengsel), hvis du får en sjanse- eller prøv lykken-oppgave som sier Gå i fengsel, eller hvis du får to like tre ganger på rad.

Flytt til feltet In Jail (I fengsel), og du mottar ikke **¥200**. Turen din er slutt. Mens du er i fengsel, kan du kreve inn leie for eiendommer, hvis de ikke er pantsatt.



SLIPPE UT AV FENGSEL

Du kan komme ut av fengsel ved å få to like, bruke et Du slipper ut av fengsel gratis-kort eller betale en bot på **¥50**. Hvis du betaler bota, er turen din over. Du kaster og flytter som vanlig under neste tur.

Hvis du ikke får to like under din tredje tur mens du er i fengsel, betaler du banken **¥50** og flytter straks det antallet felt terningene viser.

JUST VISITING (BARE PÅ BESØK)

Hvis du lander på fengselsfeltet, er du Bare på besøk.

RASKT SPILL

- Før dere starter, blander banksjefen skjøtekortene og gir to til hver spiller. Spillerne betaler banken for disse eiendommene. Begynn deretter spillet som normalt.

- Du trenger bare tre hus på hver gate i et fargesett (i stedet for fire) for å kjøpe et hotell.

Så snart den andre spilleren går konkurs, er spillet over. Hver spiller legger sammen sine penger, eiendommer med prisen som står på brettet, pantsatt eiendom med halve prisen som står på brettet, hus (regnet etter prisen du betalte for dem) og hoteller (regnet etter prisen du betalte for dem, pluss verdien av tre hus).

Den rikeste spilleren vinner!

TIDSBASERT MONOPOLY

Før dere begynner, blir dere enige om en fast tid for å fullføre spillet. Spilleren som er rikest på dette tidspunktet, vinner!

Navnet og logoen HASBRO GAMING og MONOPOLY, den karakteristiske designen av spillebrettet, de fire hjørnefeltene, navnet og karakteren MR. MONOPOLY samt de karakteristiske elementene på brettet og spillebrikkene er varemerker som tilhører Hasbro for eiendomsspelet og spilleutstyret.

© 1935, 2014 Hasbro. Med enerett.

Produsert av: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Representeres av: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Hasbro Nordic Consumer Services, Hasbro Denmark, Ejby Industrivej 40, 2600 Glostrup, Denmark. 800 100 31

hasbrodk@hasbro.dk

Oppbevar denne informasjonen for senere bruk. Farger og innhold kan variere i forhold til det som vises på bildet.

www.hasbro.no

HASBRO ARCADE-appen fungerer med iPhone, iPad, iPod touch (iOS 5.0 eller nyere er nødvendig) og utvalgte Android-enheter. Instruksjoner og informasjon om tilgjengelighet og kompatibilitet finner du på www.hasbro.com/arcade. Spør en forelder om lov før du bruker Internett. Tilgjengelig i en begrenset tidsperiode. Ikke tilgjengelig på alle språk. Merk: Hasbro er bare ansvarlig for innhold som Hasbro har utviklet. Du finner mer informasjon i vilkårene til tredjeparter. Apple, Apple-logoen, iPhone, iPad og iPod touch er registrerte varemerker for Apple Inc. i USA og andre land. App Store er et tjenestemerke for Apple Inc. Google Play og Android er varemerker for Google Inc.



♦ Spillet der du gjør raske forretninger med eiendom ♦



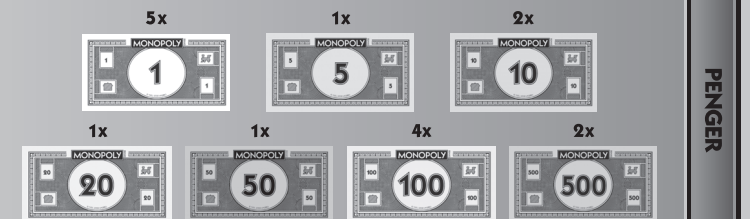
MÅLET MED SPILLET

Å være den eneste spilleren som er igjen, etter at alle andre er gått konkurs.

INNHOOLD

Spillebrett, klistremerke til spillebrett, ark med kort (skjøtekort, sjanse- og prøv lykken-lister samt Du slipper ut av fengsel gratis-kort), 4 spillebrikker av plast, MONOPOLY-penger, 3 terninger (du trenger 3 terninger til sjanse og prøv lykken), 32 hus og 12 hoteller.

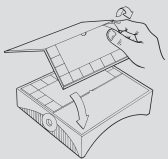
Hver spiller starter spillet med:



Resten av pengene skal være i banken.

PENGER

FØRSTE GANG DERE SPILLER



- Fest spillebrettstikremerket til brettet. Fjern belegget på baksiden først, og bruk MONOPOLY-logoen i midten som hjelp til å plassere de to halvpartene.
- Ta skjøtekortene, Du slipper ut av fengsel gratis-kortene og sjanse- og prøv lykken-kortet ut av det perforerte arket. Ta alle spillebrikkene forsiktig ut av plastrammen. Om nødvendig bruker du en fil eller sandpapir til å fjerne overflødig plast fra spilldelene. Kast rammen på en ansvarlig måte etter at spillebrikkene er fjernet.

SLIK SPILLER DERE!

1. Velg én av spillerne til banksjef. Banksjefen passer på banken, skjøtekortene, hus og hoteller og auksjoner.
 2. Velg din spillebrikke, og plasser den på GO (START).
 3. Kast to terninger. Spilleren som får høyest tall, starter. Spillet fortsetter med urviseren.
 4. Når det er din tur, kaster du begge terningene og flytter dette antallet felter med urviseren rundt brettet. To eller flere spillebrikker kan være på samme felt samtidig. Avhengig av hvilket felt du lander på, gjør du ett av følgende:
- Kjøpe eiendommen hvis ingen eier den
 - Få banksjefen til å auksjonere den bort
 - Betale leie til spilleren som eier den
 - Betale skatt
 - Kaste terning for en sjanse- eller prøv lykken-oppgave
 - Gå i fengsel
5. Hver gang du lander på eller passerer START, mottar du ₺200.
 6. Fortsett å spille til bare én spiller er igjen i spillet. Denne spilleren er vinneren.

TING DU BØR VITE

- Når du eier et komplett fargesett, kan du bygge hus og hoteller på gatene der og få mer i leie
- Hvis du går tom for penger, kan du pantsette eller selge eiendommer for å betale gjelden. Hvis du ikke kan skaffe nok penger, går du konkurs og er ute av spillet.
- Du kan ikke låne penger av eller låne ut penger til en annen spiller. Men du kan ta imot eiendom som betaling fra en annen spiller.
- Hvis du får to like, tar du turen din som normalt og kaster deretter igjen. Hvis du får to like tre ganger under samme tur, går du i fengsel!

DETALJENE I SPILLET

7. KJØPE EIENDOM

Det er tre typer eiendom: gater, stasjoner og verk.



Hvis du lander på en eiendom ingen eier, har du førsteretten til å kjøpe den. Når du kjøper, betaler du banksjefen prisen som står på feltet, og legger skjøtekortet for feltet med forsiden opp foran deg. Du kan nå kreve leie fra alle spillere som lander på dette feltet.

Hvis du bestemmer deg for ikke å kjøpe, må banksjefen **auksjonere** den bort.

AUKSJONER

Hvis du bestemmer deg for ikke å kjøpe en eiendom du har landet på, må banksjefen auksjonere den bort til den som byr høyest, og starter på ₺10. Selv om du bestemte deg for ikke å kjøpe den til den opprinnelige prisen, kan du også være med og by. Bud kan økes med så lite som ₺1.



BETALE LEIE PÅ GATER

Hvis du lander på en ikke pantsatt gate som en annen spiller eier, skal du betale leie. Eieren må be deg om leien før neste spiller kaster terningene, for ellers mister hun eller han sjansen! Beløpet du skal betale, står på skjøtekortet og varierer med antall bygninger på den gaten. Hvis du eier et fullstendig fargesett, kan du kreve dobbelt leie for alle ubebygde gater i det settet (det vil si uten hus eller hotell).

Hvis én gate i et fargesett er pantsatt, kan du fremdeles kreve økt leie for gatene som ikke er pantsatt.

VERK

Verk kjøpes og auksjoneres bort på samme måte som gater. Hvis du lander på et verk noen eier, er leien du betaler, avhengig av hva terningene viste da du landet der.

- Hvis eieren har **ett** verk, betaler du **fire ganger** det terningene viser
- Hvis eieren har **begge** verkene, må du betale **ti ganger** antallet du fikk på terningene



STASJONER

Stasjoner kjøpes og auksjoneres bort på samme måte som gater. Hvis du lander på en stasjon som noen eier, betaler du eieren beløpet som er oppgitt på skjøtekortet. Beløpet du skal betale, avhenger av hvor mange andre stasjoner denne spilleren eier.



BYGGE HUS

Når du eier alle gatene i et fargesett, kan du kjøpe hus og sette dem på brettet.

Betal husprisen som står på gatens skjøtekort.

Du kan kjøpe hus (eller hoteller) under din tur eller mellom andre spillers turer, men du må bygge jevnt: Du kan ikke bygge hus nummer to før du har bygd ett hus på hver av gatene i det settet.

Du kan kjøpe så mange bygninger du vil, så lenge du har råd til det, men du kan ikke bygge på en gate hvis noen gate i dette fargesettet er pantsatt.

BYGGE HOTELLER

Når du har fire hus på hver gate i et komplett fargesett, kan du oppgradere til et hotell. Betal banksjefen hotellprisen som står på skjøtekortet. Du kan bare bygge ett hotell per gate.



SLUTT PÅ BYGNINGENE

Hvis banksjefen ikke har flere hus igjen, kan du ikke kjøpe noen flere spillere leverer tilbake sine til banken.

Hvis flere spillere ønsker å kjøpe flere hus enn banksjefen har igjen, auksjonerer banksjefen dem bort enkeltvis til den som byr høyest, og starter på den laveste prisen som står på de aktuelle skjøtekortene.

SLUTT PÅ PENGENE

Hvis du mangler penger, kan du skaffe flere ved å selge bygninger og/eller pantsatte eller selge gater, verk eller stasjoner til en annen spiller for en sum dere blir enige om (selv om eiendommen er pantsatt).

SELGE EIENDOM

Du kan selge ubebygde gater, stasjoner og verk til en annen spiller til en pris dere blir enige om. Du kan ikke selge en gate hvis det er bygninger på én eller flere av gatene i det fargesettet. Du må først selge alle bygningene på disse gatene til banken.

Selg hus og hoteller til banken til halvparten av den opprinnelige kjøpsprisen (som står på skjøtekortet). Du kan selge når det er din tur eller mellom andre spillers turer.

- Du må selge hus jevnt fordelt over fargesettet.
- Når du selger et hotell, betaler banksjefen deg halve prisen for hotellet pluss halve prisen for de fire husene som du byttet det mot.
- Du kan også dele opp hoteller til hus igjen for å skaffe penger. Når du vil gjøre dette, selger du ett hotell til banken for halvparten av prisen pluss fire hus.

PANTSÆTNING

SÅDAN PANTSÆTTER DU EN EJENDOM

Sælg først alle bygninger, vend derefter vejens ejendomskort om, og modtag fra banken det pantbælb, der er trykt bag på ejendoms kortet.

Du får ikke husleje for pantsatte ejendomme. Men du får stadig leje for de øvrige ejendomme i farvegruppen, så længe de ikke er pantsat. Andre spillere kan ikke betale din pant for at tage ejendommen fra dig mod din vilje.

SÅDAN INDLØSER DU ET PANT

Betal banken den oprindelige pantværdi plus 10 % i rente. Vend derefter ejendomskortet om igen. Nu kan du opkræve leje for ejendommen igen.

SÆLG PANTSATTE EJENDOMME

Du kan sælge pantsat ejendom til andre spillere til en pris, I bliver enige om. Køberen kan enten betale pantet tilbage til banken med det samme eller betale 10 % i rente og bibeholde pantsætningen indtil senere i spillet.

Når alle veje i en farvegruppe er uden pant, kan ejeren begynde at købe huse og hoteller tilbage til fuld pris.

GÅ FALLIT

Hvis du skylder flere penge, end du kan skaffe på dine ejendomme, er du fallit og ude af spillet.

Hvis du skylder **banken** penge, når du går fallit, skal du give dine ejendomskort til bankøren. Bankøren sælger derefter hver ejendom på auktion til højstbydende. Alle pantsætninger ophæves.

Hvis du skylder **en anden spiller** penge, skal du sælge de huse og hoteller, som du eventuelt har tilbage, til banken til det halve af den pris, der står på ejendomskortene. Giv alle eventuelle tilbageværende "Du løslades uden

omkostninger"-kort og penge samt ejendomskort til den spiller, du gik fallit til.

CHANCE OG COMMUNITY CHEST (CHANCE OG SAMFUNDSSKASSE)

Hvis du lander på et af disse felter, skal du kaste med 3 terninger. Udfør den chance- eller samfundskasseopgave, der svarer til det, du slog. Hvis du f.eks. lander på chance og slår 8, er din opgave nummer 8 på chancelisten: GÅ I FÆNGSEL!

- Hvis du slår "Du løslades uden omkostninger", skal du tage et "Du løslades uden omkostninger"-kort. Du kan beholde det for selv at bruge det, eller du kan sælge det til en anden spiller.

- Alle bøder og skatter betales til banken.



FREE PARKING (GRATIS PARKERING)

Dette er en gratis hvileplads.

HVIS DU PASSERER "START" 2 GANGE PÅ 1 TUR

– indkasserer du 2 x ~~£~~200. F.eks. hvis du passerer "START" og lander på et chance- eller samfundskassefelt, hvor din opgave er "Ryk frem til START".



JAIL (FÆNGSEL) NÅR DU SKAL I FÆNGSEL

Du bliver sendt i fængsel, hvis du lander på feltet "Go to Jail" (Gå i fængsel), hvis du slår en chance- eller samfundskasseopgave, der sender dig i fængsel, eller hvis du kaster 2 ens 3 gange i træk på en tur.



Ryk hen på feltet "In Jail" (I fængsel). Du modtager ikke ~~£~~200. Din tur er slut. Når du er i fængsel, kan du opkræve leje på dine ejendomme, hvis de ikke er pantsat.

SÅDAN KOMMER DU UD AF FÆNGSLET

Du kan komme ud af fængsel ved at slå 2 ens, bruge et "Du løslades uden omkostninger"-kort eller betale en bøde på ~~£~~50. Hvis du betaler bøden, slutter din tur. Kast terningerne, og ryk som normalt, når det bliver din tur igen.

Hvis du ikke slår 2 ens med dit 3. kast, når du er i fængsel, skal du betale banken ~~£~~50 og derefter rykke det antal øjne, terningerne viser.

JUST VISITING (PÅ BESØG)

Hvis du lander på fængslet, er du bare på besøg.

HURTIGT SPIL

- Start med, at bankøren blander ejendomskortene og giver 2 til hver spiller. Spillerne betaler banken for disse ejendomme med det samme. Start spillet som normalt.
- Du skal kun bygge 3 huse (i stedet for 4) på hver ejendom i en farvegruppe, før du kan købe et hotel.

Når 2 spillere er gået fallit, slutter spillet. Hver spiller tæller deres værdier sammen: penge, ejendomme (til prisen på brættet), pantsat ejendom (til halvdelen af prisen på brættet), huse (til købsprisen) og hoteller (til købsprisen plus værdien af 3 huse).

Den rigeste spiller vinder spillet!

MONOPOLY PÅ TID

Før I starter, kan I aftale, hvor længe spillet skal vare. Når tiden er gået, vinder den rigeste spiller!

HASBRO GAMING- og MONOPOLY-navnet og -logoet, spillebrættets særegne design, de 4 hjørnefelter, MR. MONOPOLY-navnet og -figuren samt de særegne elementer på spillebrættet og spillebrikkerne er varemærker, der tilhører Hasbro for dets ejendomshandlende spil og spiludstyr.

© 1935, 2014 Hasbro. Alle rettigheder forbeholdt.

Produceret af: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Repræsenteret af: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Hasbro Denmark, Ejby Industrivej 40, 2600 Glostrup, Danmark. 43 27 01 00

hasbrodk@hasbro.dk

Opbevar disse oplysninger som reference. Farver og indhold kan variere fra det illustrerede.

www.hasbro.dk

HASBRO ARCADE-appen kan bruges på iPhone, iPad, iPod touch (OS 5.0 eller nyere versioner påkrævet) og udvalgte Android-enheder. Instruktioner samt oplysninger om tilgængelighed og kompatibilitet findes på www.hasbro.com/arcade. Spørg dine forældre om lov, før du går på nettet. Tilgængelig i en begrænset periode. Ikke tilgængelig på alle sprog. Bemærk: Hasbro er kun ansvarlig for indhold skabt af Hasbro. Se flere oplysninger i tredjeparters betingelser og vilkår. Apple, Apple-logoet, iPhone, iPad og iPod touch er varemærker, der tilhører Apple Inc., registreret i USA og andre lande. App Store er et servicemærke, der tilhører Apple Inc. Google Play og Android er varemærker, der tilhører Google Inc.



1014B1002108_179

♦ Spillet, hvor du kan gøre hurtige ejendomshandler ♦



ALDER 8+ 2-4 SPILLERE

DK

SKAL SAMLES AF EN VOKSEN

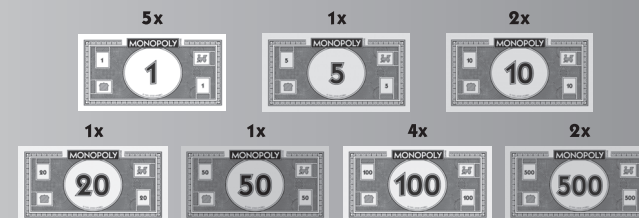
FORMÅL MED SPILLET

At blive den sidste spiller tilbage, efter alle andre er gået fallit.

INDHOLD:

Spillebræt, klistermærke til spillebræt, kortark (ejendomskort, liste over chance- og samfundskasse-opgaver og "Du løslades uden omkostninger"-kort), 4 spillebrikker af plastik, MONOPOLY-penge, 3 terninger (du skal bruge 3 terninger til chance og samfundskasse), 32 huse og 12 hoteller.

Alle spillere begynder med:



Resten af pengene fungerer som bank.

PENGE

FØRSTE GANG I SPILLER



- Sæt spillebræt-klistermærket på spillebrættet. Fjern bagsiden først, og sæt de 2 halvdele op ved siden af hinanden ved hjælp af MONOPOLY-logoet i midten.
- Tryk ejendomskortene, "Du løslades uden omkostninger"-kortene samt chance- og samfundskassekortene ud af arket. Tag spillebrikkerne forsigtigt ud af plastikrammen. Brug evt. en neglefil eller sandpapir til at fjerne overskydende plastik fra de enkelte dele. Kassér rammen med omtanke, når alle spillebrikkerne er taget ud.

SÅDAN SPILLER I

1. Vælg en spiller, der skal være bankør. Bankøren har ansvaret for banken, ejendomskort, huse, hoteller og auktioner.
2. Vælg din brik, og stil den på GO (START).
3. Kast 2 terninger. Spilleren med det højeste antal øjne starter. Spillet fortsætter med uret.
4. Når det er din tur, skal du kaste begge terninger og flytte samme antal felter med uret på brættet. 2 eller flere spillebrikker må godt stå på samme felt samtidig. Alt efter, hvilket felt du landede på, skal du gøre følgende:
 - Køb den ledige ejendom
 - Få bankøren til at sætte den på auktion
 - Betal leje til den spiller, der ejer ejendommen
 - Betal skat
 - Slå om en chance- eller samfundskasseopgave
 - Gå i fængsel
5. Hvis du lander på eller passerer START, modtager du ₪200.
6. Fortsæt, indtil der kun er 1 spiller tilbage. Spilleren, der er tilbage, har vundet.

VIGTIGE OPLYSNINGER

- Når du ejer en komplet farvegruppe, kan du bygge huse og hoteller på de ejendomme, så du kan kræve mere i leje.
- Hvis du ikke har flere penge, må du pantsætte eller sælge ejendom for at betale din gæld. Hvis du skylder flere penge, end du kan skaffe, går du fallit og er ude af spillet.
- Du kan ikke låne penge af eller ud til en anden spiller. Men du må gerne modtage ejendomme som betaling fra en anden spiller.
- Hvis du kaster 2 ens, må du flytte brikken som normalt. Derudover får du et ekstra kast. Hvis du kaster 2 ens 3 gange i træk, skal du gå i fængsel!

SPILLETS FINESSE

KØB EJENDOMME

Der findes 3 slags ejendomme: veje, stationer og forsyningsselskaber.



Hvis du lander på en ledig ejendom, kan du købe den. For at købe skal du betale den pris, der står på feltet, til bankøren og lægge det tilhørende ejendomskort med forsiden opad foran dig. Nu kan du indkassere leje fra de spillere, der lander på det felt.

Hvis du ikke vil købe ejendommen, skal bankøren sætte den på auktion.

AUKTIONER

Hvis du beslutter ikke at købe en ejendom, som du er landet på, skal bankøren bortauktionere den til højstbydende. Åbningsbuddet er ₪10. Selv om du ikke ville købe ejendommen til dens oprindelige pris, må du gerne byde på den ved auktionen. Budene kan forhøjes med helt ned til ₪1.



BETALING AF LEJE FOR VEJE

Hvis du lander på en ikkepantsat vej, som er ejet af en anden spiller, bør du betale husleje. Ejeren skal opkræve husleje af dig, før næste spiller kaster terningerne – ellers misser de chancen! Beløbet, du skal betale, står på ejendomskortet og afhænger af, hvor mange bygninger der står på vejen. Hvis du ejer en komplet farvegruppe, kan du fordoble lejen for veje i gruppen, der ikke er bebygget (dvs. er uden huse eller hoteller).

Selv om en vej i farvegruppen er pantsat, kan du stadig opkræve den dobbelte husleje for de øvrige veje.

FORSYNINGSSSELSKABER

Forsyningsselskaber købes og sættes på auktion på samme måde som veje. Hvis du lander på et ejet forsyningsselskab, afhænger lejen af antallet af øjne, du kastede med terningerne.

- Hvis ejeren har 1 forsyningsselskab, skal du betale **4 gange** det, terningerne viser.
- Hvis ejeren har begge forsyningsselskaber, skal du betale **10 gange** det beløb, terningerne viser.



STATIONER

Stationer købes og sættes på auktion på samme måde som veje. Hvis du lander på en station, der ejes af en anden spiller, skal du betale lejen på ejendomskortet til ejeren. Lejen afhænger af, hvor mange stationer den anden spiller ejer.



BYG HUSE

Når du ejer alle veje i en farvegruppe, kan du købe huse og placere dem på brættet. Betal den pris for huset, der fremgår af vejens ejendomskort.

Du kan bygge huse (eller hoteller), når det er din tur, eller mellem de andre spilleres ture, men du skal bygge jævnt: Du kan ikke bygge hus nummer 2 på en vej, før du har bygget et hus på alle vejene i farvegruppen.

Du kan købe lige så mange bygninger, som du har råd til, men du kan ikke bygge på en vej, hvis bare én af vejene i farvegruppen er pantsat.

BYG HOTELLER

Når du har 4 huse på hver vej i en komplet farvegruppe, kan du opgradere til et hotel. Betal den pris for hotellet, der fremgår af ejendomskortet, til bankøren. Du kan kun bygge 1 hotel pr. vej.



HVIS DER MANGLER BYGNINGER

Når bankøren ikke har flere huse at sælge, kan du først købe, når andre spillere returnerer deres huse til banken. Hvis flere spillere vil købe flere huse, end banken har, må bankøren sælge dem enkeltvis til højeste bud ved en auktion. Start med laveste pris på de(t) relevante ejendomskort.

HVIS DER MANGLER PENGE

Hvis du er ved at løbe tør for penge, kan du skaffe flere ved at sælge bygninger og/eller pantsætte eller sælge veje, forsyningsselskaber eller stationer til en anden spiller for en aftalt sum (også hvis ejendommen er pantsat).

SÆLG EJENDOMME

Du kan sælge ubebyggede veje, stationer og forsyningsselskaber til en anden spiller til en pris, som I bliver enige om. Du kan ikke sælge en vej, hvis der er bygninger på en af vejene i den pågældende farvegruppe. Du skal først sælge alle bygninger på vejene til banken.

Sælg huse og hoteller til banken til det halve af købsprisen (den pris, som står på ejendomskortet). Du kan sælge, når det er din tur, eller mellem de andre spilleres ture.

- Huse skal sælges jævnt i hver enkelt farvegruppe.
- Når du sælger et hotel, betaler bankøren dig halvdelen af hotellets pris plus halvdelen af prisen på de 4 huse, du byttede det for.
- Du kan også bytte hoteller ud med huse igen for at skaffe penge. For at gøre det skal du sælge hotellet til banken for halvdelen af prisen plus 4 huse.

KIINNITYKSET

KIINTEISTÖN KIINNITTÄMINEN

Myy ensin kaikki rakennukset ja käännä sitten kadun lainhuudatustodistus tietopuoli alaspäin. Pankki maksaa sinulle kortin kääntöpuolella ilmoitetun kiinnityshinnan. Kiinnitetystä kiinteistöistä ei voi periä vuokraa. Voit kuitenkin periä vuokraa muista saman väriyhmän kiinteistöistä, kunhan niitä ei ole kiinnitetty. Muut pelaajat eivät voi maksaa kiinnitystäsi saadakseen kiinteistön itselleen vastoin tahtoaasi.

KIINNITYKSEN LUNASTAMINEN

Maksa pankille alkuperäinen kiinnityssumma ja kymmenen prosentin korko. Käännä sitten lainhuudatustodistus tietopuoli ylöspäin. Nyt voit taas periä vuokraa kiinteistöistä.

KIINNITETTYJEN KIINTEISTÖJEN MYYMINEN

Voit myydä kiinnitetyn kiinteistön toiselle pelaajalle sovitettuun hintaan. Ostaja voi joko maksaa kiinnityksen heti pankille tai maksaa vain kymmenen prosentin koron ja pitää kiinteistön toistaiseksi kiinnitettynä. Kun yksikään väriyhmän kaduista ei ole enää kiinnitetty, omistaja voi alkaa ostaa taloja ja hotelleja takaisin täydellä hinnalla.

KONKURSSI

Jos olet velkaa enemmän kuin saat kerättyä rahaa, olet konkurssissa ja joudut pois pelistä.

Jos olet velkaa **pankille** joutuessasi konkurssiin, palauta lainhuudatustodistuksesi pankkiirille. Pankkiiri myy kaikki kiinteistöt huutokaupalla korkeimman tarjouksen tehneelle. Kaikki kiinnitykset poistetaan.

Jos olet velkaa **toiselle pelaajalle**, myy kaikki omistamasi talot ja hotellit takaisin pankille puoleen hintaan lainhuudatustodistukseen merkitystä hinnasta. Anna sinut konkurssiin ajaneelle pelaajalle jäljellä olevat Vapaudut vankilasta ilmaiseksi -kortit, lainhuudatustodistuksesi ja rahasi.

SATTUMA (CHANCE) ja YHTEISMAA (COMMUNITY CHEST)

Kun päädyt jompaankumpaan näistä ruuduista, heitä kolmea noppaa. Suorita heittämäsi silmälukua vastaava Sattuma- tai Yhteismaa-tehtävä. Jos pysähdit esimerkiksi Sattuma-ruutuun ja heität silmäluvun 8, tehtäväsi on Sattuma-luettelon kohta 8: MENE VANKILAAN!

- Jos heität VAPAUDUT VANKILASTA -kohtaa vastaavan silmäluvun, ota kortti. Voit pitää kortin ja käyttää sitä itse tai myydä sen toiselle pelaajalle.
- Kaikki sakot ja verot maksetaan pankille.



VAPAA PYSÄKÖINTI (FREE PARKING)

Tämä ruutu on ilmainen levähdyspaikka.

LÄHTÖRUUDUN (GO) OHITTAMINEN KADESTI SAMALLA VUOROLLA

Saat 4200 kahdesti samalla vuorolla. Näin tapahtuu esimerkiksi silloin, jos päädyt Sattuma- tai Yhteismaa-ruutuun heti lähtöruudun ohitettua ja saat tehtävän, jossa käsketään menemään lähtöruutuun.

VANKILA (JAIL)

VANKILAAN MENEMINEN

Joudut vankilaan, jos päädyt Mene vankilaan -ruutuun, heität Sattuma- tai Yhteismaa-tehtävän, jossa sinua käsketään menemään vankilaan, tai heität omalla vuorollasi tuplat kolmesti peräkkäin.



Siirrä pelinappulasi vankilaan. Et saa 4200 lähtöruudun ohittamisesta. Vuorosi päättyy. Voit periä vuokraa kiinteistöistäsi vankilassa ollessasi, jos niitä ei ole kiinnitetty.

VANKILASTA VAPAUTUMINEN

Vapaudut vankilasta heittämällä tuplat, käyttämällä Vapaudut vankilasta ilmaiseksi -korttia tai maksamalla 450 sakkoa. Jos maksat sakon, vuorosi päättyy. Heitä seuraavalla vuorollasi noppia ja siirry normaalisti.

Jos et onnistu heittämään tuplia kolmannella vuorollasi vankilassa ollessasi, maksa pankkiirille 450 ja siirry heti noppien silmäluvun verran eteenpäin.

VANKILASSA KÄYNTI (JUST VISITING)

Jos päädyt vankilaruutuun heitettäväsi noppia, olet vain käymässä vankilassa.

PIKAPELI

- Pankkiiri sekoittaa aluksi lainhuudatustodistukset ja jakaa niistä kaksi jokaiselle pelaajalle. Pelaajat maksavat saamansa kiinteistöt pankille. Tämän jälkeen peli jatkuu normaalisti.

HASBRO GAMING- sekä MONOPOLY-nimi ja -logo, pelilaudan ominainen suunnittelu, neljä kulmaruutua, MR. MONOPOLY -nimi ja -hahmo sekä laudan kaikki ominaispiirteet ja pelin osat ovat Hasbron kiinteistökauppapelin ja siihen kuuluvien välineiden tavaramerkkejä. © 1935, 2014 Hasbro. Kaikki oikeudet pidätetään. Valmistaja: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Edustaja: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK. Hasbro Denmark, Ejby Industrivej 40, 2600 Glostrup, Denmark. (09) 5259 1173 hasbrodk@hasbro.dk Säilytä nämä ohjeet myöhempiä käyttöä varten. Värät ja yksityiskohdat voivat poiketa kuvasta.

www.hasbro.fi

HASBRO ARCADE -sovellus toimii iPhone-, iPad- ja iPod touch -laitteissa (edellyttää iOS 5.0:aa tai sitä uudemmaa käyttöjärjestelmää) ja joissain Android-laitteissa. Ohjeet sekä saatavuus- ja yhteensopivuustiedot saat osoitteesta www.hasbro.com/arcade. Pyydä vanhemmiltasi lupa käyttää internetiä. Saatavilla vain rajoitetun ajan. Ei saatavilla kaikilla kielillä. Huomautus: Hasbro on vastuussa vain Hasbron luomasta sisällöstä. Lisätietoja saat kolmannen osapuolen käyttöehdoista. Apple, Apple-logo, iPhone, iPad ja iPod touch ovat Apple Inc:n rekisteröityjä tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja muissa maissa. App Store on Apple Inc:n palvelumerkki. Google Play ja Android ovat Google Inc:n tavaramerkkejä.



- Hotellin voi ostaa, kun väriyhmän jokaisella kadulla on kolme taloa (neljän sijaan).

Kun kaksi pelaajaa on joutunut konkurssiin, peli päättyy. Kaikki pelaajat laskevat yhteen rahansa, kiinteistöjensä arvon pelilautaan merkityn hinnan mukaan, kiinnitettyjen kiinteistöjensä arvon puoleen hintaan pelilautaan merkitystä arvosta, talojensa arvon (niistä maksetun hinnan mukaan) ja hotelliansa arvon (niistä maksetun hinnan mukaan plus kolmen talon arvon mukaan).

Rikkain pelaaja voittaa pelin!

PELIN KESTON SOPIMINEN ETUKÄTEEN

Sopikaa ennen pelin aloittamista kellonaika, jolloin peli päättyy. Pelaaja, joka on tuolloin rikkain, voittaa!

◆ Nopean sijoittajan kiinteistöpelin ◆



IKÄ 8+ PELAAJAA 2-4

FIN

AIKUISEN KOOTTAVA

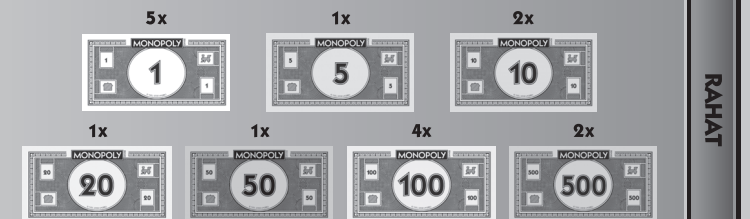
PELIN TARKOITUS

Ole viimeiseksi jäljelle jäänyt pelaaja, kun kaikki muut ovat joutuneet konkurssiin.

SISÄLTÖ

Pelilauta, pelilaudan merkinnät, korttiarkki (lainhuudatustodistukset, Sattuma- ja Yhteismaa-tehtäviäluettelot ja Vapaudut vankilasta ilmaiseksi -kortit), 4 muovista pelinappulaa, MONOPOLY-rahaa, 3 noppaa (Sattumaa ja Yhteismaata varten tarvitaan 3 noppaa), 32 taloa ja 12 hotellia.

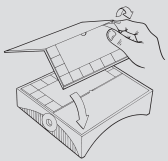
Jokaiselle pelaajalle annetaan aluksi



Loput rahat jäävät pankkiin.

RAHAT

ENSIMMÄINEN PELIKERTA



- Liimaa pelilaudan merkinnät pelilautaan. Irrota ensin taustapaperi ja kohdista puoliskot paikoilleen pelilaudan keskellä olevan MONOPOLY-logon avulla.
- Irrota lainhuudatustodistukset, Vapaudut vankilasta ilmaiseksi -kortit sekä Sattuma- ja Yhteismaa-kortit korttiarkista. Irrota pelinappulat varovasti muovikehikosta. Hio tarvittaessa ylimääräiset muovipiikit pelin osista kynsiviilalla tai hiekkapaperilla. Hävitä kehikko asianmukaisesti, kun pelinappulat on irrotettu siitä.

PELAAMINEN

- Valitkaa yksi pelaaja pankkiiriksi. Pankkiiri vastaa pankista, lainhuudatustodistuksista, taloista ja hotelleista sekä huutokaupoista.
 - Valitse pelinappulasi ja aseta se lähtöruutuun.
 - Heitä kahta noppaa. Suurimman silmäluvun saanut aloittaa. Peli jatkuu myötäpäivään.
 - Heitä vuorollasi molempia noppia ja siirrä pelinappulaa saamasi silmäluvun verran myötäpäivään laudalla. Samaan ruutuun voi pysähtyä useampi kuin yksi pelaaja kerrallaan. Tee jotain seuraavista sen mukaan, mihin ruutuun pysähdyt:
- Osta omistajaton kiinteistö.
 - Pyydä pankkiiria huutokauppaamaan kiinteistö.
 - Maksa vuokra kiinteistön omistajalle.
 - Maksa verot.
 - Heitä noppaa Sattuma- tai Yhteismaa-tehtävää varten.
 - Mene vankilaan.
 - Saat ₡200 aina, kun pysähdyt lähtöruutuun tai ohitat sen.
 - Peli jatkuu, kunnes jäljellä on enää yksi pelaaja. Hän voittaa pelin.

HYVÄ TIETÄÄ

- Kun omistat väriyhmän kaikki kadut, voit rakentaa niille taloja ja hotelleja ja periä korkeampaa vuokraa.
- Jos rahasi loppuvat, kiinnitä tai myy kiinteistöjä, jotta voit maksaa velkasi. Jos et saa kerättyä riittävästi rahaa, olet konkurssissa ja joudut pois pelistä.
- Et voi lainata rahaa toiselta pelaajalta tai toiselle pelaajalle. Voit kuitenkin hyväksyä toisen pelaajan kiinteistön maksuksi velasta.
- Jos heität tuplat, pelaa vuorosi normaalisti ja heitä sitten noppia uudelleen. Jos heität kolmet tuplat samalla vuorolla, joudut vankilaan!

TARKEMMAT OHJEET

KIINTEISTÖJEN OSTAMINEN

Kiinteistöjä on kolmenlaisia: katuja, asemia ja laitoksia.

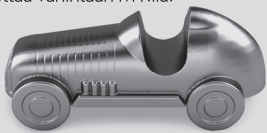


Jos päädyt kiinteistölle, jolla ei ole omistajaa, voit ostaa sen. Osta kiinteistö maksamalla pankkiirille ruudussa ilmoitettu hinta ja aseta kiinteistön lainhuudatustodistus eteesi tietopuoli ylöspäin. Voit nyt periä vuokraa pelaajilta, jotka päätyvät kyseiseen ruutuun.

Jos et halua ostaa kiinteistöä, pankkiirin pitää **huutokaupata** se.

HUUTOKAUPAT

Jos et halua ostaa kiinteistöä, jolle päädyt, pankkiiri myy sen huutokaupalla korkeimman tarjouksen tehneelle. Pienin tarjous on ₡10. Voit osallistua huutokauppaan, vaikka et halunnut ostaa kiinteistöä alkuperäisellä hinnalla. Tarjouksia voi korottaa vähintään ₡1:llä.



VUOKRAN MAKSAMINEN KADUISTA

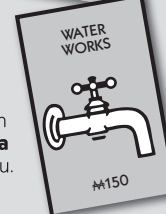
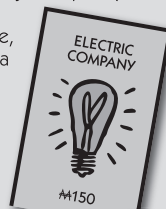
Jos päädyt toisen pelaajan omistamalle kiinnittämättömälle kadulle, sinun pitää maksaa hänelle vuokra. Omistajan täytyy vaatia vuokraa, ennen kuin seuraavana vuorossa oleva pelaaja heittää noppaa. Muuten hän menettää tilaisuutensa! Maksettava summa on ilmoitettu lainhuudatustodistuksessa, ja se vaihtelee kadulla olevien rakennusten määrän mukaan. Jos omistat koko väriyhmän, vuokra on kaksinkertainen ryhmän rakentamattomilla kaduilla (kaduilla, joilla ei ole taloja eikä hotelleja).

Jos yksi väriyhmän kaduista on kiinnitetty, voit edelleen periä korotettua vuokraa kiinnittämättömiltä kaduilta.

LAITOKSET

Laitoksia ostetaan ja huutokaupataan samalla tavalla kuin katuja. Jos päädyt toisen pelaajan omistamalle laitokselle, maksa hänelle vuokra sen mukaan, millä silmäluvulla päädyit kyseiseen ruutuun.

- Jos omistajalla on **yksi** laitos, vuokra on noppien silmäluku **kerrottuna neljällä**.
- Jos omistajalla on **molemmat** laitokset, vuokra on **kymmenen kertaa** heittämiä silmäluku.



ASEMAT

Asemia ostetaan ja huutokaupataan samalla tavalla kuin katuja. Jos päädyt toisen pelaajan omistamalle asemalle, maksa hänelle lainhuudatustodistuksessa ilmoitettu summa. Maksettava summa riippuu siitä, kuinka monta muuta asemaa pelaaja omistaa.



TALOJEN RAKENTAMINEN

Kun omistat väriyhmän kaikki kadut, voit rakentaa niille taloja. Talon ostohinta on ilmoitettu kadun lainhuudatustodistuksessa. Voit ostaa taloja (tai hotelleja) omalla vuorollasi tai muiden pelaajien vuorojen välissä, mutta sinun täytyy rakentaa tasaisesti: samalle kadulle voi rakentaa toisen talon vasta, kun olet rakentanut yhden talon väriyhmän jokaiselle kadulle. Voit ostaa niin monta rakennusta kuin haluat, kunhan sinulla on varaa niihin, mutta et voi rakentaa kadulle, jos jokin kyseisen väriyhmän kaduista on kiinnitetty.



HOTELLIEN RAKENTAMINEN

Kun väriyhmän jokaisella kadulla on neljä taloa, voit rakentaa hotellin. Maksa pankkiirille lainhuudatustodistuksessa ilmoitettu hotellin hinta. Yhdelle kadulle voi rakentaa vain yhden hotellin.



JOS RAKENNUKSET LOPPUVAT

Jos pankkiirilla ei ole enää taloja jäljellä, voit ostaa talon vasta, kun muut pelaajat palauttavat omansa pankille.

Jos pelaajat haluavat ostaa enemmän taloja kuin mitä pankilla on tarjota, pankkiiri huutokauppaa talot yksitellen korkeimman tarjouksen tehneelle. Tarjoukset alkavat lainhuudatustodistukseen merkitystä alimmasta hinnasta.

JOS RAHAT LOPPUVAT

Jos rahasi uhkaavat loppua, voit kerätä lisää myymällä rakennuksia ja/tai kiinnittämällä tai myymällä katuja, laitoksia tai asemia muille pelaajille keskenään sopimaan hintaan (voit myydä myös kiinnitetyjä tontteja).

KIINTEISTÖJEN MYYMINEN

Voit myydä rakentamattomia katuja, asemia ja laitoksia toiselle pelaajalle keskenään sopimaan hintaan. Katua ei voi myydä, jos kyseisen väriyhmän jollakin kadulla on rakennuksia. Sinun täytyy ensin myydä kaikki väriyhmän katujen rakennukset pankille. Talot ja hotellit myydään pankille puoleen hintaan niiden alkuperäisestä ostohinnasta (hinta on ilmoitettu lainhuudatustodistuksessa). Voit myydä omalla vuorollasi tai muiden pelaajien vuorojen välissä.

- Talot on myytävä tasaisesti koko väriyhmästä.
- Kun myyt hotellin, pankkiiri maksaa sinulle puolet hotellin hinnasta ja puolet hotellin vaihdettujen neljän talon hinnasta.
- Hotellit voi myös muuttaa takaisin taloiksi rahan keräämiseksi. Tällöin hotelli myydään pankille puoleen hintaan, ja vaihdossa saa neljä taloa.

VEÐSETNINGAR

GATA VEÐSETT

Fyrst selurðu allar byggingar á götunni. Síðan snýrðu afsalsbréfi hennar á hvolf og innheimtir frá bankanum þá upphæð sem kemur fram á bakhlið bréfsins.

Ekki má innheimta leigu af veðsettri götu þó svo að áfram megi innheimta leigu af öðrum götum í sömu seríu, svo lengi sem þær eru ekki veðsettar. Enginn annar leikmaður getur tekið götuna af þér gegn vilja þínum með því að greiða upp lánið.

VEÐI AFLÉTT

Borgaðu bankanum upprunalega upphæð veðsins plús 10% vexti og snúðu síðan framhlið afsalsbréfsins upp. Nú getur þú aftur innheimt leigu.

SALA VEÐSETTRA GATNA

Selja má veðsetta götu til annarra leikmanna á umsömdu verði. Kaupandinn getur annaðhvort endurgreitt bankanum veðið strax eða borgað aðeins 10% vexti og haft götuna áfram veðsetta.

Þegar engin gata í litaseríu er lengur veðsett má eigandinn byrja að kaupa aftur hús og hótél á fullu verði.

GJALDPROT

Ef þú skuldar meira en þú getur aflað ertu gjaldproti og úr leik.

Ef þú skuldar **bankanum** þegar þú verður gjaldproti skilarðu afsalsbréfunum þínum til bankans, sem býður þá hverja götu upp til hæstjööðanda. Þá falla öll veð niður.

Ef þú skuldar **öðrum leikmanni** skaltu selja bankanum aftur öll hús og hótél sem þú átt eftir á helmingi verðsins sem stendur á afsalsbréfum þeirra. Afhentu leikmanninum sem gerði þig gjaldproti öll „Kerst frítt úr fangelsi“ spjöldin þín, öll afsalsbréf og alla peninga sem þú átt eftir.

CHANCE OG COMMUNITY CHEST (ÁHÆTTA OG SAMFÉLAGSSJÓÐUR)

Þegar lent er á einhverjum af þessum reitum á að kasta þremur teningum. Framkvæmdu verkefni tengt áhættu eða samfélagssjóði sem samsvarar því sem þú fékkst í kastinu. Til dæmis lendir þú á Chance (áhættu) og færð 8. Verkefnið þitt er númer 8 á listanum Áhætta: Farðu í FANGELSI!

- Ef þú lendir á „Kerst frítt úr fangelsi“ skaltu taka spjald. Þú getur geymt það til að nota það sjálf(ur) eða selt það öðrum leikmanni.
- Greiða skal allar skuldir og skatta til bankans.



FREE PARKING (FRÍTT STÆÐI)

Þetta er ókeypis hvíldarstaður.



FARIÐ TVISVAR FRAMHJÁ BYRJUNARREIT Í SÖMU UMFERÐ

Hægt er að innheimta 200 tvísva í sömu umferð. Ef þú lendir til dæmis á reit merktum Áhætta eða Samfélagssjóður strax eftir að þú ferð yfir byrjunarreit og færð verkefni sem segir þér að fara á byrjunarreit.

JAIL (FANGELSI)

FARIÐ Í FANGELSI

Þú ferð í fangelsi ef þú lendir á reitnum Go to Jail (Farðu í fangelsi), færð verkefni tengt áhættu eða samfélagssjóði sem segir þér „Farðu í fangelsi“ eða færð samstæðu þrisvar í röð í sömu umferð.

Þá ferðu á fangelsisreitinn og færð ekki



200. Nú á næsti að gera. Á meðan leikmaður er í fangelsi getur hann innheimt leigu af götum sínum ef þær eru ekki veðsettar.

LOSNAÐ ÚR FANGELSI

Hægt er að losna úr fangelsi með því að fá samstæðu, nota „Kerst frítt úr fangelsi“ spjald eða borga 50 sekt. Ef þú borgar sektina á næsti leik en næst þegar þú átt að gera kastar þú og færir eins og venjulega.

Ef þú færð ekki samstæðu í þriðja kasti þínu í fangelsi verðurðu að borga bankanum 50 og færa þig strax um jafn marga reiti.

JUST VISITING (BARA Í HEIMSÓKN)

Ef þú lendir á fangelsisreitnum ertu „Bara í heimsókn“.

STUTTUR LEIKUR

- Áður en leikurinn hefst stokkar bankastjórnin afsalsbréfin og gefur hverjum leikmanni tvö þeirra. Leikmenn

borga bankanum fyrir göturnar sínar. Leikurinn hefst síðan eins og venjulega.

- Aðeins þarf þrjú hús á hverri götu í litaseríu (í stað fjögurra) til að geta keypt hótél.

Spilinu lýkur um leið og annar leikmaður verður gjaldproti. Hver leikmaður leggur saman peninga sína, eignir á því verði sem borðið segir til um, veðsettar eignir á helmingi þess verðs sem borðið segir til um, hús (metin á því verði sem var borgað fyrir þau) og hótél (metin á því verði sem var borgað fyrir þau auk verðgildis þriggja húsa).

Ríkasti leikmaðurinn vinnur!

MONOPOLY MEÐ TÍMATAKMÖRKUM

Áður en leikurinn hefst er ákveðið hversu lengi á að spila. Hver sem er ríkasti leikmaðurinn að þeim tíma loknum vinnur!

Heitin og vörumerkin HASBRO GAMING og MONOPOLY, hönnun leikborðsins, hornreitirnir fjórir, heitið MR. MONOPOLY og persónan, sem og sérstaklega hönnuð atriði á leikborðinu og leikþé, eru vörumerki Hasbro fyrir fasteignakaupaspil þess og leikjábúnað.

© 1935, 2014 Hasbro. Allur réttur áskilinn.

Framleiðandi: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Fulltrúi: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Hasbro Nordic Consumer Services, Hasbro Denmark, Ejby, Industrivej 40, 2600 Glostrup, Denmark. + 45 00 43 27 01 00

hasbrodk@hasbro.dk

Geymið þessar upplýsingar ef þeirra kynni að verða þörf síðar. Litir og innihald kunna að vera öðruvísi en sýnt er.

www.hasbro.dk

HASBRO ARCADE forritið virkar í iPhone, iPad, iPod touch (krefst iOS 5.0 eða nýrri útgáfu) og völdum Android-tækjum. Þú finnur leiðbeiningar og upplýsingar um fánaleika og samrýmanleika á www.hasbro.com/arcade. Fáðu leyfi frá foreldrum þínum áður en þú ferð á netið. Aðeins aðgengilegt í takmarkaðan tíma. Ekki fánlegt á öllum tungumálum. Ath.: Hasbro ber eingöngu ábyrgð á efni sem Hasbro hefur búið til. Varðandi frekari upplýsingar vísuð við á skilmála þriðja aðila. Apple, vörumerki Apple, iPhone, iPad og iPod touch eru skráð vörumerki Apple, Inc. í Bandaríkjunum og öðrum löndum. App Store er þjónustumerki Apple Inc. Google Play og Android eru vörumerki Google Inc.



♦ Hraða fasteignaspilið ♦



FULLORÐNIR ÞURFA AÐ UNDIRBÚA LEIKINN

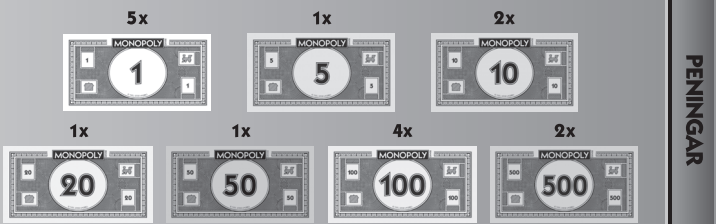
MARKMIÐ LEIKSINS

Að vera sá eini eftir í spilinu sem ekki er gjaldproti.

INNIHALD

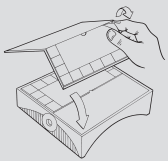
Leikborð, merkimiði fyrir leikborð, spjald (afsalsbréf, listar yfir verkefni tengd áhættu og samfélagssjóði og „Kerst frítt úr fangelsi“ spjöld), 4 leikþé úr plasti, MONOPOLY-peningar, 3 teningar (þrjá teninga þarf fyrir áhættu og samfélagssjóði), 32 hús og 12 hótél.

Hver leikmaður byrjar leikinn með:



Afgangurinn af peningunum er notaður sem banki.

ÞEGAR LEIKIÐ ER Í FYRSTA SINN



- Festið merkimiðann fyrir leikborðið á borðið. Fjarlægjið bakhliðina fyrst og notið MONOPOLY-merkið í miðjunni til að hjálpa við að setja helmingana saman.
- Takið afsalsbréfin, „Kemst frítt úr fangelsi“ spjöldin og listann yfir verkefni tengd áhættu og samfélagssjórði af spjaldinu. Losið þeðin varlega úr plastramanum. Ef þess er þörf skal nota þjöl eða sandpappír til að fjarlægja aukaplast af hlutunum. Fargið rammanum á réttan hátt eftir að þeðin hafa verið fjarlægð.

SVONA Á AÐ SPILA!

1. Veljið einn leikmann til að vera bankastjóri. Bankastjórinn hefur umsjón með bankanum, afsalsbréfum, húsum, hótélum og uppboðum.
2. Veljið leikpeð og setjið þau á byrjunarreitinn.
3. Kastið tveimur teningum. Sá sem fær hæst úr kastinu byrjar. Leikurinn færast síðan réttisælis.
4. Þegar þú átt leik kastarðu báðum teningum og færir leikpeðið um jafnmarga reiti eftir leikborðinu. Tvö eða fleiri leikpeð geta verið á sama reit. Gerðu eitthvað af eftirfarandi eftir því hvaða reit þú lendir á:
 - Kaupu óselda götu
 - Fáðu bankastjórann til að bjóða hana upp
 - Borgaðu leigu til leikmannsins sem á hana
 - Borgaðu skatta
 - Kastaðu og fáðu áhættu- eða samfélagssjórðsverkefni
 - Farðu í fangelsi
5. Ef þú lendir á eða ferð framhjá byrjunarreitnum færðu **¥200**.
6. Haldið áfram að spila þangað til aðeins einn leikmaður er eftir. Sá leikmaður er sigurvegarinn.

MIKILVÆG LEIKATRIÐI

- Þegar þú hefur eignast heila litaseríu geturðu byggt hús og hótél á götunum og innheimt hærrí leigu.
- Ef peningarnir þínir klárast geturðu veðsett eða selt götur til að borga skuldirnar. Ef þú getur ekki aflað nægilegs fjár ertu gjaldproti og úr leik.
- Leikmenn mega ekki lána hver öðrum peninga. Hins vegar má taka við götu sem borgun frá öðrum leikmanni.
- Ef sama talan kemur upp á báðum teningum skaltu gera eins og venjulega og kasta síðan aftur. Ef þú færð samstæðu þrisvar í sömu umferð ferðu í fangelsi!

SMÁATRIÐI LEIKSINS

KAUP Á EIGN

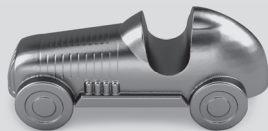
Til eru þrjár tegundir eigna: götur, samgöngumiðstöðvar og þjónustufyrirtæki.



Ef þú lendir á götu sem enginn á hefur þú forkaupsrétt á henni. Borgaðu bankanum verðið sem reiturinn segir til um og settu afsalsbréfið fyrir framan þig með framhliðina upp. Nú geturðu innheimt leigu af hverjum þeim leikmanni sem lendir á þeim reit. Ef þú vilt ekki kaupa götuna þarf bankastjórinn að **bjóða hana upp**.

UPPBOÐ

Ef þú ákveður að kaupa ekki selur bankastjórinn eignina til hæstbjóðanda á uppboði sem byrjar í **¥10**. Jafnvel þó að þú hafir ákveðið að kaupa ekki á upphaflegu verði geturðu tekið þátt í uppboðinu og boðið í götuna. Hækka má boð um allt frá **¥1**.



AÐ BORGA LEIGU FYRIR GÖTUR

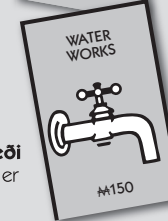
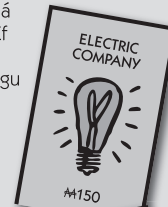
Ef þú lendir á óveðsettri götu annars leikmanns gætirðu þurft að borga leigu. Eigandinn verður að krefja þig um leigu áður en næsti leikmaður kastar teningunum, annars missir hann af greiðslunni! Upphæð leigunnar er sýnd á afsalsbréfinu og er breytileg eftir fjölda bygginga á götunni. Ef þú átt heila litaseríu geturðu innheimt tvöfalda leigu fyrir óbyggðar götur í þeirri séríu (þ.e. án húsa eða hótela).

Ef ein gata í litaseríu er veðsett er samt hægt að innheimta hækkaða leigu fyrir óveðsettu göturnar.

ÞJÓNUSTUFYRIRTÆKI

Þjónustufyrirtæki eru keypt og boðin upp á sama hátt og götur. Ef þú lendir á þjónustufyrirtæki í eigu annars leikmanns tengist leiguupphæðin teningakastinu sem færði þig á reitinn.

- Ef eigandinn á **eitt** þjónustufyrirtæki er leigan **fjórum sinnum** teningakastið
- Ef eigandinn á **bæði** þjónustufyrirtækin er leigan **tíu sinnum** teningakastið



SAMGÖNGUMIÐSTÖÐVAR

Samgöngumiðstöðvar eru keyptar og boðnar upp á sama hátt og götur. Ef þú lendir á samgöngumiðstöð í eigu annars leikmanns verður þú að borga honum upphæðina sem kemur fram á afsalsbréfinu. Upphæð greiðslunnar fer eftir því hversu margar járnbrautir leikmaðurinn á til viðbótar.

Upphæð greiðslunnar fer eftir því hversu margar járnbrautir leikmaðurinn á til viðbótar.

HÚS BYGGÐ

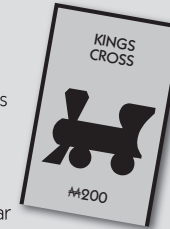
Þegar þú hefur eignast allar götur í litaseríu máttu kaupa hús og setja á leikborðið. Borgaðu verð hússins sem kemur fram á afsalsbréfi götunnar.

Þú mátt byggja hús (eða hótél) þegar þú átt leik eða á milli þess sem aðrir leikmenn eiga leik en þú verður að byggja jafnt: þú mátt ekki byggja annað hús á götu fyrr en þú hefur byggt hús á hverri götu litaseríunnar.

Þú mátt kaupa eins margar byggingar og þú vilt, svo lengi sem þú hefur efni á þeim. Hins vegar máttu ekki byggja á götu ef einhver gata í þeim lit er veðsett.

HÓTEL BYGGÐ

Til þess að geta keypt hótél verðurðu að eiga fjögur hús á öllum götum í litaseríu. Borgaðu bankastjóranum verð hótelsins sem kemur fram á afsalsbréfinu. Aðeins má byggja eitt hótél fyrir hverja götu.



BYGGINGAR KLÁRAST

Ef engin hús eru eftir í bankanum verður þú að biðja þangað til annar leikmaður skilar húsi áður en þú getur keypt. Ef leikmenn óska eftir að kaupa fleiri hús en bankinn á selur bankastjórinn húsinn hvert fyrir sig til hæstbjóðanda á uppboði sem byrjar á lægsta verðinu sem kemur fram á viðkomandi afsalsbréfi/-um.

PENINGAR KLÁRAST

Ef fjárhagsstaða þín er slæm geturðu aflað peninga með því að selja byggingar og/ eða veðsetja eða selja öðrum leikmanni götur, þjónustufyrirtæki eða samgöngumiðstöðvar á umsömdu verði (jafnvel þótt lóðin sé veðsett).

AÐ SELJA EIGN

Selja má óbyggðar götur, stöðvar og þjónustufyrirtæki öðrum leikmanni á umsömdu verði. Ekki má selja öðrum leikmanni götu ef nokkur bygging er á nokkurri götu í þeirri litaseríu. Fyrst verður þú að selja bankanum allar byggingar á þeim götum.

Seldu bankanum hús og hótél á helmingi upprunalega verðsins (sem kemur fram á afsalsbréfinu). Þú mátt selja þegar þú átt leik eða á milli þess sem aðrir leikmenn eiga leik.

- Hús verður að selja jafnt innan hvernar litaseríu.
- Fyrir hótél greiðir bankinn helming kostnaðarverðsins auk helming af verði þeirra fjögurra húsa sem skilað var í bankann til að geta keypt hótélið.
- Einnig má skipta hótélum aftur út fyrir hús til þess að afla fjár. Þá fær bankinn hótél og lætur í staðinn helming kostnaðarverðs hótelsins og fjögur hús.