

MONOPOLY

СЪДЪРЖАНИЕ

Дъска за игра • 27 картончета с герои с поставка за пионка
15 картончета „Storm“ • 16 картончета с „територии“
16 картончета сандъци със съкровища
8 картончета със стени • 1 номериран зар
1 зар с действия, с етикети
110 жетона с точки живот (HP)

ВЪЗРАСТ
13+

2-7
ИГРАЧИ

E6603

FORTNITE

Правилата на играта

ПОДРЕДИ ИГРАТА!

- 1 Постави жетоните с точки живот HP така че те да са достъпни за всички.
- 2 Отделно, разбъркай картончетата сандък със съкровища и картончетата „Storm“ и ги постави тук с лицето нагоре.
- 3 Сложи картончетата с територии на съответстващите места на дъската за игра. Ако нямаш достатъчно място, запази ги в тесте и определи един играч който да бъде отговорен за тях.



- 4 Всеки играч започва играта с

15 HP

Не забравяй, никога не можеш да имаш повече от 15HP. Ако имаш 15 HP и чрез действията си получиш точки живот, не можеш да получиш нито една точка над 15.

- 5 Всеки играч си избира по един герой, след това хвърля номерирания зар. Играча който е хвърлил най-висок зар избира откъде да започне играта и си поставя героя на съответното поле. Играта продължава наляво, като всеки играч следва да си постави пионката на дъската. Тогава когато е твой ред за първи път, нямаш право да предприемеш действието което е показано на началното поле.

MONOPOLY

FORTNITE

FORTNITE и FORTNITE (стилизирано) са търговски марки на Epic Games, Inc. Изображенията Fortnite, елементи от историята, героите, специфичните костюми или „екипи“ и свързаните с тях рисунки © 2013-2018 Epic Games, Inc. Всички права са запазени.

Наименованията и логата на HASBRO GAMING и MONOPOLY, отличителния дизайн на дъската за игра, четирите полета в ъглите, името и героя MR. MONOPOLY, както и всеки от отличителните елементи на дъската за игра и частите за игра са търговски марки на Hasbro за играта за търговия с недвижими имоти и нейното оборудване за игра.

Моля, запазете упътването за бъдеща употреба. Цветовете и съдържанието може да се различават от показаните тук. ©1935, 2018 Hasbro. Всички права запазени. Производител: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Представител: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Контакти за информация на потребителите: Hasbro Romania S.R.L. Email: consumator@hasbro.co.uk



www.monopoly.com



КАКВО Е РАЗЛИЧНО В MONOPOLY FORTNITE?

Последният играч останал жив в играта е победител!

В MONOPOLY Fortnite, няма значение какви имоти притежаваш, важно е колко дълго можеш да оживееш! Дори и да притежаваш най-много територии, ти все пак трябва да си последният играч останал жив за да спечелиш!



Точки живот

Жетоните с точки живот (HP) заместват парите. Ти печелиш точки живот HP, когато зар попадне на елемент даващ живот, когато влезеш в полета лагерен огън („Campfire“) или когато събериш определени елементи от сандъците със съкровища. Губиш точките живот HP ако си атакуван от друг играч или ако се намиращ в средата на бурята (картончето „Storm“).



Скочи от бойния автобус!

В тази версия на Монополи, не започваш от НАЧАЛО! В началото на играта, играчите могат да поставят пионките си навсякъде по дъската за игра. По този начин, играчите ще бъдат разпръснати и ще се избегнат атаките в началото на играта.



Зар за действия

Хвърли този заедно с номерирания зар. Тогава когато е твой ред, ще преместиш и ще активираш едно действие, например ще активираш Voogie Bomb или ще построиш една стена на дъската за игра и по този начин ще накараш останалите играчи да се спрат на това поле.



Наближава бурята

Всеки път когато един играч премине през НАЧАЛО, трябва да изтегли едно картонче „Storm“. Картончето ще ти покаже кое поле на дъската за игра трябва да бъде покрито от смъртоносната буря.

ПРЕДИ ПЪРВАТА ИГРА

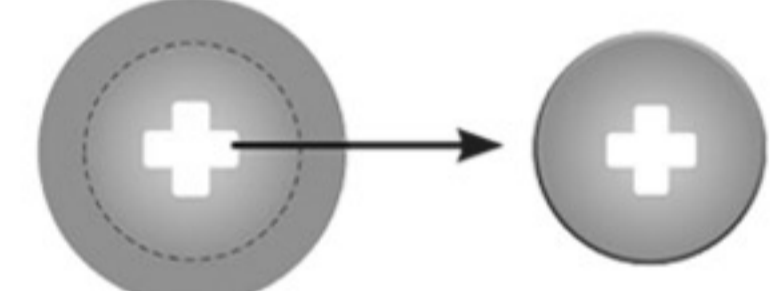
- 1 Извади всеки един герой от картонената поставка и го постави в пластмасовата поставка.



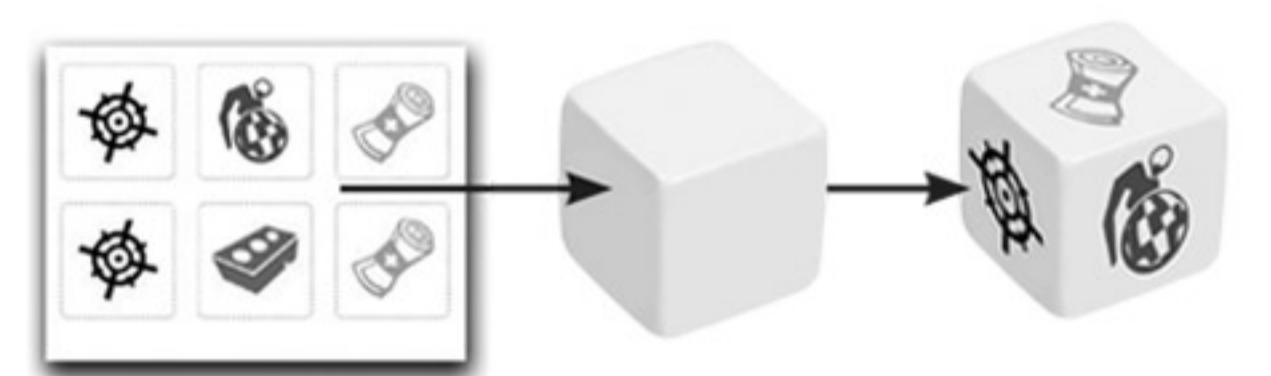
- 2 Извади всяко едно картонче стена от картонената поставка и го огни така че то да стои право.



- 3 Извади от картонената поставка всеки един жетон с точки живот HP.



- 4 Постави по един етикет на всяка една страна на зара за действия, в произволен ред.



ПОЛЕТАТА НА ДЪСКАТА ЗА ИГРА

Територии



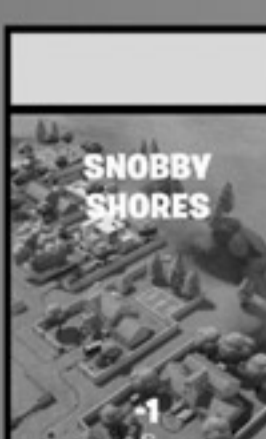
Безстопанствени територии

Ако попаднеш на една територия която не е стопанисвана от друг играч и която не е покрита от буря („Storm“), можеш да я получиш безплатно! Не трябва да платиш. Вземи картончето с територията.



Колекционирай всички комплекти от определен цвят!

Ако притежаваш и двете територии от един цветен комплект, всеки път когато попаднеш на една от тези територии ще получиш 2 HP.



Териториите притежавани от други играчи

Тогава когато попаднеш на една територия, която е вече притежавана от друг играч, плати на банката броя HP показан на дъската.



Териториите покрити от буря („Storm“)

Тогава когато попаднеш на една територия която е покрита от буря (виж КАРТОНЧЕТА „STORM“), плати на банката броя HP показан от страни на картончето на съответната територия. Ще забележиш че плащаш повече HP за една територия ако същата е покрита от буря („Storm“).



НАЧАЛО

Ако преминеш през НАЧАЛО или попаднеш на НАЧАЛО, получаваш 2 HP от банката. В края на твоя ред, обърни картончето „Storm“! Виж КАРТОНЧЕТА „STORM“.

Ако полето НАЧАЛО е покрито от буря (картончето „Storm“), играчите няма да получават 2 HP когато преминат през НАЧАЛО или когато попаднат на НАЧАЛО, но ще продължат да теглят картончетата „Storm“.



Безплатен паркинг

Отпусни се! Не се случва нищо.



Лагерен ОГЪН

Ако попаднеш тук, почини си! Получаваш 1 HP от банката.



Капан с остриета

Ако попаднеш тук, плащаш 1 HP на банката.



Сандъка със съкровища

Ако попаднеш тук, изтегли едно картонче сандък със съкровища.

Има два вида предмети на картончетата сандък със съкровища: тези които можеш да запазиш и които ти влияят през цялата игра и тези за които е споменато че са за еднократна употреба.

Можеш да използваш повече от един предмет по време на твоя ред, а някои от тях ще създадат мощни комбинации.

Можеш да запазиш картончетата за еднократна употреба за подходящ момент за ползване, но няма да можеш да ги ползваш освен когато е твой ред.

След като използваш едно картонче за еднократна употреба, постави го под тестето с картончетата сандък със съкровища.

Ако изтеглиш картонче което ти дава точки живот но имаш вече максимум от 15 HP, можеш да запазиш картончето и можеш да го използваш по-късно. Не забравяй, не можеш да имаш повече от 15 HP.

Само на посещение

Ако попаднеш тук, постави пионката на полето „Само на посещение“.

Отиди в затвора

Ако попаднеш на „Отиди в затвора“, направи следното:

1. Премести пионката на полето „Затвор“ незабавно. Ако бурята (картончето „Storm“) е покрило съответното поле, губиш 2 HP но не отиваш в затвора. По време на следващия тур можеш да преместиш както обикновено.
2. Изтегли едно картонче „Storm“ и покрий съответното поле на дъската с буря („Storm“). Не получаваш 2 HP ако си преминал през НАЧАЛО. Твоят тур приключва.

Докато си в затвора

Другите играчи могат да те атакуват и тогава когато си в затвора.

Ако бурята (картончето „Storm“) е покрило полето „Затвор“, докато си в затвора, не губиш 2 HP.

Как можеш да излезеш от затвора?

Плати 2 HP на банката преди да хвърлиш зара когато е твой ред. След това хвърли и двата зара и продължи както обикновено.

ИЛИ
Хвърли номерирания зар. Ако хвърлиш 6, излизаш от затвора безплатно! След това хвърли и двата зара и продължи както обикновено. Ако не хвърлиш 6, твоят ход приключва. След втория опит, можеш да излезеш от затвора безплатно и да хвърлиш както обикновено двата зара по време на следващия ход.

Ако полето „Затвор“ е покрито от буря („Storm“), няма да продължиш да губиш HP по време на всеки ход докато си в затвора. Ще загубиш 2 HP един единствен път.

Ако си на полето „Затвор“ докато е покрито от буря („Storm“), ще излезеш безплатно от затвора! По време на следващия ход можеш да се преместиш нормално.

ЗАР ЗА ДЕЙСТВИЯ



Зара за действия ти позволява да изпълниш специално действие по време на твой ход. Внимавай да изпълниш действието преди следващият играч да е хвърлил заровете, иначе е прекалено късно!



Ако зара е попаднал на бинтовете, получаваш 2 HP от банката.



Не забравяй, не можеш да имаш повече от 15 HP!



Ако зара е попаднал на мишената, избери един от играчите който е във визуалния ти диапазон и той ще плати 1 HP на банката. Един играч се намира във визуалния ти диапазон ако той се намира на същата страна на дъската за игра. Това означава че, ако се намиращ на ъглово поле, има в своя визуален диапазон две страни на дъската за игра. Провери картончетата сандък със съкровища които притежаваш за да видиш дали можеш да промениш действието което можеш да предприемеш когато зара е попаднал на мишената!

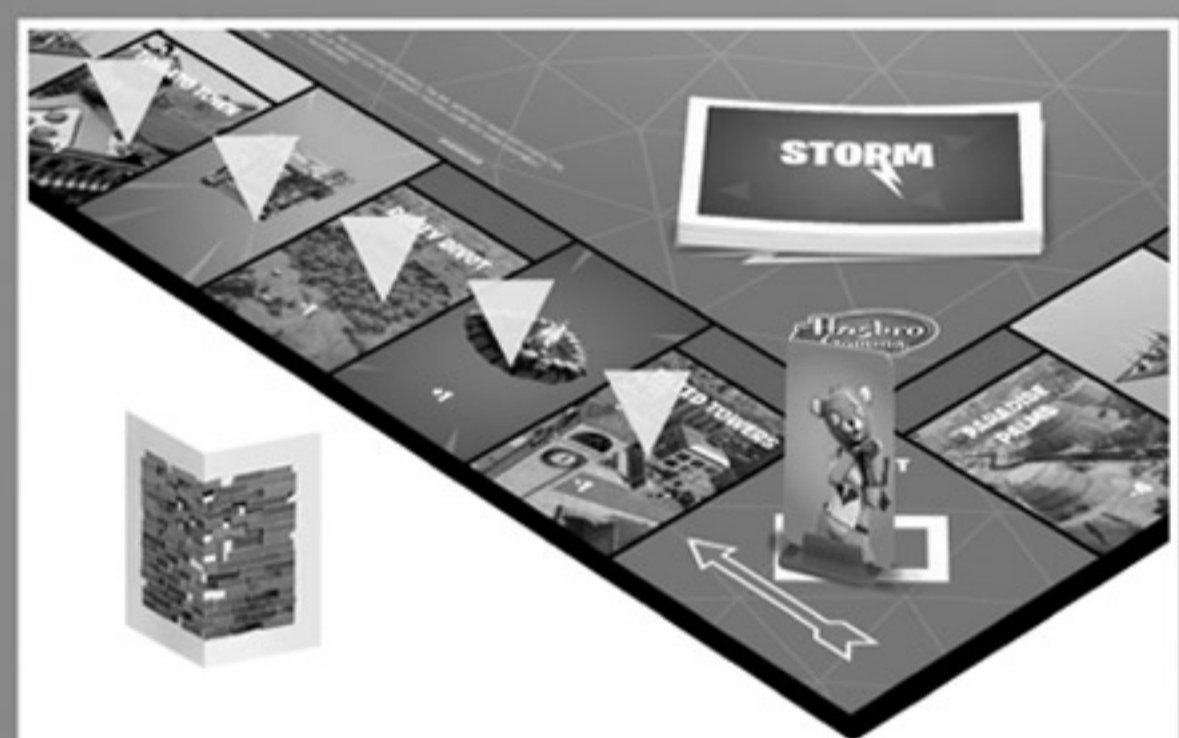


Ако зара е попаднал на Voogie Bomb, всички други играчи плащат 1 HP на банката, а стените са унищожени. Махни ги от дъската за игра и ги сложи в пакета картончета със стени.



Ако зара попадне на тухла, премести и приключи действието на съответното поле. След това постави една стена на произволно поле пред себе си. Например:

Лидера на отбора Cuddle е започнал на НАЧАЛО и е хвърлил 5, съответно може да постави стената на което и да е от отбелязаните полета, включително НАЧАЛО.



Какво правят стените?



Ако попаднеш на едно поле със стена, независимо кой е поставил стената на съответното поле, трябва да се спреш там и да извършиш действието отбелязано на съответното поле. След това махни стената и я постави в тестето с картончета със стени.

Ако се намиращ на едно поле със стена, не можеш да бъдеш атакуван от зара за действия или от картончетата сандък със съкровища.

Можеш да елиминираш една стена просто попадайки на съответното поле или можеш да атакуваш стената с едно действие на зара за действия или с едно картонче сандък със съкровища, по същия начин о който атакуваш друг играч.

Ето един пример за унищожаване на стена, който показва и колко важно е кой зар използваш най-напред.

В този пример, Raptor е хвърлил 5 и мишена. Ако премести първо пионката, ще трябва да се спре на полето със стена, което се намира на разстояние от само три полета. Неговия ход ще приключи тук, ще махне стената и ще загуби 2 HP защото е попаднал на едно поле покрито от буря („Storm“). След това ще може да атакува Лидера на отбора Cuddle с мишената.

Ако обаче използва първо мишената, може да унищожи стената, може да премести 5 полета и може да получи съответното картонче за Snobby Shores.



КАРТОНЧЕТАТА STORM



Когато попаднеш на НАЧАЛО или преминеш през НАЧАЛО, центъра на бурята се смалва!

В края на твой ред, обърни картончето „Storm“. То ще покаже кое поле ще бъде покрито от бурята. Картончето ще ти покаже дали трябва да бъде поставено на определено поле на дъската за игра или, ако една определена територия е вече покрита от бурята, то ще трябва да се постави с лицето нагоре на картончето „Storm“, на съответното поле.

Ако попаднеш на една територия покрита от буря („Storm“), трябва да платиш на банката броя HP показан на картончето.

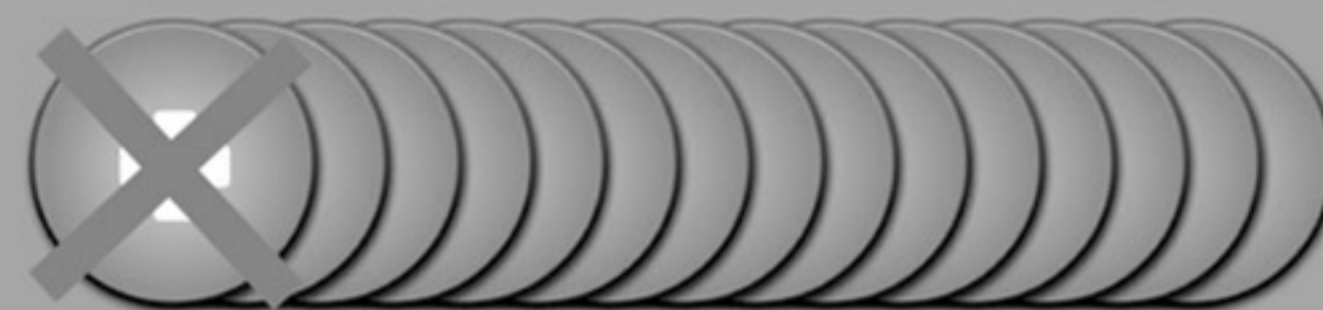
Ако попаднеш на което и да е друго поле на дъската за игра покрито с картончето „Storm“, трябва да платиш 2 HP на банката.

Ако едно поле е покрито от буря („Storm“), не можеш да извършиш действието показано на него.

След като едно картонче „Storm“ е поставено, то не може да бъде преместено.

Ако полето на което се намиращ е покрито от буря („Storm“) докато се намиращ на него, не губиш 2 HP.

КАКВО ДА НАПРАВЯ АКО ОСТАНА БЕЗ HP?



Веднага след като си загубил последният HP, ти напускаш играта! Направи следното:

1. Махни своя герой от дъската за игра.
2. Сложи всички картончета сандък със съкровища които притежаваш на полето където си загубил последният HP. Следващият играч който премине или попадне на съответното поле ще прибере тези картончета!
3. Сложи картончетата с територии които притежаваш на съответните места на дъската за игра, с лицето нагоре на картончето „Storm“. Те са покрити от буря!

КРАЙ НА ИГРАТА

Играта приключва когато остане един единствен играч.

