

BİNALAR

Ev Kurmak

Bir renk grubundaki tüm arsalara sahipseniz (sınanın size gelmesini bekleyen) bu arsalara ev kurmaya başlayabilirsiniz.



Tapu Senedi kartında belirtlen evin fiyatını bankaya ödeyin ve evi arsanızın üzerine yerleştirin.

Aynı renk grubundaki herarsaya birer ev kurmadan o renk grubunda herhangi bir arsada ikinci evinizi kuramazsınız. Aynı şekilde bir arsada üçüncü bir ev kurabilmeniz için o renk grubundaki tüm arsalarınızda en az ikişer eviniz; dördüncü bir ev kurabilmeniz için de o renk grubundaki arsalarınızda en az üçer eviniz bulunmalıdır. Herarsaya en fazla 4 ev kurabilirsiniz.

Otel Kurmak

Bir renk grubunun her arsasında dörder eviniz olduğunda otel satın alabilirsiniz.

Bunun için otelin Tapu Senedi kartında belirtlen bedelin ödeyin ve dört evinizi bankaya verin. Otelin arsanızın üzerine yerleştirin.

Birarsaya sadece bir otel kurabilirsiniz. Otelin yanına ayrıca ev kuramazsınız.

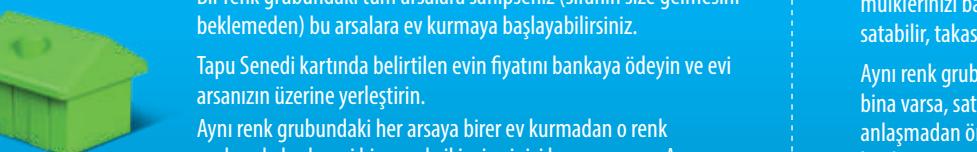
Bir renk grubunun herhangi bir arası ipotekliyse, o renk grubuna ait arsaların hiçbirinde bina kurulamaz.

Bina sıkıntısı...

Eğer birden fazla oyuncu bankada kalan son evi ya da oteli satın almak istiyorsa Bankacı binayı açık artırmaya çıkarır. Açık artıma $\text{£}10$ ile başlar. Tüm oyuncular açık artırmaya katılabilir. Teklifler en az $\text{£}1$ 'er $\text{£}1$ 'er artırılmalıdır. Herkes teklifini sıraya bağlı kalmadan söyleyebilir. Binanın bedeli bankaya ödenir.

Hiç bina kalmadıysa...

Oyunculardan biri evini ya da otelini bankaya satana kadar beklemeniz gereklidir.



ANLAŞMALAR

İstediğiniz zaman başka bir oyuncudan mülk satın alabilir, mülklerini başka bir oyuncuya satabilir, takas edebilirsiniz.

Aynı renk grubundaki arsalarınızda bina varsa, satıştan ya da anlaşmadan önce bu binaları bankaya satmanız gereklidir. Aksi takdirde herhangi bir oyuncuya o renk grubundan hiçbir arsaya satamazsınız ya da onunla oarsaya ilgili anlaşma yapamazsınız.

Mülklerin bedelleri nakit olarak ödenebilir, başka bir mülkle takas edilebilir, "Kodes'ten ücretsiz çök" kartlarıyla değiştirilebilir.

Mülklerin değeri anlaşmayı yapan oyuncular tarafından karşılıklı olarak kararlaştırılır.

İpotekli bir mülk, karşılıklı kararlaştırılan bir fiyatla satılabilir ya da satın alınabilir. Yeni mal sahibinin hemen aşağıdakilerden birini yapması gereklidir.

- **İpoteki hemen kaldırır** (ipoteki kaldırma bedelin bankaya öder).

- **Ya da ipoteki kaldırılmaz** (sadece ipotek bedelinin %10'unu bankaya öder).

İpotekli mülklerden kira alınmaz. Ancak bir renk grubunun tümüne sahipseniz; arsalarınızdan biri ipotekli olsa bile diğer ipotekli olmayan arsalarınızdan iki kat kira almaya devam edebilirsiniz.

Aynı kural ipoteksiz istasyon ve iskeleler ile kamu kuruluşları için de geçerlidir. Hak edilen yüksek kirayı almaya devam edebilirsiniz.

YARDIM EDİN! PARAM KALMADI!

1 Fon yaratmaya çalışın.

Eğer ödeme yapmak için paranız kalmadıysa binalarınızı bankaya geri satabilir ve/veya mülklerini ipotek edebilirsiniz.

Binaların Satışı

Otellerinizi alış fiyatlarının yarısına bankaya satın. Bankadan otel bedelinin yarısının yanı sıra dört ev alın.

Evlerinizi alış fiyatlarının yarısına bankaya satın. Evlerin satışını, satın alımlarıyla aynı şekilde yapmalısınız. Yani birden fazla ev satacaksanız bu evlerin tamamı aynı arsa üzerinde olmalıdır.

Mülkü İpotek Etme

Mülkü ipotek etmek için öncelikle ipotek edilecek arsanın içinde bulunduğu renk grubundaki tüm binalarını yarı fiyatına bankaya satın.

İpotek ederken, Tapu Senedi kartını ters çevirin ve üzerinde belirtlen ipotek bedelin bankadan alın.

İpoteki kaldırırken, ipoteki kaldırma bedelin (ipotek bedeli +%10 faizi) bankaya ödeyin ve Tapu Senedi kartının ön yüzünü çevirin.

İpotekli mülklerden kira alınmaz. Ancak bir renk grubunun tümüne sahipseniz; arsalarınızdan biri ipotekli olsa bile diğer ipotekli olmayan arsalarınızdan iki kat kira almaya devam edebilirsiniz.

Aynı kural ipoteksiz istasyon ve iskeleler ile kamu kuruluşları için de geçerlidir. Hak edilen yüksek kirayı almaya devam edebilirsiniz.

2 Fon yaratmak için her şeyi yaptıktan sonra hâlâ borcunuz varsa iflas eder ve oyundan çekilirsiniz!

Başa bir oyuncuya borçluysanız...

Eğer varsa "Kodes'ten ücretsiz çök" kartınızı ve ipotekli tüm mülklerini bu oyuncuya devredin.

Yeni mülk sahibinin hemen aşağıdakilerden birini yapması gereklidir:

- **İpoteki kaldırır** (ipoteki kaldırma bedelin bankaya öder).
Ya da
- **İpoteki kaldırılmaz** (sadece ipotek bedelinin %10'unu bankaya öder).

Bankaya borçluysanız...

Tüm mülklerinizi bankaya geri verin. Mülklerinizin üzerindeki ipotekler kalkar.

Tüm mülkleriniz ipoteksiz olarak açık artırmaya çıkarılır.

Eğer varsa "Kodes'ten ücretsiz çök" kartınızı da ilgili destenin en altına koymalısınız.

Kalan diğer oyuncular oyunu oynamaya devam eder.
İflas etmeden oyunda kalan son oyuncu oyunu kazanır!

◊ Emlak Ticareti Oyunu ◊

ÖNEMLİ KURALLAR

Oyununuzun daha kısa süremesini ve daha eğlenceli olmasını istiyorsanız bu kurallara dikkat edin!

Bir oyuncu üzerinde durduğu mülkü satın almaktan istemiyorsa mutlaka o mülkü açık artırmaya çıkarın.

Diğer oyunculara borç para vermeyin ya da ilerde birbirinden kira almayıcağına dair anlaşma yapmayın.

Oyun alanının ortasına para koymayın. Ücretsiz Otopark hanesi üzerinde durduğunuzda hiçbir şey elde etmezsiniz!

◊ Emlak Ticareti Oyunu ◊

MONOPOLY

İÇİNDEKİLER

Oyun alanı

8 Piyon

28 Tapu Senedi kartı

16 Şans kartı

16 Kamu Fonu kartı

32 Ev

12 Otel

2 zar

1 paket MONOPOLY parası

MONOPOLY, HASBRO ve ilgili tüm logolarla ticari markalar, Hasbro, Inc.'in ticari markalarıdır. © 1935, 2021 Hasbro.

Üretici Firma Bilgileri: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, İsviçre

TEL +41324210800, Temsilci Firma Bilgileri: Hasbro, De Entrée 240, 1101 EE Amsterdam,

NL, Hasbro Oyuncak San. ve Tic. A.Ş. tarafından ithal edilmiştir. Tüketiciler

Hizmetleri: Burhanije Mah. Abdülhahâbâ Cad. No: 51/2 34676 Beylerbeyi
İstanbul Türkiye. TEL +90 2164229010. info@hasbro.com.tr

EEBEYNYELER:

www.monopoly.com

0621 C1009519

UYARI: BOĞULMA TEHLİKESİ – Küçük parçalar.
3 yaşından küçük çocukların içine uygun değildir.

CE

Hasbro Gaming

C1009

8+

2-6

500

OYUNA HAZIRLIK!

1 Bir kişiyi Bankacı seçin. Bankacı şunlardan sorumludur:

- Bankanın parası
- Evler
- Oteller
- Tapu Senedi kartları
- Açık Artırmalar

Bankacı isterse oyuncu da olabilir; ancak kendi parasını bankadakilerle karıştırmadan ayrı tutması gereklidir.

2 Tüm oyuncular gösterilen tutardaki parayla oyuna başlar:

	x 5
	x 1
	x 2
	x 1
	x 1
	x 4
	x 2

(Toplam = $\text{TL} 1.500$)

Kalan paranın tümü kutunun içinde saklanır; burası oyunun bankasıdır.



HAYDİ OYNAYALIM!

Oyunu nasıl kazanırım?

Oyun alanı üzerinde dolaşarak mümkün olduğunda çok mülk (arsa, istasyon ve iskele, kamu kuruluşu) satın alın. Ne kadar çok mülküñüz olursa o kadar çok kira geliriniz olur. Oyunu kazanmak için iflas etmeden oyunda kalan son oyuncu olmalısınız.

İlk kim oyuna başlar?

Sırayla tüm oyuncular iki zar birlikte atar. En yüksek zar atan oyuncu oyuna başlar, sonra sıra solundaki oyuncuya geçer.

Sıra size gelince

- 1 İki zarı birlikte atın.
2. Piyonunuza attığınız zar kadar saat yönünde ilerletin.
3. Hangi hanenin üzerinde durduğunuza bakın. Bu haneye geldiğinizde yapmanız gerekenleri uygulayın. Detaylı bilgi için "OYUN ALANINDAKİ HANELER" bölümünü okuyun.

Çift zar mı attınız?

Oyununuza oynayın, sonra tekrar zar atın ve ikinci bir tur daha oynayın.

Dikkat! 3 kez üst üste çift zar atarsanız üçüncüünde Kodes'e girersiniz! Üçüncü turunuzu oynamayın.

4. Sıranız sona erdi! Şimdi sıra solunuzdaki oyuncuda...

Oynamaya başlayın!

Devam etmeniz için bilmeniz gerekenler bunlar! Piyonunuzun durduğu haneye göre neler yapmanız gerektiğine bakın.

AKSIYON HANELERİ

MÜLKLER

3 tür mülk vardır: Renk gruplarından oluşan arsalar, istasyon ve iskeleler, kamu kuruluşları.

BAŞLANGIÇ

BAŞLANGIÇ noktasından her geçişinizde ya da bu noktada durduğunuzda bankadan $\text{TL} 200$ alın.

Şans ve Kamu Fonu

İlgili destinin en üstündeki kartı çekin

ve kartta belirtilen talimatları hemen uygulayın. Daha sonra kartı yazılı yüzünü alta çevirerek destinin en altına koyun.

Gelir Vergisi ve Lüks Vergisi

Hane üzerinde belirtilen tutarı bankaya ödeyin.

Sahipli Mülkler

Sahipli bir mülk üzerinde durursanız, sahibi sizden mülkün kira bedelinizi istemek zorundadır. Eğer isterse kira bedelinizi ödeyin.

Eğer istemeyi unutur ve bir sonraki oyuncu zarları atarsa kira ödemek zorunda kalmazsınız.

Ücretsiz Otopark

Sakin olun! Bir şey yapmayın.

Ziyaretçi

Merak etmeyin. Eğer bu hanede durduysanız piyonunuzu "Ziyaretçi" yazan bölüme koyun.

Kodes'e Gir

Doğruca Kodes hanesine ilerleyin. BAŞLANGIÇ noktasından geçseniz bile $\text{TL} 200$ alamazsınız. Kodes'e girdiğinizde sıra diğer oyuncuya geçer. Kodes'teyken kira toplayabilir, açık artırmalarla katılabilir, ev ve oteller satın alabilir, ipotek ve anlaşmalar yapabilirsiniz.

Kodes'ten nasıl çıkabilirim?

Üç seçenekiniz var:

1. Bir sonraki turda zar atmadan önce $\text{TL} 50$ ödeyin. Sonra zar atarak oyuna devam edin.
2. Bir sonraki turun başında sahip olduğunuz (ya da bir başka oyuncudan satın aldığındız) "Kodes'ten Ücretsiz Çık" kartını kullanın. Kartı yazılı yüzünü alta çevirerek ilgili destinin en altına koyun, sonra zar atarak oyuna devam edin.
3. Bir sonraki turda zarda çift atmaya çalışın. Eğer zarda çift atarsanız ceza ödemeden Kodes'ten çıkabilirsiniz. Attığınız zar kadar ilerlein ve sıranızı sona erdirin.

Sadece üç tur zarda çift atmayı deneyebilirsiniz. Üçüncü turun sonunda da çift zar gelmezse bankaya $\text{TL} 50$ ödeyin ve son attığınız zar kadar ilerlein.



Arsalar

Caddebostan

$\text{TL} 240$

$\text{TL} 200$

$\text{TL} 150$

$\text{TL} 100$

$\text{TL} 50$

$\text{TL} 20$

$\text{TL} 10$

$\text{TL} 5$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

$\text{TL} 1$

TL