

HÄNDELSETÄRNINGEN

Händelsetärningen gör att du kan utföra en särskild händelse när det är din tur. Se till att utföra händelsen som kom upp på tärningen innan nästa spelare slår – sedan är det för sent!

Om du får upp bandage inkasseras du 2 HP från banken.

Kom ihåg att du inte kan ha mer än 15 HP!

Om du får upp ett siktet väljer du någon av spelarna i din siktlinje som ska betala 1 HP till banken. Spelare är i din siktlinje om de befinner sig på samma sida av spelplanen som du. Står du på en hörnruta har du alltså två siktlinjer på spelplanen.

Se efter om du har några loottföremål som kan modifiera din siktshändelse!

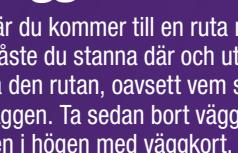
Om du får upp en Boogie Bomb förlorar alla andra spelare 1 HP till banken, och alla väggar raseras. Ta bort dem från spelplanen och lägg dem i högen med väggkort.

Om du får upp en tegelsten flyttar du och utför sedan händelsen på den ruta du hamnar på. Ställ sedan upp en vägg på någon av rutorna på din väg. Till exempel:

Beef Boss började på GÅ (GO) och slog en femma. Han kan då ställa upp en vägg på någon av de markerade rutorna – även GÅ (GO).



Vad gör väggar?



När du kommer till en ruta med en vägg måste du stanna där och utföra händelsen på den rutan, oavsett vem som ställde upp väggen. Ta sedan bort väggen och lägg den i högen med väggkort.

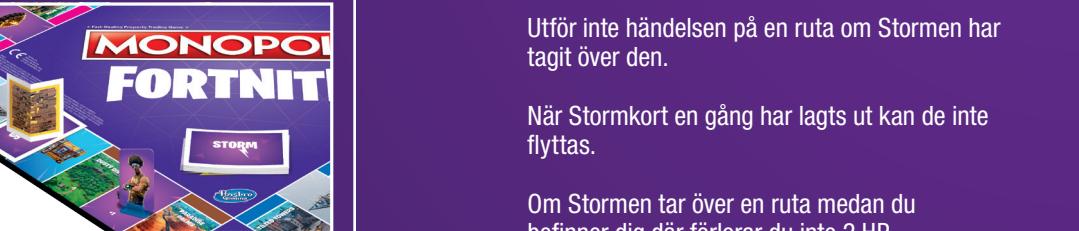
När du står på en ruta med en vägg kan du inte bli skadad av någon attack från händelsetärningen eller loottföremål.

Du kan ta bort en vägg genom att helt enkelt gå till rutan där den står, eller attackera den med händelsetärningen eller ett loottföremål på samma sätt som du skulle attackera en motspelare.

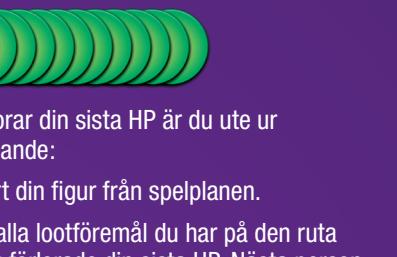
Här är ett exempel på hur du raserar en vägg och varför det spelar roll vilken tärning du använder först.

I exemplet nedan har Funk Ops just slagit en femma och ett siktet. Om han börjar med att flytta måste han stanna på rutan med en vägg som bara är tre rutor bort. Hans tur avslutas när han tar bort väggen och förlorar 2 HP för att han hamnat på en ruta som tagits över av Stormen. Han kan sedan anfalla Beef Boss med siktet.

Om han i stället använder siktet först kan han rasera väggen, flytta alla 5 rutorna och ta platskortet för Snobby Shores.



STORMKORT



Varje gång du hamnar på eller passerar GÅ (GO) krymper Stormens öga!

I slutet av din tur drar du det översta Stormkortet. Där står vilken plats som nu tas över av Stormen. Antingen står det på kortet vilken ruta du ska lägga det på, eller vilket platskort som ska läggas med Stormsidan upp om det är en plats som tas över av Stormen.

När du hamnar på en plats som tagits över av Stormen betalar du det antal HP som står på kortet till banken.

När du hamnar på någon annan ruta som tagits över av Stormen måste du betala 2 HP till banken.

Utför inte händelsen på en ruta om Stormen har tagit över den.

När Stormen en gång har lagts ut kan de inte flyttas.

Om Stormen tar över en ruta medan du befinner dig där förlorar du inte 2 HP.

Vad händer om mina HP tar slut?



Så fort du förlorar din sista HP är du ute ur spelet! Gör följande:

1. Ta bort din figur från spelplanen.
2. Lägg alla loottföremål du har på den ruta där du förlorade din sista HP. Nästa person som passerar eller hamnar på den rutan får dem!
3. Lägg alla platskort du har på motsvarande rutor på spelplanen med Stormsidan upp. De har tagits över av Stormen!

SPELETS SLUT

Spelet slutar när det bara finns en spelare kvar.

FORTNITE och FORTNITE (stiliserat) är varumärken som tillhör Epic Games, Inc. Fortnite-bilder, delar av historien, figurer,

utmärkande utrustning och "skins" samt relaterade designer © 2013-2018 Epic Games, Inc. Med ensamrätt.

Namnen och logotyperna HASBRO GAMING och MONOPOLY, spelplanens utformning, de fyra hörnrutorna, namnet och figuren

MR. MONOPOLY, samt alla karakteristiska inslag på planen och speljässerna är varumärken som tillhör Hasbro för dess

fastighetsaffärspel och speltillbehör.

Behåll den här informationen för framtida bruk.

©1935, 2018 Hasbro. Med ensamrätt. Tillverkad av: Hasbro SA, Rue Emile-Bœchat 31, 2800 Delémont CH.

Representerad av: Hasbro, De Entre 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro Nordic Consumer Services: Hasbro Nordic,

Gladsaxevej 382, 2860 Søborg, Danmark. 020 79 43 91 hasbrodk@hasbro.dk

www.hasbro.se

CE
0819 E6603 UE
www.monopoly.com
Hasbro Gaming

MONOPOLY

BRAND

INNEHÅLL

Spelplan
27 skins i kartong med hållare
15 Stormkort
16 platskort
16 loottkort
8 väggkort
1 sifertäring
1 händelsetärning med etiketter
110 hälsopoängsmarker

ÅLDER
13+
SPELARE
2-7
E6603

MONOPOLY

FORTNITE

FORTNITE och FORTNITE (stiliserat) är varumärken som tillhör Epic Games, Inc. Fortnite-bilder, delar av historien, figurer,

utmärkande utrustning och "skins" samt relaterade designer © 2013-2018 Epic Games, Inc. Med ensamrätt.

Namnen och logotyperna HASBRO GAMING och MONOPOLY, spelplanens utformning, de fyra hörnrutorna, namnet och figuren

MR. MONOPOLY, samt alla karakteristiska inslag på planen och speljässerna är varumärken som tillhör Hasbro för dess

fastighetsaffärspel och speltillbehör.

Behåll den här informationen för framtida bruk.

©1935, 2018 Hasbro. Med ensamrätt. Tillverkad av: Hasbro SA, Rue Emile-Bœchat 31, 2800 Delémont CH.

Representerad av: Hasbro, De Entre 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro Nordic Consumer Services: Hasbro Nordic,

Gladsaxevej 382, 2860 Søborg, Danmark. 020 79 43 91 hasbrodk@hasbro.dk

www.hasbro.se

CE
0819 E6603 UE
www.monopoly.com
Hasbro Gaming

FORTNITE
Spelanvisningar

VAD ÄR ANNORLUNDA I MONOPOLY FORTNITE?

Den spelare som är sist kvar vinner!

I MONOPOLY Fortnite handlar det inte om vad du äger, utan om hur länge du kan överleva! Det räcker inte att erövra flest platser – du måste bli den sista spelaren kvar för att vinna!



Hälsopoäng

HP-markrar (hälsopoäng) ersätter pengar. Du får HP genom att slå hälsa med tärningen, hamna på lägereldsrutor eller samla loutföremål. Du förlorar HP om du blir attackerad av en annan spelare eller om du råkar hamna i Stormen.



Hoppa ut ur Battle Bus!

I den här versionen av MONOPOLY startar du inte på GÅ (GO)! I stället turas spelarna om att ställa ut sina figurer på spelplanen i början av spelet. Det gör det enklare för spelarna att sprida ut sig och försöka undvika attacker tidigt i spelet.



En händelsetärning

Slå den samtidigt med siffertärningen. När det är din tur flyttar du OCH aktiverar en händelse, som att spränga en Boogie Bomb eller bygga en vägg som tvingar spelare att stanna på en ruta på spelplanen.



Stormen närmar sig

Varje gång spelarna passerar GÅ (GO) måste de dra ett Stormkort. På kortet står vilken ruta på spelplanen som ska täckas för alltid med den dödliga Stormen.

FÖRBEREDELSE!

1

Lägg HP-markerna så att alla spelare når dem.

2

Blanda lootkorten och Stormkorten var för sig och lägg dem med framsidan nedåt.

3

Lägg platskorten bredvid de matchande rutorna på spelplanen. Om de inte får plats kan ni lägga dem i en hög och välja någon som sköter dem.

2

Tryck ut alla väggkort och vik dem så att de kan stå upp.



3

Tryck ut alla HP-markerna.



4

Sätt etiketter på alla sidor av händelsetärningen.

Ordningen spelar ingen roll.



15 HP +

Obs! Du kan aldrig ha mer än 15 HP.
Om du har 15 HP och en händelse säger att du ska inkassera fler, så får du ändå inte inkassera några.

5

Varje spelare väljer ett skin och slår siffertärningen. Den som slår högst får välja först var de vill starta spelet och ställer sin figur på den rutan. Turordningen att placera ut figurer går åt vänster. Utöver händelsen på din startruta första gången det är din tur.

SPELA!

RUTOR PÅ SPELPLANEN

2

Loot

Om du hamnar här tar du ett lootkort.

3

Gå (GO)

Om du hamnar på eller passerar GÅ (GO) inkasseras du 2 HP från banken. Dra det översta Stormkortet i slutet av din tur! Se STORMKORTEN.

4

Vem börjar?

Den spelare som ställde ut sin figur först börjar. Spelet går sedan vidare åt vänster.

5

När det är din tur

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

• Flytta din figur framåt så många steg som tärningen visar.

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

6

Platser som andra spelare har erövrat

När du hamnar på en plats som en annan spelare redan har erövrat betalar du det antal HP som står på ruta till banken.

7

Utför händelsen på händelsetärningen. Se HÄNDELSETÄRNINGEN.

8

Om du hamnar på eller passerar GÅ (GO) drar du det översta Stormkortet i slutet av din tur.

9

Platser som tagits över av Stormen

Om du hamnar på en plats som har tagits över av Stormen (se STORMKORTEN) betalar du det antal HP som står på Stormsidan.

10

Platsaffärer

Du kan göra bytesaffärer med platser och/eller loutföremål med andra spelare när som helst under din tur.

11

Spikfälla

Om du hamnar här betalar du 1 HP till banken.

12

Bara på besök (Just Visiting)

När du hamnar här ställer du din figur på Bara på besök-delen (Just Visiting).

13

Gå i fängelse (Go to Jail)

När du hamnar på Gå i fängelse (Go to Jail) gör du följande:

1

Flytta genast din figur till fängelserutan.

2

Om Stormen har tagit över den rutan förlorar du 2 HP, men du hamnar inte i fängelse (In Jail). Nästa gång det är din tur kan du flytta som vanligt.

3

Dra ett Stormkort och täck den ruta på spelplanen det gäller med Stormen. Du får inte inkassera 2 HP om du passerar GÅ (GO). Din tur är slut.

4

I fängelse (In Jail)

Andra spelare kan fortfarande attackera dig när du är i fängelse (In Jail).

Om Stormen tar över fängelserutan (In Jail) medan du befinner dig där förlorar du inte 2 HP.

5

Hur kommer jag ut ur fängelsen?

Betala 2 HP till banken innan du slår tärningarna när det är din tur. Sedan slår du båda tärningarna och går som vanligt.

ELLER

Slå siffertärningen. Om du slår en sexa slipper du ut ur fängelsen utan att det kostar något! Sedan slår du båda tärningarna och går som vanligt. Om du inte slår en sexa går turen till nästa spelare. När du försökt slå en sexa två gånger får du lämna fängelsen (In Jail) utan att betala och sedan slå båda tärningarna som vanligt nästa gång det är din tur.

Om fängelserutan (In Jail) har tagits över av Stormen förlorar du inte HP varje gång det är din tur medan du är i fängelse.

Om du förlorar bara 2 HP en gång.

Om du befinner dig på fängelserutan (In Jail) när Stormen tar över den slipper du ut ur fängelsen gratis! Flytta som vanligt nästa gång det är din tur.



14

Loot

Om du hamnar här tar du ett lootkort.

15

Platser

16

Gå (GO)

Om du hamnar på eller passerar GÅ (GO) inkasseras du 2 HP från banken. Dra det översta Stormkortet i slutet av din tur! Se STORMKORTEN.

17

Vem börjar?

Den spelare som ställde ut sin figur först börjar. Spelet går sedan vidare åt vänster.

18

Samla färggrupper!

Om du har erövrat båda platserna i en färggrupp får spelarna inte längre inkassera 2 HP när de hamnar på eller passerar GÅ (GO), men de fortsätter ta Stormkort.

19

Om GÅ-rutan (GO) har tagits över av Stormen får spelarna inte längre inkassera 2 HP när de hamnar på eller passerar GÅ (GO), men de fortsätter ta Stormkort.

20

Samla färggrupper!

Om du har erövrat båda platserna i en färggrupp får spelarna inte längre inkassera 2 HP när de hamnar på eller passerar GÅ (GO), men de fortsätter ta Stormkort.

21

Om GÅ-rutan (GO) har tagits över av Stormen får spelarna inte längre inkassera 2 HP när de hamnar på eller passerar GÅ (GO), men de fortsätter ta Stormkort.

22

Om GÅ-rutan (GO) har tagits över av Stormen får spelarna inte längre inkassera 2 HP när de hamnar på eller passerar GÅ (GO), men de fortsätter ta Stormkort.