

OPSÆTNING!

1. Åbn spillebrættet, og anbring det mellem spillerne.

2. Tag chancekortene, og fjern de 4 figurkort.

De skal ikke bruges i spillet. Bare læs dem, og vælg!

De 4 figurkort:



Hvem vil du være?



3. Placér din brik på START!

4. Find de 12 "Solgt"-skilte, der matcher din brik, og læg dem foran dig.



5. Bland de 20 chancekort, og læg dem med billedsiden nedad på feltet til chancekort på spillebrættet.

6. Vælg en spiller til at være bankør. Bankøren passer på pengene.

Så skal der deles penge ud:

For 2 spillere: Giv hver spiller ₧20

For 3 spillere: Giv hver spiller ₧18

For 4 spillere: Giv hver spiller ₧16



SPIL!

Sådan vinder du

Vær den spiller, der har flest penge, når en anden spiller går fallit (ikke har råd til at betale husleje, købe en ejendom eller betale en afgift fra et chancekort).

Sådan spiller du

1. **Den yngste spiller starter!** Spillet fortsætter mod venstre.
2. **Kast terningen, og flyt din brik det antal felter, som øjnene viser, med uret rundt på brættet fra START.**
 - Ryk **altid** frem, aldrig tilbage.
 - **Hver gang** du passerer eller lander på START, modtager du **42!**
3. **Hvor landede du?** Læs alt om de forskellige felter, før du starter.

Hvis du lander på:



ET LEDIGT FELT

Hvis ingen ejer det, skal du købe det!

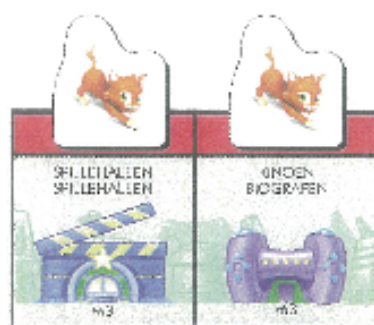
- Betal banken det beløb, der står på feltet.
- Placer et af dine "Solgt"-skilte på det farvede bånd øverst på feltet, så alle kan se, at du ejer det.



ET EJET FELT

Hvis en anden spiller ejer feltet, skal du betale husleje til den spiller. Huslejen er det beløb, der står på feltet.

Hvis du selv ejer det, skal du ikke gøre noget.



ET PAR = DOBBELT HUSLEJE!

Hvis en spiller ejer **begge ejendomme** i samme farve, er huslejen det dobbelte af det beløb, der står på feltet!

4. Vend for at se oplysninger om de øvrige felter på brættet og om, hvordan du vinder!



BRÆTTETS FELTER



START

Modtag #2 fra banken, hver gang du passerer eller lander på START.



CHANCE

- Tag det øverste chancekort, læs det højt, og følg instruktionerne.
- Læg brugte kort tilbage nederst i bunken.



GÅ I FÆNGSEL

Gå lige i fængsel! Du passerer ikke START. Du modtager ikke #2. I starten af din næste tur skal du betale #1 eller bruge "Du løslades uden omkostninger"-kortet, hvis du har det. Kast derefter terningen, og ryk som normalt. Du kan godt modtage husleje, mens du er i fængsel.



PÅ BESØG

Hvis du lander her, er du bare på besøg.



GRATIS PARKERING

Bu behøver ikke gøre noget, bare snup dig en pause.

5. Det var det! Så er det næste spillers tur.

VIND!

1. Hvis du ikke har penge nok til at betale husleje, købe en ejendom, som du lander på, eller betale afgiften fra et chancekort, er du gået falit! Og så er spillet slut.
2. De andre spillere tæller deres penge, og den, der har flest, har VUNDET!
3. Uafgjort? Tæl, hvor meget dine ejendomme er værd, og læg det til dine penge!

AVANCERET!

Når du har lært de grundlæggende regler, kan du prøve at spille på følgende måde og se, hvem der vinder.

1. Hvis du ikke har penge nok til at betale husleje eller en afgift fra et chancekort, skal du betale gælden med dine ejendomme.
2. Hvis du skylder en anden spiller penge, får den spiller dine ejendomme. Hvis du skylder banken penge, bliver dine ejendomme sat til salg igen.
3. Hvis du stadig ikke kan betale, er du gået falit, og spillet slutter. Alle tæller deres penge for at se, hvem der har vundet!

HASBRO GAMING- og MONOPOLY-navnet og -logoet, spillebrættets særegne design, de 4 hjem/eller, MR. MONOPOLY-navnet og -figurer samt de særegne elementer på spillebrættet og spillekortene er varemærker, der tilhører Hasbro for dets ejendomsnavigerende spil og spilstyr.
© 1995, 2013 Hasbro. Alle rettigheder forbeholdt.

Produceret af: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2630 Delémont CH.

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

Hasbro Nordic Consumer Services:

Hasbro Denmark, Ejby Industrivej 40, 2830 Glostrup, Danmark. 43 27 01 00. hasbrodk@hasbro.dk

Opbevar disse oplysninger som referens.

Farver og indhold kan variere fra det illustrerede.

www.hasbro.dk

128A69841080



1113A6984108-103

Spørgsmål til chancekort:

Kort 1: Giv dette kort til bilen, og tag et chancekort mere.

Bil: På din næste tur skal du drøne frem til et hvilket som helst ledigt felt og købe det.

Hvis der ikke er nogen ledige felter, skal du købe et fra en anden spiller!

Spørgsmål: Kan spilleren vælge præcis hvilken grund de skal lande på?

Hvis der ikke er flere grunde til salg, kan de så købe præcis den grund de vil? Skal de betale for evt. Huse der ligger på grunden?

Kort 2: Ryk frem til start. Modtag 2 penge.

Kort 3: Gratis felt! Ryk frem til et orange felt. Hvis det er ledigt, for du det gratis! Ellers skal du betale leje til ejeren.

Spørgsmål: Skal det være det første orange felt, eller kan man selv vælge?

Kort 4: Ryk 1 felt frem, eller tag et chancekort mere.

Kort 5: Du har spist for meget slik. Betal 2 penge til banken.

Kort 6: Gratis felt! Ryk frem til et orange eller grønt felt. Hvis det er ledigt, får du det gratis! Ellers skal du betale leje til ejeren.

Spørgsmål: Skal det være det første felt, eller kan man selv vælge?

Kort 7: Du løslades uden omkostninger. Behold dette kort, indtil du får brug for det.

Spørgsmål: Rykker man så videre fra fængsel-feltet?

Kort 8: Ryk frem til Strandpromenaden.

Kort 9: Giv dette kort til HUNDEN, og tag et chancekort mere. HUND: På din næste tur skal du hoppe hen på et hvilket som helst ledigt felt og købe det. Hvis der ikke er nogen ledige felter, skal du købe et fra en anden spiller!

Spørgsmål: Hvad sker der hvis "HUND" ikke spiller? Kan HUND vælge hvilket som helst kort fra modspillerne?

Kort 10: Det er din fødselsdag! Alle giver dig 1 penge. Tillykke med fødselsdagen!

Spørgsmål: Skal banken også give 1 penge?

Kort 11: Du har lavet alle dine lektier! Modtag 2 penge fra banken.

Kort 12: Gratis felt! Ryk frem til et rødt felt. Hvis det er ledigt, får du det GRATIS! Ellers skal du BETALE leje til ejeren.

Spørgsmål: Er det et hvilket som helst rødt felt?

Generelle spørgsmål: Bliver chancekort "blandet" hver gang, eller er der mindre sandsynlighed for at lande på samme kort flere gange?

Svar fra projektleder:

- 1) Ignore figurkortene.
- 2) Programmet er bankøren.
- 3) Hver spiller kan købe så mange grunde de vil / så mange grunde som muligt.
- 4) Spillerne skal indtaste deres alder ved spilstart, hvor yngste spiller starter. Derefter næst yngste spiller og såfremdeles.
- 5) Kun en terning.
- 6) Farven på grunden kan ændre sig alt efter hvem der ejer den.
- 7) De kort som ligger op til at spiller kan tage et valg skal give spiller mulighed for at tage et valg.
- 8) Man kan ikke vinde spillet ved at gå falit. Spilleren som går falit får en pengebeholdning på nul. De resterende spillere tæller deres pengebeholdning op hvor det er spilleren med største pengebeholdning som vinder spillet.
- 9) De avancerede regler kan tilføjes som should-have krav i projektet