Click to prove you're human

Looking for a specific Wiggly Worms rule? | Setup | Playing the Game | Winning the Game | Alternative Modes | FAQ | Components | The objective of Wiggly Worms is to be the first player to find worms that match all of your cards. Each player chooses a color and takes all five worm cards of the color they chose. Place the cards face up in front of yourself. Randomly place one worm in each hole in the game base with the color side on the bottom. Place the game base in the middle of the table where everyone can reach it. The game does not say who starts the game. To begin your turn you will slide the lever all of the way back. Then let go to start the timer and activate the game base. The worms will move up and down. Grab a worm, pull it out, and look at the tail. You can only take one worm at a time. If the tails color matches one of your worm cards, keep the worm and place it on the corresponding worm card in front of you. This player is looking for green worms. The worms tail is green, so this player has found a match. They will keep the worm and place it on top of one of their cards. If the worm does not match one of your cards, you will show it to the rest of the players. Then place it back into the hole you took it out of. This worm has a blue tail. It does not match the players green cards. They will return the worm to the apple. You will keep taking worms hoping to find ones that match your cards/color. You can keep grabbing worms until the timer runs out. Play then passes to the player on your left. The game ends when someone places a matching worm on each of their worm cards. The first player to find all of the matching worms, wins the game. This player has found all of the green worms. They have won the game. There are two different alternative ways that you can play Wiggly Worms. In the normal game the players take turns trying to find matching worms. You can instead play the game where all of the players play at the same time. One of the players slides the lever. When they release it, all of the players can grab worms at the same time. Each player can only take one worm at a time. When the timer runs out, a different player slides the lever to start the timer again. The first player to place a matching worm on each of their cards wins the game. Normally each player is assigned their own color in Wiggly Worms. You can instead shuffle all of the cards and randomly deal cards to each player. Each player should get the same number of cards. If there are extra cards, they wont be used in the game. In this variant game, each player has to try and find worms that match the colors on the cards that they were dealt. The first player to find a match for each of their cards, wins the game. If you have any questions about how to play the game, leave a comment below on this post. I will try to answer any questions asked as best and as quickly as possible. Apple Game Base 20 Worms 20 Worm Cards Instructions Year: 1991 | Publisher: Goliath, Mattel, Pressman, Peter Pan Playthings | Designer: Gordon A. Barlow Genres: Childrens, Memory Ages: 4+ | Number of Players: 2-4 | Length of Game: 10-20 minutes Difficulty: Light | Strategy: Light | Luck: Moderate For more board and card game rules/how to plays, check out our complete alphabetical list of card and board game rules posts. Written By:Eric MortensenEric Mortensen is an owner and head writer on Geeky Hobbies since 2014. He is an avid board game player and collector with over 3,000 board and card games in his collection. Since 2014 he has written more than 1,100 board game how to play guides. FRONT COVER 4C2S, 80gsm, full bleed, on booklet jacket (front and back covers) Fast-Dealing Property Trading Game cBRANDE95178+2-6Page 2INSIDE COVER 4C2S 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H , 80gsm, full bleed 1C2S 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H, 80gsm, full bleedcBRAND Gameboard Spielplan Tablero Tabuleiro Tabellone Spelbord Spelplan Spillebrt Spillebrett Pelilauta Plansza do gry Jtktbla Oyun Alan Hrac plocha Hracia plocha Tabl de joc Ploa za igru aidimo lenta Igralna ploa Mngulaud Sples laukums)ar(/ Question Block Sound Unit ?-Block-Soundeinheit Unidad de sonido Bloque de Moneda Unidade de som bloco de interrogao Unit sonora con blocco con punto interrogativo Vragenblok geluidsunit Frgelda med ljud Lydenhed til sprgsmlsklods Sprsmlskloss-lydenhet Kysymyspalikan niyksikk Urzdzenie dwikowe Blok z Pytajnikiem Krdjeles tgla alak hangegysg Soru Kutusu Ses Birimi Zvukov jednotka kostky s otaznky Zvukov zariadenie kocky s otznikmi Unitatea cu sunet Cub ntrebare Zvuna jedinica upitnika Klaustuko kubelio garso renginys Zvona enota bloka z vpraajem Ksimuseploki heliseade Jautjumkubs ar skaas ierci)ar(/ Numbered Die Zahlenwrfel Dado numerado Dado numerado Dado numerato Gewone dobbelsteen Siertrning Almindelig terning Vanlig terning Numeronoppa Kostka do gry Szmozott dobkocka Numaral Zar Kostka s sly Hracia kocka s slami Zar numerotat Kockica s brojevima Kauliukas su skaiiais Kocka s tevilkami Numbritega tring Metamais kauli)ar(/ Toad Houses Toad-Huser Casas de Toad Toad Houses Case di Toad Paddenhuizen Toad-hus Toad-huse Toad-hus Toadin talot Domki-Grzybki Toadhzak Mantar Evler Toadovy domky Toadove domeky Casele Toad Toad Toadove kue Namai-grybai Hike toadov Krnkonnamajad Su namii)ar(/ Peachs Castles Pilz-Palste Castillos de Peach Peachs Castles Castelli di Peach Kastelen van Peach Peach-slott Peach-slotte Peach-slott Peachin linnat Peach Zamki Ksiniczki Peach Peach kastlyai Peachin atolar Hrady princezny Peach Zmky princeznej Peach Castelele lui Peach Peach Dvorci princeze Peach Persik pilys Dvorci princese Peach Printsessi Peach lossid Princeses pilisPeach)ar(/ Golden Coins Goldmnzen Monedas doradas Moedas de ouro Monete doro Gouden munten Guldmynt Gyldne mnter Gullmynter Kultaiset kolikot Zote monety Aranyrmk Altn Paralar Zlat mince Zlat mince Monede de aur I Zlatnici Auksins monetos Zlati kovanci Kuldmndid Zelta montas)ar(/ Five Coins Mnzen mit dem Wert Fnf Monedas de cinco Moedas 5 5 monete Vijf-munten Mynt vrda fem Femmermnter Fem mynter 5-kolikot 5 Monety 5 ts rmk Belik Paralar Mince s hodnotou 5 Minca v hodnote 5 Monede de aur 5 Zlatnici s brojem pet Penkios monetos Kovanci s petko Viie mndine Piecu naudas vienbu montas)ar(/ (Title Deed Cards Title Deed-Karten Tarjetas de Title Deed Cartas Title Deed Carte Title Deed Title Deed-kaarten Title Deed-kort Title Deed-kort Title Deed-kort Title Deed -kortit Title Deed Karty Title Deed Title Deed krtyk Title Deed Kartlar Karty Title Deed Karty Title Deed Crile Title Deed Title Deed Title Deed Kartice Title Deed Title Deed kortos Kartice Title Deed Title Deed Title Deed kaardid Title Deed karttes)ar(/ Question Block Reminder Cards ?-Block Reminder Cards Reminder Cards Bloque de Moneda Reminder Cards de bloco de interrogao Reminder card con blocco con punto interrogativo Vragenblok Reminder Cards Reminder Card fr frgelda Reminder Cards til sprgsmlsklodsen Reminder Cards for sprsmlsklossen Kysymyspalikan Reminder Card -kortit Reminder Cards Karty Reminder Card Blok z Pytajnikiem Reminder Cardok a krdjeles tglhoz Soru Kutusu Reminder Cards Karty Reminder Card pro kostku s otaznky Karty Reminder Card kocky s otznikmi Reminder Cards pentru Cubul ntrebare Reminder Card Reminder Card Kartice Reminder Card upitnika Klaustuko kubelio Reminder kortos Kartice Reminder Card bloka z vpraajem Reminder Cards Ksimuseploki kaardid Reminder Cards Jautjumkuba atgdnes Reminder Cards Community Chest Cards Gemeinschaftskarten Cartas de Caja de Comunidad Cartas Cofre Carte Community Chest Community Chest-kaarten Community Chest-kort Community Chest-kort Community Chest-kort Community Chest -kortit Karty Community Chest Community Chest krtyk Community Chest Kartlar Karty Community Chest Karty Community Chest Crile Community Chest Community Chest Kartice Community Chest Community Chest kortos Kartice Community Chest Community Chest Community Chest kaardid Community Chest karttes)ar(/ 18 50 32 12 40 6 103............................ 32 Tokens Spielguren Peones Peas Pedine Pionnen Spelpjser Brikker Spillebrikker Pelinappulat Pionki Bbuk Piyonlar Figurky Figrky Pionii Figurice Figrls etoni Mngunuppud Sples gras)ar(/Page 3Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleedENGLISHx11.5VAAA / LR032 31Choose someone to be the Banker. The Bankers in charge of: The Banks money Toad Houses Peachs Castles Title Deed cards auctionsThe Banker can play too but must keep their money separate from the Bank.2 Banker, give each player:(Total = 30 coins)1 Question Block Reminder CardKeep the rest of the coins in the box as the Bank.3 Place the Question Block here. The rst time you play, replace the demo battery. See BATTERY INFORMATION. 4 Shue the Community Chest cards and place them face down here.5 Each player chooses a token and places it on GO.6 Put the die by the gameboard.Refer to battery caution information on separate sheet. Retain this information for future reference.TO REPLACE BATTERYReplace demo battery with alkaline battery. Use a Phillips/crosshead screwdriver (not included). 5 5Be the last player with money when all other players have gone bankrupt! Each player rolls the die. The highest roller starts and play moves to the left. 1. Roll the die. 2. Move your token clockwise that number of spaces. 3. Where did you land? Carry out the rules of that board space. See THE BOARD SPACES. 4. Your turn ends. Pass the die to your left. Thats all you need to know, so get going! Look up the spaces as you land on them.There are two types of properties: locations, which come in colour sets, and utilities, Bowser Jr. and Magikoopa. Unowned Properties When you land on an unowned location or utility, you must buy it or auction it. Want to buy it?Pay the price shown on the board space and take the Title Deed card from the Bank. Dont want to buy it?The Banker must auction it. Bidding starts at 1 coin and anyone can increase the bid by as little as 1 coin. You dont need to stick to turn order, and the Banker ends the auction when nobody is willing to increase the bid. The highest bidder pays the Bank. If nobody wants to bid on the property, thats ne. Nobody pays anything and the Title Deed stays with the Bank. Collect colour sets! (see Contents page for colour sets)When you own each location in a colour set: You can double the rent for those locations! You may build Toad Houses and Peachs Castles and charge even more rent! See BUILDINGS. Owned PropertiesWhen you land on a property that somebody else owns, the owner must ask you for rent. If they do, you must pay. If they dont ask before the next player rolls the die, you dont have to pay! LocationsPay the rent shown on the locations Title Deed card.Utilities Roll the die to determine rent. If the owner has 1 utility, pay the amount rolled. If the owner has both utilities, pay double the amount rolled. (Continued on next page)Page 4Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleed Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleed4 5Relax! Nothing happens. Dont worry. If you land here, put your token in the Just Visiting section. Move your token to the In Jail space immediately! Do not collect 2 coins for passing GO. Your turn is now over. You can still collect rent, bid during auctions, buy Toad Houses and Peachs Castles, mortgage and trade while you are in Jail. You have 3 options: 1. Pay 5 coins at the start of your next turn, then roll and move as normal. 2. Use a Get Out of Jail Free card at the beginning of your next turn, if you have one (or buy one from another player). Put the card at the bottom of the Community Chest deck, then roll and move. 3. Roll a 6 on your next turn. If you do, youre free! Use the roll to move, and thats the end of your turn. You can use up to 3 turns to try for a 6. If you dont roll a 6 by your third turn in Jail, pay 5 coins and use your last roll to move. GO When you pass or land on the GO space, collect 2 coins from the Bank. Take the top card from the deck. Read the card aloud and immediately do what it says. Return it to the bottom of the deck when youve nished. If the card tells you that you may keep it until youre ready to use it, do so. After you use it, return it to the bottom of the deck. Pay the Bank the amount shown on the board space. If you land here, press the button on the Question Block. What sound did you hear? Coin ping: For each ping you hear, collect 1 coin from the Bank!Power-up ring: Roll the die and move again. Follow the rules of the space where you land. Bowsers laugh: Pay the Bank 5 coins. Game Over tune: Pay the Bank 10 coins. As soon as you get a colour set, you can start buying Toad Houses (you dont have to wait for your turn). Pay the Bank the cost on the Title Deed card, and place a Toad House on the location. You must build evenly. You cannot build a second Toad House on a location until youve built one on each location in the set. You can only have 4 Toad Houses on a location. Once you have four Toad Houses on all locations in a colour set, you can pay to upgrade to Peachs Castle. Pay the Peachs Castle cost on the Title Deed card, return all 4 Toad Houses to the Bank and put Peachs Castle on the location. You can only have 1 Peachs Castle per location. You cant add any more Toad Houses. You cannot build on a location if any location in its colour set is mortgaged. If multiple players want to buy the last Toad House or Peachs Castle, the Banker must auction it. Bids start at 1 coin and anyone can increase the bid by as little as 1 coin. You dont need to stick to turn order. Payment goes to the Bank. You cant buy any until someone sells theirs back.You can buy, sell or swap property with other players at any time. You must sell all buildings on a colour set to the Bank before you can sell or trade a location. You cannot sell or trade buildings to another player.Property can be traded for coins, other property and/or Get Out of Jail Free cards. The amount is decided by the players making the deal.Mortgaged property can be traded at any agreed price. The new owner may repay the mortgage (pay the Bank the unmortgage cost) at any time. If you owe money and cant pay, try to raise money by selling buildings back to the Bank and/or mortgaging properties. Sell Peachs Castles to the Bank for half the cost price, rounding up if needed, and exchange them immediately for 4 Toad Houses.Sell Toad Houses to the Bank for half the cost price, rounding up if needed. Toad Houses must be sold evenly across the colour set. To mortgage a property, you must rst sell all buildings in its colour set to the Bank at half their cost price, rounding up if needed. To mortgage, turn the Title Deed card face down and collect the mortgage value shown on the back from the Bank. To repay a mortgage, pay the unmortgage cost to the Bank, then turn the card face up. Rent cannot be collected on properties that are mortgaged. However, the increased rent level can be collected on the unmortgaged locations in a colour set. The increased rent on unmortgaged utilities may be collected in the same way. Give them all your mortgaged properties and any Get Out of Jail Free cards. The new owner may repay the mortgage (pay the Bank the unmortgage cost) at any time. Return all your properties to the Bank. Any mortgages are cancelled. All your properties must immediately be put up for auction. Return any Get Out of Jail Free cards to the bottom of the Community Chest deck. The remaining players keep playing until there is only one person left in the game. That player is the winner! If youre playing without sound, roll the die again when you land on a Question Block space. If you roll a 1 or 2: Roll the die again and collect that many coins. If you roll a 3 or 4: Pay the Bank 5 coins. If you roll a 5: Roll the die and move again. Follow the rules of the space where you land. If you roll a 6: Pay the Bank 10 coins. Page 5Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleedENGLISHx11.5VAAA / LR036 771Ein Spieler wird zum Bankier ernannt. Er kmmert sich um: das Geld der Bank die Toad-Huser die Pilz-Palste Title Deed-Karten AuktionenDer Bankhalter darf selbst mitspielen, aber er muss sein Geld vom Geld der Bank getrennt halten.2 Jeder Spieler erhlt als Startkapital: (Summe = 30 Mnzen)1 ?-Block- Reminder CardAls Bank dient die Spielschachtel. Legt die brigen Mnzen hinein.3 Stellt den ?-Block hier hin. Vor dem ersten Spiel muss die Testbatterie ausgetauscht werden. Siehe BATTERIEHINWEISE. 4 Mischt die Gemeinschaftskarten und legt sie verdeckt hier ab. 5 Jeder Spieler nimmt sich eine Spielgur und stellt sie auf GO. 6 Legt den Wrfel neben den Spielplan.Bitte beachten Sie die Batteriehinweise auf dem Zusatzblatt. Bitte bewahren Sie diese Informationen zur spteren Verwendung auf.AUSTAUSCHEN DER BATTERIEErsetzen Sie die Testbatterie durch eine Alkaline-Batterie. Verwenden Sie einen Kreuzschlitz-Schraubendreher (nicht enthalten).Wenn du als letzter Spieler noch Geld hast, whrend alle anderen pleite sind, hast du gewonnen! Jeder Spieler wrfelt. Der Spieler mit dem hchsten Wurf beginnt. Danach gehts im Uhrzeigersinn reihum weiter. 1. Wre. 2. Ziehe mit deiner Spielgur entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn ber den Spielplan. 3. Auf welchem Feld bist du gelandet? Fhre die Anweisung fr dieses Feld aus. Lies im Abschnitt DIE SPIELPLANFELDER nach. 4. Dein Zug ist vorbei. Der Spieler links von dir kommt als Nchstes an die Reihe. Mehr brauchst du nicht zu wissen, also leg los. Schau die Felder jeweils nach, sobald du auf ihnen landest. Es gibt zwei Arten von Besitztmern: Orte (in Farbgruppen) und die Fieslinge Bowser Jr. und Magikoopa. Freie Besitztmer Wenn du auf einem freien Ort oder Fiesling landest, musst du ihn kaufen oder versteigern lassen. Kaufen?Zahle den Preis, der auf dem Spielplan steht, an die Bank. Der Bankhalter gibt dir dafr die entsprechende Title Deed-Karte. Nicht kaufen?Der Bankhalter muss das Besitztum versteigern. Das Anfangsgebot betrgt 1 Mnze und alle Spieler drfen mitbieten, indem sie das Gebot jeweils um 1 Mnze erhhen. Sie mssen dabei nicht die Spielreihenfolge beachten. Der Bankhalter beendet die Auktion, sobald kein Spieler mehr das Gebot erhhen mchte. Der Hchstbietende bezahlt an die Bank. Falls niemand auf das Besitztum bieten mchte, bleibt es weiterhin frei. Dann zahlt kein Spieler etwas und die Title Deed-Karte bleibt in der Bank. Sammle Farbgruppen! (Die Farbgruppen ndest du auf der Inhaltseite)Wenn du alle Orte einer Farbe besitzt: Kannst du die doppelte Miete fr diese Orte kassieren! Du kannst Toad-Huser und Pilz-Palste bauen und noch mehr Miete kassieren! Nheres erfhrst du im Abschnitt GEBUDE. Verkaufte BesitztmerWenn du auf einem Feld landest, das bereits einem anderen Spieler gehrt, muss der Besitzer die Miete von dir einfordern. Wenn er dies tut, zahlst du ihm die Miete. Wenn er nicht nach Miete fragt, bevor der nchste Spieler gewrfelt hat, musst du nicht bezahlen! OrteZahle die Miete, die auf der Title Deed-Karte des Ortes steht.Fieslinge Wre noch einmal, um die Miete zu ermitteln. Wenn der Besitzer einen Fiesling hat, zahlst du ihm deinen Wurf in Mnzen. Besitzt der Spieler beide Fieslinge, musst du ihm deinen doppelten Wrfelwurf zahlen. (Fortsetzung auf der nchsten Seite)Page 6Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleed Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleed988 9Kleine Pause! Hier passiert gar nichts. Keine Panik. Wenn du hier landest, stelle deine Figur einfach auf den Just Visiting-Bereich. Stelle deine Spielgur sofort in das Gefngnis auf das In Jail-Feld! Kassiere keine 2 Mnzen fr das berqueren von GO. Dein Zug ist danach beendet. Whrend du im Gefngnis bist, darfst du trotzdem Miete kassieren, an Auktionen teilnehmen, Toad-Huser und Pilz-Palste kaufen, Hypotheken aufnehmen und mit anderen Spielern handeln. Dafr gibt es 3 Mglichkeiten: 1. Zahle am Anfang deines nchsten Zugs 5 Mnzen. Danach wrfelst du und machst einen normalen Zug.2. Spiele am Anfang deines nchsten Zugs eine Get Out of Jail Free-Karte aus, sofern du eine hast (oder du kaufst sie von einem Mitspieler). Lege die Karte unter den Stapel mit den Gemeinschaftskarten zurck, wre und ziehe.3. Wre eine 6 in deinem nchsten Zug. Dann bist du sofort frei! Mit diesem Wrfelwurf ziehst du direkt aus dem Gefngnis heraus und dein Spielzug ist beendet. Dies darfst du 3 Runden lang versuchen. Wirfst du auch in der dritten Runde keine 6, kaufst du dich mit 5 Mnzen frei und ziehst mit deinem letzten Wurf aus dem Gefngnis heraus. GO Wenn du ber GO gehst oder darauf landest, erhltst du von der Bank 2 Mnzen. Ziehe die oberste Karte vom Stapel mit den Gemeinschaftskarten. Lies sie laut vor, fhre sie sofort aus und stecke sie unter den Stapel zurck. Besagt die Karte, dass du sie behalten sollst, bis du sie benutzen mchtest, so kannst du das tun. Danach wird die Karte unter den Stapel zurckgesteckt. Zahle den Betrag, der auf dem Feld steht, an die Bank. Wenn du hier landest, drcke den Knopf auf dem ?-Block. Welchen Sound hast du gehrt? Mnzklingeln: Fr jedes Klingeln, das du hrst, erhltst du 1 Mnze von der Bank!Power-up-Sound: Wre noch einmal und ziehe entsprechend weiter. Befolge die Regeln des Feldes, auf dem du landest. Bowsers Lachen: Bezahle 5 Mnzen an die Bank. Game Over-Sound: Bezahle 10 Mnzen an die Bank. Sobald du alle Orte einer Farbgruppe besitzt, kannst du Toad-Huser bauen. (Du musst damit nicht bis zur nchsten Runde warten.) Zahle den Preis auf der Title Deed-Karte an die Bank und stelle ein Toad-Haus auf den entsprechenden Ort. Du musst gleichmig bauen. Du darfst z. B. kein zweites Toad-Haus auf einen Ort stellen, solange nicht jeder Ort dieser Farbgruppe ber ein Haus verfgt. Auerdem drfen auf einem Feld nur 4 Toad-Huser stehen. Sobald auf allen Orten einer Farbgruppe 4 Toad-Huser stehen, kannst du sie gegen Bezahlung in einen Pilz-Palast umwandeln. Bezahle den Preis fr einen Pilz-Palast auf der Title Deed-Karte, gib alle 4 Toad-Huser an die Bank zurck und stelle den Pilz-Palast auf den Ort. Auf einem Ort darf maximal 1 Pilz-Palast stehen. Weitere Toad-Huser drfen nicht mehr dazukommen. Du darfst einen Ort nicht bebauen, wenn irgendein anderer Ort dieser Farbgruppe mit einer Hypothek belastet ist. Wenn mehrere Spieler das letzte Toad-Haus oder den letzten Pilz-Palast der Bank kaufen mchten, wird das Gebude versteigert. Das Mindestgebot betrgt 1 Mnze und wird jeweils um 1 Mnze erhht. Die Spielreihenfolge muss nicht beachtet werden. Der Betrag geht an die Bank. Du musst warten, bis andere Spieler Gebude an die Bank zurckverkaufen.Du darfst Besitztmer jederzeit von anderen Spielern kaufen, selbst welche an sie verkaufen oder mit ihnen tauschen. Vor dem Verkauf oder Tausch eines Ortes musst du alle Gebude auf der Farbgruppe an die Bank verkaufen. Du kannst keine Gebude an andere Spieler verkaufen oder mit ihnen tauschen.Besitztmer knnen gegen Mnzen verkauft, gegen andere Besitztmer getauscht und/oder gegen Get Out of Jail Free-Karten getauscht werden. Die Mnzbetrge vereinbaren die beteiligten Spieler selbst.Mit Hypotheken belastete Besitztmer drfen zwischen den Spielern zu selbst vereinbarten Preisen verkauft werden. Der neue Besitzer muss der Bank den Ausungsbetrag bezahlen. Wenn du deine Schulden nicht bezahlen kannst, versuche dir durch den Verkauf von Gebuden an die Bank und/oder die Aufnahme von Hypotheken Geld zu beschaen. Verkaufe Pilz-Palste zum halben Kaufpreis an die Bank (runde notfalls auf) und lasse dir dafr 4 Toad-Huser wiedergeben. Verkaufe Toad-Huser zum halben Kaufpreis an die Bank (runde notfalls auf). Toad-Huser mssen gleichmig ber die Farbgruppe verteilt verkauft werden.Um eine Hypothek aufzunehmen, verkaufst du zunchst alle Gebude dieser Farbgruppe zum halben Kaufpreis an die Bank (runde notfalls auf). Hypothek aufnehmen: Drehe die Title Deed-Karte um und lasse dir von der Bank den Hypothekenwert auszahlen. Hypothek ausen:Zahle den Ausungsbetrag an die Bank. Danach darfst du die Karte wieder umdrehen. Fr Besitztmer mit Hypothek kannst du keine Miete kassieren. Fr die anderen (unbelasteten) Orte derselben Gruppe gilt aber die hhere Miete, wenn dir die komplette Farbgruppe gehrt. Fr Fieslinge, die nicht mit einer Hypothek belastet sind, darf ebenfalls die hhere Miete verlangt werden. bergib ihm alle deine belasteten Besitztmer und deine Get Out of Jail Free-Karte(n). Der neue Besitzer kann die Hypothek jederzeit ausen, indem er den Ausungsbetrag an die Bank zahlt. Gib alle deine Besitztmer an die Bank zurck. Hypotheken verfallen. Alle deine Besitztmer werden sofort in einer Auktion versteigert. Lege deine Get Out of Jail Free-Karten unter den Stapel mit den Gemeinschaftskarten zurck. Die brigen Spieler spielen so lange weiter, bis nur noch einer brig ist der Gewinner! Wenn du ohne Sound spielen mchtest, wre einfach noch einmal, wenn du auf einem ?-Block-Feld landest. Wenn du eine 1 oder 2 wrfelst: Wre noch einmal und kassiere so viele Mnzen von der Bank, wie Augen auf deinem Wrfel sind. Wenn du eine 3 oder 4 wrfelst: Bezahle 5 Mnzen an die Bank. Wenn du eine 5 wrfelst: Wre noch einmal und ziehe entsprechend weiter. Befolge die Regeln des Feldes, auf dem du landest. Wenn du eine 6 wrfelst: Bezahle 10 Mnzen an die Bank. Page 7Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleedENGLISHx11.5VAAA / LR0310 11111Se elige a alguien para que sea el banquero. El banquero se encarga de: El dinero de la banca Las casas de Toad Los castillos de Peach Las tarjetas de Title Deed Las subastasEl banquero tambin puede jugar, pero debe mantener su dinero separado del de la banca.2 El banquero entrega a cada jugador:(Total = 30 monedas)1 Reminder Card Bloque de MonedaGuarda el resto de las monedas en la caja como la banca.3 Coloca el Bloque de Moneda aqu. La primera vez que juegues, cambia la pila de demostracin. Mira INFORMACIN SOBRE LAS PILAS. 4 Baraja las cartas de Caja de Comunidad y colcalas boca abajo aqu.5 Cada jugador elige un pen y lo coloca en la casilla de GO.6 Coloca el dado junto al tablero.Consultar la hoja de atencin sobre las pilas. Conservar esta informacin para referencia futura.CAMBIAR LA PILACambia la pila de demostracin por una pila alcalina. Utiliza un destornillador de estrella (no incluido).JUEGA!INFORMACIN SOBRE LAS PILAS LAS CASILLAS DEL TABLEROEl ltimo jugador que quede cuando los dems estn en bancarrota, gana la partida. Cada jugador tira el dado. Quien saque el nmero ms alto empieza, y la partida contina hacia la izquierda. 1. Tira el dado. 2. Avanza tu pen ese mismo nmero de casillas en la direccin de la echa. 3. Dnde has cado? Haz lo que indique la casilla. Mira LAS CASILLAS DEL TABLERO. 4. Tu turno ha nalizado. Le toca al jugador situado a tu izquierda. Esto es todo lo que necesitas saber, as que ya puedes empezar a jugar. Fjate en las casillas en las que caigas.Hay dos tipos de propiedades: los lugares, que se presentan en grupos de color, y los servicios pblicos Bowser Jr. y Magikoopa. Propiedades sin dueo Cuando caigas sobre un lugar o un servicio que no tenga dueo, debes comprarlo o subastarlo. Quieres comprarla?Paga el precio mostrado en esa casilla del tablero y coge su tarjeta de Title Deed de la banca. No quieres comprarla?Entonces el banquero debe subastarla. La puja empieza con 1 moneda, y cualquiera puede incrementar la puja en un mnimo de 1 moneda. No hace falta seguir el orden de turno y el banquero da por nalizada la subasta cuando ningn jugador quiera aumentar la puja. El mejor postor gana la subasta y paga a la banca. Si nadie quiere pujar por la propiedad, no pasa nada. Nadie paga y el Title Deed se queda en la banca. Consigue grupos de color! (En la pgina sobre el Contenido se muestran los grupos de color)Cuando poseas todos los lugares de un grupo de color: Puedes doblar el alquiler de esos lugares! Puedes construir casas de Toad y castillos de Peach, y cobrar un alquiler mayor! Mira EDIFICIOS. Propiedades con dueoCuando caigas sobre una propiedad de otro jugador, este debe pedirte que le pagues el alquiler. Si lo hace, debes pagarle. Si no te pide que le pagues antes de que el siguiente jugador haya tirado el dado, no tienes que pagarle! LugaresPaga el alquiler mostrado en la tarjeta de Title Deed del lugar.Servicios Pblicos Tira el dado para determinar el alquiler. Si el dueo tiene 1 servicio pblico, el alquiler es la cantidad mostrada en el dado. Si el dueo posee ambos servicios pblicos, paga 2 veces la cantidad mostrada en el dado. (Contina en la pgina siguiente)Page 8Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleed Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleed12 1312 13Reljate! No pasa nada. No te preocupes. Si caes aqu, simplemente coloca tu pen en la seccin de Just Visiting. Mueve tu pen inmediatamente a la casilla de In Jail! No puedes cobrar 2 monedas por pasar por GO. Tu turno naliza. Mientras ests en la crcel, s que puedes cobrar alquileres, participar en las subastas, comprar casas de Toad y castillos de Peach, hipotecar y hacer tratos. Tienes 3 opciones: 1. Pagar 5 monedas al inicio de tu siguiente turno, luego tirar el dado y mover como siempre.2. Usar una carta de Get Out of Jail Free al comienzo de tu siguiente turno, si tienes una (o comprar una a otro jugador). Coloca la carta en la parte inferior del montn de Caja de Comunidad, luego tira el dado y mueve como siempre.3. Sacar un 6 en tu siguiente turno. Si lo haces, eres libre! Usa el nmero de tu tirada para moverte y aqu naliza tu turno.Solo puedes utilizar 3 turnos para intentar sacar un 6. Si en tu tercer turno en la crcel no has logrado sacar un 6, paga 5 monedas y usa tu ltimo tiro para moverte. GO Cuando caigas o pases por la casilla de GO, cobra 2 monedas de la banca. Coge la carta de arriba del montn, lela en voz alta y sigue las instrucciones de la misma inmediatamente. Luego devuelve la carta a la parte inferior del montn. Si la carta dice que puedes guardarla hasta que ests preparado para usarla, hazlo. Una vez que la hayas usado, colcala en la parte inferior del montn. Paga a la banca la cantidad mostrada en la casilla. Si caes sobre esta casilla, presiona el botn de Bloque de Moneda. Qu sonido has odo? Sonido de moneda: Por cada sonido metlico que oigas, cobra 1 moneda de la banca!Sonido de poderes especiales: Tira el dado y mueve otra vez. Sigue las instrucciones de la casilla en la que caigas. Risa de Bowser: Paga a la banca 5 monedas. Msica del n de la partida: Paga a la banca 10 monedas. Tan pronto como consigas un grupo de color completo, puedes empezar a construir casas de Toad (no tienes que esperar a tu turno). Paga a la banca el precio mostrado en la tarjeta de Title Deed, y coloca la casa de Toad en el lugar correspondiente. Debes construir de manera uniforme. No puedes construir una segunda casa de Toad en un lugar hasta que hayas construido una en cada lugar del grupo. Puedes tener un mximo de 4 casas de Toad en un lugar. Cuando tengas 4 casas de Toad en cada lugar de un grupo de color, podrs construir un castillo de Peach. Paga el precio del castillo de Peach mostrado en el Title Deed, devuelve las 4 casas de Toad a la banca y coloca el castillo de Peach en el lugar. Solo puedes tener 1 castillo de Peach por lugar. No puedes aadir casas de Toad adicionales. No puedes construir en un lugar si otro lugar del mismo grupo de color est hipotecado. Si varios jugadores quieren comprar la ltima casa de Toad o el ltimo castillo de Peach, el banquero debe subastarlos. Las pujas empiezan con 1 moneda, y cualquiera puede incrementar la puja en un mnimo de 1 moneda. No hace falta seguir el orden de turno. El pago se entrega a la banca. No puedes comprar ninguno hasta que algn jugador venda los suyos.Puedes comprar, vender o intercambiar propiedades con otros jugadores en cualquier momento. Debes vender todos los edicios de un grupo de color a la banca antes de vender o intercambiar un lugar del mismo. No puedes vender o intercambiar edicios con otro jugador.Las propiedades pueden intercambiarse por monedas, por otras propiedades o por cartas de Get Out of Jail Free. La cantidad se decide entre los jugadores que hacen el trato.Las propiedades hipotecadas pueden intercambiarse a cualquier precio acordado. El nuevo dueo puede levantar la hipoteca (pagando a la banca el precio de la deshipoteca) en cualquier momento. Si debes dinero y no puedes pagar, intenta conseguir dinero vendiendo edicios a la banca o hipotecando propiedades. Vende castillos de Peach a la banca por la mitad de su precio (redondea si es necesario) y recibe a cambio inmediatamente 4 casas de Toad.Vende casas de Toad a la banca por la mitad de su precio (redondea si es necesario). Las casas de Toad deben venderse de manera uniforme en un grupo de color.Para hipotecar una propiedad, primero debes vender a la banca todos los edicios de ese grupo de color por la mitad de su precio. Redondea hacia arriba en caso necesario. Para hipotecar, vuelve hacia abajo su tarjeta de Title Deed y recibe de la banca el valor de la hipoteca mostrado en la parte posterior de la tarjeta. Para levantar una hipoteca, paga el precio de la deshipoteca a la banca, y luego pon boca arriba la tarjeta. No se puede cobrar alquiler sobre propiedades hipotecadas. Sin embargo, el nivel de alquiler incrementado puede cobrarse sobre los lugares no hipotecados de un grupo de color. El alquiler incrementado sobre servicios pblicos no hipotecados puede cobrarse de la misma manera. Entrgale todas tus propiedades hipotecadas y tus cartas de Get Out of Jail Free. El nuevo dueo puede levantar la hipoteca (pagando a la banca el precio de la deshipoteca) en cualquier momento. Devuelve a la banca todas tus propiedades. Todas las hipotecas quedan canceladas. Todas tus propiedades deben sacarse inmediatamente a subasta. Devuelve tus cartas de Get Out of Jail Free a la parte inferior del montn de Caja de Comunidad. El resto de jugadores sigue jugando hasta que solo quede uno en la partida. Ese jugador es el ganador! Si juegas sin sonido, tira el dado otra vez cuando caigas en la casilla de Bloque de Moneda. Si sacas un 1 o un 2: Tira el dado otra vez y cobra ese mismo nmero de monedas. Si sacas un 3 o un 4: Paga a la banca 5 monedas. Si sacas un 5: Tira el dado y mueve otra vez. Sigue las instrucciones de la casilla en la que caigas. Si sacas un 6: Paga a la banca 10 monedas. Page 9Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleedENGLISHx11.5VAAA / LR0314 15151Os jogadores devem escolher algum para ser o banqueiro, que car responsvel por: O dinheiro do Banco As Casas do Toad Os Castelo da Peach As cartas Title Deed LeilesO Banqueiro tambm pode jogar, mas deve ter o seu dinheiro separado do dinheiro do Banco.2 O Banqueiro d a cada jogador:(Total = 30 moedas)1 Reminder Card de bloco de interrogaoO restante das moedas deve car na caixa. Este ser o dinheiro do Banco.3 Posicionar o Bloco de Interrogao aqui. Ao jogar pela primeira vez, troque as pilhas de demonstrao por pilhas novas. Ver INFORMAES SOBRE A PILHA4 Baralhar as cartas Cofre e coloc-las voltadas para baixo neste local.5 Cada jogador escolhe um peo e coloca-o no espao GO.6 Colocar o dado junto ao tabuleiro de jogo.Consultar o folheto avulso sobre os cuidados com as pilhas. Guardar para eventuais consultas.SUBSTITUIR A PILHASubstitua a pilha de demonstrao por uma pilha alcalina. Utilize uma chave Phillips (no includa).Vence o jogador que permanecer com dinheiro depois que todos os jogadores declararem falncia! Cada jogador lana o dado. O jogador que lanar o maior nmero comea a jogar e o jogo prossegue no sentido horrio. 1. Lance o dado. 2. Mova o peo no sentido horrio o nmero de espaos lanado nos dados. 3. Os jogadores devem seguir as instrues do espao no tabuleiro no qual pararam. Ver ESPAOS DE TABULEIRO. 4. Sua vez acabou. Passe o dado para o jogador sua esquerda. Isto tudo o que precisas de saber, por isso j podes comear. V o que fazer em cada espao conforme vais parando em cada um deles.Existem dois tipos de propriedades: localidades (que vm em conjuntos de cor) e servios (Bowser Jr. e Magikoopa). Propriedades sem dono Quando parares numa localidade ou servio sem proprietrio, tens de comprar ou leiloar. Quer comprar?Deves pagar o valor indicado no respetivo espao no tabuleiro de jogo e guardar a carta Title Deed. No quer comprar?O Banqueiro deve leiloar a propriedade. O lance inicial 1 moeda e qualquer jogador pode aument-lo em 1 moeda ou mais. No necessrio seguir a ordem da rodada e o Banqueiro pode cancelar o leilo se nenhum jogador aumentar o lance inicial. O jogador que der o maior lance deve pagar o valor ao Banco. Se ningum quiser arrematar a propriedade, no tem problema. O leilo cancelado e a carta Title Deed permanece com o Banco. Adquira conjuntos de cor! (Ver a pgina de componentes para mais informaes sobre conjuntos de cor)Quando possures todas as Localidades de um grupo de cor: Recebers rendas a dobrar para estas Localidades! Poders construir casas do Toad e castelos da Peach e aumentar ainda mais a renda! V a seo CONSTRUES. Propriedades com donoQuando parares numa propriedade com dono, o proprietrio deve cobrar o valor da renda. Se ele cobrar, tu deves pagar. Se ele se esquecer de cobrar antes do prximo jogador lanar o dado, no precisas pagar! LocalidadesDeves pagar o valor da renda indicado na respetiva carta Title Deed da localidade.Servios Lana o dado para saberes quanto a renda. Se o proprietrio tiver apenas 1 servio, paga em moedas o nmero lanado nos dados. Se o dono tiver os 2 servios, a renda o dobro do nmero lanado. (Continua na prxima pgina.)Page 10Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleed Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleed16 1716 17No te preocupes! Nada acontecer. Calma! Se parares aqui, coloca o teu peo em Just Visiting e nada acontecer. O jogador deve mover imediatamente o peo para o espao In Jail e no recebe as 2 moedas ao passar pela Casa de Partida. A jogada acabou. O jogador ainda pode receber rendas, participar em leiles, comprar casas ou castelos e fazer negociaes enquanto estiver na Cadeia. H 3 opes: 1. O jogador pode pagar 5 moedas na sua vez, no comeo da rodada, e jogar os dados em seguida.2. Se possuir uma carta Get Out of Jail Free (ou se comprar uma de outro jogador), o jogador pode usar no comeo da sua prxima jogada. Basta colocar a carta no fundo do baralho correspondente. Em seguida, pode lanar os dados e mover o peo.3. O jogador deve tentar lanar 6 nos dados na prxima jogada. Se conseguir, estar livre! Basta usar o nmero lanado nos dados para mover o peo. A jogada acabou.Se no conseguir lanar um 6 em 3 jogadas, o jogador ter de pagar 5 moedas ao Banco e mover o peo de acordo com o nmero lanado nos dados. GO Quando passares ou parares no Espao GO, recebe 2 moedas do Banco. Pega na primeira carta do baralho, l em voz alta e segue as suas instrues. Coloca a carta debaixo do baralho depois de us-la. Se a carta indicar que possvel mant-la para usar depois, guarda a carta. Depois de us-la, coloca a carta no fundo do baralho. Pague ao Banco o valor indicado no espao. Ao parares aqui, carrega no boto do Bloco de interrogao. Qual foi o som que ouviste? Som de moeda: Para cada som de moeda, receba 1 moeda do Banco!Som de Power-up: Lana o dado e se movimenta novamente. Segue as regras do espao onde paras. Risada do Bowser: Paga 5 moedas ao Banco. Msica de Game Over: Pagar 10 moedas ao Banco. Se o jogador tiver um conjunto de cor, pode comear a comprar Casas do Toad para as localidades nesse conjunto (no precisa esperar pela sua vez). O jogador deve pagar o valor mostrado na carta Title Deed correspondente e colocar uma Casa do Toad na localidade. O jogador deve construir igualitariamente. S pode construir a segunda casa numa localidade, quando todas as propriedades do grupo de cor possurem pelo menos uma casa. Apenas 4 Casas do Toad podem ser construdas numa localidade. Quando o jogador tiver 4 casas em todas as propriedades d e um grupo de cor, ele pode pagar para construir um Castelo da Peach. Basta pagar o valor do castelo indicado na carta Title Deed correspondente, devolver as 4 Casas do Toad ao Banco e colocar um castelo na propriedade. Apenas um Castelo pode ser construdo em cada localidade e nenhuma outra Casa do Toad pode ser construda nessa localidade. No pode construir mais nada se uma das propriedades do grupo de cor estiver hipotecada. Se mais do que um jogador quiser comprar a ltima casa ou o ltimo castelo disponvel no Banco, o Banqueiro far um Leilo. Os lances comeam em 1 moeda e qualquer jogador pode aument-lo em 1 moeda ou mais. No necessrio seguir a ordem de jogo. O pagamento feito ao Banco. No possvel comprar mais at que um jogador venda as suas.Podes comprar, vender ou trocar propriedades com outros jogadores a qualquer altura. No entanto, o jogador deve vender todos as propriedades de um conjunto de cor para o Banco antes de negociar uma localidade. No possvel vender ou trocar construes com outro jogador.As Propriedades podem ser trocadas por moedas, por outras propriedades ou por cartas Get Out of Jail Free. A quantia ser decidida pelos jogadores que estiverem a negociar.As propriedades hipotecadas podem ser negociadas por um preo qualquer. O novo proprietrio pode pagar o valor da hipoteca (pagar ao banco o valor para desipotecar a propriedade) a qualquer momento. Se deves mais dinheiro do que podes pagar, tenta ganhar dinheiro vendendo tuas construes para o Banco e/ou hipotecando tuas propriedades. Vende os castelos da Peach ao Banco pela metade do preo e receba 4 casas do Toad.Vende as casas do Toad ao Banco pela metade do preo. As casas devem ser vendidas igualitariamente em um conjunto de cor.Antes de hipotecar uma propriedade, primeiro vende ao Banco as propriedades de todos as localidades daquele grupo de cor pela metade do preo. Para hipotecar, vire a carta Title Deed para baixo e receba do Banco o valor da hipoteca indicado no verso da carta. Para pagar a hipoteca, paga o valor correspondente ao Banco e coloca a carta de novo voltada para cima. No podes receber renda relativamente a uma propriedade hipotecada. Entretanto, se tiver um conjunto de cor e algum parar numa localidade que no esteja hipotecada, o valor do Renda do conjunto deve ser cobrado. O valor da renda de servios no hipotecados tambm pode ser cobrado da mesma maneira. D-lhe tua(s) carta(s) Get Out of Jail Free e todas as tuas propriedades hipotecadas. O novo proprietrio deve de imediato pagar o valor da hipoteca (pagar ao Banco o valor para desipotecar a propriedade) Devolve todas as propriedades ao Banco. Todas as hipotecas so canceladas. Todas a propriedades tm de ser imediatamente colocadas em leilo. Coloca as cartas Get Out of Jail Free no fundo da pilha de cartas Cofre. O jogo continua at sobrar apenas uma pessoa, o vencedor! Se os jogadores esto jogando sem som, basta lanar o dado novamente ao parar no espao do Bloco de interrogao. Se lanar 1 ou 2: Lanar novamente e receber o valor lanado em moedas. Se lanar 3 ou 4: Pagar 5 moedas ao Banco. Se lanar 5: Lanar o dado e se movimentar novamente. Segue as regras do espao onde paras. Se lanar 6: Pagar 10 moedas ao Banco. Page 11Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleedENGLISHx11.5VAAA / LR0318 1919(Guardare il retro di queste istruzioni)1Scegliete qualcuno che faccia da banchiere. Nel corso del gioco, il banchiere deve gestire: il denaro della banca Case di Toad Castelli di Peach Carte Title Deed le asteIl banchiere pu partecipare alla partita come ogni altro giocatore ma deve tenere il suo denaro e le sue propriet accuratamente separati da quelli della banca.2 Il banchiere d a ciascun giocatore:(Totale = 30 monete)1 Reminder Card a blocco con punto interrogativoTenete tutte le altre monete nella confezione, che funger da banca.3 Posizionate qui il Blocco con punto interrogativo. La prima volta che giocate, sostituite la batteria dimostrativa. Vedere USO DELLE BATTERIE. 4 Mischiate con cura le carte Probabilit e mettete il mazzo qui, rivolto a faccia in gi.5 Ogni giocatore sceglie la propria pedina e la colloca sulla casella di GO!6 Inne, mettete il dado accanto al tabellone.Fare riferimento alle precauzioni per le batterie, riportate su un foglio a parte. Conservare le presenti istruzioni come futuro riferimento.SOSTITUZIONE DELLA BATTERIASostituire la batteria dimostrativa con una batteria alcalina. Utilizzare un cacciavite a croce (non incluso). 5 5Sii tu lultimo giocatore a detenere ancora del denaro mentre tutti gli altri sono andati in bancarotta! Ciascun giocatore lancia il dado. Inizia chi ottiene il numero pi alto, poi il gioco prosegue in senso orario. 1. Lanciate il dado. 2. Fate avanzare la vostra pedina in senso orario del numero di caselle corrispondente al numero totalizzato con i dadi. 3. Su che casella vi siete fermati? Seguite le regole previste per quella casella. Vedere LE CASELLE DEL TABELLONE. 4. Il vostro turno terminato. Passate il dado al giocatore alla vostra sinistra. Questo tutto quello che dovete sapere, quindi iniziate a giocare per padroneggiare le regole. Ogni volta che arrivate sulle diverse caselle, guardate le regole corrispondenti.Esistono due tipi di propriet: i luoghi disponibili in serie colorate e le societ, Bowser Jr. e Magikoopa. Propriet libere Quando arrivate su una localit o una societ che non ha ancora un proprietario, potete comprarla o farla mettere immediatamente allasta. Volete comprare?Pagate alla banca il valore indicato sulla casella e prendete la relativa carta Title Deed. Non volete comprare?Il banchiere deve mettere immediatamente il contratto allasta. La base di partenza di 1 moneta e tutti i giocatori possono aumentare di volta in volta loerta di un minimo di 1. Per fare un'oerta non occorre attendere il proprio turno. Il banchiere termina lasta quando non c pi alcun giocatore disposto a rilanciare. Chi ha oerto di pi, paga la banca. Se nessuno desidera fare oerte, non c' problema. Nessun giocatore deve pagare alcunch, la carta Title Deed resta in banca e il gioco prosegue normalmente. utile cercare di possedere propriet di uno stesso colore! (vedere la pagina dei Contenuti per le serie colorate)Quando possedete tutte le propriet di una stessa serie colorata: l'atto per queste propriet raddoppia! Potete costruire le case di Toad e i castelli di Peach e addebitare un atto ancora pi alto! Fare riferimento alla sezione EDIFICI. Propriet gi acquistateQuando arrivate su una propriet di un altro giocatore, il proprietario deve chiedere latto. Se l'atto viene richiesto, dovete pagarlo. Se il proprietario non vi chiede l'atto prima che il prossimo giocatore abbia lanciato il dado, non dovete pagare nulla! LuoghiPagate latto indicato sulla carta Title Deed corrispondente.Societ Per determinare latto, dovete lanciare il dado. Se il proprietario possiede una Societ, dovete pagare la somma ottenuta dal lancio del dado. Se il proprietario possiede entrambe le Societ, l'atto il doppio del numero ottenuto dal lancio del dado. (Continua alla pagina successiva)Page 12Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleed Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleed20 2120 21Ci si rilassa! Qui non accade niente. Non ti preoccupare. Se nisci su questa casella, posiziona semplicemente la pedina nell'area Just Visiting. Devi spostare immediatamente la tua pedina sulla casella in Jail! Anche se passate da GO, non potete incassare le 2 monete. Il vostro turno nisce l. Mentre siete in Jail potete continuare a riscuotere gli atti, partecipare alle aste, comprare case di Toad e castelli di Peach, accendere ed estinguere ipoteche e fare aari con gli altri giocatori. Avete tre possibilit: 1. Pagate 5 monete all'inizio del prossimo turno, poi lanciate i dadi e giocate come al solito. 2. Potete usare una carta Get Out of Jail Free all'inizio del turno successivo (se ne hai una o riesci a comprarla da un altro giocatore). Rimettete la carta in fondo al mazzo delle carte Probabilit, quindi lanciate il dado e fate avanzare la vostra pedina come di consueto. 3. Ottenete 6 con il dado al turno successivo. Se ce la fate, siete liberi! Usate il totale ottenuto per far avanzare la vostra pedina, e con questo il turno nisce. Avete a disposizione no a 3 turni per provare a ottenere un 6. Se entro il terzo tentativo non si riesce a ottenere un 6 in Jail, si pagano 5 monete e si usa il numero ottenuto con l'ultimo lancio per avanzare. GO Se con la vostra pedina oltrepassate la casella di GO o vi fermate su di essa, incassate 2 monete dalla banca. Prendete la prima carta dalla cima del mazzo. Leggetela ad alta voce e agite immediatamente di conseguenza. Quando avete nito, rimettete la carta in fondo al mazzo. Se sulla carta c' scritto di conservarla no al momento giusto, agite di conseguenza. Dopo aver utilizzato la carta, rimettetela in fondo al mazzo. Pagate alla banca la somma indicata sulla casella del tabellone. Se nite su questa casella, premete il pulsante sul Blocco con punto interrogativo. Che suono avete sentito? Il tintinnio della moneta: Per ogni "ping" che sentite, ritirate 1 moneta dalla banca!Anello di potenziamento: Lanciate il dado e spostatevi di nuovo. Seguite le regole della casella di arrivo. La risata di Bowser: Pagate 5 monete alla banca. Musichetta "Game Over": Pagate 10 monete alla banca. Non appena avete completato una serie di strade di un unico colore, potete iniziare ad acquistare le case di Toad (non occorre che attendiate il vostro turno). Pagate alla banca il prezzo specicato sulla relativa carta Title Deed e mettete una casa di Toad sulla localit prescelta. Le dimore devono essere costruite in maniera equilibrata sulle varie caselle: non potete costruire una seconda casa di Toad su una stessa propriet se non ne avete gi una su ciascuna delle altre propriet dello stesso colore. Potete avere un massimo di 4 case di Toad sulla stessa propriet. Dopo aver posizionato 4 case di Toad su ciascuna propriet dello stesso colore, potete pagare una somma aggiuntiva per trasformarle in castello di Peach. Pagate il costo del castello di Peach sulle carte Title Deed, restituite tutte e 4 le case di Toad alla banca e posizionate il castello di Peach sulla localit. Potete avere un solo castello di Peach per ciascuna propriet. Non potete aggiungere altre case di Toad. Non potete costruire nulla su una localit, se qualsiasi altra propriet dello stesso colore stata ipotecata. Se pi giocatori vogliono comprare lultima casa di Toad o lultimo castello di Peach disponibile, il banchiere deve metterli allasta. La base di partenza delle aste di 1 moneta e tutti i giocatori possono aumentare di volta in volta loerta di un minimo di 1. Durante le aste non occorre rispettare l'ordine dei turni di gioco. Il pagamento deve essere fatto direttamente alla banca. In questo caso non potete comprarne nch qualche giocatore non rivende i suoi.In qualsiasi momento della partita i giocatori possono comprare, vendere o scambiare propriet fra loro. Prima di poter vendere o scambiare una localit con un altro giocatore obbligatorio rivendere alla banca tutti gli edici della stessa serie colorata. Gli edici non possono essere venduti o scambiati con gli altri giocatori.Le propriet possono essere scambiate con denaro, con altre propriet e/o con le carte Get Out of Jail Free. L'ammontare viene stabilito dai giocatori che raggiungono l'accordo.Le propriet ipotecate possono essere scambiate a qualsiasi prezzo concordato. Il nuovo proprietario pu estinguere l'ipoteca in qualunque momento, pagando alla banca l'ammontare indicato. Se siete in debito ma non avete denaro a sucienza per pagare, provate a raggranellare qualche soldo vendendo i vostri edici alla banca e/o ipotecando le vostre propriet. Vendete i castelli di Peach alla banca per met del prezzo di costo, arrotondando se necessario e scambiateli immediatamente con 4 case di Toad.Vendete le case di Toad alla banca per met del prezzo di costo, arrotondando se necessario. Le case di Toad devono essere vendute in maniera equilibrata, prendendole proporzionalmente dalle varie strade che appartengono alla stessa serie colorata. Per ipotecare una propriet, dovete innanzitutto vendere alla banca tutti gli edici che sono stati costruiti sulle strade della serie colorata per la met del loro prezzo di acquisto, arrotondando se necessario. Per accendere un'ipoteca, voltate il relativo contratto a faccia in gi e incassate dalla banca il valore ipotecario indicato sul retro della carta Title Deed. Per estinguere unipoteca, pagate alla banca il costo per la sua cancellazione e voltate di nuovo il relativo contratto a faccia in su. Non potete riscuotere atti dalle propriet ipotecate. Tuttavia, pu essere riscosso un level di atto maggiorato su qualsiasi altra propriet non ipotecata appartenente alla stessa serie colorata. Latto di importo superiore derivante da Societ non ipotecate pu essere riscosso con le stesse modalit. Consegnategli tutte le propriet ipotecate e le carte Get Out of Jail Free che eventualmente possedete. Il nuovo proprietario pu estinguere l'ipoteca in qualunque momento, pagando alla banca l'ammontare indicato. Restituite alla banca tutte le vostre propriet. Tutte le ipoteche vengono istantaneamente cancellate. Tutte le propriet restituite devono essere messe immediatamente all'asta, una alla volta. Rimettete eventuali carte Get Out of Jail Free in fondo al mazzo delle carte Probabilit. Gli altri giocatori continuano normalmente la partita no a quando non resta in gioco una sola persona. Questo concorrente il vincitore! Se giocate senza suoni lanciate di nuovo il dado quando capitate sulla casella Blocco con punto interrogativo. Se con il dado ottenete 1 o 2: Lanciate nuovamente il dado e incassate quel numero di monete. Se con il dado ottenete 3 o 4: Pagate 5 monete alla banca. Se con il dado ottenete 5: Lanciate il dado e spostatevi di nuovo. Seguite le regole della casella di arrivo. Se con il dado ottenete 6: Pagate 10 monete alla banca. Page 13Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleedENGLISHx11.5VAAA / LR0322 23231Spreek samen af wie de bankier wordt. De bankier beheert en regelt: Het geld van de bank Paddenhuizen Kastelen van Peach Title Deed-kaarten VeilingenDe bankier kan ook meespelen, maar moet zijn eigen geld apart houden van het geld van de bank.2 De bankier geeft elke speler:(Totaal = 30 munten)1 Vragenblok Reminder CardLaat de rest van de munten in de doos dit is de bank.3 Zet het Vragenblok hier neer. Vervang de demobatterij de eerste keer dat je speelt. Zie BATTERIJ-INFORMATIE. 4 Schud de Community Chest-kaarten en leg ze (goede kant omlaag) hier.5 Elke speler kiest een pion en zet die op GO.6 Leg de dobbelsteen naast het spelbord.Bekijk de veiligheidsinformatie over batterijen op een apart vel. Bewaar deze informatie voor latere raadpleging.BATTERIJ VERVANGENVervang de demobatterij door een alkalinebatterij. Gebruik een kruiskopschroevendraaier (niet inbegrepen).x 5x 5De laatste speler die nog geld heeft terwijl alle anderen failliet zijn, wint! Elke speler gooit de dobbelsteen. Wie het hoogst gooit, begint en het spel gaat met de klok mee verder. 1. Gooi de dobbelsteen. 2. Verplaats je pion het gegooide aantal vakjes met de klok mee. 3. Waar ben je geindigd? Voer de regels voor dat vakje uit. Zie DE BORDVAKJES. 4. Dan is je beurt voorbij. Geef de dobbelsteen door naar links. Meer hoef je niet te weten, dus het is tijd om te beginnen. Zoek de vakjes op als je erop staat.Er zijn twee soorten bezittingen: locaties (in kleursets) en nutsbedrijven, Bowser Jr. en Magikoopa. Onverkochte bezittingen Als je op een nog niet verkocht(e) locatie of nutsbedrijf belandt, moet je het vakje kopen of wordt het geveild. Wil je kopen?Betaal de op het vakje aangegeven prijs en je krijgt de Title Deed-kaart van de bank. Wil je niet kopen?Dan moet de bankier het vakje veilen. Het bieden begint met 1 munt en alle spelers mogen dit bod met 1 munt verhogen. Je hoeft om te bieden niet op je beurt te wachten en de bankier beindigt de veiling als niemand het bod meer wil verhogen. De hoogste bieder betaalt het geboden bedrag aan de bank. Als niemand geld voor het vakje wil bieden, is dat geen probleem. Niemand betaalt iets en de bank houdt de Title Deed-kaart. Verzamel kleursets! (zie de pagina Inhoud voor kleursets)Als je elke locatie van een kleurset hebt: Mag je de huur van deze locaties verdubbelen! Mag je Paddenhuizen en Kastelen van Peach bouwen om nog meer huur te vragen! Zie BOUWEN. Verkochte bezittingenAls je eindigt op een vakje dat iemand al gekocht heeft, moet de eigenaar je om huur vragen. Als de speler dat doet, moet je betalen. Als hij of zij niet om huur vraagt voordat de volgende speler de dobbelsteen gooit, hoef je niet te betalen! LocatiesBetaal het huurbedrag dat op Title Deed-kaart van de locatie staat.Nutsbedrijven Gooi de dobbelsteen om de huur te bepalen. Als de eigenaar 1 nutsbedrijf heeft, betaal je het gegooide bedrag. Als de eigenaar beide nutsbedrijven heeft, betaal je het gegooide bedrag dubbel. (Vervolg op volgende pagina)Page 14Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleed Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleed24 2524 25Niks aan de hand. Je hebt gewoon even vrij. Niks aan de hand. Als je hier terechtkomt, zet je je pion gewoon op het deel met Just Visiting. Verplaats je pion direct naar het vakje In Jail! Je krijgt geen 2 munten omdat je langs GO komt. Dan is je beurt voorbij. Terwijl je in de gevangenis zit, mag je gewoon huur ontvangen, op veilingen bieden, Paddenhuizen en Kastelen van Peach kopen, hypotheken nemen of onderhandelen. Er zijn 3 mogelijkheden: 1. Betaal 5 munten aan het begin van je volgende beurt, gooi en verplaats je pion. 2. Gebruik aan het begin van je volgende beurt een kaart met Get Out of Jail Free als je die hebt (of koop er een van een andere speler.) Leg de kaart onderaan de stapel met Community Chest-kaarten, gooi en verplaats je pion. 3. Gooi een 6 als je weer aan de beurt bent. Als je erin slaagt, ben je vrij! Gebruik je worp om je pion te verplaatsen, daarna is je beurt voorbij. Je mag 3 beurten proberen om een 6 te gooien. Als je de derde keer nog geen 6 gooit, betaal je 5 munten en gebruik je je laatste worp om je te verplaatsen. GO Als je pion tijdens het verplaatsen op of over GO komt, krijg je 2 munten van de bank. Pak de bovenste kaart van de stapel. Lees de kaart hardop voor en doe direct wat er staat. Leg de kaart daarna onder op de stapel terug. Als op de kaart staat dat je hem mag bewaren tot je hem nodig hebt, dan mag je dat doen. Leg de kaart na gebruik onder op de stapel terug. Betaal het bedrag aangegeven op het vakje aan de bank. Als je hier terechtkomt, druk je de knop op het vragenblok in. Welk geluid hoor je? Ping-geluid: Voor elke 'ping' die je hoort, krijg je 1 munt van de bank!Power-upgerinkel: Gooi de dobbelsteen en verplaats je opnieuw. Volg de regels van het vakje waarop je belandt. Gelach van Bowser: Betaal 5 munten aan de bank. 'Game Over'-melodie: Betaal 10 munten aan de bank. Zodra je een complete kleurset hebt, kun je Paddenhuizen kopen (je hoeft niet te wachten tot je aan de beurt bent). Betaal de kostprijs op de Title Deed-kaart aan de bank en zet een Paddenhuis op de locatie. Je moet gelijkmatig bouwen. Je mag pas een tweede huis op een locatie bouwen als je er eentje op elke locatie van de set hebt. Je mag maar 4 Paddenhuizen op een locatie zetten. Als je op elke locatie van een kleurset 4 Paddenhuizen hebt, kun je betalen voor de upgrade naar een Kasteel van Peach. Betaal de prijs voor een Kasteel van Peach op de Title Deed-kaart, geef de 4 Paddenhuizen terug aan de bank en plaats een Kasteel van Peach op de locatie. Je mag maar 1 Kasteel van Peach op een locatie zetten. Daar kun je geen Paddenhuizen meer bij zetten. Je mag niet bouwen op een locatie als een locatie in de kleurset met een hypotheek bezwaard is. Als meerdere spelers het laatste Paddenhuis of Kasteel van Peach willen kopen, moet de bank het veilen. Het bieden begint met 1 munt en alle spelers mogen dit bod met 1 munt verhogen. Je hoeft niet te wachten tot je aan de beurt bent. De betaling gaat naar de bank. Je kunt niets kopen totdat iemand gebouwen verkoopt aan de bank.Je kunt op elk moment met andere spelers onderhandelen om bezittingen te kopen, verkopen of ruilen.

Je moet alle gebouwen in een kleurset aan de bank verkopen voordat je een locatie kunt verkopen of ruilen. Je kunt geen gebouwen verkopen aan of ruilen met een andere speler.Je kunt bezittingen ruilen voor munten, andere bezittingen en/of voor kaarten met Get Out of Jail Free. De prijs wordt bepaald door de spelers die de deal sluiten.Bezittingen bezwaard met een hypotheek kunnen worden verhandeld voor een overeengekomen prijs. De nieuwe eigenaar kan op ieder moment de hypotheek terugbetalen (door de kosten om de hypotheek te lichten te betalen aan de bank). Als je moet betalen, maar niet genoeg geld hebt, kun je aan geld komen door huizen te verkopen en/of door hypotheek op bezittingen te nemen. Je kunt Kastelen van Peach verkopen aan de bank voor de helft van de prijs, eventueel afgerond naar boven, en ze onmiddellijk omruilen voor 4 Paddenhuizen.Verkoop Paddenhuizen aan de bank voor de helft van de kostprijs, rond eventueel af naar boven. Paddenhuizen van een kleurgroep moeten gelijkmatig verkocht worden. Om een hypotheek te nemen op een bezitting, moet je eerst alle gebouwen van de hele kleurset voor de helft van de kostprijs (eventueel afgerond naar boven) verkopen aan de bank. Voor een hypotheek draai je de Title Deed-kaart om en je krijgt de hypotheekwaarde die op de achterkant staat van de bank. Om een hypotheek af te lossen, betaal je de hypotheekkosten aan de bank en leg je de kaart weer met de bovenkant omhoog. Je kunt geen huur innen voor grond waar hypotheek op rust. Je mag wel de verhoogde huur blijven vragen voor locaties zonder hypotheek in een kleurset. De verhoogde huur op nutsbedrijven zonder hypotheek werkt op dezelfde wijze. Geef hem of haar al je met een hypotheek bezwaarde bezittingen en al je kaarten met Get Out of Jail Free. De nieuwe eigenaar kan op ieder moment de hypotheek terugbetalen (door de kosten om de hypotheek te lichten te betalen aan de bank). Geef al je bezittingen aan de bank. Alle hypotheken worden ingetrokken. Al je bezittingen moeten direct geveild worden. Leg eventuele kaarten met Get Out of Jail Free onderaan de Community Chest-stapel. De overige spelers blijven doorspelen totdat er nog maar n speler over is. Die speler is de winnaar! Als je zonder geluid speelt, gooi dan de dobbelsteen opnieuw wanneer je op een vak met een vragenblok belandt. Als je 1 of 2 gooit: Gooi de dobbelsteen opnieuw en je krijgt het aantal munten van die worp. Als je 3 of 4 gooit: Betaal 5 munten aan de bank. Als je 5 gooit: Gooi de dobbelsteen en verplaats je opnieuw. Volg de regels van het vakje waarop je belandt. Als je 6 gooit: Betaal 10 munten aan de bank. Page 15Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleedENGLISHx11.5VAAA / LR0326 27271Utse en av spelarna till bankir. Bankiren tar hand om: Bankens pengar Toad-hus Peach-slott Title Deed-kort AuktionerBankiren kan ocks vara med och spela men mste d vara noga med att hlla isr sina egna pengar frn bankens.2 Bankiren ger varje spelare:(Totalt = 30 mynt)Ett Reminder Card frn frgeldanLgg resten av mynten i ldan och anvnd den som bank.3 Placera frgeldan hr. Frsta gngen du spelar byter du ut demobatteriet. Se BATTERIINFORMATION. 4 Blanda Community Chest-korten och lgg dem i en hg med framsidan nedt.5 Alla spelare vljer en spelpjs och placerar den p GO.6 Lgg trningen vid spelplanen.Batteriinformation nns p ett separat blad. Behll informationen fr framtida bruk.BATTERIBYTEByt ut demobatteriet mot ett alkaliskt batteri. Anvnd en stjrnskruvmejsel (medfljer inte). 5 5Var den siste med pengar kvar nr alla de andra spelarna gtt i konkurs! Alla spelare kastar trningen. Den som slr hgst brjar. Spelordningen gr t vnster. 1. Sl trningen. 2. Flytta fram din spelpjs medsols s mnga rutor som trningen visar. 3. Var hamnade du? Flj reglerna fr den rutan. Se RUTOR P SPELPLANEN. 4. Din tur r slut. Skicka trningen t vnster. Det hr r allt du behver knna till, nu r det dags att brja spela. Ls mer om rutorna i takt med att du hamnar p dem.Det nns tv sorters egendomar: platser, som nns i olika frggrupper, och frmgor, Bowser Jr. och Magikoopa. Lediga egendomar Nr du hamnar p en plats eller en frmga som ingen ger mste du kpa eller auktionera ut den. Vill du kpa?Betala det pris som str p spelplanen och ta lagfartskortet frn banken. Vill du inte kpa den?D mste bankiren auktionera ut den. Budgivningen brjar p ett mynt och alla kan hja med minst ett mynt. Ni behver inte flja turordningen och bankiren avslutar auktionen nr ingen vill hja budet mer. Den som bjd hgst betalar banken. Om ingen vill bjuda p egendomen s gr det inget. Ingen betalar ngot och lagfartskortet stannar hos banken. Samla frggrupper! (grupperna visas p sidan Innehll)Nr du ger alla platser i en frggrupp kan du: Frdubbla hyran fr platserna! Bygga Toad-hus och Peach-slott och ta ut nnu mer hyra! Se BYGGNADER. Egendomar som ngon gerNr du hamnar p ngon annans egendom mste garen be om hyra. Om garen gr det mste du betala. Om garen inte ber om hyran innan nsta spelare slr trningen behver du inte betala! PlatserBetala hyran som visas p platsens Title Deed-kort.Frmgor Kasta trningen fr att faststlla hyran. Om garen har en frmga betalar du summan som trningen visar. Om garen har bda frmgorna ska du betala dubbelt s mycket som trningen visar. (Fortsttning p nsta sida)Page 16Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleed Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleed28 2928 29Ta det lugnt! Ingenting hnder. Oroa dig inte. Om du hamnar hr stller du spelpjsen p Just Visiting. Flytta genast din spelpjs till In Jail! Samla inte in tv mynt nr du passerar GO. Sedan r din tur ver. Du kan fortfarande krva in hyra, lgga bud vid auktioner, kpa Toad-hus och Peach-slott, inteckna egendomar och gra arer nr du r In Jail. Det nns tre alternativ: 1. Betala fem mynt nsta gng det blir din tur. Sl sedan trningen och ytta din spelpjs som vanligt. 2. Anvnd ett Get Out of Jail Free-kort nsta gng det r din tur om du har ett (eller kp ett frn en annan spelare). Lgg kortet underst i Community Chest-hgen, sl sedan trningen och ytta din spelpjs. 3. Sl en sexa nsta gng det r din tur. Om du lyckas med det s r du fri! Anvnd kastet fr att ytta. Sedan r din tur slut. Du kan frska sl en sexa tre gnger. Om alla dina tre frsk att sl en sexa misslyckas betalar du fem mynt och yttar antalet steg som trningen visar. GO Varje gng du passerar eller hamnar p GO inkasserar du tv mynt frn banken. Ta det versta kortet frn hgen. Ls hgt vad det str p kortet och flj omedelbart instruktionerna. Lgg sedan tillbaka kortet underst i hgen. Om det str p kortet att du kan behlla det tills du r redo att anvnda det sparar du kortet. Nr du anvnt det lgger du tillbaka kortet underst i hgen. Betala det belopp som visas i rutan p spelplanen till banken. Om du hamnar hr trycker du p knappen p Frgeldan. Vilket ljud hrde du? Mynt-ping: Fr varje ping du hr tar du 1 mynt frn banken.Power-up-ring: Kasta trningen och ytta spelpjsen p nytt. Flj reglerna fr den ruta du hamnar p. Bowsers skratt: Betala fem mynt till banken. Lten game over: Betala tio mynt till banken. S fort du fr en komplett frggrupp kan du brja kpa Toad-hus (du mste inte vnta p din tur). Betala inkpspriset som str p Title Deed-kortet till banken och placera ett Toad-hus p platsen. Du mste bygga jmnt. Du kan inte bygga ett andra Toad-hus p en plats frrn du har byggt ett p var och en av de vriga platserna i frggruppen. Du kan som mest ha fyra Toad-hus p en plats. Nr du har fyra Toad-hus p alla platser i en frggrupp kan du betala fr att uppgradera till ett Peach-slott. Betala summan fr Peach-slottet p Title Deed-kortet, lmna tillbaka alla fyra Toad-hus till banken, och placera ut Peach-slottet. Du kan bara att ha ett slott p varje plats. Du kan inte kpa till er Toad-hus. Du kan inte bygga p en plats om ngon av platserna i samma frggrupp r intecknade. Om era spelare vill kpa det sista Toad-huset eller Peach-slottet ska bankiren auktionera ut det. Budgivningen brjar p ett mynt och alla kan hja med minst ett mynt. Ni behver inte flja turordningen. Betalningen gr till banken. Du kan inte kpa ngon frrn en annan spelare sljer tillbaka sina.Du kan kpa, slja eller byta egendomar med andra spelare nr som helst. Du mste slja alla byggnader i en frggrupp till banken innan du kan slja eller byta en plats. Spelare kan inte slja eller byta byggnader med varandra.Egendomar kan bytas mot pengar, andra egendomar och/eller Get Out of Jail Free-kort. Beloppet bestms av de spelare som gr aren.Intecknad egendom kan sljas eller bytas till verenskommet pris. Den nya garen kan nr som helst betala tillbaka inteckningen (betala inlsningskostnaden till banken). Om du r skyldig pengar och inte kan betala kan du frska skaa pengar genom att slja tillbaka byggnader till banken och/eller inteckna egendomar. Slj Peach-slott till banken fr halva inkpspriset, avrunda uppt vid behov och byt dem omedelbart mot fyra Toad-hus.Slj Toad-hus till banken fr halva inkpspriset, avrunda uppt vid behov. Toad-hus mste sljas av jmnt i hela frggruppen. Om du vill inteckna en egendom mste du frst slja alla byggnader i den frggruppen till banken till hlften av inkpspriset och avrunda uppt vid behov. Om du ska inteckna en egendom vnder du Title Deed-kortet upp och ned och inkasserar inteckningsbeloppet som str p kortets baksida frn banken. Fr att terbetala en inteckning betalar du inlsningskostnaden till banken och vnder upp lagfartskortet. Du kan inte begra in hyra fr intecknade egendomar. Dremot kan den hgre hyresnivn inkasseras p ointecknade platser i samma frggrupp. Samma sak gller fr den hgre hyran fr ointecknade frmgor. Ge hen alla dina intecknade egendomar och eventuella Get Out of Jail Free-kort. Den nya garen kan nr som helst betala tillbaka inteckningen (betala inlsningskostnaden till banken). Lmna tillbaka alla egendomar till banken. Eventuella inteckningar upphr. Alla dina egendomar mste genast auktioneras ut. Lgg tillbaka alla Get Out of Jail Free-kort underst i Community Chest-hgen. De vriga spelarna fortstter spela tills det bara nns en spelare kvar. Den spelaren vinner! Om du spelar utan ljud slr du trningen igen nr du landar p en frgeldaruta. Om du slr en etta eller tva: Sl trningen igen och inkassera lika mnga mynt som trningen visar. Om du slr en trea eller fyra: Betala fem mynt till banken. Om du slr en femma: Kasta trningen och ytta spelpjsen p nytt. Flj reglerna fr den ruta du hamnar p. Om du slr en sexa: Betala tio mynt till banken. Page 17Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleedENGLISHx11.5VAAA / LR0330 31311Vlg en spiller, der skal vre bankr. Bankren er ansvarlig for: Bankens penge Toad-huse Peach-slotte Title Deed-kort AuktionerBankren kan ogs spille med, men skal holde sine egne penge adskilt fra banken.2 Bankren giver alle spillere:(i alt = 30 mnter)1 Reminder Card til sprgsmlsklodsenResten af mnterne opbevares i banken.3 Anbring sprgsmlsklodsen her. Frste gang du spiller, skal du udskifte demobatteriet. Se INFORMATION OM BATTERIER.4 Bland Community Chest-kortene, og lg dem her med forsiden nedad.5 Hver spiller vlger en brik og stiller den p GO.6 Lg terningen ved siden af spillebrttet.Se sikkerhedsoplysningerne om batterier p det separate ark. Gem disse oplysninger til fremtidig brug.UDSKIFTNING AF BATTERIUdskift demobatteriet med et alkalinebatteri. Brug en stjerneskruetrkker (medflger ikke). 5 5Hvis du er den sidste spiller, der har penge tilbage, nr alle de andre spillere er get fallit, vinder du! Hver spiller kaster terningen. Den, der slr hjest, begynder. Spillet fortstter med uret.1. Kast terningen. 2. Flyt din brik det antal felter, som terningen viser, med uret. 3. Hvor landede du? Flg anvisningerne for det pgldende felt. Se FELTER P BRTTET. 4. Din tur er slut. Giv terningen videre til spilleren til venstre for dig. Det er alt, du behver at vide, s bare kom i gang! Ls om felterne, efterhnden som du lander p dem.Der er to forskellige slags ejendomme: Steder, der er i farvegrupper, og forsyningsselskaber, Bowser Jr. og Magikoopa. Ledige ejendomme Nr du lander p en ejendom i form af et sted eller et forsyningsselskab, som ingen ejer, skal du enten kbe den eller stte den p auktion. Vil du kbe den?Betal den pris, der fremgr af feltet, og tag Title Deed-kortet fra banken. Vil du ikke kbe den?S skal bankren stte det p auktion. Buddene starter ved 1 mnt, og alle kan hve buddet med 1 mnt eller mere. I behver ikke at overholde turrkkeflgen. Bankren afslutter auktionen, nr ingen nsker at byde hjere. Den spiller, der byder hjest, betaler pengene til banken. Det er helt nt, hvis ingen nsker at byde p ejendommen. Ingen betaler noget, og banken beholder Title Deed-kortet. Saml farvegrupper! (se indholdssiden for farvegrupper)Nr du ejer samtlige steder i en farvegruppe: Du kan fordoble lejen for disse steder. Du m bygge Toad-huse og Peach-slotte og opkrve endnu mere i leje! Se BYGNINGER. Ejede ejendommeNr du lander p en ejendom, som en anden ejer, skal ejeren opkrve leje af dig. I s fald skal du betale. Hvis ejeren ikke nr at opkrve leje, fr den nste spiller kaster terningen, behver du ikke at betale! StederBetal den leje, der fremgr af Title Deed-kortet for stedet.Forsyningsselskaber Kast terningen for at afgre lejen. Hvis ejeren har 1 forsyningsselskab, betales det antal, som jnene viser. Hvis ejeren har begge forsyningsselskaber, betales det dobbelte af, hvad jnene viser. (Fortsttes p nste side)Page 18Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleed Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleed32 3332 33Bare rolig! Der sker ikke noget. Ikke noget at bekymre sig om. Hvis du lander her, skal du stille din brik p omrdet Just Visiting. Ryk din brik hen p feltet In Jail med det samme! Indkasser ikke 2 mnter for at passere GO. Dermed er din tur slut. Selv om du er i fngsel, kan du stadig opkrve leje, byde p auktioner, kbe Toad-huse og Peach-slotte, pantstte og handle. Du har 3 muligheder: 1. Betal 5 mnter ved starten af din nste tur. Kast terningen, og ryk derefter som sdvanligt. 2. Brug et Get Out of Jail Free-kort ved starten af din nste tur, hvis du har et (eller kb et af en anden spiller). Lg kortet nederst i bunken med Community Chest-kort. Kast terningen, og ryk derefter som sdvanligt. 3. Sl en 6'er, nste gang det er din tur. Gr du det, er du fri! Ryk det antal felter, som terningen viser, og lad turen g videre til nste spiller. Du kan bruge op til 3 ture til at forsge at sl en 6'er. Hvis du ikke slr en 6er med dit tredje kast, nr du er i fngsel, skal du betale 5 mnter og derefter rykke det antal felter, som terningen viser. GO Du modtager 2 mnter fra banken, hver gang du passerer eller lander p GO-feltet. Tag det verste kort fra bunken. Ls kortet hjt, og udfr straks den givne handling. Lg det brugte kort nederst i bunken. Af nogle kort fremgr det, at du kan vente med at bruge det. Nr du har brugt kortet, skal du lgge det nederst i bunken. Betal banken det belb, der str p feltet. Hvis du lander her, skal du trykke p knappen p sprgsmlsklodsen. Hvilken lyd hrer du? Klingende mnter: For hvert "kling", du hrer, skal du have 1 mnt fra banken.Power-up-ring: Kast terningen, og ryk igen. Flg anvisningerne for det felt, du lander p. Bowsers grin: Betal 5 mnter til banken. "Spillet er slut"-melodi: Betal 10 mnter til banken. S snart du har samlet en komplet farvegruppe, kan du begynde at kbe Toad-huse (du behver ikke vente p, at det bliver din tur). Betal banken kbsprisen, der fremgr af Title Deed-kortet, og placer et Toad-hus p stedet. Du skal bygge jvnt. Du kan ikke bygge Toad-hus nummer 2 p et sted, fr du har bygget et p hvert sted i farvegruppen. Der kan hjst st 4 Toad-huse p et sted. Nr du har 4 Toad-huse p alle steder i en farvegruppe, kan du opgradere til et Peach-slot mod betaling. Betal prisen for Peach-slottet, der str p Title Deed-kortet, returner alle 4 Toad-huse til banken, og placer et Peach-slot p stedet. Der kan hjst st 1 Peach-slot p et sted. Du kan ikke tilfje ere Toad-huse. Du kan ikke bygge p et sted, hvis et af stederne i farvegruppen er pantsat. Hvis ere spillere vil kbe det sidste Toad-hus eller Peach-slot, skal bankren stte det p auktion. Buddene starter ved 1 mnt, og alle kan hve buddet med 1 mnt eller mere. I behver ikke at overholde turrkkeflgen. Betaling sker til banken. Du kan i s fald ikke kbe bygninger, fr en anden spiller slger sine tilbage.Du kan altid kbe, slge eller bytte ejendomme med andre spillere. Du skal slge alle bygninger fra en farvegruppe tilbage til banken, fr du kan slge eller bytte et sted. Det er ikke tilladt at handle bygninger med en anden spiller.Ejendomme kan byttes for kontanter, anden ejendom og/eller Get Out of Jail Free-kort. Prisen afgres af de spillere, der indgr handlen.Pantsatte ejendomme kan byttes for en hvilken som helst aftalt pris. Den nye ejer kan til hver en tid indfri pantet (ved at betale pantprisen til banken). Hvis du skylder penge og ikke kan betale, s prv at skae penge ved at slge bygninger tilbage til banken og/eller pantstte ejendomme. Slg Peach-slotte til banken for halvdelen af kbsprisen. Rund op, hvis det er ndvendigt, og byt dem straks for 4 Toad-huse.Slg Toad-huse til banken for halvdelen af kbsprisen, og rund op, hvis det er ndvendigt. Toad-huse skal slges jvnt i hver enkelt farvegruppe. For at pantstte en ejendom skal du frst slge alle bygninger i den pgldende farvegruppe til banken for halvdelen af kbsprisen. Rund op, hvis det er ndvendigt. For at pantstte skal du lgge Title Deed-kortet med forsiden nedad og indkassere den pantvrdi, der er anfrt p bagsiden, fra banken. For at indfri et pant skal du betale prisen for at indfri pantet til banken og vende kortet om igen. Du kan ikke opkrve leje for pantsatte ejendomme. Forhjet leje kan dog stadig opkrves p de ikke-pantsatte steder i din farvegruppe. Forhjet leje p ikke-pantsatte forsyningsselskaber kan opkrves p samme mde. Giv vedkommende alle dine pantsatte ejendomme og alle Get Out of Jail Free-kort. Den nye ejer kan til hver en tid indfri pantet (ved at betale pantprisen til banken). Giv alle dine ejendomme tilbage til banken. Alle pantstninger ophves. Alle dine ejendomme skal jeblikkeligt sttes p auktion. Lg alle de Get Out of Jail Free-kort, du mtte have, nederst i bunken med Title Deed-kort. De tilbagevrende spillere fortstter spillet, indtil der kun er n person tilbage. Denne person vinder spillet! Hvis I spiller uden lyd, skal du kaste terningen igen, nr du lander p et felt med sprgsmlsklodsen. Hvis du kaster en 1er eller 2er: Kast terningen igen, og indkasser det antal mnter, som jnene viser. Hvis du kaster en 3er eller 4er: Betal 5 mnter til banken. Hvis du kaster en 5er: Kast terningen, og ryk igen. Flg anvisningerne for det felt, du lander p. Hvis du kaster en 6er: Betal 10 mnter til banken. Page 19Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleedENGLISHx11.5VAAA / LR0334 35351Velg hvem som skal vre banksjef. Banksjefen har ansvar for: Bankens penger Toad-hus Peach-slott Title Deed-kort AuksjonerBanksjefen kan vre med og spille, men m holde pengene sine atskilt fra bankens.2 Banksjefen skal gi hver spiller:(Totalt: 30 mynter)1 Reminder Card for sprsmlsklossenLa resten av myntene ligge i esken, som fungerer som bank.3 Sett sprsmlsklossen her. Skift ut demonstrasjonsbatteriet frste gang du spiller. Se BATTERIINFORMASJON. 4 Bland Community Chest-kortene, og legg dem her med forsiden ned.5 Hver spiller velger en spillebrikke og setter den p GO.6 Legg terningen ved siden av spillebrettet.Se eget ark med forsiktighetsinformasjon om batteri. Oppbevar denne informasjonen for senere bruk.SLIK SKIFTER DU BATTERIETSkift ut demobatteriet med et alkalisk batteri. Bruk en stjerneskrutrekker (ikke inkludert). 5 5Vr den siste spilleren som har penger igjen nr alle de andre har gtt konkurs! Alle spillerne kaster terningen. Den som fr hyest tall, begynner, og spillet fortsetter mot venstre. 1. Kast terningen. 2. Flytt spillebrikken din med klokken s mange felt som terningen viser. 3. Hvor landet du? Flg reglene for feltet du landet p. Se FELTENE P BRETTET. 4. Turen din er over. Gi terningen videre til spilleren til venstre. Det er alt du trenger vite, s sett i gang. Du kan lese om feltene etter hvert som du lander p dem.Det er to typer eiendommer: steder, som er fordelt p ulike fargesett, og verk: Bowser Jr. og Magikoopa. Eiendommer uten eier Nr du lander p et sted eller et verk uten eier, m du kjpe det eller f det auksjonert bort. Vil du kjpe det?Betal prisen som str p feltet p brettet, og ta Title Deed-kortet fra banken. Vil du ikke kjpe det?Da m banksjefen auksjonere det bort. Budene starter p 1 mynt, og alle kan ke budet med 1 mynt eller mer. Dere trenger ikke flge turrekkeflgen. Banksjefen avslutter auksjonen nr ingen av spillerne er villige til ke budet. Spilleren med hyest bud betaler til banken. Hvis ingen nsker by p eiendommen, er det greit. Ingen betaler noe, og Title Deed-kortet blir hos banken. Samle fargesett! (se Innhold-siden for fargesett)Nr du eier alle stedene i et fargesett, kan du doble leien for disse stedene! bygge Toad-hus og Peach-slott og kreve enda mer leie! Se BYGNINGER. Eiendommer med eierNr du lander p en eiendom noen andre eier, m eieren kreve leie av deg. Hvis eieren gjr det, m du betale. Hvis eieren ikke spr fr den neste spilleren kaster terningen, trenger du ikke betale! StederBetal leien som vises p Title Deed-kortet for stedet.Verk Kast terningen for fastsette leien. Hvis eieren har ett verk, betaler du s mye som terningen viser. Hvis eieren har begge verkene, betaler du dobbelt s mye som terningen viser. (Fortsetter p neste side)Page 20Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleed Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleed36 3736 37Slapp av! Det skjer ingenting. Ikke vr redd. Hvis du lander her, setter du spillebrikken din p Just Visiting-delen. Flytt spillebrikken din til In Jail-feltet umiddelbart! Du mottar ikke 2 mynter for passere GO. Turen din er n over. Du kan fortsett kreve inn leie, by under auksjoner, kjpe Toad-hus og Peach-slott, pantsette og gjre byttehandler mens du er i fengsel. Du har 3 alternativer: 1. Betal 5 mynter ved starten av din neste tur. Kast s terningen og ytt som normalt. 2. Bruk et Get Out of Jail Free-kort ved starten av din neste tur hvis du har et (eller kjp et fra en annen spiller). Legg kortet nederst i Community Chest-bunken. Kast s terningen og ytt. 3. Kast 6 p din neste tur. Hvis du greier det, er du fri! Bruk terningkastet til ytte. Deretter er turen din over. Du kan bruke opptil tre turer p prve kaste 6. Hvis du ikke kaster 6 innen den tredje turen din i fengsel, betaler du 5 mynter og bruker det siste terningkastet ditt til ytte. GO Nr du passerer eller lander p GO-feltet, mottar du 2 mynter fra banken. Ta det verste kortet i bunken. Les kortet hyt, og gjr umiddelbart det som str p det. Legg kortet nederst i bunken nr du er ferdig. Hvis det str p kortet at du kan beholde det til du er klar til bruke det, gjr du det. Nr du har brukt det, legger du det nederst i bunken. Betal banken belpet som str p feltet. Hvis du lander her, trykker du p knappen p sprsmlsklossen. Hvilken lyd hrte du? Mynt-pling: For hvert pling du hrer, mottar du 1 mynt fra banken!Power-up-ring: Kast terningen og ytt igjen. Flg reglene for feltet der du lander. Bowsers latter: Betal 5 mynter til banken. Game Over-melodi: Betal 10 mynter til banken. S snart du har et fargesett, kan du begynne kjpe Toad-hus (du trenger ikke vente til det er din tur). Betal banken prisen som str p Title Deed-kortet, og sett et Toad-hus p stedet. Du m bygge jevnt. Du kan ikke bygge et Toad-hus nummer to p et sted fr du har bygd et p alle stedene i settet. Du kan maks ha 4 Toad-hus p et sted. Nr du har 4 Toad-hus p alle stedene i et fargesett, kan du betale for oppgradere til Peach-slott. Betal prisen for Peach-slottet p Title Deed-kortet, lever alle de 4 Toad-husene tilbake til banken, og sett et Peach-slott p stedet. Du kan kun ha 1 Peach-slott pr. sted. Du kan ikke legge til ere Toad-hus. Du kan ikke bygge p et sted hvis noen av stedene i det aktuelle fargesettet er pantsatt. Om det er ere spillere som vil kjpe det siste Toad-huset eller Peach-slottet, m banken auksjonere det bort. Budene starter p 1 mynt, og alle kan ke budet med 1 mynt eller mer. Dere trenger ikke flge turrekkeflgen. Betalingen gr til banken. Du kan ikke kjpe ere fr noen selger sine tilbake.Du kan avtale kjp, salg eller bytte av eiendom med andre spillere nr som helst. Du m selge alle bygningene i et fargesett til banken fr du kan selge eller bytte bort et sted. Du kan ikke selge eller bytte bort bygninger til andre spillere.Eiendom kan byttes mot mynter, andre eiendommer og/eller Get Out of Jail Free-kort. Belpet forhandles av spillerne.Pantsatt eiendom kan byttes mot en hvilken som helst avtalt pris. Den nye eieren kan nedbetale lnet (betale banken prisen for oppheve pantsettelsen) nr som helst. Hvis du skylder penger og ikke kan betale, kan du prve skae penger ved selge bygninger tilbake til banken og/eller pantsette eiendom. Selg Peach-slott til banken for halvparten av kostprisen (rund opp om ndvendig), og bytt dem umiddelbart inn i 4 Toad-hus.Selg Toad-hus til banken for halvparten av kostprisen (rund opp om ndvendig). Toad-hus m selges jevnt i fargesettet. Hvis du vil pantsette en eiendom, m du frst selge alle bygningene i det aktuelle fargesettet til banken for halvparten av kostprisen. Rund opp om ndvendig. For pantsette snur du Title Deed-kortet med forsiden ned. Du mottar pantsettingsverdien som str p baksiden, fra banken. For nedbetale et ln betaler du banken prisen for oppheve pantsettelsen og snur kortet med forsiden opp. Du kan ikke kreve inn leie for eiendommer som er pantsatt. Du kan imidlertid kreve inn den kte leien for ikke-pantsatte steder i et fargesett. Du kan ogs kreve inn den kte leien for ikke-pantsatte verk p samme mte. Gi spilleren alle dine pantsatte eiendommer og eventuelle Get Out of Jail Free-kort. Den nye eieren kan nedbetale lnet (betale banken prisen for oppheve pantsettelsen) nr som helst. Lever alle eiendommene dine til banken. All pant avsluttes. Alle eiendommene dine m umiddelbart legges ut p auksjon. Legg eventuelle Get Out of Jail Free-kort nederst i Community Chest-bunken. Resten av spillerne fortsetter spille til det er bare n person igjen i spillet. Denne spilleren er vinneren! Hvis du spiller uten lyd, kaster du terningen p nytt nr du lander p et sprsmlskloss-felt. Hvis du kaster 1 eller 2: Kast terningen p nytt, og motta s mange mynter som terningen viser. Hvis du kaster 3 eller 4: Betal 5 mynter til banken. Hvis du kaster 5: Kast terningen og ytt igjen. Flg reglene for feltet der du lander. Hvis du kaster 6: Betal 10 mynter til banken. Page 21Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleedENGLISHx11.5VAAA / LR0338 39391Valitkaa yksi pelaaja pankkiiriksi. Pankkiiri vastaa pankin rahoista Toadin taloista Peachin linnoista Title Deed -korteista huutokaupoistaMys pankkiiri voi pelata peli, mutta hnen on pidettv omat rahansa erilln pankin rahoista.2 Pankkiiri antaa kullekin pelaajalle(Yhteens 30 kolikkoa)1 kysymyspalikan Reminder CardLoput rahat jvt laatikkoon, joka toimii pankkina.3 Aseta kysymyspalikka thn. Vaihda esittelyparisto ensimmisen pelikerran yhteydess. Katso kohta TIETOA PARISTOISTA. 4 Sekoita Community Chest -kortit ja aseta ne tekstipuoli alaspin thn.5 Jokainen pelaaja valitsee itselleen pelinappulan ja asettaa sen GO-ruutuun.6 Aseta noppa pelilaudan viereen.Katso paristoja koskevat varovaisuustiedot erilliselt arkilta. Silyt nm tiedot myhemp kytt varten.PARISTOJEN VAIHTOVaihda esittelyparisto alkaliparistoon. Kyt ristipruuvimeisseli (ei sislly pakkaukseen). 5 5Pelaaja, jolla on viel rahaa jljell muiden menty konkurssiin, voittaa pelin. Jokainen pelaaja heitt noppaa. Suurimman silmluvun saanut aloittaa, ja vuoro siirtyy sen jlkeen vasemmalle. 1. Heit noppaa. 2. Siirr pelinappulaasi noppien silmluvun verran mytpivn. 3. Mihin ruutuun pdyit? Noudata ruutua koskevia ohjeita. Katso PELILAUDAN RUUDUT. 4. Vuorosi pttyy. Anna noppa vasemmalla puolellasi olevalle pelaajalle. Siin kaikki, mit tarvitsee tiet. Peli voi alkaa. Tarkista ruutujen merkitys ohjeista.Kiinteistj on kahdenlaisia: vrriryhmiin jaetut tontit ja Bowser Jr.- ja Magikoopa-laitokset. Kiinteistt, joilla ei ole omistajaa Kun pyshdyt tontille tai laitokselle, jota kukaan ei omista, sinun on ostettava tai huutokaupattava se. Haluatko ostaa?Maksa ruudussa ilmoitettu hinta ja ota Title Deed -kortti pankista. Etk halua ostaa?Pankkiirin pit huutokaupata se. Tarjoukset alkavat yhdest kolikosta, ja jokainen pelaaja voi korottaa tarjousta vhintn yhdell kolikolla. Tarjouksia ei tarvitse tehd vuorojrjestyksess. Pankkiiri ptt huutokaupan, kun kukaan ei en halua korottaa tarjousta. Korkeimman tarjouksen tehnyt maksaa summan pankille. Jos kukaan ei halua tehd tarjousta kiinteistst, se ei haittaa. Kukaan ei silloin maksa mitn, ja Title Deed -kortti j pankille. Ker vririyhmi! (Katso vririyhmt Sislt-sivulta.)Kun omistat vririyhmn jokaisen tontin: Voit tuplata niden tonttien vuokrat! Voit rakentaa Toadin taloja ja Peachin linnoja ja peri vielkin enemmn vuokraa! Katso kohta RAKENNUKSET. Omistetut kiinteisttKun pdyt toisen pelaajan omistamalle kiinteistlle, hnen tytyy pyyt sinulta vuokraa. Jos hn pyyt, sinun tytyy maksaa. Jos hn ei pyyd ennen kuin seuraavana vuorossa oleva pelaaja heitt noppaa, sinun ei tarvitse maksaa! TontitMaksa tontin Title Deed -kortissa ilmoitettu vuokra.Laitokset Mrit vuokra heittmll noppaa. Jos omistajalla on yksi laitos, maksa noppien silmluvun verran. Jos omistajalla on molemmat laitokset, maksa kaksinkertainen summa. (Jatkuu seuraavalla sivulla)Page 22Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleed Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleed40 4140 41Rentoudu! Tss ruudussa ei tapahdu mitn. Ei ht! Jos pdyt tnne, aseta pelinappulasi ruudun Just Visiting -osaan. Siirr pelinappulasi In Jail -ruutuun vlittmsti! l ker kahta kolikkoa GO-ruudusta. Pelivuoro siirtyy seuraavalle. Voit mys Jailissa ollessasi peri vuokraa, tehd tarjouksia huutokaupassa, ostaa Toadin taloja ja Peachin linnoja, kiinnitt omaisuuttasi ja tehd kauppoja. Sinulla on kolme vaihtoehtoa: 1. Maksa 5 kolikkoa seuraavan vuorosi alussa, heit noppaa ja siirr pelinappulaa normaaliin tapaan. 2. Kyt Get Out of Jail Free -korttia seuraavan vuorosi alussa, jos sinulla on sellainen (tai jos ostat kortin toiselta pelaajalta). Laita kortti Community Chest -pakan alimmaiseksi, heit noppaa ja siirr pelinappulaasi. 3. Yrit heitt silmluku 6 seuraavalla vuorollasi. Jos se onnistuu, pset vapaaksi! Siirry heitetyn silmluvun verran. Vuorosi pttyy. Voit yritt heitt kuutosen kolmella pelivuorolla. Jos se ei onnistu kolmannellakaan vuorolla, maksa pankille 5 kolikkoa ja siirr pelinappulaasi nopan silmluvun verran. GO Kun ohitat GO-ruudun tai pyshdyt siin, saat pankista kaksi kolikkoa. Ota pllimminen kortti pakasta. Lue kortti neen ja toimi heti sen ohjeiden mukaan. Aseta kortti pakan alimmaiseksi, kun olet kyttnyt sen. Mikli kortissa sanotaan, ett saat kytt sen myhemmin, tee niin. Kun olet kyttnyt kortin, aseta se pakan alimmaiseksi. Maksa ruudussa mainittu summa pankille. Jos pdyt tnne, paina kysymyspalikan painiketta. Mink nen kuulit? Kolikon kilahdus: Saat jokaisesta ping-nest yhden kolikon pankista!Lisvoiman ni: Heit noppaa ja liiku uudelleen. Noudata sen ruudun sntj, johon pdyt. Bowserin nauru: Maksa pankille 5 kolikkoa. Game Over -melodia: Maksa pankille 10 kolikkoa. Voit alkaa hankkia Toadin taloja heti, kun omistat vririyhmn (sinun ei tarvitse odottaa omaa pelivuoroasi). Maksa tontin Title Deed -kortissa ilmoitettu hinta pankille ja aseta Toadin talo tontille. Rakenna tasaisesti. Voit rakentaa toisen Toadin talon samalle tontille vasta, kun olet rakentanut niit vririyhmn jokaiselle tontille. Yhdelle tontille voi rakentaa enintn nelj Toadin taloa. Kun vririyhmn jokaisella tontilla on nelj Toadin taloa, voit pivitt sen Peachin linnaksi maksusta. Maksa Peachin linnan hinta Title Deed -kortin mukaisesti, palauta kaikki nelj Toadin taloa pankkiin ja aseta Peachin linna tontille. Voit rakentaa yhdelle tontille vain yhden Peachin linnan. Samalle tontille ei voi tllin en rakentaa Toadin taloja. Rakentaminen ei ole sallittua, jos jokin saman vririyhmn tonteista on kiinnitetty. Jos useammat pelaajat haluavat ostaa viimeisen Toadin talon tai Peachin linnan, pankkiirin on huutokaupattava se. Lhthinta on yksi kolikko, ja jokainen pelaaja voi korottaa tarjousta vhintn yhdell kolikolla. Tarjouksia ei tarvitse tehd vuorojrjestyksess. Maksu suoritetaan pankille. Voit ostaa rakennuksen vasta, kun joku myy omansa pois.Voit ostaa, myyd tai vaihtaa kiinteistj muiden pelaajien kanssa milloin tahansa. Tontin voi myyd tai vaihtaa vasta, kun olet myynyt vririyhmn kaikki rakennukset pankille. Rakennusten myyminen muille pelaajille tai vaihtaminen muiden pelaajien kanssa ei ole sallittua.Kiinteistj voi myyd kolikoilla tai vaihtaa muihin kiinteistihin ja/tai Get Out of Jail Free -kortteihin. Kaupantekoon osallistuvat pelaajat pttvt itse kauppasumman.Kiinnitetyill kiinteistill voi kyd kauppaa mill tahansa sovitulla hinnalla. Uusi omistaja voi maksaa uudelleen kiinnityssumman (eli maksaa pankille kiinnityksen poistamisesta) milloin tahansa. Jos et pysty maksamaan velkaasi, yrit hankkia rahaa myymll rakennuksia takaisin pankille ja/tai kiinnittmll kiinteistj. Myy Peachin linnoja pankille puoleen hintaan, pyrist summa ylspin tarvittaessa ja vaihda ne vlittmsti neljn Toadin taloon.Myy Toadin taloja pankille puolella niiden ostohinnasta. Pyrist hinta ylspin tarvittaessa. Toadin talot on myytv tasaisesti koko vririyhmst. Voit kiinnitt kiinteistn vasta, kun olet myynyt kyseisen vririyhmn kaikki rakennukset pankille puoleen hintaan niiden ostohinnasta. Pyrist hinta ylspin tarvittaessa. Kiinnit kiinteist kntmll sen Title Deed -kortti tietopuoli alaspin ja perimll kortin takana mainittu kiinnitysarvo pankilta. Maksa kiinnitys takaisin maksamalla lunastussumma pankille. Knn sitten Title Deed -kortti tietopuoli ylspin. Kiinnitetyist kiinteistist ei voi peri vuokraa. Vririyhmn kiinnittmttmist tonteista voi kuitenkin peri korotettua vuokraa. Kiinnittmttmist laitoksista voi peri korotettua vuokraa samalla tavoin. Anna hnelle kaikki kiinnitetyt kiinteistsi ja Get Out of Jail Free -korttisi. Uusi omistaja voi maksaa uudelleen kiinnityssumman (eli maksaa pankille kiinnityksen poistamisesta) milloin tahansa. Palauta kaikki kiinteistsi pankille. Kaikki kiinnitykset poistetaan. Kaikki kiinteistsi on myytv heti huutokaupalla. Palauta mahdolliset Get Out of Jail Free -korttisi Community Chest -pakan alimmaiseksi. Peli jatkuu, kunnes jljell on en yksi pelaaja. Jljelle jnyt pelaaja on voittanut pelin! Jos pelaat ilman nt, heit noppaa uudelleen kysymyspalikan kohdalla. Jos heitt luvun 1 tai 2: Heit noppaa uudelleen ja ota kolikoita silmluvun mukainen mr. Jos heitt luvun 3 tai 4: Maksa pankille 5 kolikkoa. Jos heitt luvun 5: Heit noppaa ja liiku uudelleen. Noudata sen ruudun sntj, johon pdyt. Jos heitt luvun 6: Maksa pankille 10 kolikkoa. Page 23Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleedENGLISHx11.5VAAA / LR0342 4343(.)1 . : Peach K Title Deed , .2 , :(= 30)1 Reminder Card .3 . , . . . 4 .5 GO.6 . . . . ( ). 5 5 ! . . 1. . 2. . 3. ; . . . 4. . . , ' . . : , , Bowser Jr. Magikoopa. , . ; Title Deed . ; . 1 1 . . . , . Title Deed . ! (.) : ' ! Peach ! . . , . , . , ! Title Deed . . 1 , . , . ( )Page 24Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleed Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleed44 4544 45! . . , Just Visiting. In Jail! 2 GO. . , , Peach, . 3 : 1. 5 . 2. Get Out of Jail Free , (,). , , . 3. 6 . , ! . 3 6. 6 , 5 . GO GO 2 . . . . , . , . . . , . ; . , 1 ! Power-up: . . Bowser: 5 . : 10 . , ( ). Title Deed . . . 4 . 4 , Peach. Peach Title Deed, 4 Peach . 1 Peach . . . Peach, . 1 1 . . . , . , ... , / Get Out of Jail Free. . . ( ) . , / . Peach , , 4 . , . . . , . , Title Deed . , . . , level . . Get Out of Jail Free. ( ) . . . . Get Out of Jail Free . . ! , . 1 2 : . 3 4 : 5 . 5 : . . 6 : 10 . Page 25Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleedENGLISHx11.5VAAA / LR0346 4747(Patrz informacje z tyu niniejszej instrukcji do gry)1Wybierzcie jedn osob, ktra bdzie Bankierem. Bankier odpowiada za: Pienidze w Banku Domki-Grzybki Zamki Ksiniczki Peach Karty Title Deed LicytacjeBankier rwnie moe uczestniczy w grze, jednak swoje pienidze musi przechowywa w osobnym miejscu ni pienidze Banku.2 Kady gracz otrzymuje od Bankiera:(cznie = monety o wartoci 30)1 kart Reminder Card Bloku z PytajnikiemReszt monet umiecie w pudeku. Nale one do Banku.3 Umiecie Blok z Pytajnikiem tutaj. Grajc po raz pierwszy, wymiecie bateri suc do prezentacji. Patrz INFORMACJE O BATERII. 4 Potasujcie karty Community Chest i pocie je awersem do dou w tym miejscu.5 Kady gracz wybiera pionek i umieszcza go na polu GO.6 Pocie ko do gry obok planszy.Zapoznaj si z uwagami dotyczcymi baterii umieszczonymi na oddzielnym arkuszu. Zachowaj te informacje do wykorzystania w przyszoci.WYMIANA BATERIIWymie bateri suc do prezentacji na bateri alkaliczn. Uyj rubokrta krzyakowego (brak w zestawie). 5 5Zosta ostatnim graczem posiadajcym pienidze, gdy pozostali gracze zbankrutuj! Kady gracz rzuca koci. Gr rozpoczyna gracz, ktry wyrzuci najwysz liczb oczek. Gra odbywa si dalej zgodnie z ruchem wskazwek zegara. 1. Rzu koci. 2. Przesu swj pionek zgodnie z ruchem wskazwek zegara o liczb pl odpowiadajc liczbie wyrzuconych oczek. 3. Gdzie si zatrzymae? Postpuj zgodnie z zasadami danego pola na planszy. Patrz POLA NA PLANSZY. 4. Twoja tura dobiega koca. Przeka ko graczowi po lewej stronie. To wszystko, co musicie wiedzie, aby rozpocz gr. Sprawdzajcie znaczenia pl, gdy si na nich zatrzymacie.Istniej dwa rodzaje nieruchomoci: lokalizacje (poczone w zestawy kolorystyczne) i postaci (Bowser Jr. i Magikoopa). Nieruchomoci bez waciciela Kiedy zatrzymasz si na polu lokalizacji lub postaci bez waciciela, musisz je kupi lub wystawi na licytacj. Chcesz je kupi?Zapa kwot podan na planszy do gry i we z Banku kart Title Deed dla tego pola. Nie chcesz ich kupi?Bankier musi wystawi je na licytacj. Licytacja zaczyna si od 1 monety, a kady gracz moe podbi stawk o 1 monet lub wicej. Nie musicie licytowa zgodnie z kolejnoci tur. Bankier koczy licytacj, gdy aden gracz nie chce podbi stawki. Ten, kto zaproponowa najwysz cen, wpaca j do Banku. Jeli nikt nie chce licytowa nieruchomoci, nic si nie dzieje. Nikt nie musi paci, a karta Title Deed pozostaje w Banku. Zbieraj zestawy kolorystyczne! (informacje o zestawach kolorystycznych znajduj si na stronie Zawarto)Jeli jeste wacicielem kadej lokalizacji w danym zestawie kolorystycznym: Moesz podwoi czynsz w tych lokalizacjach! Moesz budowa Domki-Grzybki i Zamki Ksiniczki Peach oraz pobiera jeszcze wikszy czynsz! Patrz BUDYNKI. Nieruchomoci majce wacicielaKiedy zatrzymasz si na nieruchomoci, ktra naley ju do innego gracza, waciciel moe zada od Ciebie czynszu. Jeli to zrobi, musisz zapaci. Jeli waciciel nie upomni si o czynsz, zanim nastpny gracz rzuci koci, nie musisz paci! LokalizacjeZapa czynsz wskazany na karcie Title Deed lokalizacji.Postaci Rzu koci, aby ustali czynsz. Jeli waciciel posiada 1 posta, zapa tyle, ile wynosi wynik rzutu koci. Jeli waciciel posiada obie postaci, zapa dwukrotno wyniku rzutu koci. (Cig dalszy na nastpnej stronie)Page 26Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleed Inside spreads = 19.5W x 9H folded to 9.75W x 9H 1C2S, 80gsm, full bleed48 4948 49Free ParkingOdpocznij sobie! Nic si tu nie dzieje. Just VisitingNie martw si. Jeli si tu zatrzymasz, po prostu przesu swj pionek do sekcji Just Visiting. Go to JailNatychmiast przesu swj pionek na pole In Jail! Nie pobieraj 2 monet, mijajc pole GO. To koniec Twojej tury. Bdc na polu In Jail, nadal moesz pobiera czynsz, uczestniczy w licytacjach, kupowa Domki-Grzybki i Zamki Ksiniczki Peach, ustanawia zastawy hipoteczne oraz dobija targu z innymi graczami. Jak opuci pole In Jail? Masz 3 moliwoci: 1. Zapa 5 monet na pocztku swojej najbliszej tury, a nastpnie rzu koci i graj tak, jak podczas normalnej tury. 2. Wykorzystaj kart Get Out of Jail Free na pocztku swojej najbliszej tury, jeeli posiadasz tak kart (lub kup j od innego gracza). Nastpnie od kart na spd talii Community Chest, rzu komi i graj tak, jak podczas normalnej tury. 3. Wyrzu 6 podczas swojej najbliszej tury. Jeeli Ci si to uda, jeste wolny! Przesu si o liczb pl zgodn z liczb wyrzuconych oczek. Na tym koczy si Twoja tura. Moesz prbowa wyrzuci 6 przez maksymalnie 3 tury. Jeeli w trzeciej turze spdzanej na polu In Jail nie wyrzucisz 6, zapa grzywn w wysokoci 5 monet i rzu koci. Przesu si o liczb pl zgodn z liczb wyrzuconych oczek. GO Mijajc pole GO lub zatrzymujc si na nim, pobierasz 2 monety z Banku. Community Chest We pierwsz kart z wierzchu talii. Przeczytaj na gos tre karty i natychmiast wykonaj polecenie z karty. Nastpnie od kart na spd talii. Jeli karta wskazuje, e moesz j zatrzyma, a bdziesz gotw jej uy, zrb to. Po uyciu od kart na spd talii. Chain Chomp i Piranha Plant Wpa do Banku kwot podan na tym polu na planszy. Blok z PytajnikiemJeeli zatrzymasz si tutaj, nacinij przycisk na Bloku z Pytajnikiem. Jaki dwik wyda? Brzk monety: Za kady usyszany brzk pobierz 1 monet z Banku!Dwik dodatkowej mocy: Ponownie rzu koci i wykonaj ruch. Postpuj zgodnie z zasadami pola, na ktrym si zatrzymasz. miech Bowsera: Wpa do Banku 5 monet. Melodia koniec gry: Wpa do Banku 10 monet. Budowanie Domkw-GrzybkwJeeli jeste wacicielem wszystkich pl w danym kolorze, moesz rozpocz zakup Domkw-Grzybkw(nie musisz czeka na swoj tur). Wpa do Banku kwot wskazan na karcie Title Deed i ustaw Domek-Grzybek w danej lokalizacji. Musisz budowa rwnomiernie. Nie moesz w danej lokalizacji wybudowa drugiego Domku-Grzybka, dopki we wszystkich innych lokalizacjach z danego zestawu kolorystycznego nie stoi przynajmniej jeden Domek. W jednej lokalizacji mog znajdowa si maksymalnie 4 Domki-Grzybki Budowanie Zamkw Ksiniczki Peach Gdy postawisz po 4 Domki-Grzybki w kadej lokalizacji z danego zestawu kolorystycznego, moesz za dopat wybudowa Zamek Ksiniczki Peach. Wpa do Banku koszt Zamku Ksiniczki Peach wskazany na karcie Title Deed, zwr do Banku 4 Domki-Grzybki, a nastpnie umie w wybranej lokalizacji Zamek Ksiniczki Peach. W jednej lokalizacji moesz umieci maksymalnie 1 Zamek Ksiniczki Peach. Nie moesz doda wicej Domkw-Grzybkw na polu, na ktrym znajduje si ju Zamek Ksiniczki Peach. Nie moesz budowa w danej lokalizacji, jeeli inna lokalizacja w tym samym kolorze objta jest zastawem hipotecznym. Zbyt mao budynkw? Jeeli w Banku znajduje si ostatni Domek-Grzybek lub Zamek Ksiniczki Peach, ktry chce kupi wicej ni jeden gracz, Bankier musi wystawi go na licytacj. Licytacja zaczyna si od 1 monety, a kady gracz moe podbi stawk o 1 monet lub wicej. Nie musicie licytowa zgodnie z kolejnoci tur. Opata traa do Banku. Brak budynkw? Jeeli w Banku nie ma ju budynkw, musisz poczeka z budow do momentu, a jeden z graczy zwrci do Banku ktry ze swoich budynkw.W dowolnym momencie moesz kupowa, sprzedawa lub wymienia si nieruchomociami z innymi graczami. Zanim sprzedasz lub wymienisz dan lokalizacj, musisz sprzeda do Banku wszystkie budynki znajdujce si na polach zestawu kolorystycznego tej lokalizacji. Nie moesz sprzeda ani wymieni budynkw z innym graczem.Nieruchomoci mona wymienia na monety, inne nieruchomoci i/lub karty Get Out of Jail Free. Kwot transakcji ustalaj gracze biorcy w niej udzia.Nieruchomoci objte zastawem hipotecznym mog by sprzedawane/kupowane po dowolnie ustalonej kwocie. Nowy waciciel moe spaci hipotek (wpaci do Banku wskazan kwot) w dowolnym momencie. Jeeli masz za mao pienidzy, aby uregulowa nalene patnoci, sprbuj uzbiera pienidze, sprzedajc budynki do Banku i/lub zastawiajc nieruchomoci. Sprzedaj Zamki Ksiniczki Peach do Banku za poow ceny zakupu, zaokrglajc w gr w razie potrzeby, jednoczenie wymieniajc je na 4 Domki-Grzybki.Sprzedaj Domki-Grzybki do Banku za poow ceny zakupu, zaokrglajc w gr w razie potrzeby. Domki-Grzybki musz by sprzedawane rwnomiernie dla caego zestawu kolorystycznego. Aby zastawi nieruchomo, musisz najpierw sprzeda wszystkie budynki z waciwego dla niej zestawu kolorystycznego z powrotem do Banku za poow ceny ich zakupu, zaokrglajc w gr w razie potrzeby. Aby ustanowi zastaw hipoteczny, odwr kart Title Deed awersem do dou i pobierz z Banku kwot hipoteczn wskazan na odwrocie karty. Aby spaci hipotek, wpa do Banku wskazan kwot spaty, a nastpnie odwr kart awersem do gry. Od nieruchomoci objtych zastawem hipotecznym gracz nie pobiera czynszu. Nadal moe pobiera zwikszony czynsz za inne niezastawione lokalizacje z tego samego zestawu kolorystycznego. Zwikszony czynsz za niezastawione zakady pobierany jest bez zmian. Masz dug wobec innego gracza? Oddaj temu graczowi wszystkie zastawione nieruchomoci, jakie posiadasz, i wszystkie karty Get Out of Jail Free. Nowy waciciel moe spaci hipotek (wpaci do Banku wskazan kwot) w dowolnym momencie. Masz dug wobec Banku? Oddaj wszystkie nieruchomoci, jakie posiadasz, do Banku. Wszelkie zastawy hipoteczne ulegaj umorzeniu. Wszystkie Twoje nieruchomoci musz zosta wystawione na licytacj w trybie natychmiastowym. Od wszystkie karty Get Out of Jail Free, ktre posiadasz, na spd talii Community Chest. KONIEC GRY Pozostali gracze kontynuuj gr do momentu, w ktrym pozostanie w niej tylko jeden gracz. Ten gracz jest zwycizc! Gra bez efektw dwikowych Jeeli grasz bez efektw dwikowych, rzu koci ponownie, gdy zatrzymasz si na polu Bloku z Pytajnikiem. Jeeli wyrzucisz 1 lub 2: Rzu koci ponownie i pobierz tyle monet, ile wyniesie liczba wyrzuconych oczek. Jeeli wyrzucisz 3 lub 4: Wpa do Banku 5 monet. Jeeli wyrzucisz 5: Ponownie rzu koci i wykonaj ruch. Postpuj zgodnie z zasadami pola, na ktrym si zatrzymasz. Jeeli wyrzucisz 6: Wpa do Banku 10 monet.

Monopoly super mario anleitung. How to play super mario monopoly junior. How to play monopoly mario game. How to play mario monopoly. Rules for super mario monopoly. How much money do you start with in mario monopoly. How to play monopoly super mario celebration. How to play super mario movie monopoly. How to play super mario bros monopoly. How to play super mario brothers monopoly.