Fast-Dealing Property Trading Game

MONOPOLY BID

BRAND

7+

F1699

2-5

en CONTENTS ru В КОМПЛЕКТЕ sr SADRŽAJ sl VSEBINA hr SADRŽAJ lv KOMPLEKTĀ lt PAKUOTĖS TURINYS et KOMPLEKTI KUULUVAD

en 32 Action Cards ru 32 карты действия sr 32 akcione kartice sl 32 akcijskih kart hr 32 akcijske kartice lv 32 rīcības kārtis lt 32 veiksmo kortos et 32 tegevuskaarti

en 50 Money Cards ru 50 карт денег sr 50 novčanih kartica sl 50 denarnih kart hr 50 novčanica lv 50 naudas kārtis lt 50 pinigų kortų et 50 rahakaarti

en 28 Property Cards ru 28 карт недвижимости sr 28 kartica poseda sl 28 lastniških kart hr 28 kartica posjeda lv 28 īpašuma kārtis lt 28 nuosavybės kortos et 28 kinnisvarakaarti

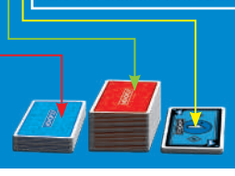
en AIM OF THE GAME

Buy properties at auction and be the first player to complete three property sets!

SET IT UP!

1. Shuffle the property cards, and place the pile facedown here.
2. Shuffle the money and action cards into one deck.
   - Then deal five cards to each player.
   - Place the rest of the deck here as a draw pile.
   - Leave room here for a discard pile.

Note: If you didn't get any money cards, discard your hand and draw five new cards!



PLAY!

How to win

Be the first player to complete three property sets! Sets are complete when you have every matching card in the set.

This game is played in rounds, with players taking turns to host an auction.

The youngest player hosts the first auction.

When it's your turn to host an auction:

1. **All players draw** one card.
2. **You may play action cards,** if you have any – play as many as you like. See ACTION CARDS. Any player may play a Nope! card at any time.
3. **Turn over the top property card and auction it!**

To auction:

a. All players, at the same time, secretly choose as many money cards from their hand as they want. Any player may decide not to bid.

b. When all players are ready, shout: '1, 2, 3, BID!' All players then place their money cards face up in front of them for all to see.

c. The player who bid the most money takes the property card and places it faceup in front of them. That player places their money cards in the discard pile.

Was there a tie?

If more than one player bids the same amount of money, all those players may raise their bids with more money cards until there is a clear winner. If any players are still tied, the auction ends and nobody wins. All players take back their money cards. Place the drawn property card at the bottom of the property card pile.

No one wants to bid?

If nobody bids, place that property card at the bottom of the property card pile.

d. Players who did not win the auction take back their money cards.

Now the player to your left takes their turn to host an auction!

TIPS FOR BIDDING AND COLLECTING SETS

The light blue set needs three cards to be complete.

- Some property sets need more cards than others. The number in the corner of the card matches the number of cards you need to complete that set.
- There are enough property cards for you to make one complete set in each colour. For example, the light blue set needs three cards to be complete, and there are only three light blue property cards. But since Wild! cards count as any one property, you could make two complete sets in the same colour, as shown above, or two players might have property sets in the same colour! Bid and buy wisely!

- There's no limit to the number of cards you can have in your hand.
- You may make deals with other players to trade properties at any time.
- If the draw pile runs out, shuffle the discard pile, place it face down and use that as the draw pile.

THE END OF THE GAME

The game ends when one player has three complete property sets. That player wins!

ACTION CARDS

Play as many of these as you like when it's your turn to host an auction! After you use an action card, place it in the discard pile.

Wild!

Wild! cards count as any one property in any set! Once you place a Wild! card in a set, you cannot move it. However, Wild! cards can be stolen if not part of a complete set, or cancelled immediately with a Nope! card. You cannot make a complete set with only Wild! cards.

Draw 2!

Draw two cards.

Steal!

Steal any one property—including Wilds—from another player. You may not choose a property that is part of a complete set.

Nope!

Cancel any action card that is played, including other Nope! cards and Wild! cards. Place cancelled action cards in the discard pile. Nope! cards may be played by any player at any time.

A QUICK GUIDE FOR HOW TO PLAY!

Players take turns to host an auction!

On your turn:

1. **All players** draw one card.
2. If **you** have action cards, play as many as you want.
3. **Turn over the top property card and auction it!**

To auction:

- All players secretly choose how much to bid.
- When players are ready, **shout: '1, 2, 3, BID!'**
- Players then place their money cards face up on the table.
- The highest bidder takes the drawn property card and places it face up in front of them!

The first player to complete three property sets wins!

ru ЦЕЛЬ ИГРЫ

Покупайте недвижимость на аукционе и соберите три набора недвижимости раньше остальных игроков!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Перемешайте карты недвижимости и положите колоду сюда лицевой стороной вниз.
2. Перемешайте карты денег и карты действия в одной колоде. Затем раздайте всем игрокам по пять карт.
   - Остальную часть колоды положите сюда: игроки будут тянуть из нее карты.
   - Оставьте здесь место для сброшенных карт.

Примечание. Если вы не получили карты денег, сбросьте все карты и вытяните пять новых карт!

ИГРА

Как выиграть

Побеждает первый игрок, собравший три набора недвижимости! Набор считается собранным, если у игрока есть все карты из данного набора.

Игра идет по кругу, и игроки по очереди проводят аукцион.

Первый аукцион проводит самый младший игрок.

Когда до вас дошла очередь провести аукцион:

1. **Все игроки тянут** по одной карте.
2. **Вы можете разыграть карты действия,** если они у вас есть. Разыграйте столько, сколько хотите. См. раздел «КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ». Каждый игрок может разыграть карту «Нет!» в любой момент.
3. **Переверните верхнюю карту недвижимости и выставьте ее на аукцион!**

Проведение аукциона:

а. Все игроки одновременно и в тайне от других берут из карт в руке столько карт денег, сколько хотят. Любой игрок может отказаться делать ставку.

б. Когда все игроки будут готовы, громко скажите: «Раз, два, три, СТАВКА!» Затем все игроки кладут перед собой свои карты денег лицевой стороной вверх так, чтобы все их могли видеть.

в. Игрок, поставивший больше денег, забирает карту недвижимости и кладет ее перед собой лицевой стороной вверх. Этот игрок кладет свои карты денег в колоду для сброшенных карт.

Ничья?

Если игроки поставили одинаковую сумму денег, они могут поднять свои ставки, добавив дополнительные карты денег, пока не будет определен победитель. Если всё равно ничья, аукцион заканчивается, и никто не побеждает. Все игроки забирают свои карты денег. Положите эту карту недвижимости под низ колоды карт недвижимости.

Никто не хочет делать ставку?

Если никто не делает ставку, положите эту карту недвижимости под низ колоды карт недвижимости.

г. Игроки, которые не победили на аукционе, забирают свои карты денег.

Теперь аукцион проводит игрок слева от вас!

СОВЕТЫ: КАК ДЕЛАТЬ СТАВКИ И СОБИРАТЬ НАБОРЫ

Чтобы собрать голубой набор, нужно три карты.

- В некоторых наборах недвижимости больше карт, чем в других. Цифра в углу карты показывает, сколько всего нужно карт, чтобы собрать набор.
- В игре есть достаточно карт недвижимости, чтобы собрать один полный набор каждого цвета. Например, для голубого набора нужно три карты, и в игре есть всего три голубые карты недвижимости. Но поскольку карты «Сюрприз!» считаются картами недвижимости, один игрок может собрать два полных набора одинакового цвета, как показано на рисунке, или два разных игрока могут собрать полные наборы одинакового цвета! Делайте ставки и совершайте покупки с умом!

- Количество карт в руке у игрока не ограничено.
- В любой момент можно заключать сделки с другими игроками для обмена недвижимостью.
- Если закончилась колода, из которой игроки тянут карты, перемешайте сброшенные карты, положите их лицевой стороной вниз и используйте в качестве такой колоды.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда один из игроков собрал три полных набора недвижимости. Этот игрок становится победителем!

КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ

Когда настанет ваша очередь проводить аукцион, разыграйте столько карт действия, сколько хотите! Использовав карту действия, положите ее в колоду сброшенных карт.

Сюрприз!

Карты «Сюрприз!» можно использовать как одну карту недвижимости в любом наборе! Нельзя забрать карту «Сюрприз!», которую уже положили в набор. Однако карты «Сюрприз!» можно украсть, если они не являются частью полного набора. Также можно отменить их действие с помощью карты «Нет!». Нельзя составить полный набор, состоящий только из карт «Сюрприз!».

Тяни 2!

Вытяните две карты.

Кража!

Заберите у другого игрока любую недвижимость, включая карты «Сюрприз!». Нельзя забрать недвижимость, которая является частью полного набора.

Нет!

Позволяет отменить любую сыгранную карту действия, включая другие карты «Нет!» и карты «Сюрприз!». Положите отмененные карты действия в колоду сброшенных карт. Карты «Нет!» может разыграть любой игрок в любой момент.

КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО ПО ИГРЕ!

Игроки по очереди проводят аукцион!

В свой ход:

1. **Все игроки** тянут по одной карте.
2. Если у **вас есть** карты действия, разыграйте их в любом количестве.
3. **Переверните верхнюю карту недвижимости и выставьте ее на аукцион!**

Проведение аукциона:

- Все игроки тайно выбирают, сколько поставить.
- Когда игроки будут готовы, **громко скажите: «Раз, два, три, СТАВКА!»**
- Затем игроки кладут свои карты денег на стол лицевой стороной вверх.
- Игрок, предложивший самую высокую цену, забирает карту недвижимости и кладет ее перед собой лицевой стороной вверх!

Побеждает первый игрок, собравший три набора недвижимости!

sr CILJ IGRE

Kupuj posede na aukcijama i budi prvi igrač koji će imate tri puna kompleta poseda!

PRIPREMI IGRU!

1. Promešaj kartice poseda i postavi ih ovde licem nadole.
2. Promešaj novčane i akcione kartice u istom špilu.
   - Zatim podeli po pet kartica svakom igraču.
   - Preostale kartice stavi ovde kao špil za izvlačenje.
   - Ovde ostavi prostor za gomilu za bacanje.

Ne zaboravi da ako ne dobiješ nijednu novčanu karticu, bacaš svoje kartice i izvlačiš pet novih!

IGRAJ!

Kako do pobede

Budi prvi igrač koji će sakupiti tri puna kompleta poseda! Komplet je pun kada poseduješ sve kartice iz kompleta iste boje.

Ova igra se igra u rundama u kojima igrači na smenu priređuju aukcije.

Prvu aukciju organizuje najmlađi igrač.

Kada dođe tvoj red da priredi aukciju:

1. **Svi** igrači izvlače **jednu karticu.**
2. **Možeš da iskoristiš akcione** kartice ako ih imaš. Možeš da iskoristiš koliko god akcionih kartica želiš. Pogledaj AKCIONE KARTICE. Svaki igrač u bilo kom trenutku može da odigra karticu „Ne može!".
3. **Okreni gornju karticu poseda i započni aukciju!**

Za aukciju:

a) Svi igrači istovremeno tajno biraju koliko novčanih kartica iz svog špila žele da ponude. Svako od igrača može da odluči da ne da ponudu.

b) Kada svi igrači budu spremni, odbroj glasno 3, 2, 1, AUKCIJA! Zatim svi igrači ispred sebe stavljaju novčane kartice okrenute licem nagore tako da ih svi vide.

c) Igrač koji je ponudio najviše novca uzima karticu poseda i stavlja je ispred sebe okrenutu licem nagore. Taj igrač stavlja svoje novčane kartice na gomilu za bacanje.

Da li može da bude nerešeno?

Ako više igrača ponudi isti iznos novca, ti igrači mogu da povećavaju svoje ponude dok neko ne da najveću ponudu. Ako do kraja ostane nerešeno, aukcija se završava i niko nije pobedio. Svi igrači vraćaju novac u svoje špilove. Kartica poseda se vraća na dno špila kartica poseda.

Šta ako niko ne želi da da ponudu?

Ako niko ne želi da da ponudu, kartica poseda se vraća na dno špila kartica poseda.

d) Igrači koji nisu pobedili na aukciji zadržavaju svoje novčane kartice.

Sada je prvi igrač sleva na redu da priredi aukciju!

SAVETI ZA NADMETANJE I SAKUPLJANJE KOMPLETA

Svetloplavi komplet zahteva sakupljanje tri kartice.

- Neki kompleti poseda sastoje se iz više kartica od drugih. Broj u uglu kartice označava ukupan broj kartica koje je potrebno sakupiti za ceo komplet.
- Ima dovoljno kartica poseda za sakupljanje punih kompleta u svim bojama. Na primer, svetloplavi komplet zahteva sakupljanje tri kartice i postoje samo tri svetloplave kartice poseda. Ali pošto kartice „Džoker!" menjaju bilo koji posed, moguće je sastaviti dva puna kompleta iste boje, kao što je prikazano, ili dva igrača mogu da imaju komplete poseda iste boje! Mudro se nadmeći i kupuj!

- Broj kartica koje igrač može da ima u ruci nije ograničen.
- U svakom trenutku možeš da trguješ posedima sa drugim igračima.
- Ako se izvuku sve kartice iz špila za izvlačenje, promešajte gomilu za bacanje, stavite je licem nadole i koristite kao špil za izvlačenje.

KRAJ IGRE

Igra se završava kada jedan igrač sakupi tri puna kompleta poseda. Taj igrač je pobednik!

AKCIONE KARTICE

Kada dođe tvoj red da priredi aukciju, možeš da iskoristiš koliko god akcionih kartica želiš! Nakon što iskoristiš akcionu karticu, stavi je na gomilu za bacanje.

Džoker!

Džoker! se računa kao bilo koji posed u bilo kom kompletu! Kada karticu Džoker! staviš u neki komplet, ne možeš je više premeštati. Međutim, kartice „Džoker!" se mogu ukrasti ako nisu deo punog kompleta ili se mogu momentalno poništiti karticom „Ne može!". Ne može se sakupiti pun komplet samo iz kartica „Džoker!".

Vuci 2!

Uzmi dve kartice.

Krađa!

Ukradi bilo koji posed – uključujući i karticu Džoker – od bilo kog drugog igrača. Ne možeš ukrasti posed koji je deo punog kompleta.

Ne može!

Poništava dejstvo odigranih akcionih kartica, uključujući druge kartice „Ne može!" i „Džoker". Poništene akcione kartice sakupljajte na gomili za bacanje. Karticu „Ne može!" može da odigra bilo koji igrač bilo kad.

KRATAK VODIČ ZA IGRU!

Igrači naizmenično priređuju aukcije!

Kada dođe tvoj red za igru:

1. **Svi igrači** izvlače jednu karticu.
2. Ako **poseduješ** akcione kartice, možeš da upotrebiš koliko god komada želiš.
3. **Okreni gornju karticu poseda i započni aukciju!**

Za aukciju:

- Svi igrači tajno odlučuju koliko će da ponude.
- Kada igrači budu spremni, **izbroj glasno 3, 2, 1, AUKCIJA!**
- Zatim svi igrači na sto ispred sebe stavljaju novčane kartice okrenute licem nagore.
- Igrač sa najvišom ponudom uzima karticu poseda i stavlja je ispred sebe okrenutu licem nagore!

Pobeđuje igrač koji prvi sakupi tri puna kompleta poseda!

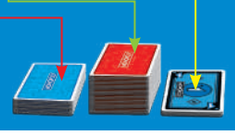
sl CILJ IGRE

Kupuj posesti na dražbi in prvi zberi tri celovite komplete posesti!

PRIPRAVA!

1. Premešaj lastniške karte in postavi komplet na to mesto s sprednjo stranjo navzdol.
2. Premešaj denarne in akcijske karte v en komplet.
   - Nato vsakemu igralcu razdeli pet kart.
   - Ostale karte postavi na to mesto kot kup za vleko kart.
   - Na tem mestu pusti prostor za kup odvrženih kart.

Opomba: Če nisi dobil nobene denarne karte, zavrzi vse karte iz roke in povleci pet novih kart.



IGRA!

Kako zmagati

Prvi zberi tri celovite komplete posesti! Kompleti so celoviti, ko imaš vse karte iz enega kompleta.

Igranje poteka v rundah, kjer igralci drug za drugim prevzemajo vodenje dražbe.

Prvo dražbo vodi najmlajši igralec.

Ko boš na vrsti za vodenje dražbe:

1. **Vsi igralci povlečejo** eno karto.
2. **Odigraš lahko akcijske karte,** če jih imaš. Odigraj jih toliko, kot želiš. Glej AKCIJSKE KARTE. Vsak igralec lahko kadarkoli odigra karto PREKLIČI.
3. **Obrni zgornjo lastniško karto in začni dražbo zanjo!**

Potek dražbe:

a. Vsi igralci istočasno na skrivaj izberejo toliko denarnih kart iz roke, kot želijo. Vsak igralec se lahko odloči, da ne bo sodeloval na dražbi.

b. Ko so vsi igralci pripravljeni, na glas izreci 1, 2, 3, DRAŽBA! Vsi igralci nato pred sebe postavijo denarne karte s sprednjo stranjo navzgor, da so vsem vidne.

c. Igralec, ki je na dražbi ponudil največ denarja, vzame lastniško karto in jo postavi pred sebe s sprednjo stranjo navzgor. Porabljene denarne karte postavi na kup odvrženih kart.

Ali je neodločeno?

Če več igralcev ponudi enako količino denarja, lahko vsak od teh igralcev zvišuje ponudbo, dokler je eden od njih ne osvoji. Če še vedno ponudijo isto količino denarja, se dražba konča in nihče ne zmaga. Vsi igralci vrnejo svoje denarne karte v roko. Lastniško karto postavi na dno kupa lastniških kart.

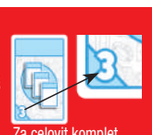
Nihče ne želi sodelovati na dražbi?

Če nihče ne sodeluje na dražbi, to lastniško karto postavi na dno kupa lastniških kart.

d. Igralci, ki niso zmagali na dražbi, lahko vrnejo svoje denarne karte v roko.

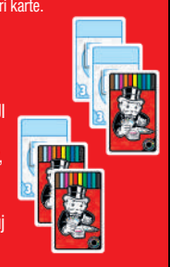
Igralec na tvoji levi je nato na vrsti za vodenje dražbe!

NAMIGI ZA VIŠANJE PONUDB IN ZBIRANJE KOMPLETOV



Za celovit komplet svetlomodrih kart potrebuješ tri karte.

- Za nekatere komplete posesti potrebuješ več kart kot za druge. Številka v kotu karte ti pove, koliko kart potrebuješ, da zbereš celovit komplet.
- Na voljo je dovolj lastniških kart, da zbereš celovit komplet v vsaki barvi. Za celovit komplet svetlomodrih kart na primer potrebuješ tri karte in v igri so samo tri svetlomodre lastniške karte. Ker pa JOKERJI lahko nadomestijo katerokoli posest, lahko sestaviš dva celovita kompleta v enaki barv, kot je prikazano. Prav tako imata lahko dva različna igralca komplet posesti v isti barvi! Pametno višaj ceno na dražbi in kupuj posesti!



- Ni omejitve števila kart, ki jih lahko imaš v roki.
- Kadarkoli se lahko z drugimi igralci dogovoriš za izmenjavo posesti.
- Če zmanjka kart na kupu za vleko, premešaj kup završenih kart, ga postavi s sprednjo stranjo navzdol in ga uporabljaj kot kup za vleko.

KONEC IGRE

Igra se konča, ko ima en igralec tri celovite komplete posesti. Ta igralec zmaga!

AKCIJSKE KARTE

Odigraj jih toliko, kot želiš, ko boš na vrsti za vodenje dražbe! Ko uporabiš akcijsko karto, jo postavi na kup odvrženih kart.

JOKER

JOKERJE lahko uporabiš namesto katere koli posesti v katerem koli kompletu! Ko JOKERJA postaviš v komplet, ga ne smeš odstraniti iz njega. Vendar je JOKERJE mogoče ukrasti, če ni del celovitega kompleta ali takoj preklicani s karto PREKLIČI. Celovitega kompleta ni mogoče sestaviti samo z JOKERJI.

POVLECI 2

Povleci dve karti.

UKRADI

Ukradi izbrano posest drugega igralca – vključno z JOKERJI. Ne smeš izbrati posesti, ki je del celovitega barvnega kompleta.

PREKLIČI

Prekliči katero koli odigrano akcijsko karto, vključno z drugimi kartami PREKLIČI in JOKERJI. Preklicane akcijske karte postavi na kup odvrženih kart. Kateri koli igralec lahko kadarkoli odigra karto PREKLIČI.

VODNIK ZA IGRANJE!

Igralci bodo izmenjaje vodili dražbo!

Ko boš na vrsti:

1. **Vsi** igralci povlečejo eno karto.
2. Če **imaš** akcijske karte, jih odigraj toliko, kot želiš.
3. **Obrni zgornjo lastniško karto in začni dražbo zanjo!**

Potek dražbe:

- Vsi igralci na skrivaj izberejo, koliko želijo ponuditi.
- Ko so igralci pripravljeni, **na glas izreci 1, 2, 3, DRAŽBA!**
- Igralci nato na mizo postavijo svoje denarne karte s sprednjo stranjo navzgor.
- Igralec, ki je na dražbi ponudil največ denarja, vzame lastniško karto in jo postavi pred sebe s sprednjo stranjo navzgor!

Zmaga prvi igralec, ki zbere tri komplete posesti!

(hr) CILJ IGRE

Kupujte nekretnine na dražbi i budite prvi igrač koji je skupio tri potpuna kompleta posjeda!

PRIPREMITE IGRU!

1. Promiješajte kartice posjeda i postavite špil licem okrenutim prema dolje.
2. Promiješajte novčanice i akcijske kartice u jednom špilu.

Zatim podijelite po pet kartica svakom igraču.

Stavite ostatak špila ovdje, iz njega ćete izvlačiti kartice.

Ovdje ostavite prostor za odlaganje kartica.

Napomena: ako niste dobili novčanice, odložite sve kartice i izvucite pet novih!

IGRA!

Kako pobijediti?

Budite prvi igrač koji je skupio tri potpuna kompleta posjeda! Kompleti su potpuni kada imate sve odgovarajuće kartice iz kompleta.

Igra se igra u rundama, a u svakoj je rundi drugi igrač voditelj dražbe.

Najmlađi igrač prvi vodi dražbu.

Kada ste na redu za vođenje dražbe:

1. **Svi igrači izvlače** po jednu karticu.
2. **Možete odigrati akcijske kartice** ako ih imate. Odigrajte koliko god želite. Pogledajte AKCIJSKE KARTICE. Svi igrači mogu odigrati karticu Ne! u bilo kojem trenutku.
3. **Okrenite gornju karticu posjeda i stavite je na dražbu!**

Za dražbu:

a. Svi igrači u isto vrijeme potajno odabiru onoliko svojih novčanica koliko žele. Igrač se ne mora nadmetati ako ne želi.

b. Kada svi igrači budu spremni, recite 1, 2, 3, DRAŽBA! Tada svi igrači stavljaju novčanice licem prema gore tako da ih svi vide.

c. Igrač koji je ponudio najviše novca uzima karticu posjeda i stavlja je licem okrenutim prema gore ispred sebe. Taj igrač stavlja novčanice na hrpu za odlaganje.

Bilo je izjednačeno?

Ako igrači ponude jednak iznos novca, mogu podizati svoju ponudu novčanicama sve dok pobjednik ne postane očit. Ako su igrači izjednačeni i na kraju dražbe, nitko ne pobjeđuje. Svi igrači uzimaju natrag svoje novčanice. Vratite tu karticu posjeda na dno špila kartica posjeda.

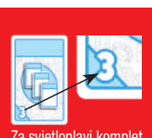
Nitko se ne želi nadmetati?

Ako se nitko ne nadmeće, vratite tu karticu posjeda na dno špila kartica posjeda.

d. Igrači koji nisu pobijedili na dražbi uzimaju natrag svoje novčanice.

Igrač vama slijeva postaje voditelj dražbe!

SAVJETI ZA NADMETANJE I SKUPLJANJE KOMPLETA



Za svjetloplavi komplet potrebne su tri kartice.

- Za neke komplete posjeda potrebno je više kartica nego za druge. Broj u kutu kartice ukupan je broj kartica potrebnih za skupljanje cijelog kompleta.
- U igri je dovoljno kartica posjeda kako biste skupili jedan cijeli komplet u svakoj boji. Naprimjer, za svjetloplavi komplet potrebne su tri kartice i postoje samo tri svjetloplave kartice prava posjeda. No budući da se džokeri računaju kao bilo koji posjed, možete skupiti dva potpuna kompleta u jednoj boji kako je prikazano ili dva igrača mogu imati komplete posjeda jedne boje! Nadmećite se i kupujte mudro!

- Ne postoji ograničenje za broj kartica u ruci.
- Možete se dogovarati s drugim igračima i mijenjati se za posjede.
- Ako ponestane kartica u špilu za izvlačenje, promiješajte hrpu za odlaganje, postavite je licem prema dolje i koristite se njime kao špilom za izvlačenje.

KRAJ IGRE

Igra završava kada jedan igrač skupi tri cijela kompleta posjeda. Taj je igrač pobjednik!

AKCIJSKE KARTICE

Odigrajte ih koliko god želite kada ste na redu za vođenje dražbe! Nakon što odigrate akcijsku karticu, stavite je na hrpu za odlaganje.

Džoker

Džokeri se broje kao bilo koji posjed u bilo kojem kompletu! Kada stavite džoker u komplet, ne smijete ga više premještati. Međutim, moguće je krasti džokere ako nisu dio potpunog kompleta ili ih odmah poništiti karticom Ne!. Ne možete sastaviti potpun komplet samo džokerima.

Izvucite 2!

Izvucite dvije kartice.

Kradite!

Ukradite bilo koji posjed, uključujući džokere, od drugog igrača. Ne možete odabrati posjed koji je dio potpunog kompleta.

Ne!

Poništite bilo koju odigranu akcijsku karticu, uključujući druge kartice Ne! ili džokere. Stavite poništene akcijske kartice na hrpu za odlaganje. Kartice Ne! može odigrati bilo koji igrač u bilo kojem trenutku.

BRZI VODIČ KROZ IGRU!

Igrači se mijenjaju u ulozi voditelja dražbe!

Kada ste vi na redu:

1. **Svi igrači** izvlače po jednu karticu.
2. Ako **imate** akcijske kartice, odigrajte koliko god želite.
3. **Okrenite gornju karticu posjeda i stavite je na dražbu!**

Za dražbu:

- Svi igrači potajno odlučuju koliko će novca ponuditi.
- Kada svi igrači budu spremni, **recite 1, 2, 3, DRAŽBA!**
- Zatim igrači stavljaju novčanice na stol licem okrenutim prema gore.
- Igrač koji ponudi najviše novca uzima karticu posjeda i stavlja je licem okrenutim prema gore ispred sebe!

Prvi igrač koji prikupi sva tri kompleta posjeda pobjeđuje!

(lv) SPĒLES MĒRĶIS

Iegādājies īpašumus izsolē un pirmais iegūsti trīs pilnus īpašumu komplektus!

SAGATAVOŠANĀS

1. Sajauc īpašuma kārtis un novieto tās kaudzītē ar skatu uz leju šeit.
2. Sajauc naudas un rīcības kārtis vienā kaudzītē.

Izdali pa piecām kārtīm katram spēlētājam.

Atlikušo kaudzīti novieto šeit — no tās spēles gaitā tiks ņemtas kārtis.

Šeit paredzi brīvu vietu izmantotajām kārtīm.

Ievērībai: ja tev netika izsniegta neviena naudas kārts, nomet visas saņemtās kārtis un paņem piecas jaunas!

SPĒLES GAITA

Kā uzvarēt

Pirmais iegūsti trīs pilnus īpašumu komplektus! Tavs komplekts ir pilns, kad tavā rīcībā ir visas atbilstīgās komplekta kārtis.

Spēles gaita risinās kārtās — visi spēlētāji cits pēc cita rīko izsoli.

Pirmo izsoli rīko visjaunākais dalībnieks.

Kad ir tava kārta rīkot izsoli, izpildi tālāk norādīto!

1. **Visi spēlētāji paņem** pa vienai kārtij.
2. **Ja tev ir rīcības kārtis, vari tās izspēlēt.** Izspēlē tik daudz rīcības kāršu, cik vēlies. Skati sadaļu "RĪCĪBAS KĀRTIS". Nē! kārti drīkst izspēlēt ikviens spēlētājs jebkurā brīdī.
3. **Apvērs otrādi virsējo īpašuma kārti un izsoli to!**

Izsoles gaita

a) Katrs spēlētājs pēc saviem ieskatiem slēpus izvēlas vēlamo summu no viņa rīcībā esošajām naudas kārtīm. Spēlētājs var nesolīt, ja to nevēlas.

b) Kad visi spēlētāji ir gatavi, saki: "Viens, divi, trīs, solām!" Tagad visiem ir jānoliek sev priekšā naudas kārtis ar skatu uz augšu, lai ikviens tās redzētu.

c) Spēlētājs, kurš ir piesolījis visvairāk, paņem īpašuma kārti un novieto to sev priekšā ar skatu uz augšu, savukārt naudas kārtis noliek izmantoto kāršu kaudzītē.

Ja ir neizšķirts...

Ja vairāki spēlētāji piesola vienādu summu, viņi var turpināt solīšanu ar naudas kārtīm līdz brīdim, kad tiek noskaidrots īpašuma ieguvējs. Ja joprojām ir neizšķirts, izsole beidzas un īpašumu neiegūst neviens. Visi solītāji paņem atpakaļ savas naudas kārtis. Īpašuma kārti novieto īpašuma kāršu kaudzītes apakšā.

Ja neviens nevēlas solīt...

Ja neviens nesola, novieto īpašuma kārti īpašuma kāršu kaudzītes apakšā.

d) Izsolē zaudējušie spēlētāji paņem atpakaļ savas naudas kārtis.

Tagad izsole jārīko spēlētājam, kurš atrodas no tevis pa kreisi.

IETEIKUMI VAIRĀKSOLĪŠANAI UN KOMPLEKTU KRĀŠANAI

Lai gaišzilais komplekts būtu pilns, ir jāsakrāj trīs kārtis.

- Dažos īpašumu komplektos ir vairāk kāršu nekā citos. Cipars kārts stūrī norāda, cik kāršu ir attiecīgajā komplektā.
- Īpašuma kāršu ir tik daudz, lai sakrātu vienu pilnu noteiktas krāsas kāršu komplektu. Piemēram, lai gaišzilais komplekts būtu pilns, ir jāsakrāj trīs kārtis, un tas nozīmē, ka ir tikai trīs gaišzilas īpašuma kārtis. Taču, ievērojot, ka Aizvieto! kārts aizstāj vienu īpašumu, tu vari izveidot divus pilnus vienas krāsas komplektus, kā parādīts attēlā, vai divi spēlētāji var izveidot vienas krāsas īpašumu komplektus. Soli un iegādājies īpašumus apdomīgi!

- Tavā rīcībā var būt neierobežots daudzums kāršu.
- Tu jebkurā brīdī drīksti slēgt darījumus ar citiem spēlētājiem par īpašuma iegādi vai pārdošanu.
- Ja kaudzīte, no kuras ņem jaunas kārtis, spēles gaitā tiek iztērēta, sajauc izmantoto kāršu kaudzīti un novieto to ar skatu uz leju, lai turpinātu spēli.

SPĒLES NOSLĒGUMS

Spēle noslēdzas, kad viens no spēlētājiem iegūst trīs pilnus īpašumu komplektus. Šis dalībnieks uzvar!

RĪCĪBAS KĀRTIS

Kad pienāk tava kārta rīkot izsoli, izspēlē tik daudz rīcības kāršu, cik vēlies! Pēc rīcības kārts izspēles novieto to izmantoto kāršu kaudzītē.

Aizvieto!

Aizvieto! kārts aizstāj vienu īpašumu jebkurā komplektā! Līdzko tu iekļauj Aizvieto! kārti komplektā, tu vairs nedrīksti to aiztikt. Taču iegaumē — Aizvieto! kārti var nekavējoties atcelt ar Nē! kārti vai arī nozagt, ja vien tā nav daļa no pilna komplekta. Nevar izveidot pilnu komplektu, izmantojot tikai Aizvieto! kārtis.

Ņem 2!

Paņem divas kārtis.

Zodz!

Nozodz citam spēlētājam jebkuru vienu īpašumu (tostarp aizvietoto). Tu nedrīksti izvēlēties īpašumu, kas ir daļa no pilna komplekta.

Nē!

Atceļ jebkuru izspēlēto rīcības kārti, tostarp citu Nē! kārti vai Aizvieto! kārti. Atceltās rīcības kārtis novieto izmantoto kāršu kaudzītē. Nē! kārti drīkst izspēlēt ikviens spēlētājs jebkurā brīdī.

ĪSĀ SPĒLES PAMĀCĪBA

Spēlētāji pēc kārtas rīko izsoli.

Tava kārta

1. **Visi spēlētāji** paņem pa vienai kārtij.
2. Ja **tev** ir rīcības kārtis, izspēlē tik, cik vēlies.
3. **Apvērs otrādi virsējo īpašuma kārti un izsoli to!**

Izsoles gaita

- Katrs spēlētājs slepus izvēlas, cik solīs.
- Kad spēlētāji ir gatavi, **saki: "Viens, divi, trīs, solām!"**
- Spēlētāji noliek uz galda savas naudas kārtis ar skatu uz augšu.
- Tas, kurš ir piesolījis visvairāk, paņem īpašuma kārti un novieto to sev priekšā ar skatu uz augšu.

Uzvar spēlētājs, kurš pirmais iegūst trīs pilnus īpašumu komplektus.

(it) ŽAIDIMO TIKSLAS

Pirkite nuosavybę aukcione ir būkite pirmasis žaidėjas, kuris sudarys tris nuosavybės rinkinius!

PASIRUOŠKITE!

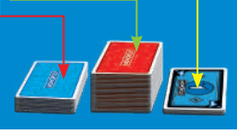
1. Sumaišykite nuosavybės kortas ir užverstas padėkite čia.
2. Pinigų ir veiksmo kortas sumaišykite vienoje malkoje.

Tada kiekvienam žaidėjui padalinkite po penkias kortas.

Likusias malkos kortas padėkite čia; iš šios krūvelės trauksite kortas.

Čia palikite vietos išmestų kortų krūvelei.

Pastaba. Jei neturite pinigų kortų, išmeskite savo turimas kortas ir traukite penkias naujas!



ŽAISKITE!

Kaip laimėti

Būkite pirmasis žaidėjas, kuris sudarys tris nuosavybės rinkinius! Rinkinys yra užbaigtas, kai turite kiekvieną sutampančią rinkinio kortą.

Šis žaidimas žaidžiamas turais, o žaidėjai aukcionus rengia paeiliui.

Pirmąjį aukcioną rengia jauniausias žaidėjas.

Atėjus jūsų eilei rengti aukcioną:

1. **Visi žaidėjai traukia** po vieną kortą.
2. **Jei turite veiksmo kortų, galite žaisti su jomis.** Žaiskite su tiek, kiek norite. Žr. skyrių VEIKSMO KORTOS. Bet kuris žaidėjas bet kuriuo metu gali pasinaudoti „Ne!" korta.
3. **Apverskite viršutinę nuosavybės kortą ir paskelbkite jos aukcioną!**

Aukciono paskelbimas:

a. Visi žaidėjai vienu metu paslapčia pasirenka tiek turimų pinigų kortų, kiek nori. Bet kuris žaidėjas gali nuspręsti nestatyti.

b. Kai visi žaidėjai bus pasirengę, sušukite – 1, 2, 3, STATYMAS! Tada visi žaidėjai padeda atverstas savo pinigų kortas priešais save, kad matytų visi.

c. Daugiausia pinigų pastatęs žaidėjas pasiima nuosavybės kortą ir pasideda ją atverstą priešais save. Savo pinigų kortas tas žaidėjas padeda į išmestų kortų krūvelę.

Ar buvo lygiosios?

Jei žaidėjai pastato vienodą sumą pinigų, jie gali padidinti statymą pridėdami daugiau pinigų kortų, kol bus aiškus laimėtojas. Jei išlieka lygiosios, aukcionas baigiasi ir niekas nelaimi. Visi žaidėjai savo pinigų kortas pasiima atgal. Tą nuosavybės kortą reikia padėti į nuosavybės kortų krūvelės apačią.

Niekas nenori statyti?

Jei niekas nestato, tą nuosavybės kortą padėkite į nuosavybės kortų krūvelės apačią.

d. Žaidėjai, kurie nelaimėjo aukciono, savo pinigų kortas pasiima atgal.

Dabar rengti aukcioną turi sekantis iš kairės esantis žaidėjas!

STATYMO IR RINKINIŲ RINKIMO PATARIMAI

Žydrą rinkinį sudaro trys kortos.

- Kai kuriuos nuosavybės rinkinius sudaro daugiau kortų nei kitus. Kortos kampe esantis skaičius nurodo, kiek iš viso kortų turite surinkti, kad sudarytumėte tą rinkinį.
- Yra pakankamai nuosavybės kortų, kad sudarytumėte po pilną kiekvienos spalvos rinkinį. Pavyzdžiui, žydrą rinkinį sudaro trys kortos ir iš viso tėra trys žydros nuosavybės kortos. Tačiau, kadangi „Pakaitinės!" kortos gali atstoti bet kurią nuosavybę, galite sudaryti du pilnus tos pačios spalvos rinkinius, kaip parodyta, arba du žaidėjai gali turėti tos pačios spalvos nuosavybės rinkinius! Statykite ir pirkite sumaniai!

- Kiek kortų galite turėti, skaičius neribojamas.
- Bet kada galite sudaryti sandorius su kitais žaidėjais, kad pasikeistumėte nuosavybėmis.
- Jei baigiasi krūvelė, iš kurios traukiamos kortos, išmaišykite išmestų kortų krūvelę, padėkite ją užverstą ir toliau traukite kortas iš jos.

ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigiasi, kai kuris nors žaidėjas turi tris pilnus nuosavybės rinkinius. Tas žaidėjas laimi!

VEIKSMO KORTOS

Atėjus jūsų eilei rengti aukcioną, žaiskite su tiek šių kortų, kiek norite! Pasinaudoję veiksmo korta, padėkite ją į išmestų kortų krūvelę.

„Pakaitinė!"

„Pakaitinės!" kortos atstoja bet kurią nuosavybę iš bet kurio rinkinio! Įdėję „Pakaitinę!" kortą į rinkinį, jos perkelti nebegalite. Vis dėlto „Pakaitinės!" kortos gali būti pavogtos, jei nėra pilno rinkinio dalis arba yra iškart atšaukiamos panaudojant „Ne!" kortą. Pilno rinkinio negalite sudaryti vien iš „Pakaitinių!" kortų.

„Trauk 2!"

Traukite dvi kortas.

„Vok!"

Pavokite kitam žaidėjui priklausančią vieną nuosavybę, įskaitant „Pakaitinę!" kortą. Negalite pasirinkti nuosavybės iš viso vienos spalvos rinkinio.

„Ne!"

Atšaukite bet kurią panaudotą veiksmo kortą, įskaitant kitas „Ne!" kortas ir „Pakaitines!" kortas. Atšauktas veiksmo kortas padėkite į išmestų kortų krūvelę. „Ne!" kortomis bet kada gali pasinaudoti bet kuris žaidėjas.

TRUMPAS ŽAIDIMO VADOVAS!

Žaidėjai paeiliui rengia aukcionus!

Atėjus jūsų eilei:

1. **Visi žaidėjai** traukia po vieną kortą.
2. Jei **turite** veiksmo kortų, panaudokite jų tiek, kiek norite.
3. **Apverskite viršutinę nuosavybės kortą ir paskelbkite jos aukcioną!**

Aukciono paskelbimas:

- Visi žaidėjai paslapčia nusprendžia, kiek statys.
- Kai žaidėjai bus pasirengę, **sušukite – 1, 2, 3, STATYMAS!**
- Tuomet žaidėjai pinigų kortas atverstas padeda ant stalo.
- Daugiausia pinigų pastatęs žaidėjas pasiima tą nuosavybės kortą ir pasideda ją atverstą priešais save!

Laimi žaidėjas, pirmasis sudaręs tris nuosavybės rinkinius!

(et) MÄNGU EESMÄRK

Ostke kinnisvara oksjonil ja olge esimene mängija, kes ostab kolm kinnisvarakomplekti!

VALMISTA MÄNG ETTE!

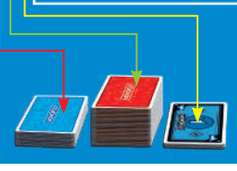
1. Sega kaardid ja aseta pakk tagurpidi siia.
2. Sega raha- ja tegevuskaardid üheks pakiks.

Siis jaga igale mängijale viis kaarti.

Pane ülejäänud kaardid siia juurdevõtu kaardipakiks.

Jäta piisavalt ruumi kaartide mahapanemiseks.

Tähelepanu, kui te ei saanud rahakaarte, pange endale saadud kaardivalik ära ja võtke viis uut kaarti!



MÄNGI!

Kuidas võita?

Ole esimene mängija kes saab kolm kinnisvarakomplekti! Komplekti saad siis, kui sul on kõik omavahel kokkusobivad kaardid.

Seda mängu mängitakse voorudena, kus iga mängija on kordamööda oksjoni korraldaja.

Kõige noorem mängija korraldab esimese oksjoni.

Kui jõuab kätte sinu kord korraldada oksjonit:

1. **Iga mängija võtab kaardipakist** ühe kaardi.
2. **Võid mängida tegevuskaartidega** kui sul neid on. Mängi nii mitme kaardiga kui soovid. Vaata TEGEVUSKAARTE. Iga mängija võib igal hetkel käia välja tühikaardi.
3. **Pööra ümber pealmine kinnisvarakaart ja korralda sellele oksjon!**

Oksjoni korraldamiseks:

a) Samal ajal valivad salaja teised mängijad oma kätte nii mitu rahakaarti kui nad soovivad. Iga mängija võib pakkumise tegemisest loobuda.

b) Kui kõik mängijad on valmis, hüüa: "1 2 3, PAKU!" Kõik mängijad panevad oma rahakaardid esikülg pealpool lauale nii, et kõik kaarte näeksid.

c) Mängija, kes pakkus kõige rohkem raha, võtab kinnisvarakaardi omale ja asetab selle esikülg pealpool mängijate ette. See mängija paneb oma rahakaardi mahapanemis kaardipakki.

Mis toimub viigi puhul?

Kui mängijad teevad pakkumise samale rahasummale, võivad need mängijad tõsta oma pakkumist täiendavate rahakaartide abil kuni selgub võitja. Kui mäng on endiselt viigis, lõpeb oksjon ilma võitjat välja selgitamata. Kõik mängijad võtavad oma rahakaardid tagasi. Viigi korral pane kinnisvarakaart kinnisvarakaartide pakis kõige alumiseks.

Mis juhtub, kui keegi ei soovi pakkuda?

Kui mitte ükski mängija ei paku, pane see kinnisvarakaart kinnisvara kaartide pakis kõige alumiseks.

d) Kaotanud mängijad võtavad oma rahakaardid tagasi.

Nüüd korraldab oksjoni sinust vasakul istuv mängija!

NÕUANDED KOMPLEKTIDE PAKKUMISEKS JA KOGUMISEKS

Helesinise komplekti kokku saamiseks on vaja kolme kaarti.

- Mõned kinnisvarakomplektid vajavad rohkem kaarte kui teised. Kaardi nurgas olev number näitab, mitu kaarti on vaja selle komplekti kokku saamiseks.
- Kinnisvarakaarte on piisav arv selleks, et saaksid iga värvi puhul ühe täieliku komplekti. Näiteks, helesinine komplekt vajab lõpetamiseks kolm kaarti ja helesiniseid kinnisvarakaarte on ainult kolm tükki. Aga kuna vabakaardid lähevad arvesse mis tahes ühe kinnisvara puhul, võite teha kaks sama värvi komplekti nagu näidatud või kahel erineval mängijal võivad olla sama värvi kinnisvarakomplektid! Pakkuge ja ostke targalt!

- Teie käes olevate kaartide arv ei ole piiratud.
- Kinnisvaraga kauplemiseks võite igal ajal teha tehinguid teiste mängijatega.
- Kui juurdevõtu kaardipakiks saab tühjaks, segage mahapandud kaartide pakk korralikult läbi, pange lauale esikülg allapoole ja kasutage seda juurdevõtu kaardipakina.

MÄNGU LÕPP

Mäng lõpeb, kui ühel mängijal on kolm kinnisvarakomplekti. See mängija on võitja!

TEGEVUSKAARDID

Kui on sinu kord korraldada oksjonit mängi nii mitme tegevuskaardiga kui soovid. Pärast tegevuskaardi kasutamist pane see ärapanekupakki.

Vabakaart!

Vabakaardid lähevad arvesse ühe kinnisvarana mis tahes komplektis! Kui paned komplekti vabakaardi, siis ei tohi seda enam ära võtta. Vabakaarte võib varastada juhul kui need ei kuulu Sinu korjatud värvikaartide komplekti. Ainult vabakaartidest ei saa täielikku komplekti kokku panna.

Tõmba 2!

Tõmba kaks kaarti.

Varasta!

Varasta teiselt mängijalt mis tahes kinnisvara, sealhulgas vabakaarte. Sa ei saa valida kinnisvara, mis on täieliku komplekti osa.

Tühikaart

Võid tühistada mängus oleva mis tahes tegevuskaardi, sealhulgas muud tühi- ja vabakaardid. Pane tühistatud tegevuskaardid mahapanemis kaardipakki. Tühikaartidega võib iga mängija mängida igal ajal.

LÜHIKE MÄNGUJUHEND!

Mängijad võivad olla kordamööda oksjoni korraldajad!

Oma käigu ajal:

1. **Iga mängija** tõmbab ühe kaardi.
2. Kui **sul** on tegevuskaarte, mängi nii mitmega kui soovid.
3. **Pööra pealmine kinnisvarakaart ümber ja pane see okjonile!**

Oksjoni korraldamiseks:

- Iga mängija valib pakkumise summa salaja.
- Kui mängijad on valmis, **hüüa: "1 2 3, PAKU!"**
- Mängijad panevad oma rahakaardid esikülg pealpool lauale.
- Suurima pakkumise tegija võtab selle kinnisvarakaardi ja asetab esikülg pealpool mängijate ette!

Mängija, kes saab esimesena kolm kinnisvarakomplekti, on võitja!

The HASBRO GAMING and MONOPOLY names and logos, the distinctive design of the gameboard, the four corner squares, the MR. MONOPOLY name and character, as well as each of the distinctive elements of the board and playing pieces are trademarks of Hasbro, Inc. for its property trading game and game equipment.

HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. © 1935, 2021 Hasbro.

Manufactured by/Изготовитель/Proizvođač/Proizvajalec/Proizvođač/Ražotājs/Gamintojas/Tootja: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by/Импортер/Zastupnik/Zastopnik/Zastupnik/Pārstāvis/Atstovas/Esindaja: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. (GB) Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43, Newport, NP19 4YH, UK. TEL. 00800 22427276. consumer_affairs@hasbro.co.uk (LV) Patērētāju apkalpošana: info@anvol.lv (LT) (HR) (EE) consumator@hasbro.co.uk (RS) Klienditugi: info@anvol.eu (BG) Изготовитель: «Хасбро СА», Адрес: Рю Эмиль Боша 31, 2800 Делемонт, Швейцария. Импортёр и организация, уполномоченная на принятие претензий от покупателей: 125167, г.Москва, Ленинградский проспект, д.37а, корп.4, помещение XXVII, комната 27. Срок службы: 10 лет. Дата производства указана на упаковке (месяц/год).

0920F1699527

(en) Parents: (ru) Родители: (sr) Za roditelje: (sl) Starši: (hr) Roditelji: (lv) Vecāki: (lt) Tėvai: (et) Lapsevanemad:
www.monopoly.com