

## AZ AKCIÓKOCCA



Az akciókocka segítségével különleges dolgokat hajthatsz végre, amikor rád kerül a sor. Mindenképpen fejezd be a dobással kapcsolatos teendőidet, mielőtt a következő játékos dobna, különben már túl késő lesz!



Ha kötszereket dobsz, vegyél fel 2 HP-t a Banktól.



**Ne feledd, soha nem lehet 15-nél több HP-d!**



Ha célkeresztet dobsz, válassz ki egy tetszőleges játékost a látósugaradban, akinek be kell fizetnie 1 HP-t a Bankba. Egy játékos akkor esik a látósugaradba, ha a táblának azon az oldalán van, amelyen te is. Ez azt jelenti, hogy amikor egy sarki mezőn vagy, a tábla két oldala is a látósugaradba esik. Ellenőrizd a kincsesládás tárgyaidat, hogy lásd, módosíthatod-e a célkeresztet akciódal!



Ha Boogie Bombát dobsz, az összes többi játékos befizet 1 HP-t a Bankba, és minden fal megsemmisül. Távolítsd el a tábláról, és tedd a falkártyák kupacába azokat.



Ha téglát dobsz, lépj, és végezd el a mezőhöz tartozó teendőket. Ez után helyezz felállítva egy falat az utadba eső tetszőleges mezőre. Itt egy példa:

Cuddle Team Leader a START mezőről indult, és ötöst dobott, így a kiemelt mezők bármelyikére elhelyezhet egy falat, beleértve a START mezőt is.



## Mit csinálnak a falak?



Ha elérsz egy mezőt, amelyen fal van, akkor attól függetlenül, ki tette azt oda, be kell fejezned a haladást, és el kell végezned a mezőhöz tartozó teendőket. Ez után távolítsd el a falat, és tedd azt a falkártyák kupacába.

Ha olyan mezőn vagy, amelyen fal van, nem árthat neked semmilyen akciókocka vagy kincsesládás tárgy általi támadás.

Egy falat egyszerűen eltávolíthatod, akár úgy, hogy odaérsz a mezőre, akár egy akciókocka vagy kincsesládás tárgy általi támadással, mintha csak egy másik játékost támadnál meg.

**Itt egy példa arra, hogyan rombolj le egy falat, és hogy miért számít, melyik kockát használod fel először.**

Az alábbi példában Raptor ötöst és célkeresztet dobott. Ha először lép, meg kell állnia egy fallal lezárt mezőn, amely csak 3 mezőnyire van tőle. Ott fogja befejezni a körét, el fogja távolítani a falat, és elveszít 2 HP-t, amiért olyan mezőre érkezett, amelyet elvett a Vihar. Ez után megtámadhatná Cuddle Team Leadert a célkeresztrel.

Azonban ha először a célkeresztet használja, lerombolhatja a falat, haladhat teljes 5 mezőt, és begyűjtheti a Snobby Shores területkártyáját.



## VIHARKÁRTYÁK



Ha a START mezőre lépsz, vagy áthaladsz azon, a Vihar szeme zsugorodni fog!

A köröd végén vedd fel a legfelső Viharkártyát. Meg fogja mondani, melyik mezőt vesz el a Vihar. A kártya arra utasít, hogy helyezd egy bizonyos táblamezőre, vagy ha egy területet vesz el a Vihar, akkor arra kér, hogy helyezd a mező területkártyáját a Vihar-oldalával felfelé a mezőre.

Ha olyan területre érkezel, amelyet elvett a Vihar, be kell fizetned a kártyán feltüntetett számú HP-t a Bankba.

Ha a Vihar által elvett bármilyen egyéb táblamezőre érkezel, 2 HP-t kell fizetned a Banknak.

Ne végezd el a mezőre vonatkozó teendőket, ha a Vihar elvette azt.

Ha egyszer a Viharkártyák kikerültek, többé nem mozgathatók.

Ha a Vihar akkor vesz el egy mezőt, amikor ott tartózkodsz, nem veszítesz 2 HP-t.

## MI LESZ, HA ELFOGY A HP-M?



Amint elveszíted az utolsó HP-dat, kiestél a játékból! Tedd a következőket:

1. Vedd le a karakteredet a tábláról.
2. Helyezd a kincsesládás tárgyaidat arra a mezőre, ahol elvesztetted az utolsó HP-dat. A következő játékos, aki ott áthalad, vagy oda érkezik, felveszi azokat!
3. Helyezd a területkártyáidat a hozzájuk tartozó táblamezőkre a Vihar-oldalukkal felfelé. Ezeket elvette a Vihar!

## A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor már csak egy játékos maradt állva.



◆ Ingatlankereskedelmi társasjáték ◆

# MONOPOLY

# FORTNITE

A FORTNITE és a FORTNITE (stilizált) az Epic Games, Inc. védjegye. A Fortnite képek, történetelemek, karakterek, egyedi jelmezek vagy „kinézetek” és a kapcsolódó dizájnok © 2013-2018 Epic Games, Inc. Minden jog fenntartva.

A HASBRO GAMING és a MONOPOLY nevek és emblémák, a játéktábla, a négy sarki mező, a MR. MONOPOLY név és karakter egyedi kialakítása csakúgy, mint a tábla és minden tartozék egyedi elemei a Hasbro védjegyei ingatlankereskedelmi társasjátéka és játékeszköze számára.

Kérjük, hogy jövőbeni hivatkozásra őrizze meg ezt az információt. A színek és a formák a képtől eltérhetnek. ©1935, 2018 Hasbro. Összes jog fenntartva. Gyártó: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Képvisező: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.

Információ: Hasbro Magyarország Kft., Budapest, Buday László utca 12., 1024., tel.: +36 1 271 0119 Email: info@hasbro.hu

[www.hasbro.hu](http://www.hasbro.hu)

1118E6603363



[www.monopoly.com](http://www.monopoly.com)



◆ Ingatlankereskedelmi társasjáték ◆

# MONOPOLY

**TARTALOM**  
Játéktábla • 27 Karakterkártya talpallal  
15 Viharkártya • 16 Területkártya  
16 Kincsesládás kártya • 8 Falkártya  
1 Számozott dobókocka  
1 Akciókocka címkékkel  
110 Egészségpont zseton

**ÉLETKOR**  
**13+**



2-7  
JÁTÉKOS

E6603



# FORTNITE

Útmutató

# MIBEN KÜLÖNBÖZIK A MONOPOLY FORTNITE?

## Az utolsóként állva maradó játékos győz!

A MONOPOLY Fortnite nem arról szól, mit birtokolsz; arról szól, meddig tudsz túlélni! Még ha meg is tudod szerezni a legtöbb területet, akkor is az utolsó állva maradó játékosnak kell lenned a győzelemhez!



### Egészségpontok

Az Egészségpont (HP) zsetonok helyettesítik a pénzt. HP-t kaphatsz kockadobás után, ha Tábornú mezőre lépsz, vagy kincsesládás tárgyak begyűjtésével. HP-t veszítesz, ha egy másik játékos megtámad, vagy ha a Viharban találsz magad.



### Ugorj ki a Csatabuszból!

A MONOPOLY e változatában nem a START mezőről indulsz! A játék kezdetén ehelyett a játékosok egymás után elhelyezik a karaktereiket bárhol a táblán. Így könnyebb a játékosoknak szétszóródnuk, és megpróbálhatják elkerülni a támadásokat a játék elején.



### Egy akciókocka

Dobj vele a számozott kockával együtt. Amikor rád kerül a sor, lépsz ÉS aktiválsz egy akciót, például elindítasz egy Boogie Bombát, vagy egy falat építesz a táblán, ami arra fogja kényszeríteni a játékosokat, hogy megálljanak azon a mezőn.



### Közeleg a Vihar

Minden alkalommal, amikor egy játékos áthalad a START mezőn, húznia kell egy Viharkártyát. A kártya megmondja, melyik táblamezőt kell végérvényesen lefedned a halálos Viharral.

### AZ ELSŐ JÁTÉK ALKALMÁVAL

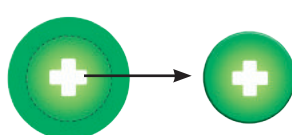
1. Üsd ki mindegyik karaktert, és állítsd bele azokat egy műanyag talpba.



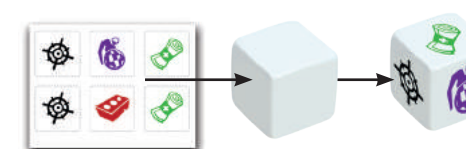
2. Üsd ki mindegyik falkártyát, és hajtsd össze azokat, hogy megálljanak.



3. Üsd ki mindegyik HP zsetont.



4. Ragassz egy-egy címkét az akciókocka minden oldalára tetszőleges elrendezésben.



# KÉSZÜLJ ELŐ!

1. Helyezzétek el a HP zsetonokat úgy, hogy mindenki elérhesse azokat.

2. Keverjétek össze külön-külön a kincsesládás és a Viharkártyákat, és lefordítva helyezzétek azokat ide.

3. Helyezzétek a területkártyákat a hozzájuk tartozó táblamezők mellé. Ha nincs elég hely, tartsátok azokat egy kupacban, és válasszatok ki valakit, aki felelős lesz értük.



4. A játék kezdetén minden játékos kap

15 HP-t

**Vedd figyelembe, hogy soha nem lehet 15-nél több HP-d.** Ha 15 HP-d van, és bármilyen esemény miatt továbbiakat kellene begyűjtened, ne vegyél fel egyet sem.

5. Minden játékos kiválaszt egy karaktert, majd dob a számozott kockával. Aki a legnagyobbat dobta, az választja ki elsőként, hol kezdje a játékot, és a karakterét arra a mezőre helyezi. A karakterek elhelyezésének lehetősége balra halad tovább. Az első körben ne végezd el a kezdő mezőhöz tartozó teendőket.

# JÁTSSZI!

## Hogyan nyerhetsz

Haladj körbe a táblán, és közben szerezz területeket, küzdj meg az ellenfeleiddel, és kerüld el a Vihart. Amikor mindenki más kifogyott a HP-ből, az utolsóként állva maradó játékos győz!

## Ki kezdi a játékot?

Az a játékos kezd, aki elsőként helyezte el a karakterét. A játék balra halad tovább.

## Ha te következelsz

1. Dobj mindkét kockával, és végezd el a következőket tetszőleges sorrendben:

• **Lépj** a karaktereddel előre annyi mezőt, amennyit dobtál.

Hová érkezél? Kövesd a táblamezőre vonatkozó szabályokat. Lásd a TÁBLA MEZŐIT.

• **Végezd el** az akciókockán lévő teendőket. Lásd az AKCIÓKOCKÁT.

2. A köröd végén, ha a START mezőre léptél, vagy áthaladtál azon, fordítsd fel a legfelső Viharkártyát. A Vihar szembe zsuorodik! Lásd a VIHARKÁRTYÁKAT.

## Kereskedés területekkel

A köröd során bármikor ajánlatot tehetsz más játékosoknak területekre és/vagy kincsesládás tárgyakra.

# A TÁBLA MEZŐI Területek

## Gazdtalan területek

Ha olyan területre érkezel, amelyet senki sem birtokol, és a Vihar sem vette még el, ingyen megszerezheted! Nem kell fizetned semmit. Vedd el a Területkártyát.

## Gyűjts össze azonos színeket!

Ha egy színgyűjtemény mindkét területét megszerezted, 2 HP-t vehetsz fel, valahányszor ezekre a területekre érkezel.

## Más játékosok területei

Ha olyan területre érkezel, amelyet egy másik játékos birtokol, fizess be a táblán feltüntetett számú HP-t a Bankba.

## A Vihar által elvett területek

Ha olyan területre érkezel, amelyet elvett a Vihar (lásd a VIHARKÁRTYÁKAT), fizess be a területkártya Vihar-oldalán feltüntetett számú HP-t a Bankba. Figyeld meg, hogy több HP-t fizetsz egy területért, ha elvette a Vihar.

## START

Ha a START mezőre lépsz, vagy áthaladsz azon, vegyél fel 2 HP-t a Banktól. A köröd végén fordítsd fel a legfelső Viharkártyát! Lásd a VIHARKÁRTYÁKAT.

Ha a Vihar elvette a START mezőt, a játékosok nem vesznek fel többé 2 HP-t a START mezőn vagy áthaladáskor, viszont továbbra is húznak Viharkártyát.

## Ingyen parkoló

Lazíts! Nem történik semmi.

## Tábornú

Ha ide érkezel, pihenj egyet! Vegyél fel 1 HP-t a Banktól.

## Tüskecsapda

Ha ide érkezel, fizess be 1 HP-t a Bankba.

## Kincsesláda

Ha ide érkezel, húzz egy kincsesládás kártyát.

A kincsesláda tárgyainak két típusa van: vannak olyanok, amelyeket megtartasz, és a játék hátralévő részében hatással lesznek rád, és vannak olyanok, amelyek azt mondják, hogy csak egyszer használhatóak.

Egy körben egynél több tárgyat is használhatsz, és néhány közülük erős kombinációt eredményez.

Az egyszer használható kártyákat megtarthatod, amíg felkészülsz a felhasználásukra, de csak akkor használhatod fel azokat, amikor rád kerül a sor a körben.

Miután felhasználtál egy egyszer használható kártyát, tedd vissza azt a kincsesládás pakli aljára.

Ha egészségügyi tárgyat húztál, de már megvan a maximális 15 HP-d, megtarthatod a tárgyat, és felhasználhatod azt később. **Ne feledd, nem lehet 15-nél több HP-d.**

## Csak látogatóban

Ha ide érkezel, tedd a karakteredet a Csak látogatóban mezőre.

## Irány a Börtön

Ha az Irány a Börtön mezőre érkezel, tedd a következőket:

- Lépj a karaktereddel azonnal a Börtönbe. Ha a Vihar elvette a mezőt, elveszítesz 2 HP-t, de nem kerülsz Börtönbe. A következő körben a szokásos módon léphetsz.
- Húzz egy Viharkártyát, és fedd le a megfelelő táblamezőt a Viharral. Ne vegyél fel 2 HP-t a START mezőn történő áthaladásért. A kör véget ért számodra.

## Amíg Börtönben vagy

A többi játékos továbbra is megtámadhat, amíg Börtönben vagy.

Ha a Vihar elveszi a Börtön mezőt, mialatt a Börtönben vagy, nem veszítesz 2 HP-t.

## Hogyan kerülhetek ki a Börtönből?

Fizess be 2 HP-t a Bankba, mielőtt dobnál, amikor rád kerül a sor. Ez után dobj mindkét kockával, és a szokásos módon fejezd be a kört.

VAGY  
Dobj a számozott kockával. Ha hatost dobsz, ingyen szabadulhatsz a Börtönből! Dobj mindkét kockával, és a szokásos módon fejezd be a kört. Ha nem dobsz hatost, a kör véget ér számodra. A második próbálkozásod után ingyen szabadulhatsz a Börtönből, és a következő körben a szokásos módon dobhatsz mindkét kockával.

Ha a Vihar elvette a Börtön mezőt, nem veszítesz újabb HP-t a Börtönben töltött további körökben. Csak egyszer veszíted el a 2 HP-t.

Ha a Börtön mezőn vagy, amikor a Vihar elveszi azt, ingyen szabadulhatsz a Börtönből! Lépj a szokásos módon a következő körben.