SNABBSPEL

Om du redan kan MONOPOL och vill spela ett snabbare spel:

1. I samband med spelförberedelserna blandar bankiren lagfartskorten och delar ut två kort till varje spelare. Spelarna ska genast betala bankiren priset för de egendomar de får. Spelet fortsätter sedan som vanligt.
2. Du behöver bara bygga tre hus på varje tomt i en färggrupp för att få bygga ett slott (i stället för fyra). När du säljer slott är värdet halva inköpspriset.
3. Så snart en andra spelare är bankrutt är spelet över. Varje spelare ska då lägga samman:
   - sina pengar
   - ägda tomter, specialkrafter och transportsätt enligt priset som står på spelplanen
   - alla intecknade egendomar till hälften av priset som står på spelplanen
   - hus, värderade efter inköpspriset
   - slott, värderade efter inköpspriset, inklusive värdet för de tre husen.
   - Den rikaste spelaren har vunnit!

SNABBMONOPOL

Ett annat alternativ är att komma överens om hur länge spelet ska pågå. Den som är rikast när tiden är ute har vunnit!

© Disney/Pixar. © Disney Peter Pan – Från Walt Disneys mästerverk Peter Pan.
© 1935, 2008 Hasbro. Med ensamrätt.
Distribueras i Norden av Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Danmark.

www.hasbro.se

1009**19643**106 00

ÅLDER **8+**

MONOPOL

BRAND

SPELETS MÅL
Att bli den enda spelaren kvar i spelet sedan alla andra har gått i konkurs.

INNEHÅLL
1 spelplan, 6 spelpjäser i zink, 1 gyllene Tingeling-spelpjäs, 28 lagfartskort, 16 Showtime-kort, 16 Magiska ögonblick-kort, 1 paket MONOPOL Disney-pengar, 32 hus, 12 slott och 2 tärningar.

ÅLDER 8+ | 2-6 SPELARE

PARKER

1009**19643**106 00

SPELET

Inteckna en egendom.
Se sidan 6.

Bygga på dina egendomar.
Se sidorna 5/6.

Ta ett M
ögonbl
Se sida

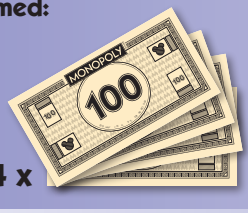
Tingeling (Disney-specialregel).
Se sidan 4.

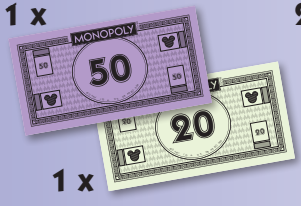
I MONOPOL Disney-utgåvan betalar alla i samma valuta – MONOPOL-dollar (Ⓜ).

PENGAR

Varje spelare börjar spela med:

2 x

4 x 

1 x 

2 x

1 x

INNEHÅLL

SÅ HÄR SPELAR DU

BANKEN 4
SPELA 4
TINGELING (Disney-specialregel) 4

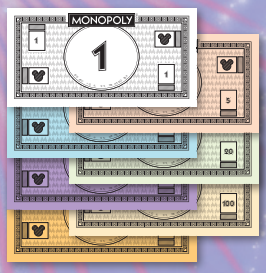
I DETALJ

KÖPA EGENDOM 5
AUKTIONER 5
BETALA HYRA 5
SPECIALKRAFTER (Verk) 5
TRANSPORTSÄTT (Stationer) 5
BYGGA HUS (Hus) 5
BYGGA SLOTT (Hotell) 6
OM BYGGNADERNA TAR SLUT 6
OM PENGARNA TAR SLUT 6
FÖRSÄLJNING AV EGENDOM 6
FÖRSÄLJNING AV EGENDOM 6
INTECKNINGAR 6
VID KONKURS 6
SHOWTIME OCH MAGISKA ÖGONBLICK (Chans och Allmänning) 7
FRI PARKERING 7
PASSERA GÅ TVÅ GÅNGER PÅ SAMMA RUNDA 7
FÄNGELSE 7
SNABBSPEL 8
SNABBMONOPOL 8

SÅ HÄR SPELAR DU!

BANKIREN

Välj ut en spelare som sköter banken. Om fler än fem spelare deltar kan en av spelarna välja att bara vara bankir. Bankiren tar hand om:



Pengar

Lagfarter

Hus och slott

Auktioner

SPELA

1. Slå båda tärningarna. Den som får högst poäng får börja. Spelet går medurs.
2. När det blir din tur slår du båda tärningarna och flyttar framåt medurs det antal steg som tärningarna visar. Två eller fler spelare kan hamna på samma ruta. Beroende på var du hamnar kan du göra följande:
   - Köpa egendomen för det begärda priset (om den inte redan ägs av en annan spelare). ***Se sidan 5.***
   - Be bankiren att auktionera ut egendomen (om du inte vill köpa den). ***Se sidan 5.***
   - Betala hyra (om egendomen ägs av en annan spelare). ***Se sidan 5.***
   - Betala skatt
   - Dra ett Showtime-kort eller Magiska ögonblick-kort. ***Se sidan 7.***
   - Gå i fängelse. ***Se sidan 7.***
3. När du äger en färggrupp kan du bygga hus eller slott på tomterna i den.
4. Om dina pengar tar slut kan du inteckna eller sälja egendom för att kunna betala dina fordringsägare. Om du inte kan få ihop tillräckligt med pengar för att kunna betala hyra, skatt eller räkningar förklaras du bankrutt och är ute ur spelet.
5. Ingen spelare får låna pengar från eller låna ut pengar till en annan spelare. Däremot kan en spelare välja att ta emot en egendom från dig i stället för pengar som du är skyldig.
6. Om du slår lika får du flytta som vanligt och sedan slå igen. Slår du lika tre gånger under en runda går du i fängelse!
7. Fortsätt tills det bara finns en spelare kvar i spelet. Den spelare som är kvar har vunnit!

TINGELING (Disney-specialregel)

1. Gör i ordning MONOPOL Disney som vanligt men ställ Tingeling på rutan GÅ.
2. Om någon slår lika ska Tingeling flyttas ett steg fram. Hoppa över platser med skatter, Showtime, Magiska ögonblick, fängelse eller fri parkering.
3. Om du hamnar på en ägd egendom och Tingeling står där, ska bankiren betala hyran åt dig!
4. Om du hamnar på en egendom som inte ägs av någon och Tingeling står där, får du egendomen gratis!

I DETALJ

KÖPA EGENDOM

Det finns tre slags egendomar:

1. Tomter 2. Transportsätt 3. Specialkrafter

Om du hamnar på en egendom som inte ägs av någon kan du köpa den. Om du bestämmer dig för att köpa den ska du betala bankiren det pris som står på rutan. Du får lagfartskortet för egendomen som bevis på att du äger den. Lägg kortet rättvänt framför dig. Om du inte vill köpa egendomen får de andra chans att göra det! Se Auktioner nedan.

När du äger en egendom har du rätt att kräva in hyra från andra spelare som hamnar på den. När du äger alla tomter i en färggrupp, det vill säga när du har monopol, kan du bygga hus och slott på tomterna och kräva in högre hyra!

AUKTIONER

Om du hamnar på en egendom som ingen äger och inte vill köpa den egendomen för det begärda priset ska bankiren omedelbart auktionera ut den till högstbjudande. Alla auktioner börjar på ₳1.

Alla spelare kan vara med i auktionen – även bankiren och spelaren som hamnade på egendomen men inte ville köpa den för det begärda priset.

SÅ HÄR BETALAR DU HYRA

Om du hamnar på en tomt som ägs av en annan spelare måste du betala hyra (om inte tomten är intecknad). Den spelare som äger tomten måste kräva in hyra av dig innan nästa spelare slår tärningarna. Vilken hyra som ska betalas står på lagfartskortet och varierar beroende på hur många hus det finns på tomten.

Om du äger en hel färggrupp fördubblas hyran för obebyggda tomter i den gruppen, det vill säga tomter utan byggnader på. Du kan då alltid begära dubbel hyra för tomter som inte är intecknade.

SPECIALKRAFTER (Verk)

Specialkrafter köps och auktioneras ut på samma sätt som egendomar.

Om du hamnar på en specialkraft som någon äger ska du betala hyra till ägaren. Hyran beräknas utifrån värdet som tärningarna visar. Om ägaren har en specialkraft blir hyran fyra gånger värdet som tärningarna visar. Om ägaren har båda specialkrafterna måste du betala tio gånger värdet som tärningarna visar.

TRANSPORTSÄTT (Stationer)

Transportsätt köps och auktioneras ut på samma sätt som egendomar.

Om du hamnar på ett transportsätt som någon äger ska du betala ägaren det belopp som står på lagfartskortet. Beloppet som ska betalas står på lagfartskortet och varierar beroende på hur många transportsätt som innehavaren äger.

BYGGA HUS

När du äger alla tomter i en färggrupp kan du köpa hus och ställa på någon eller några av tomterna. Hur mycket ett hus kostar står på lagfartskortet.

Du kan köpa hus (eller slott) när det är din tur eller mellan två andra spelares tur men du måste bygga jämnt: du kan inte bygga ett andra hus på en tomt förrän du har byggt ett hus på var och en av de andra tomterna i den gruppen. Du får bygga hur många hus du vill, så länge du har råd till det! Du kan inte bygga hus om någon av tomterna i samma färggrupp är intecknad.

BYGGA SLOTT (Hotell)
För att kunna bygga ett slott måste du först ha fyra hus på varje tomt i en komplett färggrupp. Byt ut de fyra husen till ett slott och betala banken det pris som står på lagfartskortet. Du kan bara bygga ett slott per tomt.

OM BYGGNADERNA TAR SLUT
Om banken inte har fler hus måste du vänta tills någon annan spelare har lämnat tillbaka ett hus för att kunna köpa ett. Om det bara finns ett begränsat antal hus eller slott kvar och två eller fler spelare vill köpa fler än vad som finns i banken ska bankiren auktionera ut husen eller slotten ett i taget till högstbjudande. Bankiren håller auktionen (se ***Auktioner*** på ***sidan 5***).

OM PENGARNA TAR SLUT
Om dina pengar är på väg att ta slut kan du skaffa mer genom att:

- sälja byggnader
- inteckna egendom
- sälja egendom, transportsätt eller specialkrafter till andra spelare för ett överenskommet pris (även om egendomen är intecknad).

SÄLJA EGENDOM
Du kan sälja obebyggda tomter, transportsätt och specialkrafter till andra spelare till ett pris ni kommer överens om.
Du kan inte sälja en tomt om det finns byggnader på någon annan av tomterna i samma färggrupp. Först måste du sälja alla byggnader på tomterna till banken. Hus och slott säljs till banken för halva det ursprungliga inköpspriset, vilket står på lagfartskortet.
Du kan sälja när det blir din tur eller mellan två andra spelares tur.

Sälja hus
Du måste sälja hus i jämn fördelning, på samma sätt som du köpte dem.

Sälja slott
Bankiren betalar halva priset för slottet plus halva priset för de fyra hus som lämnades in vid slottsköpet. Slott kan också bytas ut mot hus om du behöver pengar. Då säljer du slottet till halva priset och får i utbyte fyra hus.

INTECKNINGAR
Inteckna egendom
Sälj först alla byggnader. Vänd sedan tomtens lagfartskort upp och ned och inkassera det inteckningsbelopp som står på baksidan av kortet.

Du får behålla all intecknad egendom och ingen annan spelare kan betala av inteckningen för att lägga beslag på egendomen. Du kan inte inkräva hyra på intecknad egendom, men du kan inkräva hyra för andra egendomar i färggruppen.

Återbetala en inteckning
Du måste betala det ursprungliga inteckningsbeloppet plus 10 % ränta. När du har betalat tillbaka ska du vända upp lagfartskortet igen.

Sälja intecknad egendom
Du kan sälja intecknad egendom till andra spelare till valfritt pris. Köparen kan sedan antingen betala tillbaka inteckningen eller betala 10 % ränta men behålla inteckningen. Inteckningen kan sedan betalas tillbaka som vanligt senare i spelet.

När ingen av tomterna i en färggrupp är intecknad längre kan ägaren börja köpa tillbaka byggnader till fullt pris.

KONKURS
Om du är skyldig mer pengar än vad dina tillgångar är värda förklaras du bankrutt och är ute ur spelet.

Vara skyl
Lämna til
som aukt
högstbju

Lägg tillb
kort und

Vara skyl
Den andr
kvar, dina
ur fängel

SHOWTI
(Chans o
Om du h
du ta öve
Följ anvis
sedan un
"Du slipp
behålla d
eller sälja
pris ni ko

Om ett k
annan ru
du passe
passerar
fängelse

FRI PARK
Du behö
något om
och du k
göra affä
vanligt (i
bygga på
äger osv.

Vara skyldig pengar till banken
Lämna tillbaka dina lagfartskort till bankiren som auktionerar ut varje egendom till högstbjudande.

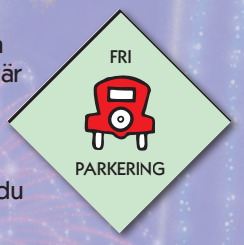
Lägg tillbaka alla *"Du slipper ut ur fängelset"*-kort underst i respektive hög.

Vara skyldig pengar till andra spelare
Den andra spelaren får alla pengar du har kvar, dina lagfartskort och alla *"Du slipper ut ur fängelset"*-kort som du har.

SHOWTIME OCH MAGISKA ÖGONBLICK (Chans och Allmänning)
Om du hamnar på en av dessa platser ska du ta översta kortet i motsvarande hög. Följ anvisningarna på kortet och lägg det sedan underst i kortleken. Om du drar ett *"Du slipper ut ur fängelset"*-kort får du behålla det tills du väljer att använda det eller sälja det till en annan spelare för ett pris ni kommer överens om.

Om ett kort ger anvisningar om att gå till en annan ruta ska du gå dit i pilens riktning. Om du passerar GÅ på vägen får du ₳200. Du passerar inte GÅ om ett kort skickar dig i fängelse eller **bakåt**.

FRI PARKERING
Du behöver inte betala något om du hamnar här och du kan fortsätta göra affärer som vanligt (inkräva hyra, bygga på tomter som du äger osv.).



PASSERA GÅ TVÅ GÅNGER PÅ SAMMA RUNDA

Du kan få ₳200 två gånger på samma runda. Det händer till exempel om du hamnar på en Showtime- eller Magiska ögonblick-plats direkt efter att ha passerat GÅ och drar ett kort med anvisningen "Fortsätt till GÅ".

FÄNGELSE
Gå i fängelse
Du skickas i fängelse om

- du hamnar på en "Gå i fängelse"-plats
- du drar ett Showtime- eller Magiska ögonblick-kort med uppmaningen "Gå direkt i fängelse"
- du slår lika tre gånger i rad när det är din tur.

Turen går vidare till nästa spelare när du skickas i fängelse. Gå till rutan för fängelset. Du får inte ₳200, oavsett var du befann dig på spelplanen.

När du sitter i fängelse kan du inkräva hyra på egendomar under förutsättning att de inte är intecknade.

Slippa ut ur fängelset
Du slipper ut ur fängelset om du

- betalar böter på ₳50 och fortsätter **nästa** gång det är din tur
- använder ett *"Du slipper ut ur fängelset"*-kort
- slår lika.

Om du inte har slagit lika efter tre rundor måste du betala bankiren ₳50. Sedan kan du flytta enligt det tredje tärningskastet.

"Bara på besök" i fängelset
Om du inte skickas i fängelse utan bara hamnar på fängelserutan är du "bara på besök" och avtjänar inget straff.