

## 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 (i stället för fyra) på varje tomt i en färggrupp för att få bygga ett hotell. När du säljer hotell är värdet halva inköpspriset.

3. Så snart en andra spelare är bankrutt är spelet över. Bankiren använder bankenheten för att lägga samman:

- ◆ beloppet som finns kvar på bankkortet
- ◆ ägda tomter, sevärdheter och tunnelbanestationer enligt priset som anges på spelplanen
- ◆ alla intecknade egendomar till hälften av priset som står på spelplanen
- ◆ hus, värderade efter inköpspriset
- ◆ hotell, 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!

© 1935, 2009 HASBRO. Med ensamrätt. © Robert Landau/CORBIS.  
Distribueras i Norden av Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Danmark.

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

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



120900114106 00

# MONOPOL

BRAND

## ELEKTRONISK BANK



### SPELETS MÅL

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

### INNEHÅLL

Spelplan, bankenhet, lagfartskort, Chans- och Allmänning-kort, 6 kreditkort, 2 tärningar, 6 spelpjäser, 32 hus och 12 hotell.

ÅLDER  
**8+**  
2-6  
SPELARE



# SPELET



## INNEHÅLL

SÅ HÄR SPELAR DU .....	4
BANKIR.....	4
SPELA.....	4
BANKENHET.....	5
TA EMOT PENGAR.....	6
BETALA PENGAR.....	6
GÖRA AFFÄRER SPELARE EMELLAN.....	7
KÖPA EGENDOM.....	8
AUKTIONER.....	8
BETALA HYRA.....	8
SEVÄRDHETER.....	8
TUNNELBANESTATIONER.....	9
BYGGA HUS.....	9
BYGGA HOTELL.....	9
OM BYGGNADERNA TAR SLUT.....	9
OM PENGARNA TAR SLUT.....	9
FÖRSÄLJNING AV EGENDOM.....	9
INTECKNINGAR.....	10
KONKURS.....	10
CHANS OCH ALLMÄNNING.....	10
FRI PARKERING.....	11
PASSERA GÅ TVÅ GÅNGER PÅ SAMMA RUNDA.....	11
FÄNGELSE.....	11
BATTERIINFORMATION.....	11
SNABBSPEL.....	12
SNABBMONOPOL.....	12

# SÅ HÄR SPELAR DU!

## BANKIR

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:



Bankenheten



Lagfartskort



Hus och hotell



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 det antal steg som tärningarna visar. Två eller fler spelare kan hamna på samma ruta. Beroende på var du hamnar kan du:
  - ◆ Köpa egendomen för det begärda priset (om den inte redan ägs av en annan spelare). **Se sidan 8.**
  - ◆ Be bankiren att auktionera ut egendomen (om du inte vill köpa den för det begärda priset). **Se sidan 8.**
  - ◆ Betala hyra (om egendomen ägs av en annan spelare). **Se sidan 8.**
  - ◆ Betala skatt
  - ◆ Dra ett Chans- eller Allmänning-kort. **Se sidan 10.**
  - ◆ Gå i fängelse. **Se sidan 11.**
3. När du äger en färggrupp kan du bygga hus eller hotell 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 en räkning, förklaras du bankrutt och är ute ur spelet.

5. Ingen spelare får låna pengar från eller låna ut pengar till en annan spelare. En spelare kan dock 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. Om du slår lika tre gånger i rad hamnar du i fängelse!
7. Fortsätt tills det bara finns en spelare kvar i spelet. Den spelare som är kvar har vunnit!



4

## BANKENHET

DET KAN BARA VISAS 5 SIFFROR I DISPLAYEN PÅ BANKENHETEN. DÄRFÖR VISAS T.EX. 100 000 SOM 100K OCH 1 000 000 SOM 1M. PÅ GRUND AV DETTA MÅSTE DU ANGE BELOPPEN EXAKT SOM DE STÅR PÅ LAGFARTS-, CHANS- OCH ALLMÄNNINGKORTEN.

M

Miljon



**Passera GÅ:** Bankiren placerar ditt kort i enhetens vänstra skåra och trycker på den här knappen för att lägga till  $\text{Å}2\text{M}$ .

K

Tusen



**Avbryta/relsa:** Om du vill börja spela från början igen trycker du ned knappen tills det hörs ett pip. Saldona återställs till startsumman  $\text{Å}15\text{M}$ .



**Decimaltecken/volymreglage:** Om du vill reglera volymen ska du först ta ur alla kort och sedan trycka på decimalteckenknappen.



## Batterier

**Se sidan 11** om att sätta i och ta ur batterier.

## Så här börjar du

Tryck på valfri knapp eller sätt i ett kort. Alla spelare har från början ett saldo på  $\text{Å}15\text{M}$ . När du sätter i ett kort i enheten visas kortnumret följt av spelarens aktuella saldo.

## TA EMOT PENGAR



### Du tar emot pengar:

- ◆ när du passerar GÅ
- ◆ för hyra
- ◆ för Chans- och Allmänning-kort
- ◆ vid försäljning av hus och hotell
- ◆ vid en inteckning
- ◆ från en bankrutt spelare

### Du tar emot pengar från bankiren:

- ◆ från Chans- och Allmänning-kort
- ◆ när du passerar GÅ
- ◆ vid försäljning av hus och hotell
- ◆ vid inteckningslån

Bankiren sätter i kortet i enhetens **vänstra** skåra. Ditt saldo visas. De anger sedan beloppet som ska föras över. När det nya saldot visas tas kortet bort från enheten.

## BETALA PENGAR



### Du betalar pengar:

- ◆ för hyra
- ◆ för egendom
- ◆ i skatt
- ◆ för Chans- och Allmänning-kort
- ◆ för hus och hotell
- ◆ för att ta bort en inteckning
- ◆ slippa ut ur fängelset
- ◆ för att betala skulder till andra spelare

### Du betalar pengar till bankiren:

- ◆ för Chans- och Allmänning-kort
- ◆ för att köpa egendom, hus och hotell
- ◆ för att betala skatt
- ◆ återbetala en inteckning
- ◆ för att slippa ut ur fängelset

Bankiren sätter i kortet i enhetens **högra** skåra. De anger sedan beloppet du ska betala. När det nya saldot visas kan bankiren ta bort kortet från enheten.

## GÖRA AFFÄRER SPELARE EMELLAN



### Betala pengar till / ta emot pengar från en annan spelare:

- ◆ för hyra
- ◆ vid konkurs
- ◆ försäljning av egendom

Bankiren sätter i kortet som pengarna ska dras från i enhetens **högra** skåra och kortet som pengarna ska föras över till i den **vänstra** skåran. Betalarens saldo visas. Sedan anger bankiren beloppet som ska betalas. Betalarens saldo blir lägre. När pengarna har överförts blir mottagarens saldo högre. Bankiren tar bort båda korten.

### Enheten stängs av:

Enheten stängs av automatiskt efter 1 minuts inaktivitet. Sätt på den igen genom att trycka på valfri knapp. Alla saldon sparas i enheten. Det innebär att du kan ta en paus i spelet och fortsätta senare, med exakt lika mycket pengar som tidigare!

### Tips till bankiren

1. Följ alltid pilarnas riktning på korten när du sätter i dem i enheten.
2. Kontrollera alltid att du satt i kortet åt rätt håll om det inte hörs något pip från enheten när du sätter i det.
3. Om du skulle råka ange fel belopp ska du trycka på 'C' och ange beloppet på nytt. Du kan bara rätta till ett felaktigt belopp medan kortet sitter kvar i enheten.
4. Det högsta beloppet som kan anges åt gången är **20M** och det minsta är **10K**.

# I DETALJ

## KÖPA EGENDOM

Det finns tre slags egendomar:



1. Tomter      2. Tunnelbanestationer      3. Sevårdheter

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 angivet på platsen. Du får lagfartskortet för egendomen. 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 hotell på tomterna och kräva in högre hyra!

## AUKTIONER

Om du bestämmer dig för att inte köpa den egendom som du har hamnat på, måste bankiren omedelbart auktionera ut den till den som bjuder högst. Utgångspriset bestäms av den spelare som ger första budet. Även om du valde bort alternativet att köpa egendomen till dess ursprungliga pris kan du delta i budgivningen.



## 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 obebbyggda tomter, det vill säga tomter utan hus eller hotell. Även om egendomar i en färggrupp är intecknade kan du begära dubbel hyra för tomter som inte är intecknade.

## SEVÄRDHETER

Sevärdheter köps och auktioneras ut på samma sätt som egendomar.

Om du hamnar på en sevårdhet som någon äger ska du betala hyra till ägaren. Hyran beräknas utifrån värdet på de slagna tärningarna.

- ◆ Om spelaren bara äger en av sevårdheterna blir hyran fyra gånger värdet på de slagna tärningarna, multiplicerat med 10 000.
- ◆ Om ägaren har båda sevårdheterna måste du betala tio gånger värdet som tärningarna visar, multiplicerat med 10 000.



## TUNNELBANESTATIONER

Tunnelbanestationer köps och auktioneras ut på samma sätt som egendomar.



Om du hamnar på en tunnelbanestation som ägs av någon ska du betala det belopp som står på lagfartskortet och som varierar beroende på hur många tunnelbanestationer 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. På lagfartskortet ser du hur mycket varje hus kostar.



Du kan köpa hus (eller hotell) när det är din tur eller mellan två andra spelares tur. 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. Placera dina hus och hotell på spelplanen, på den egendom du bebygger.

## BYGGA HOTELL

För att kunna bygga ett hotell måste du först ha fyra hus på varje tomt i en komplett färggrupp. Byt ut de fyra husen mot ett hotell och betala banken det hotellpris som står angivet på lagfartskortet. Du kan bara bygga ett hotell 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 hotell kvar och två eller fler spelare vill köpa fler än vad som finns på banken ska bankiren auktionera ut husen eller hotellen ett i taget till högstbjudande.

## 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, sevårdhet eller tunnelbanestation till andra spelare för en överenskommen summa (även om egendomen är intecknad).

## SÄLJA EGENDOM

Du kan sälja obebbyggda tomter, tunnelbanestationer och sevårdheter 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 hotell säljs till banken för halva det ursprungliga inköpspriset, vilket står angivet 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 hotell

Bankiren betalar halva priset för hotellet plus halva priset för de fyra hus som lämnades in vid hotellköpet.

Hotell kan också bytas ut mot hus om du behöver pengar. Då säljer du hotellet 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 den inteckningssumma som står angiven 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 ta ut hyra på intecknade egendomar. Du kan däremot ta ut hyra för de andra egendomarna i den färggruppen, förutsatt att de inte är intecknade.



### Återbeta en inteckning

Du måste betala den ursprungliga inteckningssumman plus 10 % ränta (avrundat till närmsta tiotusental). Vänd på lagfartskortet så att framsidan ligger uppåt igen. Du kan nu ta ut hyra för egendomen 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 (avrundat till närmsta tiotusental) 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 hus och hotell 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 skyldig pengar till banken

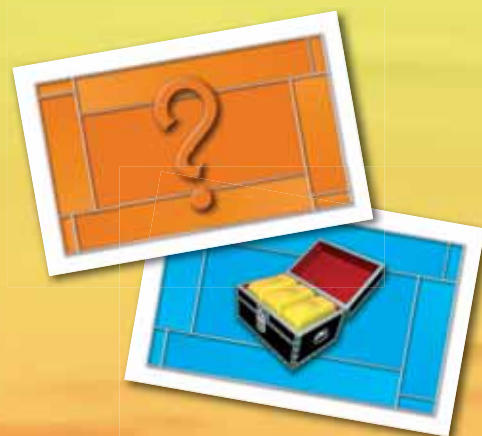
Lämna tillbaka dina lagfartskort till bankiren – som i sin tur ska auktionera ut varje egendom till högstbjudande.

### Vara skyldig pengar till andra spelare

Spelaren som försatte dig i konkurs får alla pengar som finns kvar på ditt bankkort, dina lagfartskort och alla "Du slipper ut ur fängelset"-kort som du har.

## CHANS OCH ALLMÄNNING

Om du hamnar på en av dessa rutor ska du ta översta kortet i motsvarande hög. Följ anvisningarna på kortet och lägg det sedan nederst 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 flytta till en annan plats ska du flytta dit i pilens riktning. Om du passerar GÅ på vägen får du 2M. Du passerar inte GÅ om ett kort skickar dig i fängelse eller bakåt.

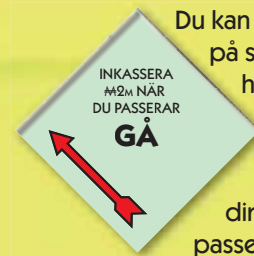
## FRI PARKERING

Det här är bara en kostnadsfri rastplats. Du varken vinner eller förlorar pengar på att hamna här. Du kan fortfarande ta ut hyra, bygga på tomter du äger osv.



## PASSERA GÅ TVÅ GÅNGER PÅ SAMMA RUNDA

Du kan få 2M två gånger på samma runda. Det betyder till exempel om du hamnar på en Chans- eller Allmänning-plats direkt efter att ha passerat GÅ och drar ett



kort med anvisningen "Fortsätt till GÅ". Bankiren måste ta ur ditt kort och sätta i det i bankenheten igen innan han eller hon trycker en andra gång på ←.

## FÄNGELSE

### Gå i fängelse

Du skickas i fängelse om

- ◆ du hamnar på en "Gå i fängelse"-ruta
- ◆ du drar ett Chans- eller Allmänning-kort där det står "Gå direkt till fängelset".
- ◆ du slår lika tre gånger i rad när det är din tur.



Turen går vidare till nästa spelare när du hamnar i fängelse. Gå till rutan för fängelset. Du får inte 2M, 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 500k 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 M500k. Sedan kan du flytta enligt det tredje tärningslaget.



### "Bara på besök" i fängelset


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

## VIKTIG INFORMATION OM BATTERIERNA

Behåll den här informationen för framtida bruk. Batterierna ska alltid bytas ut av en vuxen person.

### VARNING:

1. Följ alltid instruktionerna noggrant. Använd enbart de batterier som anges och se till att du sätter i dem på riktigt sätt så att polerna + och - stämmer överens.
2. Blanda aldrig gamla och nya batterier eller standardbatterier med alkaliska batterier.
3. Avlägsna svaga eller uttjänta batterier från produkten.
4. Avlägsna batterierna från produkten om du under en längre tid inte ska leka med den.
5. Kortslut inte batteripolerna.
6. Om produkten orsakar eller påverkas av elektriska störningar ska den avlägsnas från annan elektrisk utrustning. Starta om (stäng av och slå på igen eller ta ur och sätt i batterierna) ifall det behövs.
7. ANVÄND INTE ÅTERUPPLADNINGSBARA BATTERIER. FÖRSÖK ALDRIG ATT ÅTERUPPLADDA ANDRA SORTERS BATTERIER ÄN DE SOM ÄR AVSEDDA FÖR ÅTERUPPLADNING.
8. Se till att dessa batterier, liksom alla andra små föremål, är utom räckhåll för mindre barn. Sök omedelbart läkarhjälp om någon skulle råka svälja ett batteri!

 Batterier skall kasseras separat på närmaste återvinningsstation. Kassera dem inte tillsammans med hushållsavfallet.

