

◆ Fast-Dealing Property Trading Game ◆

BRAND

MONOPOLY

ARCADE



PAC-MAN

TM

8+

E7030

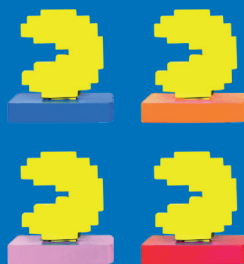


2-4

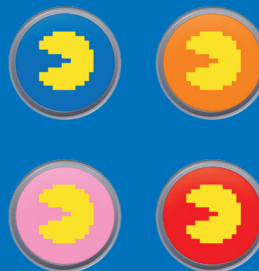
- pl Plansza do gry
- hu Játéktábla
- cs Hrací plocha
- sk Hracia plocha
- ro Tablă de joc
- bg Дъска за игра



- pl Pionki PAC-MAN™
- hu PAC-MAN™ bábuk
- cs Figurky PAC-MAN™
- sk Figurky PAC-MAN™
- ro Pioni PAC-MAN™
- bg Фигурки за игра PAC-MAN™



- pl Plastikowe monety do konsoli Arcade
- hu Műanyag Arcade-érmék
- cs Plastové mince Arcade
- sk Plastové mince Arcade
- ro Monede din plastic Arcade
- bg Пластмасови жетони за игра



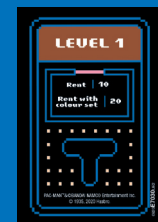
- pl Pionek Ducha
- hu Szellembábu
- cs Figurka Duch
- sk Figurka Duch
- ro Pion Fantomă
- bg Фигурка за игра – Призрак



- pl Konsola ARCADE
- hu Bankautomatával egybekötött játékgép
- cs Bankovníctví a jednotka Arcade
- sk Bankovníctvo a zariadenie Arcade
- ro Unitate bancară și Arcade
- bg Банково и аркадно устройство



- pl Karty Leveli
- hu Levelkártyák
- cs Karty Level
- sk Karty Level
- ro Cărți Level
- bg Картончета Level



× 16

- pl Karty Pomocy
- hu Referenciakártyák
- cs Referenční karty
- sk Referenčné karty
- ro Cărți Referință
- bg Картончета за справка



× 4

- pl Kostka Ducha
- hu Szellemkocka
- cs Kostka Duch
- sk Kocka Duch
- ro Zar Fantomă
- bg Зарче за Призрака



- pl Żółta kostka
- hu Számozott dobókocka
- cs Kostka s čísly
- sk Hracia kocka s číslymi
- ro Zar numerotat
- bg Зарче с цифри

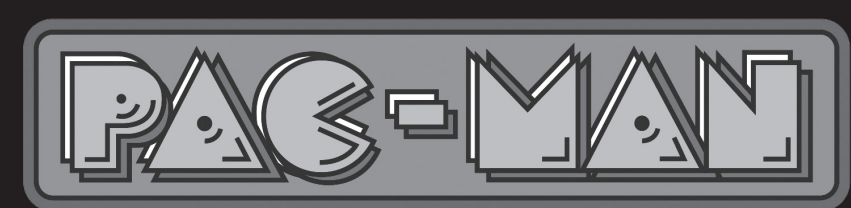


◆ Fast-Dealing Property Trading Game ◆

MONOPOLY

ARCADE

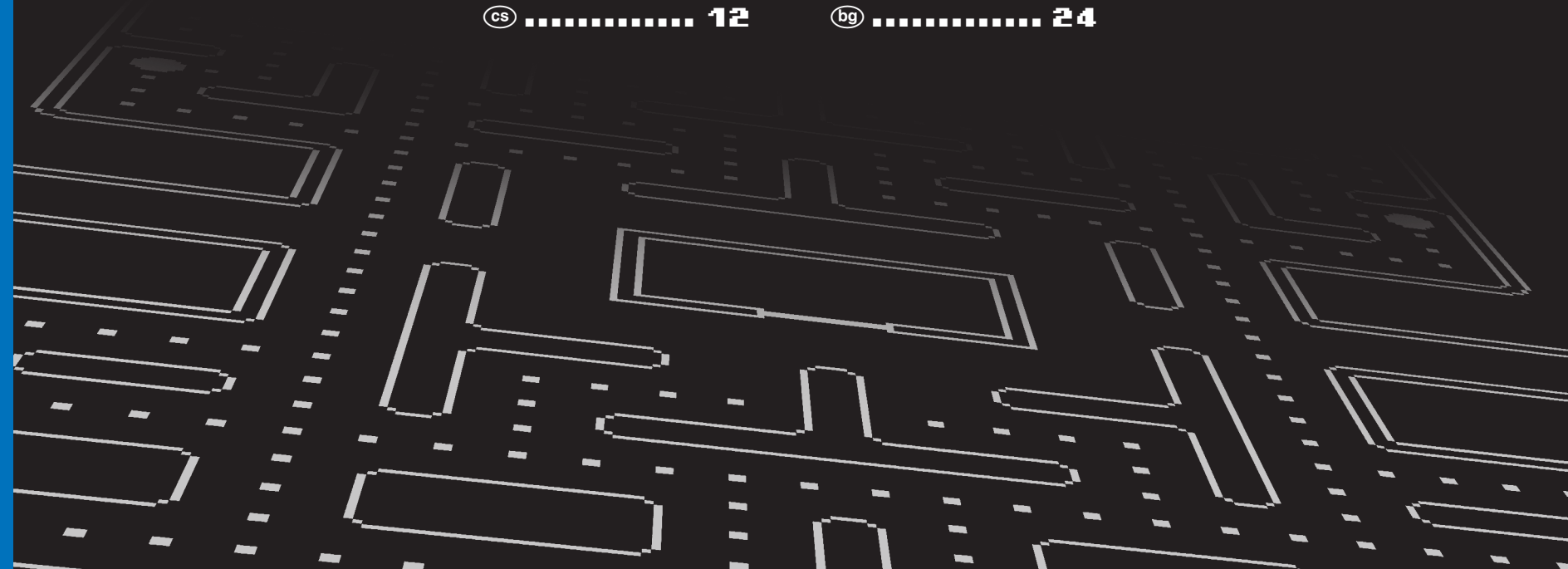
BRAND



TM

pl 4
 hu 8
 cs 12

sk 16
 ro 20
 bg 24



CZYM WYRÓŻNIA SIĘ MONOPOLY ARCADE PAC-MAN?

NAJWYŻSZA LICZBA PUNKTÓW OZNACZA WYGRANĄ!

W edycji MONOPOLY Arcade PAC-MAN punkty zastępują pieniądze. Wygrywasz, zdobywając najwięcej punktów. Zdobywasz punkty, kupując Levele i grając w minigrę PAC-MAN!

DUCH

Grasz jako PAC-MAN, ale podczas swojej tury poruszasz także pionkiem Ducha. Jeśli Duch zatrzyma się na tym samym polu, co Twój pionek PAC-MAN, lub jeśli Ty zatrzymasz się na polu, na którym zatrzymał się Duch, musisz wpłacić 20 punktów do Banku.

Uwaga: Duch nie postępuje zgodnie z zasadami żadnego z pól na planszy.

KOSTKA DUCHA

Rzucasz kostką Ducha równocześnie z rzutem żółtą kostką. Łączny wynik rzutu obiema kostkami określa, o ile pól przynosi się Twój pionek PAC-MAN. Wynik rzutu kostką Ducha określa, o ile pól przynosi się Duch.

POLA POWER UP

Jeżeli zatrzymasz się na polu Power Up, możesz przejść na dowolny Level przed następnym polem Power Up. Jeśli miniesz pole GO lub zatrzymasz się na nim, zagraj w grę PAC-MAN!

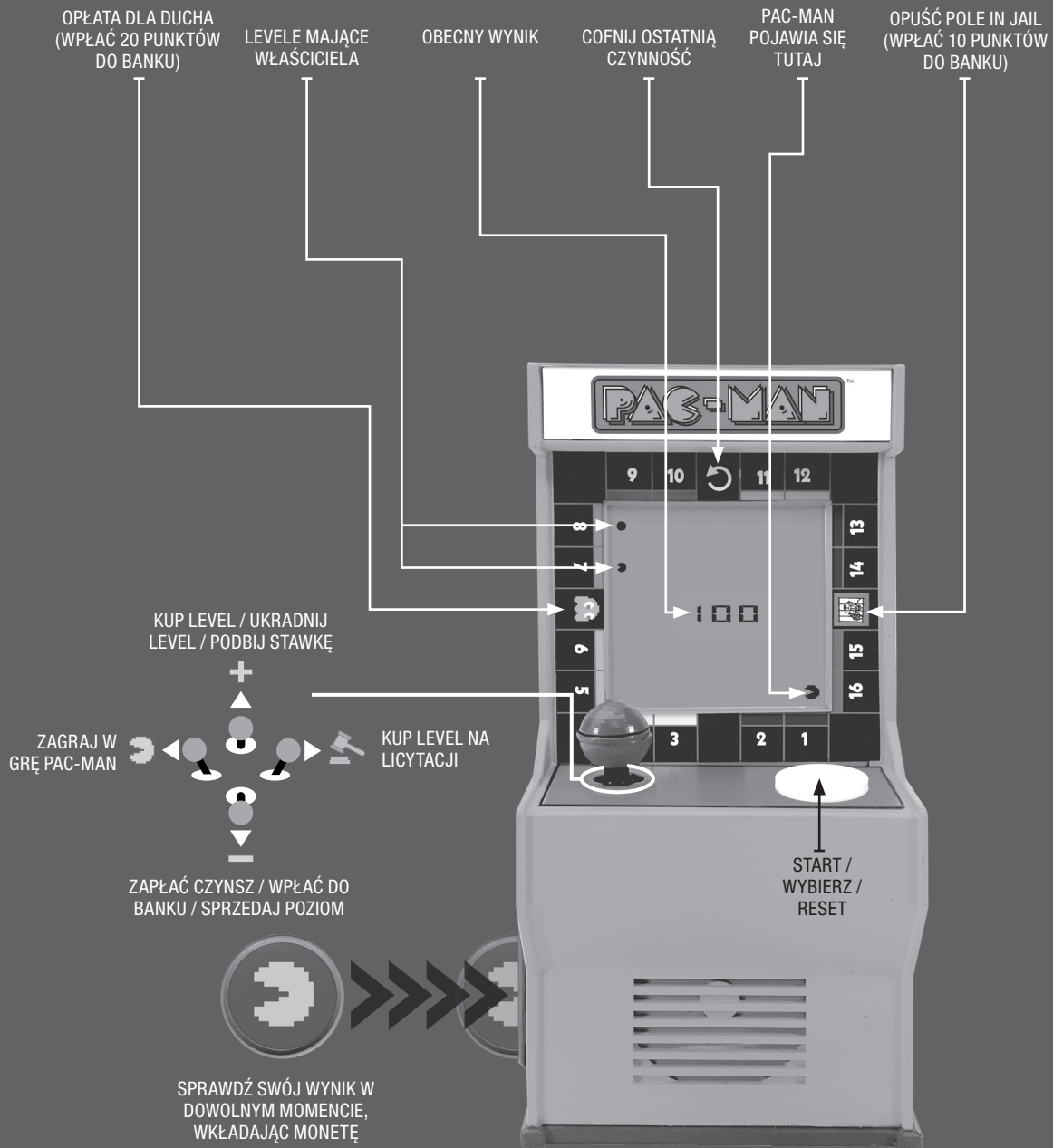
POLA MAZE

Jeżeli zatrzymasz się na polu Maze, musisz przenieść się na pole Maze znajdujące się po przeciwnej stronie planszy! Jeśli miniesz pole GO, zagraj w grę PAC-MAN!

POLA POWER PELLET

Jeżeli zatrzymasz się na polu Power Pellet, możesz ukraść Level innemu graczowi!

Konsola ARCADE



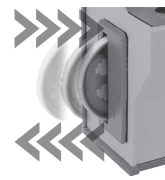
PRZYGOTOWANIA DO GRY (Patrz informacje z tyłu niniejszej instrukcji do gry)

Gdy grasz po raz pierwszy, włóż do konsoli trzy baterie AAA.

- 1 Umieść karty Leveli obok odpowiednich pól na planszy.
- 2 Umieść Ducha na polu GO.
- 3 Każdy z graczy wybiera pionek PAC-MAN i bierze monetę do konsoli Arcade w takim samym kolorze. Ustaw swój pionek na polu GO i połóż przed sobą monetę.
- 4 Przygotowanie konsoli:

1. Aby rozpocząć nową grę, naciśnij i przytrzymaj [przebieg] przez 5 sekund, aż usłyszysz melodię.

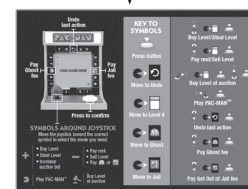
2. Gdy zakończysz się odtwarzanie melodii, każdy z graczy wkłada, a następnie wyjmuję swoją monetę.



Konsola wyda sygnał dźwiękowy i doda początkową liczbę 100 punktów do Twojego konta.

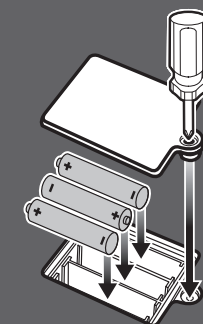
Gdy wszyscy gracze włożą, a następnie wyjmą swoje monety, konsola będzie gotowa do gry!

- 5 Każdy gracz bierze kartę Pomocy. W razie potrzeby można z niej skorzystać podczas gry.



1.5V
AAA / LR03
x3

Zapoznaj się z uwagami dotyczącymi baterii umieszczonymi na oddzielnym arkuszu. Zachowaj te informacje do wykorzystania w przyszłości.



INSTALACJA BATERII
Użyj śrubokręta krzyżakowego (brak w zestawie).

GRAMY!

Jak wygrać

Poruszaj się po planszy, kupując tyle Leveli, ile tylko dasz radę. Im więcej kupisz, tym więcej punktów możesz pobierać w charakterze czynszu. Gdy miniesz pole GO lub zatrzymasz się na nim, użyj konsoli, by zagrać w minigrę PAC-MAN i zdobyć jeszcze więcej punktów! Wygrywa gracz z najlepszym wynikiem na koniec gry!

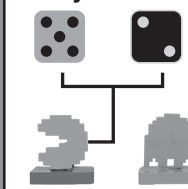
Kto zaczyna?

Każdy gracz rzuca obiema kostkami. Grę rozpoczyna gracz, który wyrzuci najwyższą liczbę oczek. Gra odbywa się dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Twoja tura

1. Rzuć obiema kostkami.
2. Przesuń swój pionek PAC-MAN zgodnie z ruchem wskazówek zegara o liczbę pól odpowiadającą liczbie wyrzuconych oczek.
3. Gdzie się zatrzymałeś? Postępuj zgodnie z zasadami danego pola na planszy. Więcej informacji — patrz POLA NA PLANSZY.
4. Przesuń pionek Ducha zgodnie z ruchem wskazówek zegara o liczbę pól odpowiadającą liczbie wyrzuconych oczek na kostce Ducha. Więcej informacji — patrz DUCH.

Przykładowy wynik rzutu:



Wyrzuciłeś dublet? Jeżeli tak, rzuć kostkami ponownie i rozegraj kolejną turę.

Uważaj! Jeżeli wyrzucisz dublet 3 razy z rzędu, musisz natychmiast przejść na pole In Jail! Nie kończysz trzeciej tury.

5. Twoja tura dobiega końca. Przekaż kości graczowi po lewej stronie.

Rozpoczynamy grę!

To wszystko, co musicie wiedzieć na teraz. Sprawdzajcie znaczenia pól, gdy się na nich zatrzymacie.

MIBEN MÁS A MONOPOLY ARCADE PAC-MAN?

A LEGMAGASABB PONTSZÁM NYER!

A MONOPOLY Arcade PAC-MAN játékban pontok helyettesítik a pénzt. Akkor nyersz, ha megszerzed a legtöbb pontot. Úgy szerzel pontokat, hogy Leveleket vásárolsz, és PAC-MAN minijátékokat játszol!



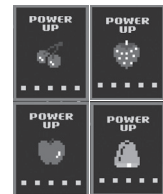
A SZELLEMEK

A PAC-MAN bábuval játszol, de ha rád kerül a sor, akkor a szellembábuval is lépned kell. Ha a szellem ugyanarra a mezőre lép, mint a PAC-MAN bábud, vagy ha te a szellemre lépsz, 20 pontot kell fizetned a Banknak.

Megjegyzés: A szellem nem követi a táblamezőkre érvényes szabályokat.

SZELLEMKOCKA

Dobd el egyszerre a szellemkockát és a számozott dobókockát. A két dobókocka eredményének összeadása határozza meg, hogy milyen messzire jut el a PAC-MAN bábud. A szellemkockával való dobással határozod meg, hogy milyen messzire jut el a szellem.



POWER UP MEZŐK

Ha egy Power Up mezőre lépsz, bármelyik Levelre továbbléphetsz a következő Power Up mező előtt. Ha áthaladsz a GO mezőn, vagy rálépsz, játszatsz egy PAC-MAN játékot!



MAZE MEZŐK

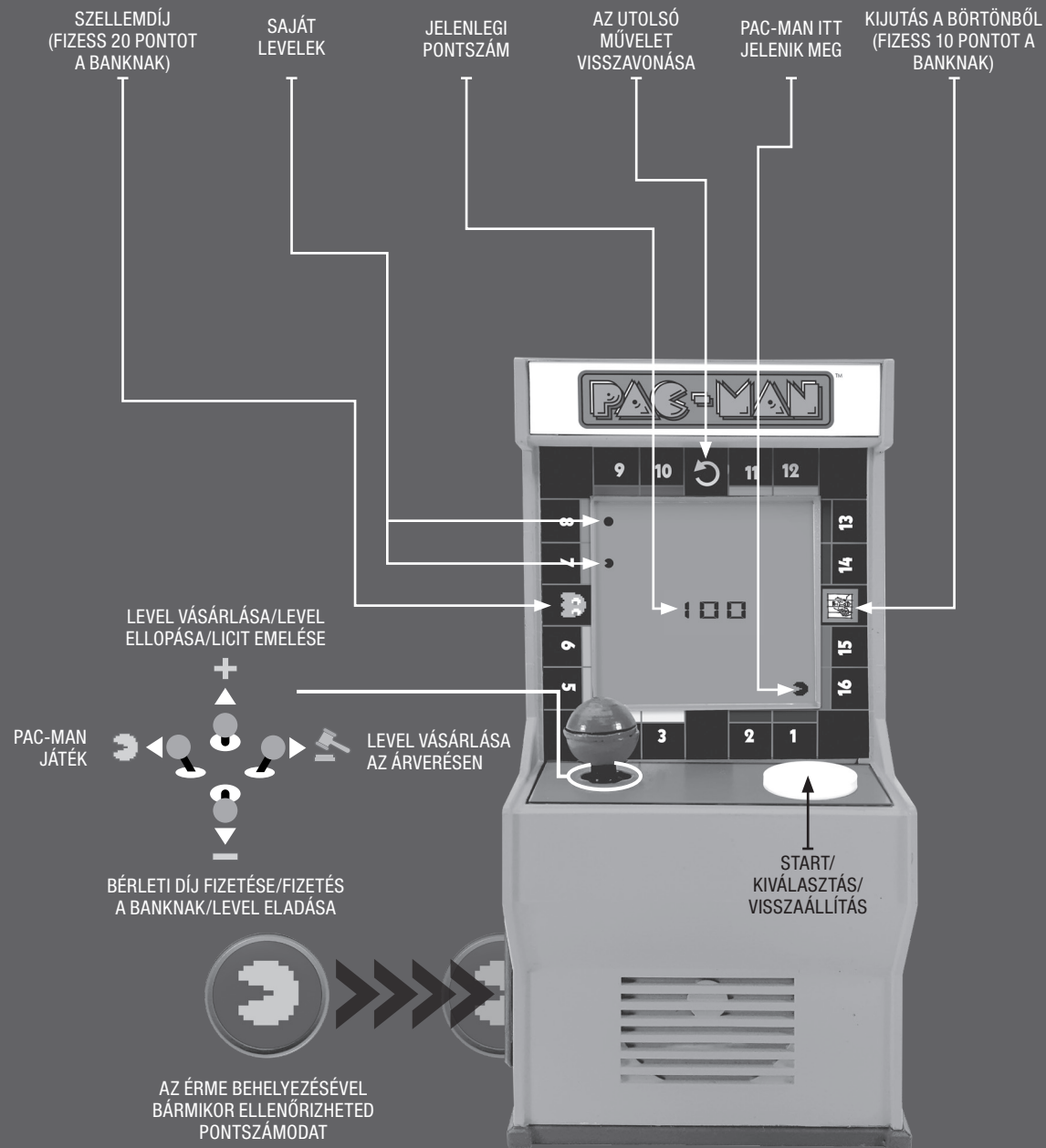
Ha egy Maze mezőre lépsz, át lépned a tábla ellenkező oldalán lévő Maze mezőre! Ha áthaladsz a GO mezőn, játszatsz egy PAC-MAN játékot!



POWER PELLETT MEZŐK

Ha egy Power Pellet mezőre lépsz, ellophatsz egy Levelt egy másik játékostól!

BANKAUTOMATÁVAL EGYBEKÖTÖTT JÁTÉKGÉP



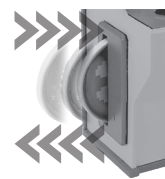
Megjegyzés: Ha nincs behelyezve érme, a készülék alvó üzemmódba vált. Behelyezett érme esetén a készülék öt perc tétlenség után alvó üzemmódba vált. A készüléket bármikor visszaállíthatod, ha öt másodpercig lenyomva tartod a gombot, amíg meg nem jelenik négy villogó nulla, és meg nem hallok a zenét. A készülék visszaállításáig nem vesznek el az adatok.

ELŐKÉSZÜLETEK (lásd az útmutató hátulját)

Amikor először játszol, helyezz be három AAA-elemet a készülékbe.

- Helyezd el a Levelkártyákat úgy, hogy mindegyik a saját mezője mellé kerüljön.
- Állítsd a szellembábút a GO mezőre.
- Minden játékos kiválaszt egy PAC-MAN bábút, és kivieszi az ugyanolyan színű Arcade-érmét. Állítsd a bábudat a GO mezőre, és tedd magad elé az érmédet.
- Állítsd be a készüléket:

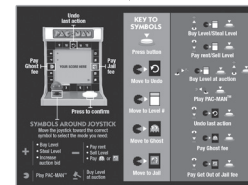
- Új játék esetén öt másodpercig tartsd lenyomva a gombot, amíg meg nem hallok a zenét.
- Amikor a zene leáll, minden játékos behelyezi, majd kivieszi az érméjét.



A készülék sípoló hangjelzést ad, és kezdőpontszámként 100 pontot ad hozzá az egyenletekhez.

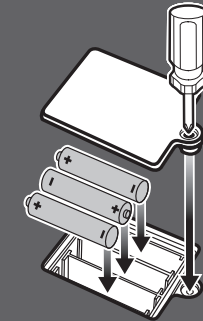
Miután minden játékos behelyezte, és kivette az érméjét, a készülék készen áll a játékra!

- Minden játékos elvesz egy referenciakártyát. Játék közben megnézheted, ha szükséges.



1.5V AAA / LR03 x3

Olvasd el az elemekkel kapcsolatos figyelmeztetéseket a külön lapon. Őrizd meg ezt a tájékoztatót.



ELEMÉK BEHELYEZÉSE

Használj Philips/csillagcsavarhúzó (nem tartozék).



INDULHAT A JÁTÉK!

Ki nyer?

Haladj körbe a táblán, és vásárolj meg annyi Levelt, amennyit csak tudsz! Minél többet vásárolsz meg, annál több pontot gyűjthetsz be bérleti díjként. Amikor áthaladsz a GO mezőn, vagy rálépsz, a készülék segítségével játszatsz egy PAC-MAN minijátékot, és még több pontot szerezhetsz! Az a játékos nyer, aki játék végére a legmagasabb pontszámot éri el!

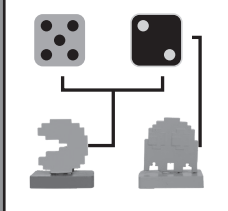
Ki kezd?

Minden játékos egyszerre mindkét dobókockával dob. A legnagyobb értéket dobó játékos kezd, és utána a bal oldali szomszédja következik.

Amikor te jössz

- Dobj egyszerre mindkét dobókockával.
- A PAC-MAN bábuval lépj a dobott értéknek megfelelő számú mezőt az óramutató járásával megegyező irányban.
- Hová érkezél? Hajtsd végre az adott mezőre érvényes utasításokat. További információkat a TÁBLAMEZŐK részben olvashatsz.
- Lépj a szellembábuval a szellemkockán megjelenő számú mezőt az óramutató járásával megegyező irányban. További információt a SZELLEMEK részben olvashatsz.

Példa a dobásra:



Ugyanazt a számot dobod mindkét dobókockával (duplát dobál)? Újra dobhatsz, és megint te következelsz.

Vigyázz! Ha egymás után háromszor dobsz duplát, azonnal a Jail mezőre kell lépned. A harmadik ilyen dobás után már nem is léphetsz.

Kezdődhet a játék!

Ez minden, amit egyelőre tudnod kell. Ráérsz akkor megnézni, mit tartogatnak számodra a mezők, amikor rájuk lépsz.

ČÍM SE LIŠÍ MONOPOLY ARCADE PAC-MAN?

HRÁČ S NEJVYŠŠÍM SKÓRE VÍTĚZÍ!

Ve hře MONOPOLY Arcade PAC-MAN body nahrazují peníze. Vyhrajete získáním nejvíce bodů. Body získáte koupí Levels a hraním miniher PAC-MAN!



DUCH

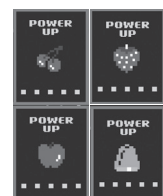
Když jste na tahu, hrajete jako PAC-MAN, ale také posouváte figurku Duch. V případě, že se figurka Duch dostane na stejné pole jako vaše figurka PAC-MAN nebo se dostanete na pole s figurkou Duch, musíte bance zaplatit 20 bodů.

Poznámka: Duch nedodrží pravidla žádného pole hrací plochy.



KOSTKA DUCH

Kostkou Duch házejte společně s kostkou s čísly. Váš kombinovaný hod určí, o kolik políček posunete svoji figurku PAC-MAN. Hod kostkou Ducha určí, o kolik políček posunete figurku Duch.



POLE POWER UP

Pokud se dostanete na pole Power Up, můžete se posunout na kterýkoliv Level, který se nachází před dalším polem Power Up. Pokud procházíte polem GO nebo se na toto pole dostanete, hrajte hru PAC-MAN!



POLE MAZE

Pokud se dostanete na pole Maze, musíte se posunout na pole Maze na opačné straně hrací plochy! Pokud procházíte polem GO, hrajte hru PAC-MAN!

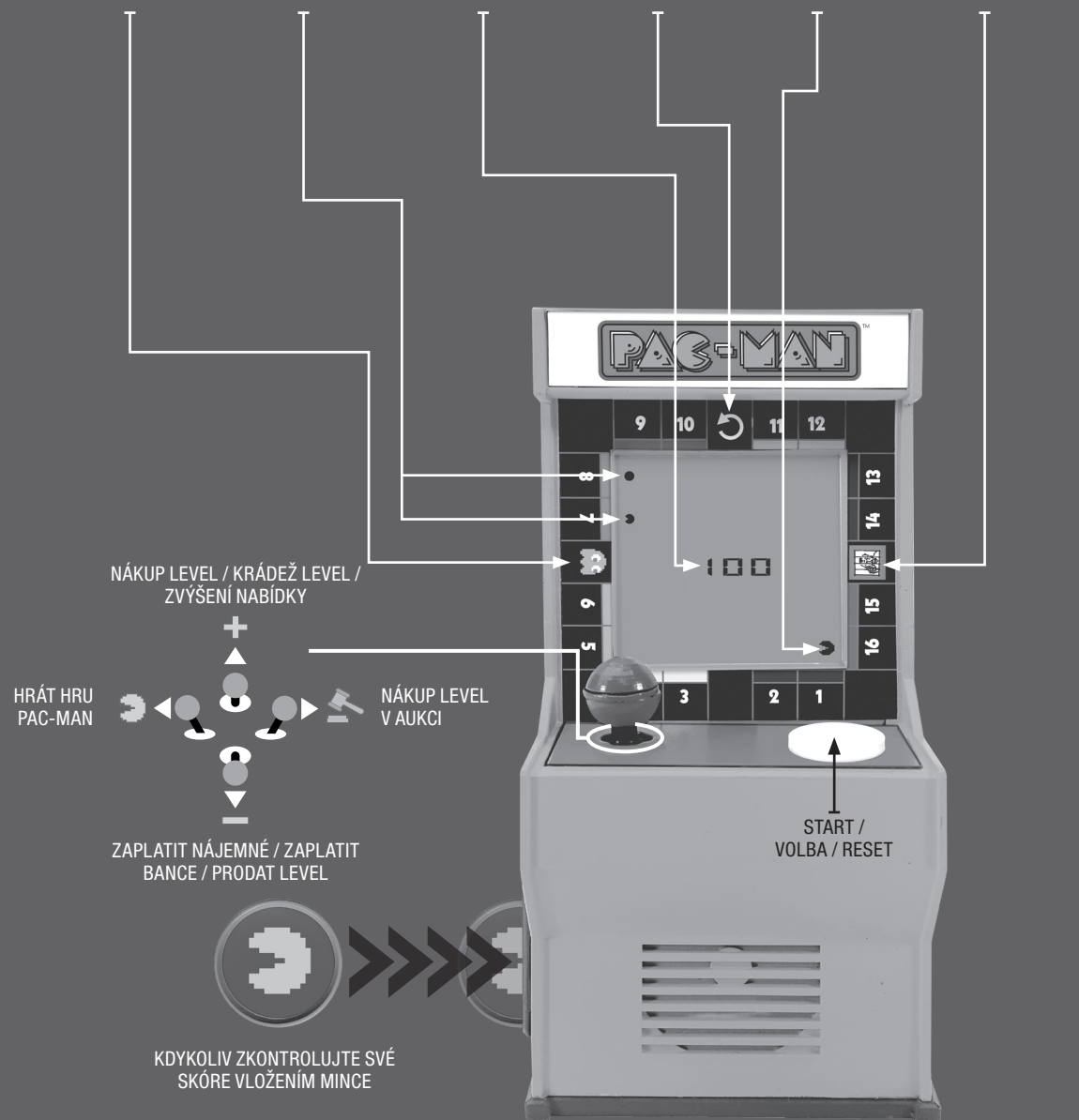



POLE POWER PELLET

Pokud se dostanete na pole Power Pellet, můžete jinému hráči ukrást Level!

BANKOVNICTVÍ A JEDNOTKA ARCADE

POPLATEK DUCH (ZAPLAŤTE BANCE 20) VLASTNĚNÉ LEVELS AKTUÁLNÍ SKÓRE VRÁTIT POSLEDNÍ AKCI ZDE SE OBJEVÍ PAC-MAN DOSTAŤTE SE Z VĚZENÍ (ZAPLAŤTE BANCE 10)




Poznámka: Bez vložené mince přejde jednotka do režimu spánku. S vloženou mincí přejde jednotka po 5 minutách nečinnosti do režimu spánku. Jednotku můžete kdykoliv resetovat – podržte 5 sekund stisknuté tlačítko , dokud nevidíte čtyři blikající nuly a neuslyšíte hudbu. Dokud nedojde k resetu, nebudou žádná data ztracena.

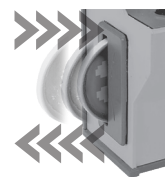
PŘIPRAVTE SE! (Viz zadní strana tohoto průvodce hrou.)

Před první hrou vložte do jednotky tři baterie typu AAA.

- 1 Položte karty Level vedle příslušných polí na hrací ploše.
- 2 Postavte figurku Duch na pole GO.
- 3 Každý hráč si vybere figurku PAC-MAN a vezme si barevně odpovídající minci Arcade. Umístěte svou figurku na pole GO a minci ponechte před sebou.
- 4 Nastavte jednotku:

1. Jestliže chcete zahájit novou hru, podržte po dobu 5 sekund stisknuté tlačítko , dokud neuslyšíte hudbu.

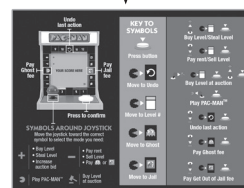
2. Jakmile hudba přestane hrát, každý hráč vloží a vyjme svoji minci.



Jednotka pípne a na váš účet přidá výchozí skóre ve výši 100 bodů.

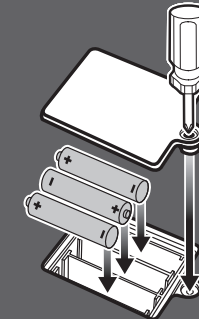
Poté, co všichni hráči vloží a vyjmu svoji minci, je jednotka připravena!

- 5 Každý hráč si vezme referenční kartu. Podle potřeby do ní během hry nahlížejte.



1.5V AAA / LR03 x3

Upozornění týkající se baterií naleznete na samostatném listu. Tyto informace uschovejte pro budoucí použití.



VLOŽENÍ BATERIÍ
Použijte křížový šroubovák (není součástí balení).

HRAJTE!

Jak vyhrát

Pohybujte se po hrací ploše a nakupujte co možná nejvíce Levels. Čím více jich nakoupíte, tím více bodů můžete získat v nájemném. Pokud procházíte polem GO nebo se na toto pole dostanete, použijte jednotku a hrajte minihru PAC-MAN, abyste získali ještě více bodů! Na konci hry vyhrává hráč s nejvyšším skóre!

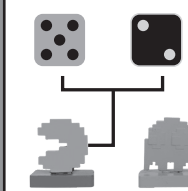
Kdo je první na řadě?

Každý hráč hodí oběma kostkami. Hráč s nejvyšším počtem bodů začíná a hra se posouvá směrem doleva.

Když jste na řadě

1. Hodte oběma kostkami.
2. Posuňte svou figurku ve směru hodinových ručiček o daný počet polí.
3. Kde jste skončili? Provedte pokyny pro toto hrací pole. Další informace naleznete v části POLE.
4. Posuňte figurku Duch ve směru hodinových ručiček o počet polí uvedený na kostce Duch. Další informace naleznete v části DUCH.

Příklad hodu:



Padla vám dvě stejná čísla? Hodte kostkami znovu a hrajte ještě jednou.

Pozor! Pokud hodíte stejná čísla třikrát v jednom kole, musíte jít okamžitě do vězení – Go to Jail! Nedokončíte třetí kolo.

5. Vaše kolo končí. Předějte kostky doleva.

Začněte hrát!

To je vše, co potřebujete zatím vědět. Řiďte se pokyny polí, když se na ně dostanete.

POLE

LEVELS



Ve hře MONOPOLY Arcade PAC-MAN Levels nahrazují nemovitosti. Na hrací ploše jsou uspořádány od nejnižší (Level 1) po nejdražší (Level 16).

Levels bez vlastníka

Když se dostanete na pole Level bez vlastníka, musíte ho buď koupit, nebo vydražit.

Chcete nakupovat?

Zaplatte cenu uvedenou na poli hrací plochy. Jak zaplatit:

- Vložte minci. Na obrazovce se zobrazí vaše aktuální skóre.
- Posuňte **nahoru** k symbolu **+**. V pravém dolním rohu obrazovky uvidíte . Uvidíte nulu. Pak pohybem **nahoru** směrem k **+** zvedněte nabídku. Pokaždé se nabídka zvýší o 10 bodů.
- Pohybujte po obrazovce, dokud se nezobrazí číslo Level, který chcete koupit, pak stiskněte . Jednotka automaticky odečte cenu uvedenou na hracím poli od vašeho skóre a vy uvidíte své nové skóre.
- Vezměte kartu Level a vyjměte minci. (Pokud chcete provést další akci, nechte minci vloženou. Další informace naleznete v části Často kladené dotazy.)



Poznámka: Až příště vložíte minci, tento Level bude mít buď , nebo , tzn. ukazuje, že ho vlastníte! Čím více Levels vlastníte, tím více nebo uvidíte při vložení své mince!

Nechcete nakupovat?

Musíte provést dražbu. Nabídka začíná na 10 bodech a každý může zvýšit nabídku jen o 10 bodů. Nemusíte se řídit pořadím hry, aukce končí, pokud žádný hráč není ochoten zvýšit nabídku. Pokud se nikdo nechce o Level ucházet, to je v pořádku. Nikdo nic neplatí a karta Level zůstává na svém místě.

Dražitel s nejvyšší nabídkou zaplatí bance. Jak zaplatit:

- Vložte minci.
- Posuňte **doprava** k .
- Pohybujte , dokud se nezobrazí číslo nabízeného Level, pak stiskněte . Uvidíte nulu. Pak pohybem **nahoru** směrem k **+** zvedněte nabídku. Pokaždé se nabídka zvýší o 10 bodů.
- Jakmile jste dosáhli správné nabídky, stiskněte . Jednotka automaticky odečte cenu vaší vítězně nabídky od vašeho skóre a vy uvidíte své nové skóre.
- Vezměte si kartu Level a vyjměte minci.

Poznámka: Pokud ke koupi Level nemáte dostatek bodů, na jednotce zabliká číslo Level, zvonek zazvoní a nákup vám bude odepřen. Pokud jste se snažili koupit Level v aukci, bude třeba znovu provést aukci, ale tentokrát se nemůžete zúčastnit přihazování!

Sbírejte barevné sady!

Pokud vlastníte každý Level v barevné sadě, můžete za tyto Levels zdvojnásobit nájemné!

Vlastněné Levels

Jestliže se vaše figurka PAC-MAN dostane na pole Level, které vlastní někdo jiný, tento hráč vás musí požádat o nájemné. Pokud se tak stane, musíte zaplatit. Pokud vás nepožádá do doby, než další hráč hodí kostkou, nemusíte platit!

Zaplatte nájemné uvedené na kartě Level. Jak zaplatit:

- Vložte minci.
- Posuňte **dolů** k .
- Pohybujte , dokud se nezobrazí číslo Level, za který máte zaplatit nájemné, pak stiskněte . Jednotka automaticky odečte nájemné uvedené na kartě Level od vašeho skóre a vy uvidíte své nové skóre.
- Vyjměte minci. Když hráč, kterému jste právě zaplatili, vloží svou minci, uvidí své nové skóre obsahující i nájemné, které jste mu zaplatili!

Poznámka: Pokud k zaplacení nájemného nemáte dostatek bodů, na jednotce zabliká číslo Level, zvonek zazvoní a platba nebude provedena. Podívejte se na část **Co dělat, když nemohu zaplatit?**

POLE S AKCÍ



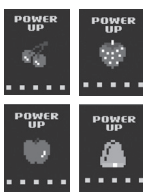
GO

Když vaše figurka PAC-MAN **prochází polem GO** nebo se na toto pole **dostane**, hrajte minihru PAC-MAN! Všechny body, které získáte, budou přičteny k vašemu skóre. Hra PAC-MAN:

- Vložte minci.
- Posuňte **doleva** k . Uvidíte své aktuální skóre platné pro mazu. Stiskněte . Nyní nad svým skóre uvidíte čtyři duchy a bude hrát hudba. Když hudba přestane hrát, začnete hrát hru PAC-MAN!

- Máte 15 sekund na to, aby PAC-MAN prošel mazu a spolykal co možná nejvíce kuliček.
- Za každých spolykaných 5 kuliček (malé puntíky) získáte 10 bodů a za každou kuličku síly – power pellet (nepatrně větší puntíky) 10 bodů. Když polknete power pellet, uslyšíte zvláštní zvuk a duchové začnou blikat, což znamená, že je můžete spolknout! Každý duch má hodnotu 10 bodů.
- Jakmile váš čas vyprší nebo narazíte na ducha, hra se zastaví. Uslyšíte hudbu a uvidíte své nové skóre.

- Vaše minihra PAC-MAN je u konce! Vyjměte minci.



Power Up

Pokud se vaše figurka PAC-MAN dostane na jedno z těchto polí, můžete se posunout na kterýkoliv Level, který se nachází před dalším polem Power Up. Řiďte se pravidly tohoto pole. Pokud **projdete** polem GO nebo se na toto pole **dostanete**, hrajte hru PAC-MAN.

Maze

Pokud se vaše figurka PAC-MAN dostane sem, musíte se přesunout na pole Maze na opačné straně hrací plochy. Pokud procházíte polem GO, hraje hru PAC-MAN!

Power Pellet

Pokud se figurka PAC-MAN dostane sem, můžete jinému hráči ukrást Level. Ale nemůžete ukrást Level, který je součástí kompletní sady. Jak krást:

- Vložte minci.
- Posuňte **nahoru** k **+**.
- Pohybujte , dokud se nezobrazí číslo Level, který chcete ukrást, pak stiskněte . Vaše skóre se nezmění, jelikož jste tento Level získali zdarma!
- Vezměte si kartu Level a vyjměte minci.

Poznámka: Nemůžete ukrást Level bance. Jestliže tak učiníte, musíte ho okamžitě prodat zpět a jít do vězení – Go to Jail! Jestliže se pokusíte ukrást Level, který již vlastníte, jednotka začne blikat číslo Level a zvonek bude vyzvánět. Zvolte jiný Level!



Free Parking

Klid! Nic se neděje.



Just Visiting

Budte bez obav. Jestliže se dostane figurka PAC-MAN sem, jednoduše ji položte do části Just Visiting.



Go to Jail

Jestliže se dostane figurka PAC-MAN sem, je nutné ji okamžitě přesunout na pole In Jail! Neprocházejte polem GO ani nehrajte minihru PAC-MAN. Na řadě je další hráč. Když jste ve vězení (In Jail), stále můžete vybírat nájemné a dělat nabídky během aukcí.

Jak se dostanu z vězení?

Máte **dvě** možnosti:

- Na začátku dalšího kola zaplatte bance 10 bodů.** Jak zaplatit:
 - Vložte minci.
 - Posuňte **dolů** k .
 - Na jednotce posuňte na . Uvidíte – 10 (body, které mají být odečteny z aktuálního skóre). Stiskněte . Uslyšíte zvuk a uvidíte nové skóre.
 - Vyjměte minci a hrajte zase jako obvykle.
- V příštím kole hodte oběma kostkami stejné číslo.** Pokud se vám to povede, jste na svobodě! Hrajte zase jako obvykle (např. k tahu figurkou PAC-MAN použijte kombinovaný hod oběma kostkami a k tahu figurkou Duch házejte kostkou Duch). K hodu dvou stejných čísel můžete využít až tři kola. Jestliže jste ve vězení (stojíte na poli in Jail) a do třetího kola nehodíte dvě stejná čísla, zaplatíte bance obnos 10 bodů, jak je popsáno výše, a táhnete podle posledního hodu.



DUCH

Duch nedodrží pravidla žádného pole hrací plochy. Jestliže se Duch dostane na pole, na kterém již stojí vaše figurka PAC-MAN, nebo jste se dostali na pole s Duchem, musíte bance **zaplatit 20 bodů** (pokud nejste ve vězení, tj. na poli in Jail). Jak zaplatit:

- Vložte minci.
- Posuňte **dolů** k .
- Na jednotce posuňte na . Uvidíte – 20 (body, které mají být odečteny z aktuálního skóre). Stiskněte . Uslyšíte zvuk a uvidíte nové skóre.
- Vyjměte minci.

Poznámka: Je-li pole s Duchem obsazeno více než jednou figurkou, všichni tito hráči musí táhnout svými figurkami PAC-MAN a zaplatit bance, jak je popsáno výše.

Co dělat, když nemohu zaplatit?

Pokud dlužíte nájemné nebo potřebujete zaplatit poplatek Duchu, případně propustku z vězení, musíte se snažit získat body. Máte-li nějaké Levels, odprodejte je zpět bance za nominální hodnotu. Prodej:

- Vložte minci.
- Posuňte **dolů** k .
- Pohybujte , dokud se nezobrazí číslo Level, který chcete bance prodat, pak stiskněte . Jednotka automaticky přičte k vašemu skóre cenu uvedenou na hracím poli a vy uvidíte své nové skóre.
- Položte kartu Level vedle příslušného hracího pole.
- Zaplatte, co dlužíte, nebo prodejte další Level, pokud je to nutné, pak vyjměte minci.

Poznámka: Pokud nemáte žádné body ani žádné Levels, nedělejte nic. Je to pro vás dost zlé!



KONEC HRY

Hra **končí** ve chvíli, když byl zakoupen poslední Level. Hráč s nejvyšším skóre vyhrává! Chcete-li zjistit, kdo vyhrál a co který hráč získal, postupně vložte a vyjměte své mince. Když vítěz vloží svou minci, jeho skóre bude blikat a bude hrát hudba! To se nestane u žádného jiného hráče. V případě nerozhodného výsledku vyhrává hráč s většinou karet Level!

Často kladené dotazy

- Je možné s vloženou mincí provést více než jednu akci?** Ano! Například pokud přecházíte přes pole GO, vložte svou minci a posuňte **doleva**, abyste hráli hru PAC-MAN. Pak nechte svou minci uvnitř a postupujte podle pokynů pro nákup Level, platbu nájemného atd.

- Provedl(a) jsem chybný krok! Co mám dělat?** Možná jste zaplatili nájemné nesprávnému hráči nebo jste koupili nesprávný Level. Nebojte se, poslední krok můžete vrátit zpět, ale minci nevyjímajte! Místo toho nechte minci vloženou a posuňte **dolů** k . Pak na jednotce posuňte k . Uvidíte čtyři pomíčky. Pak stiskněte .

- Posunul(a) jsem ovladač nesprávným směrem! Co mám dělat?** Možná jste posunuli **nahoru** místo **dolů**, abyste někomu zaplatili nájemné, nebo jste na aukci při placení za Level posunuli **doleva** místo **doprava**. Budte bez obav! Jednoduše vyjměte minci a spusťte proces znovu.

- Jak zjistím, kolik mám bodů?** Abyste uviděli své aktuální skóre, vložte minci.

- Nezbyly mi žádné body! Jsem ze hry?** Ne! Každý zůstane ve hře, dokud není zakoupen poslední Level – to je konec hry.

- I když prodám všechny své Levels, stále nebudu mít dostatek bodů na zaplacení nájemného. Můžu prostě nic neplatit?** Ne. Prodejte všechny své Levels a zaplatte, co můžete, i když to není celá částka. Například pokud potřebujete zaplatit 40 bodů za nájemné, ale máte pouze 10 bodů a jeden Level, který má cenu 20 bodů, odprodejte tento Level zpět bance, pak zaplatte 30 bodů za nájemné. Nezbudou vám žádné body, ale nebudete muset zaplatit 10 bodů, které stále dlužíte!

- Mohu s Levels obchodovat?** Ne. Levels můžete pouze odprodat zpět bance. Musíte tak učinit, pokud potřebujete zaplatit nájemné nebo zaplatit bance.

V ČOM SA ODLIŠUJE MONOPOLY ARCADE PAC-MAN?

HRÁČ S NAJVYŠŠÍM SKÓRE VYHRÁVA!

V hre MONOPOLY Arcade PAC-MAN sú peniaze nahradené bodmi. Vyhrávate, ak nazbierate najviac bodov. Body získavate kupovaním Levels a hraním minihier PAC-MAN!



DUCH

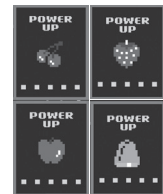
Keď ste na tahu, hráte ako PAC-MAN a zároveň posúvate figúrku Ducha. Ak Duch stúpi na rovnaké políčko ako váš PAC-MAN alebo sa posunie na políčko s Duchom, musíte banke zaplatiť 20 bodov.

Poznámka: Duch sa neriadi žiadnymi pravidlami hracích políčok.



KOCKA DUCH

Kocku s číslami a kocku Duch hádžete naraz. Kombináciou hodov zistíte, o koľko políčok sa posuniete so svojou figúrkou PAC-MAN. Kocka Duch určuje počet políčok, o koľko sa posunie Duch.



POLÍČKA POWER UP

Ak stúpíte na políčko POWER UP, môžete sa posunúť na ktorýkoľvek Level, ktorý sa nachádza pred ďalším políčkom Power Up. Ak prejdete políčkom GO alebo naň stúpíte, hrajte hru PAC-MAN!



POLÍČKA MAZE

Ak stúpíte na políčko Maze, musíte sa presunúť na rovnaké políčko na opačnej strane hracej plochy! Ak prejdete políčkom GO, hrajte hru PAC-MAN!

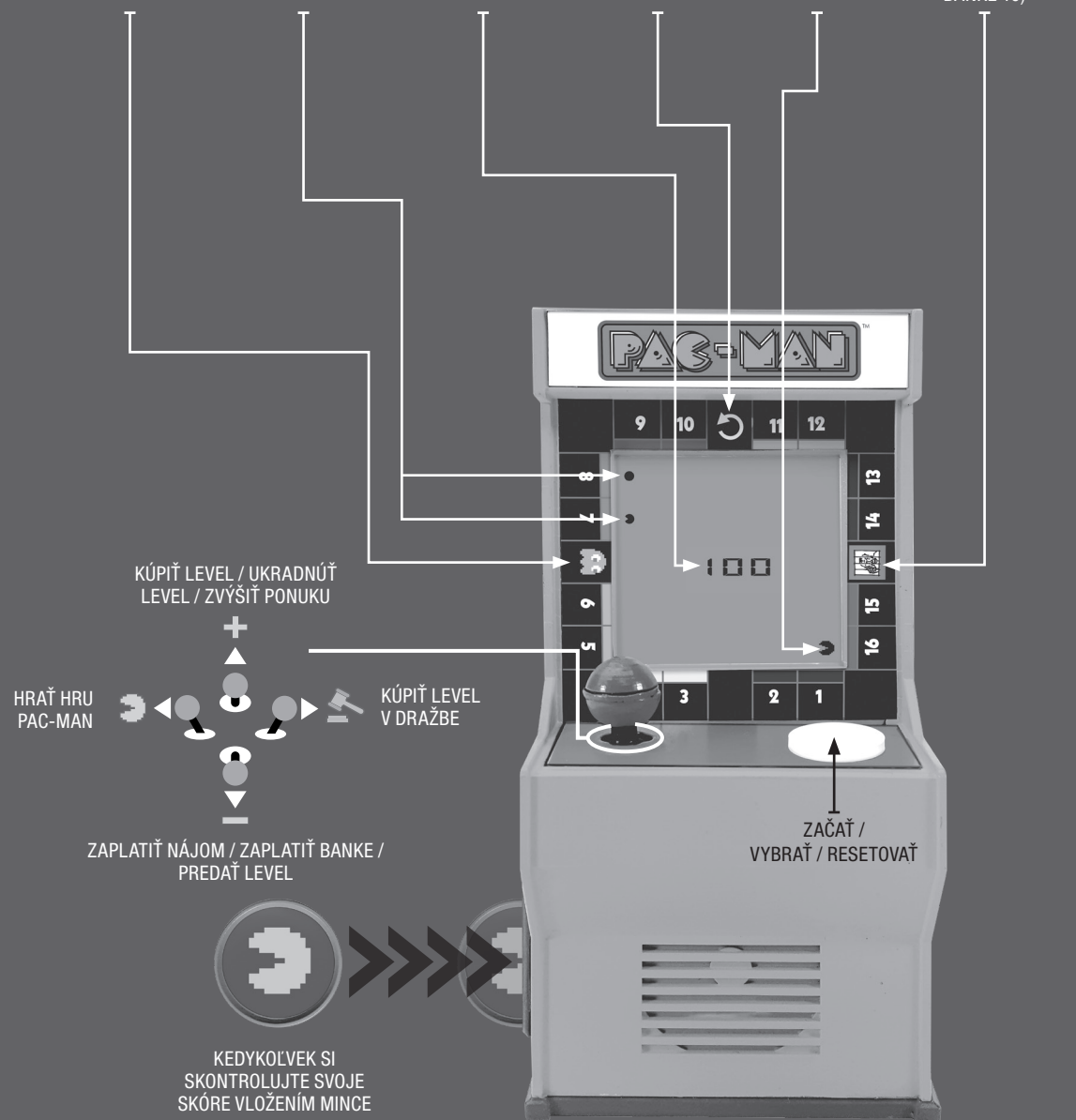



POLÍČKA POWER PELLET

Ak stúpíte na políčko Power Pellet, môžete druhému hráčovi ukradnúť Level!

BANKOVNÍCTVO A ZARIADENIE ARCADE

POPLATOK DUCH (ZAPLAŤTE BANKE 20)
VLASTNENÉ LEVELS
AKTUÁLNE SKÓRE
ZMAZAŤ POSLEDNÚ AKCIU
PAC-MAN SA OBJAVÍ TU
VYSLOBODÍTE SA Z VÄZENIA (ZAPLAŤTE BANKE 10)




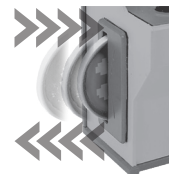
Poznámka: Ak ste nevložili žiadnu mincu, zariadenie prejde do režimu spánku. Ak ste mincu vložili, zariadenie prejde do režimu spánku po 5 minútach nečinnosti. Ak chcete resetovať zariadenie, stlačte a na 5 sekúnd podržte , až kým nevidíte blikať štyri nuly a nezaznie hudba. Nestráťte žiadne údaje, až kým sa neobjaví reset.

PRED ŠTARTOM (Pozrite zadnú stranu sprievodcu hrou.)

Pred prvou hrou vložte do zariadenia tri AAA (tužkové) batérie.

- 1 Umiestnite karty Level vedľa hracích políčok s rovnakým symbolom.
- 2 Umiestnite figúrku Duch na políčko GO.
- 3 Každý hráč si vyberie figúrku PAC-MAN a mincu Arcade rovnakej farby. Umiestnite svoju figúrku na políčko GO a položte mincu pred seba.
- 4 Nastavte zariadenie:

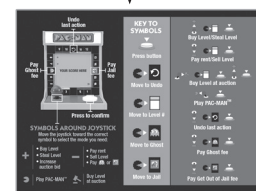
1. Ak hráte novú hru, stlačte a na 5 sekúnd podržte , až kým nezaznie hudba.
2. Keď hudba prestane hrať, každý hráč vloží a vyberie svoju mincu.



Zariadenie zapípa a pridá na vaše konto 100 štartovacích bodov.

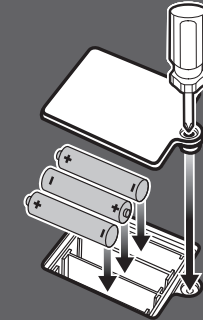
Keď všetci hráči vložili a vybrali svoje mince, zariadenie je pripravené!

- 5 Každý hráč si zoberie jednu referenčnú kartu. Podľa potreby sa do nej počas hry pozerajte.



1.5V
AAA / LR03
x3

Pozri informácie o upozornení na stav batérie na samostatnom hárku. Návod si odložte na použitie v budúcnosti.



VLOŽENIE BATÉRIÍ
Použite krížový skrutkovač (nie je súčasťou balenia).

ŠTART!

Ako vyhrať

Pohybujte sa po hracej ploche a kupujte čo najviac Levels. Čím viac ich nakúpite, tým viac bodov nazbierate na nájme. Keď prejdete políčkom GO alebo na ňom zastanete, môžete si zahrať minihru PAC-MAN a získať ešte viac bodov! Hráč s najvyšším skóre na konci hry vyhráva!

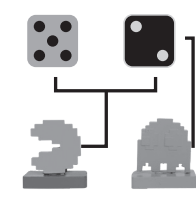
Kto ide prvý?

Každý hráč hádže oboma kockami naraz. Hráč s najvyšším hodom začína a pohybuje sa doľava.

Keď ste na rade

1. Hodte oboma kockami.
2. Posuňte sa s figúrkou PAC-MAN v smere hodinových ručičiek o toľko políčok, koľko vám padne na kocke.
3. Kam ste sa posunuli? Riadte sa pokynmi daného políčka. Viac informácií nájdete v časti HRACIE POLÍČKA.
4. Posuňte figúrku Duch v smere hodinových ručičiek o toľko políčok, koľko vám padne na kocke Duch. Viac informácií nájdete v časti DUCH.

Príklad hodu:



Padlo na oboch kockách rovnaké číslo? Hodte kockami ešte raz a posuňte sa o toľko políčok, koľko vám padlo na kockách.

Pozor! Ak hodíte rovnaké čísla trikrát po sebe, musíte ísť okamžite do väzenia – Go to Jail! Svoj tretí hod už nemôžete uplatniť.

5. Váš ťah skončil. Podajte kocky hráčovi po svojej ľavici.

Začnite hrať!

Nič viac zatiaľ nepotrebuje vedieť. Riadte sa pokynmi políčok, na ktoré sa posuniete.

HRACIE POLÍČKA

LEVELS



V hre MONOPOLY Arcade PAC-MAN sú pozemky nahradené Levels. Na hracej ploche sú zoradené od najlacnejšieho (Level 1) až po najdrahší (Level 16).

Voľné Levels

Ak stúpíte na voľný, neobsadený Level, musíte si ho buď kúpiť, alebo vydražiť.

Chcete kupovať?

Zaplatte sumu uvedenú na hracom poličku. Ako zaplatiť:

- Vložte mincu. Na obrazovke sa zobrazí vaše aktuálne skóre.
- Posuňte nahor k . V pravom dolnom rohu obrazovky sa zobrazí .
- Posúvajte po obrazovke, kým sa nezobrazí číslo Level, ktorý chcete kúpiť, potom stlačte . Zariadenie automaticky odpočíta cenu na hracom poličku z vášho skóre a zobrazí sa nové skóre.
- Zoberte si kartu Level a vyberte mincu. (Ak chcete urobiť ďalšiu akciu, mincu nevyberajte. Viac informácií nájdete v časti Často kladené otázky.)



Poznámka: Pri najbližšom vložení mince bude mať Level buď , alebo vedľa seba a zobrazí sa vám informácia, že ho vlastníte! Čím viac Levels vlastníte, tým viac alebo sa vám zobrazí, keď vložíte mincu!

Nechcete kupovať?

Musíte ho vydražiť. Vyvolávacia cena je 10 bodov a ktorýkoľvek hráč môže ponuku zvýšiť len o 10 bodov. Nemusíte sa riadiť poradím. Dražba sa skončí, keď už nikto nezvýši ponuku. Ak sa nikto nechce zúčastniť na dražbe, nič sa nedeje. Nikto nič neplatí a karta Level zostane na pôvodnom mieste.

Ten, kto dal najvyššiu ponuku, zaplatí banke. Ako zaplatiť:

- Vložte mincu.
- Posuňte doprava k .
- Posúvajte , až kým sa nezobrazí číslo draždeného Level, potom stlačte . Zobrazí sa nula. Svoju ponuku zvýšite posunutím nahor k . Vždy, keď tento ťah zopakujete, ponuka sa zvýši o 10 bodov.
- Keď ste dosiahli správnu výšku ponuky, stlačte . Zariadenie automaticky odpočíta cenu výhernej ponuky z vášho skóre a zobrazí sa nové skóre.
- Zoberte si kartu Level a vyberte mincu.

Poznámka: Ak na kúpu Level nemáte dostatok bodov, na zariadení zablíkajú číslo Level, zazvoní zvonček a vaša kúpa sa zamietne. Ak ste sa pokúšali kúpiť Level prostredníctvom dražby, musíte ho vydražiť – ale tentokrát bez vašej účasti!

Zbierajte farebné série!

Keď vlastníte každý Level v jednej farebnej sérii, môžete zaň vyberať nájom v dvojnásobnej výške!

Vlastnené Levels

Ak stúpíte svojou figúrkou PAC-MAN na Level, ktorý už niekto vlastní, jeho majiteľ vás vyzve, aby ste zaplatili nájom. A vy musíte zaplatiť. Ak to neurobí ešte predtým, ako ďalší hráč hodí kockami, nemusíte platiť!

Zaplatte nájom uvedený na karte Level. Ako zaplatiť:

- Vložte mincu.
- Posuňte nadol k .
- Posúvajte , až kým sa nezobrazí číslo Level, za ktorý máte zaplatiť nájom, potom stlačte . Zariadenie automaticky odpočíta nájom uvedený na karte Level z vášho skóre a zobrazí sa nové skóre.
- Vyberte svoju mincu. Keď hráč, ktorému ste práve zaplatili, vloží svoju mincu, uvidí nové skóre obsahujúce aj nájom, ktorý ste mu zaplatili.

Poznámka: Ak nemáte dostatok bodov na zaplatenie nájmu, na zariadení zablíkajú číslo Level, zazvoní zvonček a platba sa nezrealizuje. Pozrite časť **Čo sa stane, ak neviem zaplatiť?**

POLÍČKA ČINNOSTÍ



GO

Keď vaša figúrka PAC-MAN prejde poličkom GO alebo naň **stúpi**, idete hrať minihru PAC-MAN! Body, ktoré v nej nazbierate, sa pripočítajú k vášmu skóre. Hra PAC-MAN:

- Vložte mincu.
- Posuňte doľava k . Zobrazí sa vaše súčasné skóre platné pre mazu. Stlačte . Nad skóre sa zobrazia štyri duchovia a začne hrať hudba. Keď prestane, začnite hrať hru PAC-MAN!

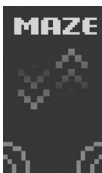
- Budete mať 15 sekúnd na to, aby ste s PAC-MAN vyšli z maze, pričom musí zjesť čo najviac guličiek.
- Za každých 5 zjedených guličiek (malé bodky) získate 10 bodov a ďalších 10 bodov za každú zjedenú guličku sily – power pellet (o niečo väčšie bodky). Keď zjete power pellet, zaznie špeciálna hudba a rozblíkajú sa duchovia, čo znamená, že ich môžete zjesť! Každý Duch má hodnotu 10 bodov.
- Keď vám vypršal čas alebo ste narazili na ducha, hra sa zastaví. Zaznie hudba a objaví sa vaše nové skóre.

- Minihra PAC-MAN sa skončila! Vyberte svoju mincu.



Power Up

Ak vaša figúrka PAC-MAN zastane na niektorom z týchto poličok, môžete sa posunúť na ktorýkoľvek Level pred ďalším poličkom Power Up. Riadte sa pokynmi daného hracieho polička. Ak **prejdete poličkom GO** alebo naň **stúpite**, hrajte hru PAC-MAN!



Maze

Ak zastanete na tomto poličku, musíte sa presunúť na poličko Maze na opačnej strane hracej plochy. Ak prejdete poličkom GO, hrajte hru PAC-MAN!



Power Pellet

Ak stúpíte na toto poličko, môžete inému kráčovi ukradnúť Level. Nemôžete však ukradnúť Level, ktorý je súčasťou kompletnej série. Ako kraďnúť:

- Vložte mincu.
- Posuňte dohora k .
- Posúvajte , až kým sa nezobrazí číslo Level, ktorý chcete ukradnúť, potom stlačte . Vaše skóre sa nezmení, pretože ste Level získali zadarmo!
- Zoberte si kartu Level a vyberte mincu.

Poznámka: Level nemôžete ukradnúť banke. Ak tak urobíte, musíte ho okamžite predať späť a ísť do väzenia – Go to Jail! Ak sa pokúsíte ukradnúť Level, ktorý už vlastníte, zariadenie zobrazí číslo Level a zazvoní zvonček. Vyberte si iný Level!



Free Parking

Pokoľ! Nič sa nedeje.



Just Visiting

Žiaden strach. Ak stúpíte na toto poličko, posuňte svoju figúrku na poličko Just Visiting.



Go to Jail

Ak stúpíte na toto poličko, musíte sa okamžite presunúť do väzenia – na poličko In Jail! Neprechádzajte poličkom GO ani nehrajte minihru PAC-MAN. Tým sa váš ťah skončil. Keď ste vo väzení (In Jail), stále môžete vyberať nájom, zúčastňovať sa na dražbách a obchodovať.

Ako sa dostanem z väzenia?

Sú dve možnosti:

- Na začiatku ďalšieho ťahu zaplatte banke 10 bodov. **Ako zaplatiť:**
 - Vložte mincu.
 - Posuňte nadol k .
 - Posuňte na v zariadení. Zobrazí sa – 10 (body, ktoré sa vám odpočítajú z aktuálneho skóre). Stlačte . Zaznie hudba a zobrazí sa vaše nové skóre.
 - Vyberte mincu a pokračujte.
- Hodte rovnaké čísla, keď budete opäť na ťahu. Ak sa vám to podarí, ste na slobode.** Hrajte ďalej ako obvykle (t. j. na posúvanie figúrky PAC-MAN použite kombinovaný hod obidvomi kockami a na posúvanie figúrky Duch hádžte kockou Duch). Máte tri pokusy. Keď sa vám nepodarí hodiť rovnaké číslo ani pri treťom ťahu strávenom vo väzení (In Jail), zaplatte banke 10 bodov podľa už uvedených pokynov a potom sa posuňte o toľko poličok, koľko vám padlo pri poslednom hode.



DUCH

Duch sa neriadi žiadnymi pravidlami hracích poličok. Ak Duch stúpi na rovnaké poličko, na ktorom sa nachádza vaša figúrka PAC-MAN, alebo vy stúpíte na poličko, kde sa nachádza Duch, musíte banke **zaplatiť 20 bodov** (pokiaľ nie ste vo väzení – In Jail). Ako zaplatiť:

- Vložte mincu.
- Posuňte nadol k .
- Posuňte na v zariadení. Zobrazí sa – 20 (body, ktoré sa vám odpočítajú z aktuálneho skóre). Stlačte . Zaznie hudba a zobrazí sa vaše nové skóre.
- Vyberte svoju mincu.

Poznámka: Ak sa viac ako jedna figúrka nachádza na poličku spolu s Duchom, všetci hráči musia posunúť svoje figúrky PAC-MAN a zaplatiť banke podľa už uvedených pokynov.

Čo sa stane, ak neviem zaplatiť?

Ak dlhujete nájom alebo musíte zaplatiť poplatok Duch alebo väzenský poplatok, musíte nazbierať body. Ak vlastníte nejaké Levels, predajte ich banke za nominálnu hodnotu. Predaj:

- Vložte mincu.
- Posuňte nadol k .
- Posúvajte , až kým sa nezobrazí číslo Level, ktorý chcete predať banke, potom stlačte . Zariadenie k vášmu skóre automaticky pripočíta cenu zobazenú na hracom poličku a zobrazí sa vaše nové skóre.
- Kartu Level položte vedľa príslušného hracieho polička.
- Zaplatte dlh alebo predajte viac Levels, ak je to potrebné, potom vyberte svoju mincu.

Poznámka: Ak nemáte žiadne body ani Levels, nerobíte nič. Je to pre vás dosť zlé!



KONIEC HRY

Hra končí v **okamihu**, keď sa predal posledný Level. Hráč s najväčším skóre vyháva! Ak chcete zistiť, kto vyhral a koľko bodov nazbierať ktorý hráč, vložte a vyberte svoje mince. Keď víťaz vloží svoju mincu, jeho skóre bude blikať a bude hrať hudba! To sa nestane u žiadneho iného hráča. Ak nastane remiza, hráč s najvyšším počtom kariet Level vyháva!

Často kladené otázky

- Môžem s vloženou mincou urobiť viacero akcií?** Áno! Napríklad keď prejdete poličkom GO a stúpíte na Level, vložte mincu a posuňte doľava, aby ste mohli hrať hru PAC-MAN. Nevyberajte mincu a riadte sa pokynmi pre kúpu Level, zaplatenie nájmu atď.
- Urobil/-a som nesprávnu akciu! Čo mám robiť?** Možno ste zaplatili nájom nesprávnemu hráčovi alebo si kúpili nesprávny Level. Žiaden strach, môžete vrátiť poslednú akciu, ale nevyberajte svoju mincu! Namiesto toho posuňte dole k . Následne posuňte k v zariadení. Objavia sa štyri pomlčky. Stlačte .
- Posunul/-a som joystick nesprávnym smerom! Čo mám robiť?** Možno ste posunuli hore namiesto dole, aby ste zaplatili nájom, alebo doľava namiesto doprava, aby ste vydražili Level. Žiaden strach! Stačí, keď vyberiete mincu a začnete odznova.
- Ako zistím, koľko mám bodov?** Vložte mincu a zistíte, aké je vaše aktuálne skóre.
- Už mi nezostali žiadne body! Vypadol/-a som z hry?** Nie! Každý zostáva v hre, až kým sa nekúpi posledný Level. Vtedy je koniec hry.
- Aj keď predám všetky svoje Levels, stále nebudem mať dostatok bodov na zaplatenie nájmu. Môžem jednoducho nezaplatiť?** Nie. Predajte všetky svoje Levels a zaplatte, čo môžete – aj keď nie v plnej výške. Napríklad: Ak potrebujete zaplatiť 40 bodov za nájom, ale máte iba 10 a jeden Level, ktorý stojí 20 bodov, predajte Level banke a potom zaplatte 30 bodov za nájom. Nebudete mať sice žiadne body, ale ani dlžobu 10 bodov už nemusíte potom zaplatiť!
- Môžem obchodovať s Levels?** Nie. Levels môžete predať iba banke. Musíte tak urobiť, ak musíte zaplatiť nájom alebo banke.

CE ESTE DIFERIT ÎN JOCUL MONOPOLY ARCADE PAC-MAN?

CÂȘTIGĂ CEL MAI MARE PUNCTAJ!

În MONOPOLY Arcade PAC-MAN, punctele înlocuiesc banii. Câștigi dacă obții cele mai multe puncte. Câștigi puncte cumpărând Leveluri și jucând min-jocuri PAC-MAN!



FANTOMA

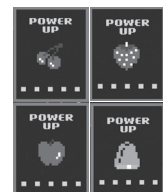
Joci ca PAC-MAN, dar muți și Fantoma pe turul tău. Dacă Fantoma ajunge pe spațiul ocupat de pionul tău PAC-MAN sau dacă ajungi pe spațiul ocupat de Fantomă, trebuie să plătești 20 de puncte Băncii.

Notă: Fantoma nu respectă regulile spațiilor de pe tablă.



ZAR FANTOMĂ

Folosește și zarul Fantomă atunci când dai cu zarul numerotat. Rezultatul combinat stabilește cât de departe trebuie mutat pionul tău PAC-MAN. Rezultatul zarului Fantomă stabilește cât de departe trebuie mutată Fantoma.



SPAȚIILE POWER UP

Dacă ajungi pe un spațiu Power Up, te poți muta la orice Level aflat înaintea următorului spațiu Power Up. Când treci sau ajungi pe GO, joacă un joc PAC-MAN!



SPAȚIILE MAZE

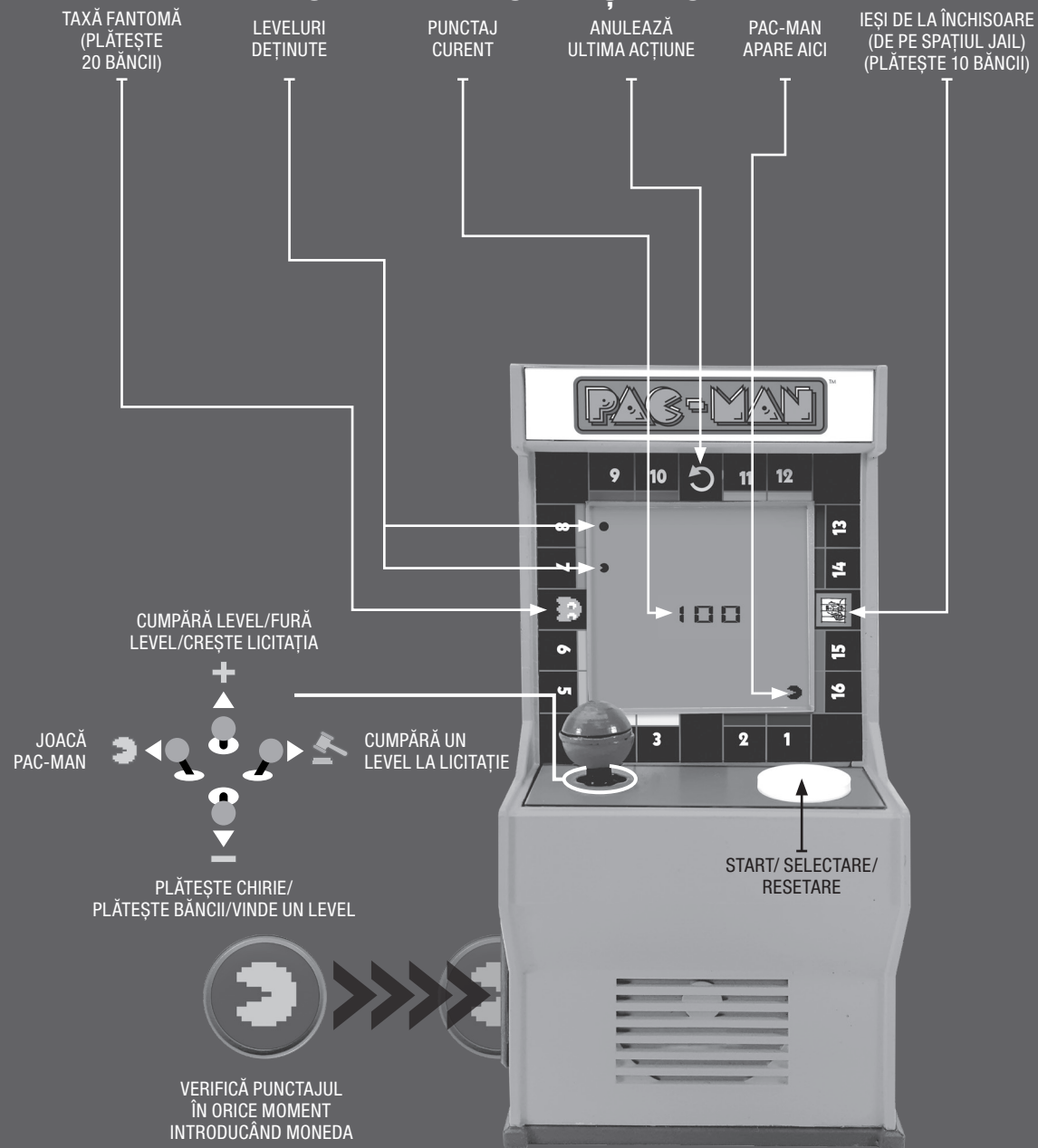
Dacă ajungi pe un spațiu Maze, trebuie să te muți la spațiul Maze de pe partea opusă a tablei! Când treci pe la GO, joci un joc PAC-MAN!



SPAȚIILE POWER PELLET

Dacă ajungi pe un spațiu Power Pellet, poți fura un Level de la un alt jucător!

UNITATE BANCARĂ ȘI ARCADE



Notă: Dacă nu se introduc monede, unitatea intră în repaus. Când o monedă este introdusă, unitatea intră în repaus după 5 minute de inactivitate. Pentru a reseta unitatea în orice moment, apasă și menține timp de 5 secunde până când vezi patru zerouri clipind și auzi muzică. Nu se pierd date dacă unitatea nu se resetează.

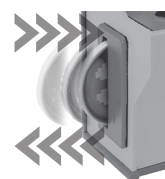
CONFIGUREAZĂ! (Consultă ultima parte a acestui ghid de joc)

Prima dată când joci, introdu treis baterii AAA în unitate.

- 1 Așază cărțile Level lângă spațiile respective de pe tablă.
- 2 Așază fantoma pe GO.
- 3 Fiecare jucător alege un pion PAC-MAN și folosește moneda arcade în culoarea respectivă. Pune pionul pe GO și păstrează moneda în fața ta.
- 4 Configurează unitatea:

1. Pentru un joc nou, apasă și menține timp de 5 secunde până auzi muzică.

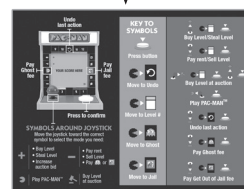
2. Când muzica se oprește, fiecare jucător își introduce și își scoate moneda pe rând.



Unitatea va emite un bip și va adăuga un punctaj de start de 100 de puncte în contul tău.

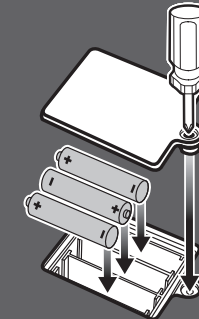
Odată ce toți jucătorii au introdus și scos monedele, unitatea este pregătită!

- 5 Fiecare jucător ia o carte Referință. Dacă este nevoie, consult-o în timpul jocului.



1.5V
AAA / LR03
x3

Consultă informațiile de atenționare referitoare la baterie de pe foaia separată. Păstrează informațiile pentru a le consulta în viitor.



INTRODUCEREA BATERIILOR
Folosește o șurubelniță Phillips/cu cap în cruce (nu este inclusă).

MODALITATEA DE JOC

Cum se câștigă

Deplasează-te pe tablă cumpărând cât mai multe Leveluri posibil. Cu cât cumperi mai multe, cu atât mai multe puncte poți încasa drept chirie. Când ajungi sau treci pe la GO, folosește unitatea pentru a juca un mini-joc PAC-MAN și pentru a câștiga și mai multe puncte! Câștigă jucătorul cu cel mai mare scor la finalul jocului!

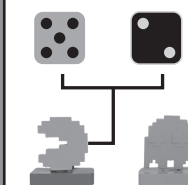
Cine începe?

Fiecare jucător dă cu ambele zaruri. Cel care obține cel mai bun rezultat începe, iar jocul se mișcă spre stânga.

Când îți vine rândul

1. Dă cu ambele zaruri.
2. Mută pionul PAC-MAN în sensul acelor de ceas cu numărul de spații indicat de zar.
3. Unde ai ajuns? Execută instrucțiunile aferente spațiului de pe tabla de joc. Vezi SPAȚIILE DE PE TABLĂ pentru mai multe informații.
4. Mută Fantoma în sensul acelor de ceas cu numărul de spații de pe zarul Fantomă. Vezi FANTOMA pentru mai multe informații.

Exemplu de dat cu zarul:



Ai dat o dublă? Dă cu zarurile din nou și mai joacă o dată.

Atenție! Dacă dai cu zarul o dublă de 3 ori la rând, deplasează-te la spațiul In Jail imediat! Nu juca al treilea tur.

5. Turul tău se încheie. Dă zarurile jucătorului din stânga.

Începeți jocul!

Asta este tot ce trebuie să știți pentru moment! Căutați spațiile pe măsură ce ajungeți la ele.

КАКВО Е РАЗЛИЧНОТО В MONOPOLY ARCADE PAC-MAN?

ПЕЧЕЛИ НАЙ-ВИСОКИЯТ РЕЗУЛТАТ!

В MONOPOLY Arcade PAC-MAN вместо пари се използват точки. Печелите играта, когато получите най-много точки. Получавате точки, като купувате полета Level и играете мини игри PAC-MAN!



ПРИЗРАКЪТ

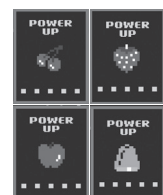
Вие играете като PAC-MAN, но при вашите ходове премествате и Призрака. Ако Призракът попадне на същото поле като вашата фигурка на PAC-MAN, или ако вие попаднете на същото поле като Призрака, трябва да платите 20 точки на Банката.

Забележка: Призракът не следва правилата на никое поле за игра.



ЗАРЧЕ ЗА ПРИЗРАКА

Хвърляйте го заедно със зарчето с цифрите. Комбинираният резултат показва с колко да преместите своята фигурка PAC-MAN. Зарчето за Призрака показва с колко да се премести самият Призрак.



ПОЛЕТА POWER UP

Ако попаднете на поле Power Up, можете да се преместите на което и да е поле Level, което се намира преди следващото поле Power Up. Ако преминете през или попаднете върху GO, играете на PAC-MAN!



ПОЛЕТА MAZE

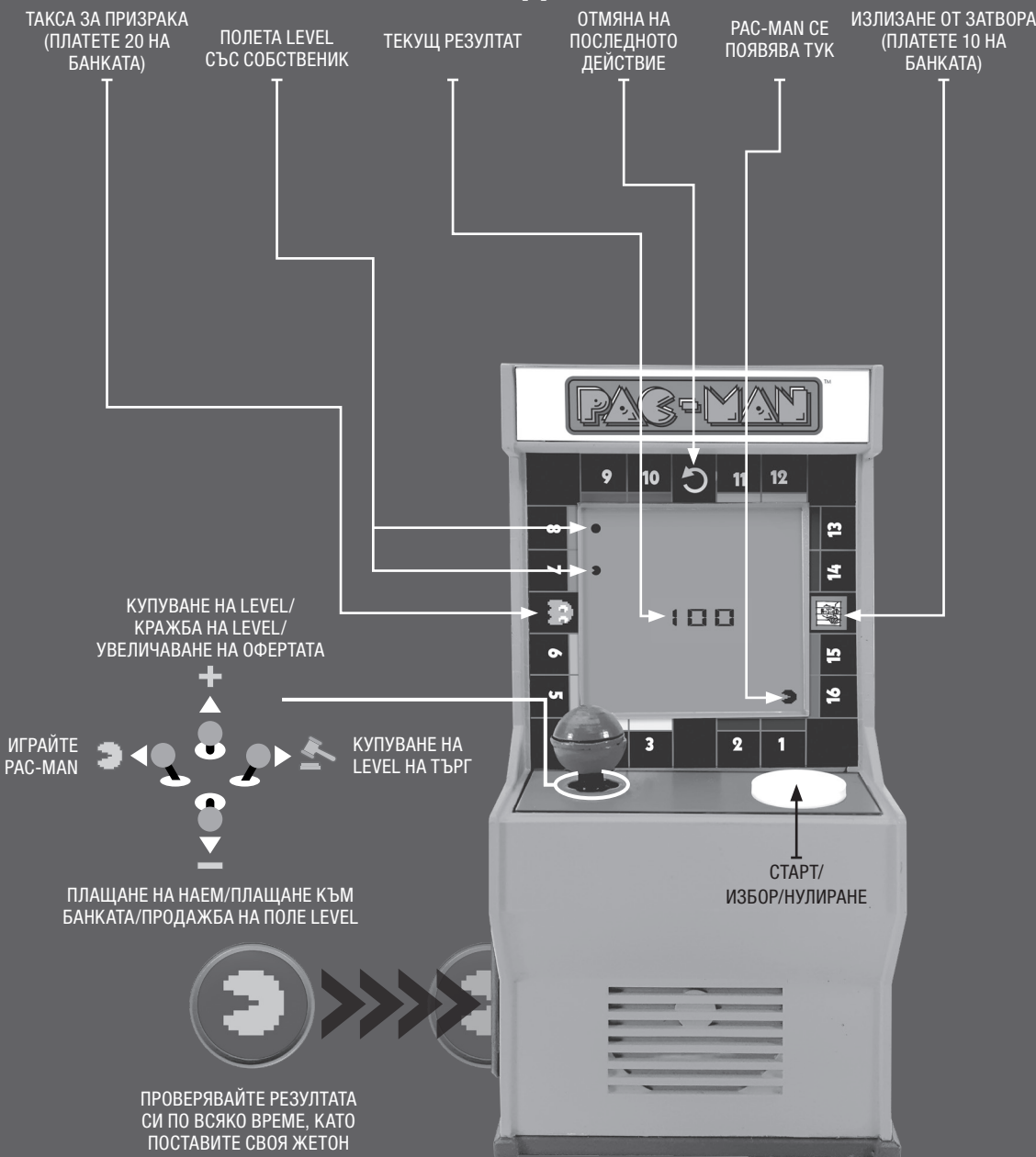
Ако попаднете върху поле Maze, трябва да се преместите в полето Maze на противоположната страна на дъската! Ако преминете през GO, играете на PAC-MAN!



ПОЛЕТА POWER PELLET

Ако попаднете върху поле Power Pellet, можете да откраднете Level от друг играч!

БАНКОВО И АРКАДНО УСТРОЙСТВО

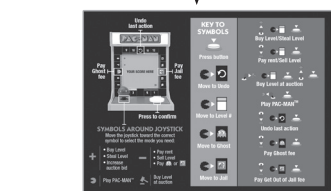


Забележка: Когато няма поставен жетон, устройството заспива. Когато има поставен жетон, устройството заспива след 5 минути бездействие. За нулиране на устройството можете по всяко време да натиснете и задржите за 5 секунди, докато видите 4 премигващи нули и чуete музика. Не се губят данни, докато не се извърши нулиране.

ПОДГОТОВКА! (Вижте гърба на тези указания за игра)

Когато играете за първи път, поставете 3 батерии AAA в устройството.

- 1 Поставете картончетата Level до съответстващите им полета на дъската.
- 2 Поставете призрака върху GO.
- 3 Всеки играч избира фигурка за игра PAC-MAN и взима жетона за игра със съответния цвят. Поставете фигурката си на GO, а вашия жетон пред себе си.
- 4 **Настройване на устройството:**
 1. За нова игра натиснете и задръжте за 5 секунди или докато чуete музика.
 2. Когато музиката спре, всеки играч поставя и изважда своя жетон.
- 5 Всеки играч взима картонче за справка. Ако е нужно, гледайте какво пише там, докато играете.

ИГРАЙТЕ!

Как да спечелите

Обикаляйте дъската, като купувате възможно най-много полета Level. Колкото повече купувате, толкова повече точки можете да получавате като наем. Когато преминете през полето GO или спрете там, използвайте устройството, за да играете PAC-MAN и да получите още повече точки! Печели играчът с най-много пари в края на играта!

Кой започва първи?

Всеки играч хвърля двете зарчета. Получилият най-висок резултат започва и играта се върти наляво.

Когато сте на ход

1. Хвърлете двете зарчета.
2. Преместете своята фигурка за игра PAC-MAN по посока на часовниковата стрелка с толкова полета.
3. Къде спряхте? Изпълнете указанията на това поле на дъската. За повече информация вижте ПОЛЕТАТА НА ДЪСКАТА.
4. Преместете фигурката на Призрака с броя полета, показан от зарчето за Призрака. За повече информация вижте ПРИЗРАКА.



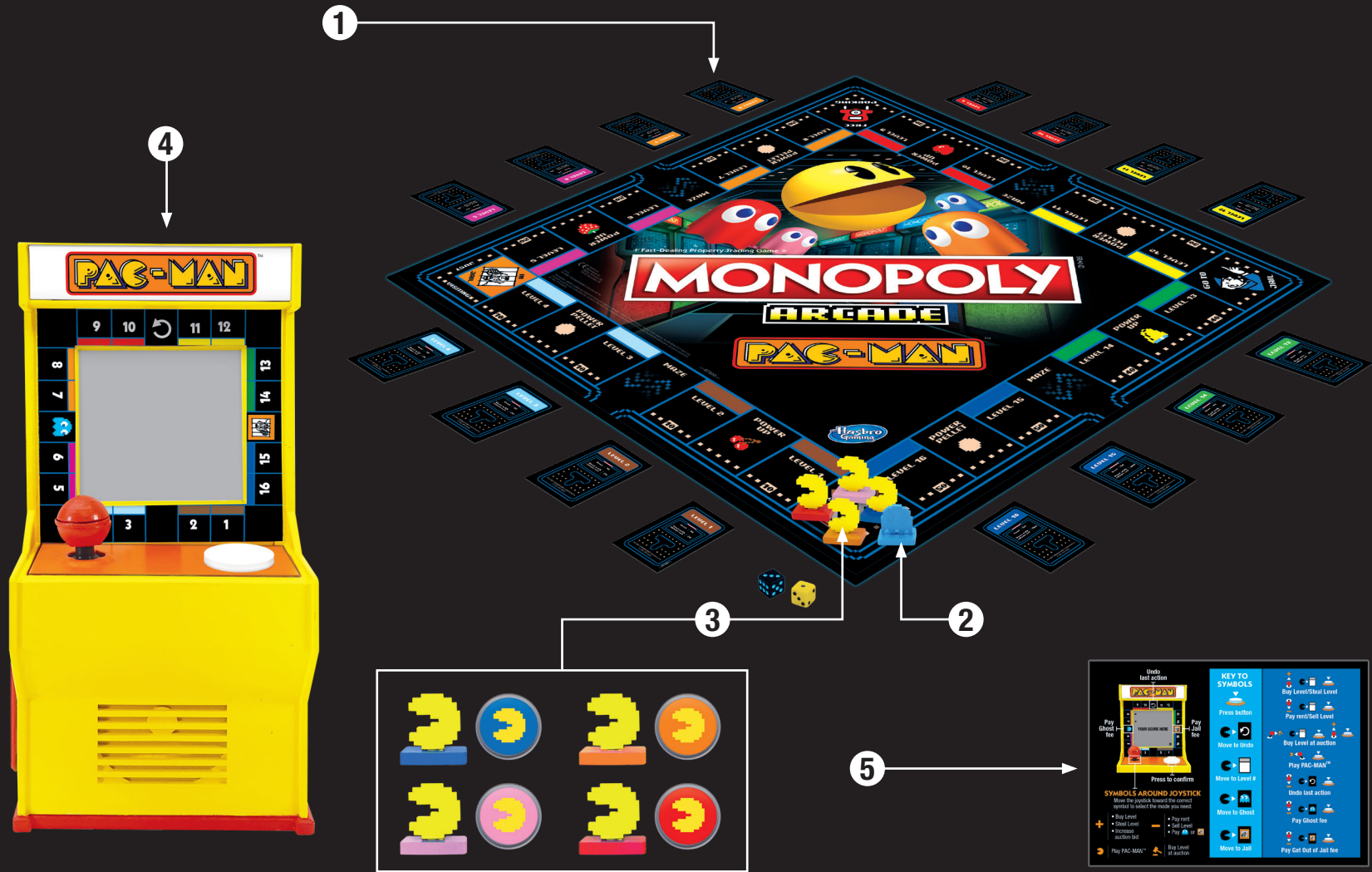
Хвърлили сте чифт? Хвърлете зарчетата отново и направете още един ход.
Внимавайте! Ако хвърлите чифт 3 пъти последователно, незабавно go to Jail! Не извършвайте третия си ход.

5. Вашият ход свършва. Предайте зарчетата на играча вляво от вас.

Започнете да играете!

Това е всичко, което трябва да знаете за момента. Погледнете полето, когато спрете на него.

pl Przygotowania do gry hu Előkészületek cs Příprava sk Nastavenie hry ro Configurarea bg Подготовка



PAC-MAN™&©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

Licensed by BANDAI NAMCO Entertainment America Inc.

The HASBRO, HASBRO GAMING, PARKER BROTHERS, 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 for its property trading game and game equipment. © 1935, 2020 Hasbro. HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. © 2020 Hasbro.

Wyprodukowany przez/Gyártó/Ÿyrobena firmou/Výrobca/Produs de/Производител: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Reprezentowany przez/Képviselet/Zástupení/Zástupca/Reprezentat de/Представител: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. © Obsluga Klienta: Hasbro Poland Sp.z.o.o, Al. Jana Pawła II 23, 00-854 Warszawa, Polska. TEL. 800-190880 połączenie bezpłatne. kontakt@hasbro.co.uk © Információ: Hasbro Magyarország Kft., Budapest, Buday László utca 12., 1024., tel.: +36 1 271 0119 infohu@hasbro.com © infocz@hasbro.co.uk © Detalii de contact pentru consumatori: Hasbro România SRL, Strada Gara Herăstrău 4B, Et.10, Sector 2, București, România, 020334. consumer@hasbro.co.uk. Nu există data expirării. © consumer@hasbro.co.uk

pl Dla rodziców:

hu Szülőknek:

cs Rodiče:

sk Rodičia:

ro Părinți:

bg Родители:

www.monopoly.com

1120E7030498

Hasbro
Gaming