

ZARUL DE ACȚIUNE.



Zarul de acțiune îți permite să efectuezi o acțiune specială pe turul tău. Ai grijă să efectuezi acțiunea de pe zar înainte ca următorul jucător să dea cu zarul, altfel este prea târziu!



Când dai cu zarul bandaje, colectează 2 HP din Bancă.



Reține, nu poți avea niciodată mai mult de 15 HP!

Când dai cu zarul cătare, alege un jucător din linia ta vizuală care să plătească 1 HP Băncii. Un jucător este în linia ta vizuală dacă este pe aceeași parte a tablei de joc cu tine. Acest lucru înseamnă că, dacă ești într-un colț, ai linie vizuală pe două laterale ale tablei de joc. Verifică ce articole din Cufărul comorii ai pentru a vedea dacă poți modifica acțiunea cătării!



Când dai cu zarul o Bombă Boogie, toți ceilalți jucători pierd câte 1 HP și toate zidurile se prăbușesc. Scoate-le de pe tablă și pune-le în teancul de cărți Zid.



Când dai cu zarul o cărămidă, mută și efectuează acțiunea de pe spațiul respectiv. Apoi așază un zid, în picioare, pe orice spațiu din calea ta. Iată un exemplu:

Beef Boss a început la START și a dat 5, așa că poate pune un zid pe oricare dintre spațiile evidențiate, inclusiv pe START.



Ce fac zidurile?



Când ajungi pe un spațiu cu un zid, indiferent de cine a fost plasat acolo, trebuie să întrerupi mișcarea și să efectuezi acțiunea de pe spațiul respectiv. Apoi elimini zidul și pune-l în teancul de cărți Zid.

Când ești pe un spațiu cu Zid, nu poți fi afectat(ă) de nicio acțiune de pe zar și de niciun atac aferent unui articol din Cufărul comorii.

Poți elimina un zid dacă ajungi pur și simplu pe spațiul respectiv sau atacându-l cu orice acțiune de pe zar sau cu un articol din Cufărul comorii, la fel cum ai ataca un alt jucător.

Iată un exemplu despre cum să distrugi un zid și de ce este important ce zar folosești mai întâi.

În exemplul de mai jos, Funk Ops a dat cu zarul 5 și cătare. Dacă începe prin a muta, va trebui să se oprească pe spațiul cu zid, care este la doar 3 spații distanță. Va încheia turul acolo, va elimina zidul și va pierde 2 HP pentru că a ajuns pe un spațiu afectat de Furtună. Apoi îl poate ataca pe Beef Boss utilizând cătarea.

Cu toate acestea, dacă folosește întâi cătarea, poate distruge zidul, se poate deplasa 5 spații și poate colecta cartea pentru Snobby Shores.



CĂRȚI FURTUNĂ



Când aterizezi sau treci pe la START, ochiul Furtunii se micșorează!

La finalul turului, trage cartea Furtună de sus. Îți va spune ce spațiu este afectat de Furtună. Cartea îți va spune pe ce spațiu să o așezi sau, dacă locația este deja afectată de Furtună, va trebui să așezi locația respectivă cu partea Furtună în sus.

Când aterizezi pe o locație afectată de Furtună, trebuie să plătești Băncii numărul de HP indicat pe carte.

Când aterizezi pe orice alt spațiu afectat de Furtună, trebuie să plătești 2 HP Băncii.

Nu efectua acțiunea aferentă unui spațiu dacă acesta este afectat de Furtună.

Odată ce cărțile Furtună au fost așezate, acestea nu pot fi mutate.

Dacă o Furtună afectează spațiul pe care te afli, nu pierzi 2 HP.

Ce se întâmplă dacă rămân fără HP?



leși din joc în momentul în care pierzi ultimul HP! Procedează astfel:

1. la personajul de pe tablă.
2. Pune orice articole din Cufărul comorii pe care le ai pe spațiul în care ai pierdut ultimul HP. Următoarea persoană care trece sau aterizează acolo le va colecta!
3. Pune orice cărți Locație pe care le ai pe spațiile aferente de pe tablă, cu partea Furtună în sus. Se consideră a fi afectate de Furtună!

FINALUL JOCULUI

Jocul se încheie când rămâne un singur jucător.



◆ Jocul rapid al tranzacțiilor imobiliare ◆

MONOPOLY

FORTNITE

FORTNITE și FORTNITE (stilizat) sunt mărci comerciale ale Epic Games, Inc. Imaginile Fortnite, elementele poveștii, personajele, costumele specifice sau „tinutele” și elementele asociate sunt protejate de © 2013-2018 Epic Games, Inc. Toate drepturile rezervate. Denumirile și logo-urile HASBRO GAMING și MONOPOLY, designul distinctiv al tablei de joc, cele patru spații din colțuri, numele și personajul MR. MONOPOLY, precum și fiecare dintre elementele distinctive ale tablei de joc și ale pieselor de joc sunt mărci comerciale ale Hasbro pentru jocul de tranzacționare de proprietăți imobiliare și echipamentele sale de joc. Vă rugăm să păstrați aceste informații pentru referințe ulterioare. ©1935, 2018 Hasbro. Toate drepturile rezervate. Produs de: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Reprezentat de: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Detalii de contact pentru consumatori: Hasbro Romania S.R.L. Email: consumator@hasbro.co.uk shop.hasbro.com/ro-ro



www.monopoly.com



0819E6603UE2

◆ Jocul rapid al tranzacțiilor imobiliare ◆

MONOPOLY

CONȚINUT

Tablă de joc
27 ținute din carton cu suport pion
15 cărți Furtună
16 cărți Locație
16 cărți Cufărul comorii
8 cărți Zid
1 zar numerotat
1 zar de acțiune, cu etichete
110 jetoane Puncte de sănătate

VÂRSTĂ
13+



2-7
JUCĂTORI

E6603



FORTNITE

Ghidul jocului

CE ESTE DIFERIT ÎN JOCUL MONOPOLY FORTNITE?

Ultimul jucător rămas în picioare câștigă!

În MONOPOLY Fortnite, nu este vorba despre ce bunuri deții, ci despre cât de mult poți supraviețui! Chiar dacă poți revendica cele mai multe locații, tot trebuie să fii ultimul jucător rămas în picioare pentru a câștiga!

Puncte de sănătate

Jetoanele cu puncte de sănătate (HP) înlocuiesc banii. Dobândești HP gășind sănătate când dai cu zarul, dacă ajungi pe un spațiu Foc de tabără de pe tablă sau colecționând articole din Cufărul comorii. Pierzi HP dacă ești atacat(ă) de un alt jucător sau dacă ajungi în Furtună.

Lansează-te din Autobuzul bălăilei!

În această versiune de MONOPOLY, nu începi la START! În schimb, la începutul jocului, jucătorii își așază pe rând personajul oriunde pe tablă. Acest lucru permite jucătorilor să se împrăștie pentru a nu risca să fie atacați de alți jucători încă de la începutul jocului.

Un zar cu acțiuni

Dă cu acest zar atunci când dai cu zarul numerotat. Când îți vine rândul, vei muta și vei activa o acțiune, precum declanșarea unei Bombe Boogie sau construirea unui perete pe tabla de joc, care îi va forța pe ceilalți jucători să se oprească în spațiul respectiv.

Furtuna se apropie

De fiecare dată când un jucător ajunge la START, trebuie să tragă o carte Furtună. Cartea va indica spațiul de pe tablă care trebuie acoperit permanent cu respectiva Furtună mortală.

PRIMA DATĂ CÂND JOCI

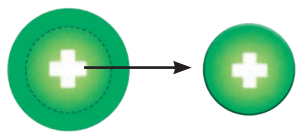
- 1 Scoateți ținutele și așază-le pe suporturile de plastic.



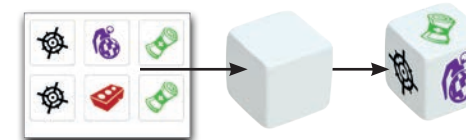
- 2 Scoateți cărțile zid și îndoaie-le ca să stea în picioare.



- 3 Scoateți toate jetoanele HP.



- 4 Lipiți câte o etichetă de acțiune pe fiecare parte a zarului, în orice ordine.



CONFIGUREAZĂ!

- 1 Puneți jetoanele HP la îndemâna tuturor jucătorilor.
- 2 Amestecați, separat, cărțile Cufărul comorii și Furtună și așezați-le cu fața în jos aici.
- 3 Așezați cărțile Locație lângă spațiile respective de pe tabla de joc. Dacă nu aveți spațiu, țineți-le în teanc și numiți un responsabil pentru ele.



- 4 Fiecare jucător începe jocul cu

15 HP

Reține, nu poți avea niciodată mai mult de 15 HP. Dacă ai 15 HP și o acțiune îți indică să iei mai multe puncte, nu le lua.

- 5 Fiecare jucător alege o ținută, apoi dă cu zarul numerotat. Cel care dă cel mai mare număr alege primul de unde va începe jocul și își așază personajul pe acel spațiu. Sensul de așezare a personajelor se mișcă spre stânga. În primul tur, nu efectua acțiunea de pe spațiul de pe care începi.

MOD DE JOACĂ

Cum se câștigă

Mișcă-te pe tablă revendicând locații, luptându-te cu adversarii și evitând Furtuna. Câștigă jucătorul care rămâne în joc după ce toți ceilalți au rămas fără HP!

Cine începe?

Jucătorul care și-a așezat primul personajul începe jocul. Jocul se mișcă spre stânga.

Pe tura ta

- 1 Dă cu ambele zaruri și efectuează următoarele, în orice ordine:

• **Mută** personajul înainte cu numărul de spații indicat de zar.

Unde ai aterizat? Urmează instrucțiunile aferente casetei de pe tabla de joc. Consultă **CASETELE DE PE TABLA DE JOC**.

• **Efectuează acțiunea** de pe zarul de acțiune. Consultă **ZARUL DE ACȚIUNE**.

- 2 La finalul turului, dacă ai aterizat sau ai trecut pe la START, întoarce cartea Furtună de deasupra teancului. Ochiul Furtunii se micșorează! Consultă **CĂRȚI FURTUNĂ**.

Acorduri privind Locațiile

Oricând în timpul turului tău, poți oferi să tranzacționezi locații și/sau articole din Cufărul comorii cu alți jucători.

CASETELE DE PE TABLA DE JOC

Locații

Locații nerevendicate

Când aterizezi pe o locație pe care nu a revendicat-o niciun jucător și care nu a fost afectată de Furtună, o poți revendica gratuit! Nu trebuie să plătești nimic. la cartea Locației.

Colecționează seturile de culoare!

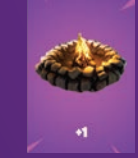
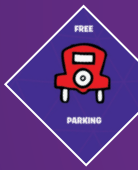
Dacă ai revendicat ambele locații dintr-un set de culoare, poți colecta 2 HP ori de câte ori aterizezi pe una dintre locații.

Locații revendicate de alți jucători

Când aterizezi pe o locație deja revendicată de un alt jucător, plătește băncii numărul de HP de pe tablă.

Locații afectate de Furtună

Când aterizezi pe o locație afectată de Furtună (consultă **CĂRȚI FURTUNĂ**), plătește Băncii numărul de HP indicat în dreptul Furtună pe cartea Locației. Reține că plătești mai multe HP pentru o locație afectată de Furtună.



START

Dacă aterizezi sau treci pe la START, ia 2 HP din Bancă. La finalul turului, întoarce cartea Furtună de deasupra teancului! Consultă **CĂRȚI FURTUNĂ**.

Dacă Furtuna afectează spațiul START, jucătorii nu mai colectează 2 HP când trec sau aterizează pe START, dar continuă să tragă cărți Furtună.

Parcare gratuită

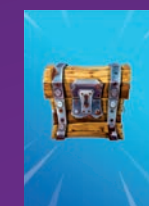
Relaxează-te! Nu se întâmplă nimic.

Foc de tabără

Când ajungi aici, odihnește-te! la 1 HP din Bancă.

Capcana cu țepi

Când aterizezi aici, plătește 1 HP Băncii.



Cufărul comorii

Când ajungi aici, trage o carte Cufărul comorii.

Există două tipuri de articole Cufărul comorii: cele pe care le păstrezi și te vor afecta pentru tot restul jocului și cele pe care le folosești o singură dată.

Poți utiliza mai mult de un articol pe tur și unele pot da naștere unor combinații puternice.

Poți păstra cărțile cu o singură utilizare pentru momentul în care ești pregătit(ă) să le utilizezi, dar le poți utiliza numai pe turul tău.

După ce folosești o carte cu o singură utilizare, așază-o la fundul teancului Cufărul comorii.

Dacă ai tras un articol care îți acordă sănătate, dar ai deja 15 HP, poți păstra articolul și îl poți utiliza ulterior. **Reține, nu poți avea niciodată mai mult de 15 HP.**

Doar vizită

Când aterizezi aici, pune personajul în spațiul Doar vizită.

Mergi la Închisoare

Când aterizezi pe Mergi la Închisoare, procedează după cum urmează:

- 1 Mută personajul în spațiul La închisoare imediat. Dacă Furtuna afectează spațiul, pierzi 2 HP, dar nu ești La închisoare. Te poți mișca normal în turul următor.
- 2 Trage o carte Furtună și acoperă spațiul respectiv de pe tablă cu Furtuna. Nu primești 2 HP pentru că treci pe la START. Turul tău s-a terminat.

Cât timp ești La închisoare

Ceilalți jucători te pot ataca în continuare, chiar dacă ești La închisoare.

Dacă o Furtună afectează spațiul La închisoare cât timp ești acolo, nu pierzi 2 HP.

Cum ies din Închisoare?

Plătește 2 HP Băncii înainte de a da cu zarul pe turul tău. Apoi dă cu ambele zaruri și joacă normal.

SAU
Dă cu zarul numerotat. Dacă dai 6, ieși din închisoare gratuit! Dacă cu ambele zaruri, apoi joacă turul normal. Dacă nu reușești să dai 6, turul tău se termină. După a doua încercare de dat cu zarul, poți ieși din închisoare gratuit și poți da cu ambele zaruri normal, în turul următor.

Dacă spațiul La închisoare este afectat de Furtună, nu vei continua să pierzi HP la fiecare tur petrecut la închisoare. Pierzi 2 HP doar o dată.

Dacă ești La închisoare când Furtuna afectează spațiul, ieși din închisoare gratuit! Te poți mișca normal în turul următor.