

ЗНАЧКИ



Поставяне на звезди

Веднага щом получите цветен комплект, можете да започнете да добавяте звезди към куклите си (не е необходимо да чакате да дойде вашият ход). Платете на Банката стойността на картата на куклата и сложете звезда на това поле с кукла. Трябва да слагате звездите равномерно. Не можете да сложите втора звезда върху кукла, докато не сте сложили по една върху двете кукли от комплекта. Можете да имате само 4 звезди върху дадена кукла.

Поставяне на емотикони

Когато имате по 4 звезди върху двете кукли от даден цветен комплект, можете да платите за надграждане до емотикон. Платете стойността на емотикона върху картата на куклата, върнете всичките 4 звезди на Банката, и сложете емотикон в полето на куклата. Всяка кукла може да има само един емотикон. Повече не можете да добавяте звезди. Не можете да сложите звезда върху кукла, ако която и да е кукла от цветния комплект е ипотекирана.

Нямате достатъчно звезди?

Ако множество играчи искат да купят последната звезда или емотикон, Банкерът трябва да организира търг за тях. Офертите започват от 10 и всеки може да увеличава ставката с по 1. Не е необходимо да следвате реда на въртене. Плащането отива в Банката.

Не са останали значки?

Не можете да купите нито една, докато някой не продаде своята обратно.

СДЕЛКИ И ТЪРГОВИЯ

Можете да купувате, продавате или разменяте кукли и домашни любимци с другите играчи по всяко време.

Трябва да продадете всички значки от даден цветен комплект на Банката, преди да можете да продавате или купувате кукла, ОСВЕН когато карта "Изненада!" казва да направите нещо различно. Не можете да продавате или търгувате значки с друг играч.

Куклите и домашните любимци могат да се търгуват срещу пари, други кукли и домашни любимци и/или картата "Излизане от затвора". Сумата се определя от играчите, сключващи сделката.

Ипотекираните кукли и домашни любимци могат да се търгуват при всяка договорена цена. Новият собственик трябва незабавно да: Изплати ипотека (плати на Банката стойността за сваляне на ипотека).

Или да задържи ипотека (просто да плати на Банката 10% от стойността на ипотека сега).

ПОМОЩ! НЕ МОГА ДА ПЛАТЯ!

1 Пробвайте да се сдобие с пари.

Ако дължите пари и не можете да платите, опитайте се да се сдобие с пари, като продадете значките обратно на Банката и/или като ипотекирате кукли или домашни любимци.

Продаване на значки

Продайте емотикони на Банката на половин цена и ги обменете незабавно за 4 звезди. Продайте звездите на Банката на половин цена. Звездите трябва да се продават равномерно през цветния комплект.

Ипотекиране на кукли и домашни любимци

За да ипотекирате кукла или домашен любимец, трябва най-напред да продадете всички значки в този цветен комплект на Банката на половин цена.

За да ипотекирате, обърнете картата на куклата или домашния любимец с лицето надолу и вземете от Банката стойността на ипотека, посочена на гърба ѝ.

За да изплатите дадена ипотека, платете стойността за сваляне на ипотека на Банката (стойността на ипотека +10%), след това обърнете картата с лицето нагоре.

Върху ипотекирани кукли и домашни любимци не може да се събира наем. Обаче от неипотекираните кукли или домашни любимци в даден комплект може да се събира увеличено ниво на наем.

2 Ако все още сте длъжник, значи сте фалирали и излизате от играта!

Имате задължения към друг играч?

Дайте им всичките си ипотекирани кукли и домашни любимци и картата "Излизане от затвора", ако е у вас.

Новият собственик трябва незабавно да: Изплати ипотека (плати на Банката стойността за сваляне на ипотека). Или да задържи ипотека (просто да плати на Банката 10% от стойността на ипотека сега).

Имате задължения към Банката?

Върнете всичките си кукли и домашни любимци на Банката. Всички ипотеки се анулират.

Всички ваши кукли и домашни любимци трябва незабавно да бъдат обявени на търг.

Ако имате картата "Излизане от затвора", върнете я отдолу на колодата "Изненада!".

Останалите играчи продължават да играят, докато накрая остане само един играч. Този играч е победител!

СТРАХОТНИ СЪВЕТИ

За да бъде играта ви кратка и ясна, не използвайте собствени правила!

Винаги обявявайте търг, когато някой не иска да купи куклата или домашния любимец, на който е спрял.

Никога не заемайте пари на другите играчи и не се договаряйте да не си начислявате наем един на друг.

Никога не слагайте пари в брой в центъра на дъската; не получавате бонус за спирането на "Безплатно паркиране"!

© MGA Entertainment, Inc.

L.O.L. SURPRISE!™ е търговска марка на MGA Entertainment, Inc. в САЩ и други държави. Всички логота, имена, герои, сходства, изображения, девизи и вид на опаковките са собственост на MGA. Използва се по лиценз на Hasbro, Inc.

Имената и логотата на HASBRO GAMING и MONOPOLY, отличителният дизайн на игралната дъска, четирите ъглови полета, името и образът на Г-Н МОНОПОЛ, както и всеки отличителен елемент на дъската и елементите за игра са търговски марки на Hasbro за играта на фирмата с търгуване на имоти и принадлежностите към играта.

Моля, запазете упътването за бъдеща употреба. ©1935, 2018 Hasbro. Всички права запазени.

Производител: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Представител: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.

Контакти за информация на потребителите: Hasbro Romania S.R.L. Email: consumator@hasbro.co.uk

1219E7572UE2

www.monopoly.com



www.lolsurprise.com



СЪДЪРЖАНИЕ

Игрална дъска, 6 жетона, 16 карти "Кукла", 4 карти "Домашен любимец", 18 карти "Изненада!", 49 значки "Кукла" (37 звезди и 12 емотикона), зарче, пачка пари

ПОДГОТВЕТЕ МЕ!

1 Изберете някой да бъде Банкера. Банкерът отговаря за:

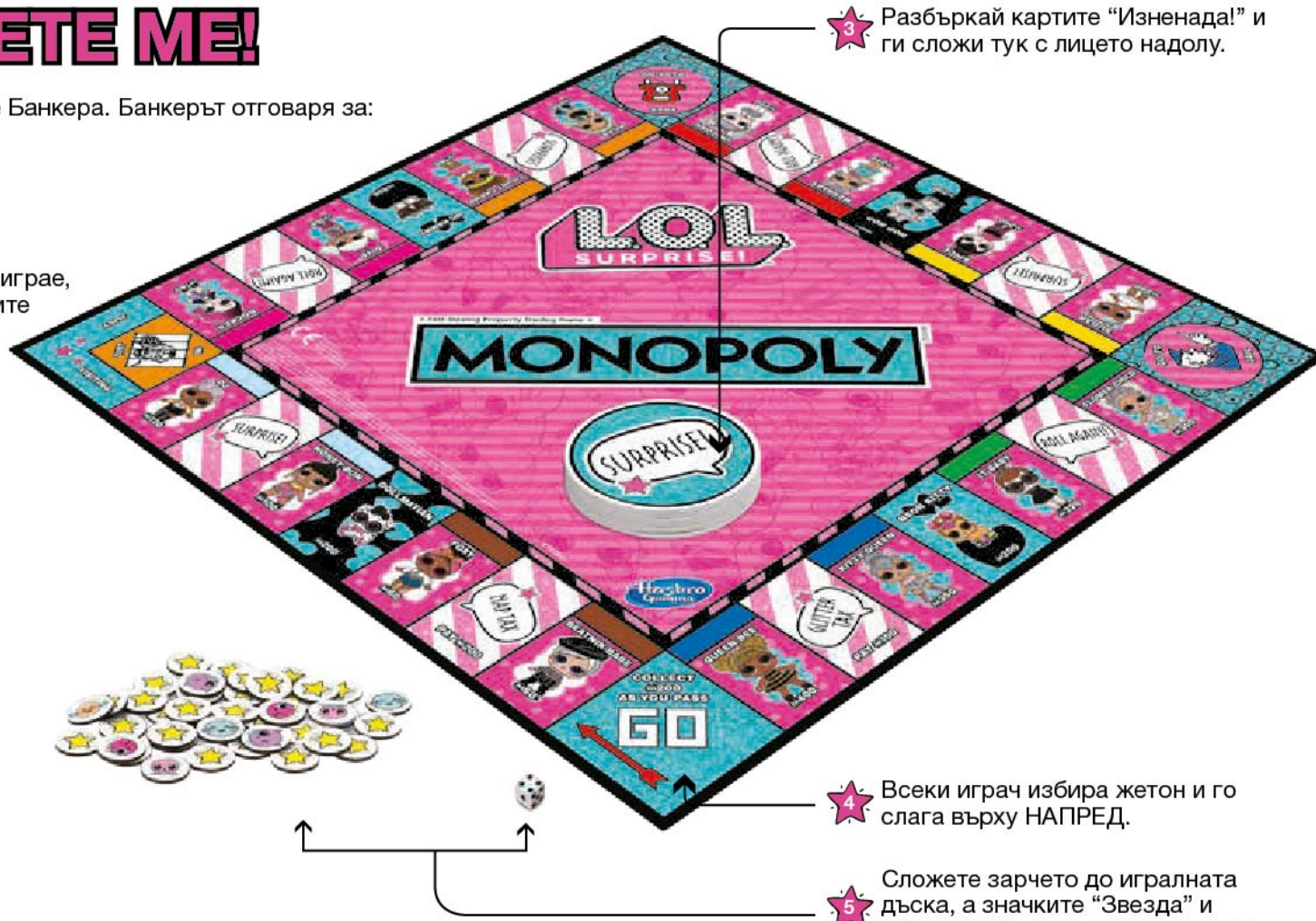
- парите на Банкята
- Звездите
- Емотиконите
- Картите “Кукла”
- Търговете

Банкерът също може да играе, но трябва да държи парите си отделно от Банкята.

2 Банкер, раздай на всеки играч:

- MONOPOLY 1 x 5
 - MONOPOLY 5 x 1
 - MONOPOLY 10 x 2
 - MONOPOLY 20 x 1
 - MONOPOLY 50 x 1
 - MONOPOLY 100 x 4
 - MONOPOLY 500 x 2
- (Общо = ₪1500)

Запази останалата част от парите в кутията като Банка.



3 Разбъркай картите “Изненада!” и ги сложи тук с лицето надолу.

4 Всеки играч избира жетон и го слага върху НАПРЕД.

5 Сложете зарчето до игралната дъска, а значките “Звезда” и “Емотикон” – там, където всички играчи могат да ги достигнат.

ИГРА!

Как да спечелите

Движете се около дъската, като събирате толкова кукли, колкото можете! Колкото повече имате, толкова повече наем ще можете да получавате от другите играчи. Ако сте последният играч с пари, когато всички други играчи са фалирали, имате най-добрата колекция кукли и печелите!

Кой започва първи?

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

Когато сте на ход

1. Хвърлете зарчето.
2. Преместете жетона си по посока на часовниковата стрелка с толкова хода.
3. Къде спряхте? Изпълнете указанието на това поле на дъската. Вижте ПОЛЕТАТА НА ДЪСКАТА.
4. Вашият ход свършва. Предайте зарчето на играча вляво от вас.

Започнете да играете!

Това е всичко, което трябва да знаете, така че започвайте! Погледнете полето, когато спрете на него.

ПОЛЕТАТА НА ДЪСКАТА

КУКЛИ И ДОМАШНИ ЛЮБИМЦИ

В тази версия на играта Монопол купувате кукли и домашни любимци, вместо имоти.

Непритежавани кукли и домашни любимци

Когато спрете на непритежавана кукла или домашен любимец, трябва да го/я купите или да наддавате за тях.

Искате да го/я купите?

Платете цената на полето на дъската и вземете картата на куклата или домашния любимец от Банкята.

Не искате да го/я купите?

Банкерът трябва да го/я обяви на търг. Наддаването започва от ₪10 и всеки може да увеличава ставката с по ₪1. Не е необходимо да спазвате реда на въртене и когато никой играч не иска да наддава повече, Банкерът приключва търга. Играчът, обявил най-висока цена, плаща на Банкята. Ако никой не иска да наддава за куклата или домашния любимец, няма проблем. Никой нищо не плаща и картата на куклата или домашния любимец остава у Банкята.

Съберете куклите в цветни комплекти!

Цветните комплекти са клубове!

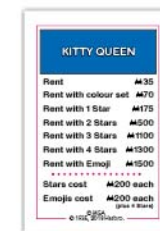
- Ретро
- Хип-хоп
- Веселие
- Спортен
- Театър
- Противоположности
- Блясък
- Хайлайф

Когато притежавате и двете кукли в даден цветен комплект:

- Можете да удвоите наема за тези две кукли!
- Можете да добавите значките “Звезда” и “Емотикон” и да начислите още по-висок наем! Вижте ЗНАЧКИ.

Притежавани кукли и домашни любимци

Когато спрете на кукла или домашен любимец, притежавани от някой друг, собственикът трябва да поиска наем от вас. В такъв случай трябва да платите. Ако не поиска наем преди следващият играч да хвърли зарчето, не сте длъжни да плащате!



Кукли

Платете наема, показан на картата на куклата.



Домашни любимци

Платете наема въз основа на броя домашни любимци, които собственикът има.

Домашни любимци	1	2	3	4
Наем	₪25	₪50	₪100	₪200

ПОЛЕТА ДЕЙСТВИЕ



НАПРЕД

Когато минете или спрете на полето НАПРЕД, вземате ₪200 от Банкята. Страхотно!



Изненада!

Вземете най-горната карта “Изненада!” и веднага направете това, което казва. Когато свършите, сложете я най-отдолу на колодата.



Хвърляйте отново!

Когато спрете тук, хвърляйте отново и направете нов ход!



Данък дрямка и данък блясък

Безделник! Платете на Банкята посочената на полето сума.



Свободно паркиране

Споко! Нищо не се случва.



Само на посещение

Не се безпокойте. Ако спрете тук, сложете жетона си в полето “Само на посещение”.



Отиване в Затвора

Преместете веднага жетона си в полето “В затвора”! Не вземате ₪200 за преминаване на полето НАПРЕД. След това ходът ви свършва. Докато сте в Затвора, все още можете да вземате наем, да наддавате на търгове, да купувате звезди и емотикони, да ипотекирате и да търгувате.

Как да излезе от затвора?

Имате 3 възможности:

1. Платете ₪50 в началото на следващия си ход, след това хвърляйте и се движете както обикновено.
2. Използвайте картата “Излизане от затвора” в началото на следващия ви ход, ако имате такава (или я купете от друг играч). Сложете картата най-отдолу на колодата “Изненада!”, след това хвърляйте и направете ход.
3. Хвърлете 6 в началото на следващия ход. Ако успеете, сте свободни! Хвърлете зарчето отново, преместете се и направете ход. Можете да използвате до три хода в опит да се падне 6. Ако не хвърлите 6 до третия си ход в Затвора, платете ₪50 и използвайте последното си хвърляне, за да се придвижите напред.