AKČNÍ KOSTKA



Když jste na řadě, akční kostka umožňuje provádět speciální akce.
Ještě předtím, než další hráč hodí kostkami, se ujistěte, že jste dokončili akci, kterou jste kostkou hodili, jinak je příliš pozdě!



Když kostkou hodíte symbol obinadel, vyberte si z banky žetony o hodnotě 2 HP.

Pamatujte, že nikdy nemůžete mít více než částku 15 HP.

Když hodíte symbol nitkového kříže, vyberte si kteréhokoliv hráče ve svém zorném poli, který do banky zaplatí částku 1 HP. Hráč je ve vašem zorném poli v případě, že je na stejné straně hracího plánu jako vy. To znamená, že když jste na rohovém poli, ve vašem zorném poli jsou dvě strany hracího plánu. Zkontrolujte všechny předměty v truhle s kořistí, které máte, a podívejte se, zda si můžete upravit svoji akci nitkového kříže!

Když hodíte symbol Bugy bomby, všichni ostatní hráči odevzdají bance žeton 1 HP a všechny stěny jsou zničeny. Odstraňte je z hracího plánu a dejte je na hromádku k ostatním kartám „zeď".

Když hodíte symbol cihly, táhněte a dokončete akci pro toto pole. Poté na libovolné pole na vaší cestě postavte zeď. Zde je příklad:

Hamburger začíná na poli START a hodí 5, takže lze umístit zeď na kterékoliv z označených polí, včetně pole START.



Co dělají zdi?



Když se dostanete na pole se zdí, bez ohledu na to, kdo ji tam umístil, musíte svůj tah dokončit a provést akci tohoto pole. Pak zeď odstraňte a dejte ji na hromádku k ostatním kartám „zeď".

Když jste na poli se zdí, nemůžete být poškozeni žádným útokem akční kostky ani předmětem z truhly s kořistí.

Zeď můžete jednoduše odstranit tím, že se dostanete na toto pole, nebo tím, že na ni zaútočíte kteroukoliv akční kostkou nebo předmětem z truhly s kořistí stejným způsobem, jako byste zaútočili na jiného hráče.

Zde je příklad toho, jak zničit zeď a proč je důležité, kterou kostku použijete první.

V níže uvedeném příkladu Dýdžej hodí 5 a nitkový kříž. Pokud nejdříve táhne, bude se muset zastavit na poli se zdí, což znamená tah pouze o 3 pole vpřed. Tam skončí svůj tah, odstraní zeď a ztratí částku 2 HP za to, že se dostal na pole, které zabrala bouře. Mohl by pak zaútočit nitkovým křížem na Hamburger.

Nicméně, pokud nejprve použije nitkový kříž, může zničit zeď, táhne plný počet 5 polí, který kostkou hodil, a vyzvedne si kartu lokality pro Snobské pobřeží.



KARTY BOUŘE



Když projdete polem START nebo se na toto pole dostanete, oko bouře se zmenší!

Na konci tahu si vezměte horní kartu „bouře"! Řekne vám, které pole je zabráno bouří. Karta vás vybídne umístit ji na určité pole hracího plánu, nebo, pokud je lokalita zabrána bouří, karta vás požádá, abyste na to pole umístili kartu lokality tohoto pole tak, aby strana s označením bouře směřovala nahoru.

Když se dostanete na lokalitu zabranou bouří, musíte zaplatit bance počet žetonů HP uvedený na kartě.

Když se dostanete na kterékoliv jiné pole hracího plánu zabraného bouří, musíte zaplatit do banky žetony o hodnotě 2 HP.

Na poli zabraném bouří neprovádějte žádnou akci.

Jakmile byly umístěny karty bouře nemohou být přesunuty.

Pokud bouře obsadila pole, zatímco jste na něm, žetony o hodnotě 2 HP neztrácíte.

Co když mi dojdou žetony HP?



Jakmile utratíte poslední žeton HP, jste mimo hru! Proveďte následující kroky:

1. Stáhněte svoji postavu z hracího plánu.
2. Na pole, kde jste přišli o poslední žeton HP, položte předměty truhly s kořistí, které máte. Získá je další osoba, která tímto polem projde nebo se na toto pole dostane.
3. Všechny karty lokalit, které máte, umístěte na odpovídající pole hracího plánu nápisem „bouře" nahoru. Byly obsazeny bouří!

KONEC HRY

Hra končí, když zůstane pouze jeden hráč.



® Hra na rychlé obchodování s nemovitostmi ®

MONOPOLY

BRAND

FORTNITE

FORTNITE a FORTNITE (stylizovaná) jsou ochranné známky společnosti Epic Games, Inc. Obrázky, prvky příběhu, postavy, určité kostýmy nebo „podoby" hry Fortnite a související návrhy © 2013–2018 Epic Games, Inc. Všechna práva vyhrazena.
Názvy a loga HASBRO GAMING a MONOPOLY, osobitý design hracího plánu, čtyři rohové čtverce, jméno a postava MR. MONOPOLY, stejně jako každý z charakteristických prvků hracího plánu a hracích dílů jsou ochranné známky společnosti Hasbro, co se týče hry pro obchodování s vynálezy a herního vybavení.
Prosím uchovejte si tyto informace pro pozdější použití. ©1935, 2018 Hasbro. Všechna práva vyhrazena.
Vyrábí: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Zastupuje: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.

Služba zákazníkům: Hasbro Czech, s. r. o., Hvězdova ulice 1716/2B –
City Tower Praha 4, 140 78, Česká republika. infocz@hasbro.co.uk
www.hasbrohry.cz

0819**E6603**UE2

www.monopoly.com

Hasbro Gaming

® Hra na rychlé obchodování s nemovitostmi ®

MONOPOLY

BRAND

OBSAH
Hrací plán
27 podob z lepenky včetně stojánků
15 karet bouře
16 karet lokalit
16 karet truhly s kořistí
8 karet zdi
1 očíslovaná kostka
1 akční kostka se symboly
110 žetonů Body zdraví

VĚK 13+

2-7 HRÁČŮ

E6603



FORTNITE

Průvodce hrou

ČÍM SE LIŠÍ MONOPOLY FORTNITE?

Hráč, který zůstane ve hře jako poslední, se stává vítězem!

Ve hře MONOPOLY Fortnite nejde o to, co vlastníte, ale o to, jak dlouho můžete přežít! Dokonce i když jste schopni si nárokovat většinu lokalit, potřebujete ještě zůstat posledním hráčem, který vyhrává!



Body zdraví

Žetony Body zdraví (HP) nahrazují peníze. Žetony HP získáte tím, že najdete zdraví hodem kostky, dostanete se na pole s táborákem nebo sbíráte předměty z truhel. Žetony HP ztrácíte, pokud jste napadeni jiným hráčem nebo pokud se ocitnete v bouři.



Vyskočte z bojového autobusu!

V této verzi hry MONOPOLY nezačínáte na poli START! Místo toho se na začátku hry hráči střídají v umísťování svých postav kamkoliv na hrací plán. To usnadní hráčům se rozptýlit a již započatou hry se vyhnout útoku.



Akční kostka

Házejte spolu s očíslovanou kostkou. Když jste na řadě, táhněte A spustíte činnost v podobě odpálení Bugy bomby nebo postavení zdi na hracím plánu, která přinutí hráče, aby se na tomhle poli zastavili.



Bouře se blíží

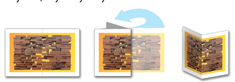
Pokaždé, když hráč prochází polem START, musí táhnout kartu „bouře". Karta vám řekne, které pole musíte trvale pokrýt smrtící bouří.

PRVNÍ HRA

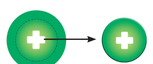
1. Každou podobu vyloupněte a umístěte ji do plastového stojánku.



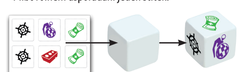
2. Všechny karty Zdi vyloupněte a složte je tak, aby samy stály.



3. Vyloupněte každý z žetonů HP.



4. Na každou stranu akční kostky nalepte v libovolném uspořádání jeden štítek.



UDĚLEJTE PŘÍPRAVU!

1. Položte žetony HP tak, aby byly v dosahu všech hráčů.
2. Odděleně zamíchejte karty „truhla s kořistí" a „bouře" a položte je zde lícem dolů.
3. Položte karty „lokalita" vedle příslušných polí na hracím plánu. Pokud nemáte dostatek místa, nechte je na hromádce a zvolte někoho, kdo za ně bude odpovědný.



4. Každý hráč začíná hru s **žetony o hodnotě 15 HP**



Všimněte si, že nikdy nemůžete mít více než 15 žetonů HP. Máte-li žetony o hodnotě 15 HP a nějaká akce vyžaduje, abyste si vybrali více, nevybírejte nic.

5. Každý hráč si vybere podobu a pak hodí očíslovanou kostkou. Hráč s nejvyšším počtem bodů volí, kde se hra začne, a umístí svoji postavu na toto pole. Umístěná postava se pohybuje doleva. V prvním kole neprovádějte akci uvedenou na poli, na kterém začínáte.

HRAJTE!

Jak vyhrát

Vydejte se po hracím plánu, nárokujte si lokality, bojujte se svými soupeři a vyhýbejte se bouři. Poslední hráč, který zůstane, když všem ostatním hráčům již došly žetony HP, vítězí!

Kdo je první na řadě?

Hráč, který jako první umístí postavu, táhne první. Při hře se postupuje směrem doleva.

Jste na řadě

1. Hoďte oběma kostkami a v libovolném pořadí proveďte následující kroky:

   • **Táhněte** postavou dopředu o počet polí indikovaných hozených kostkou.

   Kde jste skončili?
   Řiďte se pravidly pro toto pole hracího plánu. Viz POLE.

   • **Proveďte činnost** indikovanou akční kostkou. Viz AKČNÍ KOSTKA.

2. Pokud jste na konci svého tahu prošli polem START nebo jste na něm skončili, obraťte horní kartu „bouře". Oko bouře se zmenšuje! Viz KARTY BOUŘE.

Obchody s lokalitami

Kdykoliv jste na tahu, můžete nabídnout ostatním hráčům k obchodování lokality nebo předměty karet truhel s kořistí.

POLE

Lokality



Nenárokované lokality

Pokud jste skončili na poli, které nezískal žádný hráč a které nebylo uchváceno bouří, můžete si o ně bezplatně požádat! Nemusíte nic platit. Vezměte si kartu „lokality".



Sbírejte barevné sady!

Pokud jste dosáhli obou lokalit v barevné sadě, kdykoliv se dostanete na jednu z těchto lokalit, můžete si vyzvednout žetony ve výši 2 HP.



Lokality získané ostatními hráči

Když se dostanete na lokalitu, kterou již získal jiný hráč, zaplatíte bance částku HP uvedenou na hracím plánu.



Lokality zabrané bouří

Když se dostanete na lokalitu, která byla zabrána bouří (viz KARTY BOUŘE), zaplatíte bance částku HP uvedenou na straně bouře karty lokality. Všimněte si, že zaplatíte vyšší částku HP za lokalitu, která byla zabrána bouří.



START

Pokud se dostanete na pole START nebo jím projdete, vyberte si z banky žetony ve výši 2 HP. Pokud jste na konci svého tahu, obraťte horní kartu „bouře"! Viz KARTY BOUŘE.

V případě, že bouře zabrala pole START, hráči již nevybírají žetony ve výši 2 HP při průchodu polem START ani při jeho obsazení, ale pokračují v tažení karet „bouře".





Bezplatné parkování

Relaxujte!
Nic se nestane.



Táborový oheň

Když se sem dostanete, odpočiňte si! Vyberte z banky 1 žeton HP.



Past se hřeby

Když se sem dostanete, zaplatíte bance 1 žeton HP.



Truhla s kořistí

Když se sem dostanete, vytáhněte si kartu truhly s kořistí.

Existují dva typy předmětů na kartě truhly s kořistí: ty, které si ponecháte, ovlivní vás po zbytek hry, a ty, které říkají, že jsou určeny pro jednorázové použití.

V jednom kole můžete použít více než jeden předmět a některé budou vytvářet mocné kombinace.



Jednorázové karty si můžete ponechat, dokud nebudete připraveni je použít, ale můžete je použít pouze tehdy, když jste na řadě.

Po použití jednorázovou kartu položte vespod balíčku karet „truhla s kořistí".

Pokud si vytáhnete předmět týkající se zdraví, ale máte už max. žetony o hodnotě 15 HP, můžete si předmět ponechat a použít jej později.
Pamatujte, že nemůžete mít více žetonů než 15 HP.



Jen na návštěvě

Jestlíže se dostanete na toto pole, dejte svoji postavu na pole Jen na návštěvě.



Jděte do vězení

Když se dostanete na pole Jděte do vězení, proveďte následující kroky:

1. Přesuňte ihned svou postavu na pole Jděte do vězení. V případě, že bouře obsadila pole, ztratíte žetony o hodnotě 2 HP, ale nejste ve vězení. V příštím kole můžete táhnout normálně.
2. Vytáhněte si kartu „bouře" a pokryjte odpovídající pole na herním plánu bouří. Za průchod polem START neměžete vybírat částku 2 HP. Na řadě je další hráč.

Zatímco jste ve vězení

Ostatní hráči na vás mohou stále útočit, i když jste ve vězení.

V případě, že bouře obsadí pole vězení, zatímco jste ve vězení, částku 2 HP neztrácíte.

Jak se dostanu z vězení?

Před hodem kostkou zaplaťte bance částku 2 HP , aby jste se vrátili do kola. Pak hoďte oběma kostkami a hrajte zase jako obvykle.
NEBO
Hoďte očíslovanou kostkou. Pokud hodíte 6, dostanete se z vězení zdarma! Hoďte oběma kostkami a hrajte zase jako obvykle. Pokud se vám nepodaří hodit 6, vaše hra končí. Po druhém pokusu v házení můžete opustit vězení zdarma a v dalším kole normálně hodit oběma kostkami.

Pokud bylo pole vězení obsazeno bouří, nepokračujete, abyste v každém kole po dobu pobytu ve vězení nepřicházeli o žetony HP. Částku 2 HP ztrácíte pouze jednou.

Pokud jste na poli vězení, když ji obsadí bouře, dostanete se ven z vězení zdarma! V příštím kole táhněte jako normálně.