

مونوپولی

جونر



به سرعت به دور صفحه بازی حرکت کنید، به هر ملکی که می‌رسید، آن را خریداری کنید، پول جمع کنید و کارت شانس بردارید. وقتی پول های یک بازیکن تمام می‌شود، بقیه بازیکنان پول هایشان را می‌شمارند. بازیکنی که بیشترین پول را دارد، برنده می‌شود.

دفعه اولی که بازی می‌کنید:

۴۸ کارت تابلو "فروخته شده" را از صفحه برش خورده جدا کنید. (قسمت های اضافی را دور بریزید.)

چیدمان بازی:

۱. صفحه بازی را باز کنید و در وسط قرار دهید.
۲. چهار کارت «انتخاب نقش» را که کاراکتر توکن‌ها را توضیح می‌دهند از کارت‌های شانس جدا کنید. این چهار کارت در بازی استفاده نمی‌شوند. فقط پشت کارت‌ها را بخوانید و توکن مورد نظرتان را انتخاب کنید.



۳. توکن خود را روی خانه "برو!" قرار دهید.

(۴ کارت انتخاب نقش)

۴. ۱۲ کارت تابلو "فروخته شده" را که با توکن انتخابی شما یکسان هستند پیدا کنید و در مقابل خود قرار دهید.



x12



x12



x12



x12

۵. ۲۰ کارت شانس را بُر بزنید و به پشت روی خانه شانس که با علامت سؤال «؟» مشخص شده است روی صفحه بازی قرار دهید.

۶. یک بازیکن را به عنوان بانکدار انتخاب کنید. بانکدار وظیفه نگهداری از پول‌ها را به عهده دارد. زمان پخش کردن پول است:

- برای بازی دو نفره: به هر بازیکن ۲۰ میلیون مونوپولی دهید.
- برای بازی سه نفره: به هر بازیکن ۱۸ میلیون مونوپولی دهید.
- برای بازی چهار نفره: به هر بازیکن ۱۶ میلیون مونوپولی دهید.

با داشتن بیشترین پول، زمانی که بازیکنی ورشکست شده است (پولی برای پرداخت اجاره، خریدن ملکی که به خانه آن رسیده و یا پرداخت هزینه کارت شانس را ندارد) برنده بازی می شوید.

۱. کم سن ترین فرد بازی را آغاز می کند! بازی به سمت چپ ادامه پیدا می کند.
۲. تاس بیاندازید و توکن خود را به آن تعداد از خانه "برو" در جهت عقربه های ساعت حرکت دهید.
- همیشه به سمت جلو حرکت کنید و هرگز به عقب باز نگردید.
- هر مرتبه ای که از خانه "برو" عبور می کنید یا به آن می رسید، ۲ میلیون مونوپولی دریافت کنید.
۳. بسته به اینکه توکن شما در پایان حرکت به چه خانه ای می رسد، کار متفاوتی باید انجام دهید.
بنابر این قبل از شروع بازی اطلاعات زیر را در مورد خانه های مختلف بخوانید.

از این خانه که عبور
ممنوع کنید، از بانک
2M دریافت کنید.

GO



نکته: برای کودکانی که خواندن نمی دانند، قبل از شروع بازی تمام کارت ها و خانه ها را بخوانید و نشان دهید.



باغ وحش



4M

خانه بدون صاحب

- اگر کسی صاحب این خانه نیست، باید آن را خریداری کنید!
- مبلغی که روی خانه نوشته شده است را به بانک پرداخت کنید!
- یکی از تابلوهای "فروخته شده" خود را روی توار رنگی خانه قرار دهید تا دیگران بدانند شما صاحب آن هستید!

خانه دارای مالک

- اگر بازیکن دیگری صاحب آن خانه است، به آنان اجاره پرداخت کنید.
- مبلغ اجاره روی خانه نوشته شده است. اگر خود شما مالک آن هستید، کاری انجام ندهید.



سینما



3M



کلوپ بازی



3M

یک جفت = اجاره دو برابر!

- اگر بازیکنی مالک هر دو خانهی هم رنگ باشد، هر بار که توکن بازیکن دیگری در یکی از آنها بنشیند، از او دو برابر اجاره می گیرد.

از این خانه که عبور
ممنوع کنید، از بانک
2۸ دریافت کنید.

GO



نکته: برای کودکانی که هنوز نمی‌توانند بخوانند، قبل از شروع بازی همگی کارت‌های شانس را نشان دهید و بخوانید. یا توجه به اینکه همگی کارت‌های شانس دارای تصویر هستند، بچه‌ها خیلی زود آن‌ها را یاد می‌گیرند.

شانس



شانس

– کارت رویی شانس را بردارید، آن را بلند بخوانید و از دستورات آن پیروی کنید.
– کارت‌های استفاده شده را به زیر دسته برگردانید.

برو به



استراحتگاه

مستقیم به استراحتگاه بروید!

از خانه "برو" عبور نکنید. ۲۰ میلیون مونیپولی را از بانک دریافت نکنید.
در ابتدای نوبت بعدی خود، ۱ میلیون مونیپولی پرداخت کنید یا اگر کارت "رایگان از استراحتگاه بیرون شوید" را دارید، از آن استفاده کنید. سپس تاس بیاندازید و مثل همیشه حرکت کنید.

پارکینگ



رایگان

پارکینگ رایگان
کاری نکنید، فقط استراحت
کنید.

۴. بعد از انجام کاری که مربوط
به خانه‌ای است که توکن شما
به آن رسیده است، نوبت شما
تمام می‌شود و نفر بعدی تاس
می‌اندازد.



استراحتگاه

فقط استراحت!

اگر با تاس انداختن به این خانه
رسیدید، فقط برای استراحت
آمده اید!

پایان بازی:

۱. به محض آنکه بازیکنی در نوبتش پول کافی برای پرداخت اجاره، خرید خانه یا هزینه‌ی کارت شانس را نداشته باشد، بازی به پایان می‌رسد.
۲. بقیه‌ی بازیکنان پول‌های خود را می‌شمارند و بازیکنی که بیشتر از همه پول داشته باشد، برنده است.
۳. اگر مقدار پول‌ها مساوی باشد، کسی برنده است که ارزش املاکش بیشتر باشد.

پیشرفته:

- به محض اینکه بر قوانین استاندارد بازی تسلط پیدا کردید، به شیوه زیر بازی کنید و ببینید چه کسی برنده می‌شود!
۱. اگر پول کافی برای پرداخت اجاره یا جریمه کارت شانس ندارید، بدهی خود را با املاک خود کامل کنید.
 ۲. اگر به بازیکن دیگری بدهکاری، ملک شما مال او می‌شود. اگر به بانک بدهکاری، ملک شما به بازار فروش برمی‌گردد.
 ۳. اگر همچنان توانایی پرداخت ندارید، شما ورشکست شده اید و بازی پایان می‌یابد. همگی پول‌های خود را می‌شمارند تا ببینید چه کسی برنده شده است!