



Pokud vstoupíte na pole **START** nebo jím projdete, získáváte od banky **M200**.



### Jenom na návštěvě

Buďte bez obav. Jestliže skončíte zde, umístěte svoji figurku do části Jenom na návštěvě.



### Cestovní pojištění a poplatky za průvodce

Zaplatte bance částku uvedenou na hracím poličku.



## POLE S AKCÍ



### Bezplatné parkování a zlatá letenka

Na začátku hry umístěte zlatou letenku na pole Bezplatné parkování. První hráč, který ukončí svůj tah na poli Bezplatné parkování, si může letenku vzít a ponechat si ji, dokud nebude připraven ji použít. Pokud jste letenku získali, můžete ji kdykoli během svého tahu použít a přesunout se do libovolné destinace na herní desce! Po použití odložte letenku mimo hru. Pokud ve zbývajícím průběhu hry některý hráč zastaví na poli Bezplatné parkování, neudělá nic. Jen si dá pauzu!



### Šance

Veďte vrchní kartu z balíčku Šance, přečtete si ji nahlas a okamžitě udělejte, co říká. Po dokončení ji vraťte dospod balíčku.

Pokud projdete polem

Start při použití karty Šance, neberte si **M200**, pokud vám karta neřekne jinak.



### Jdi do vězení.

Okamžitě přesuňte svou figurku na pole Ve vězení! Neberte si **M200** za průchod startem. Pak je řada na vás. I když jste ve vězení, stále můžete vybírat poplatky za zájezd, dodržovat pokyny na kartách Cestovní deník, přihazovat během aukcí a obchodovat.

### Jak se dostanu z vězení?

Máte 3 možnosti:

**1. Na začátku vašeho dalšího tahu zaplatte M50.** Potom házejte a táhněte jako obvykle.

**2. Na začátku vašeho příštího tahu zahrajte kartou Propustka z vězení,** pokud nějakou máte (nebo ji kupte od jiného hráče). Vložte kartu dospod hracího balíku, hodte kostkou a provedte svůj tah.

**3. Hodte dvě stejná čísla při vašem příštím tahu.** Pokud se vám to podaří, jste volní! Posuňte se o hrozený počet polí a tím váš tah končí.

Na hození dvou stejných čísel máte tři kola. Jestliže stojíte na poli Ve vězení a ve třetím kole nehodíte dvě stejná čísla, zaplatte **M50** a posuňte se podle posledního hodu.

## Pole s lety

Existují dva typy polí s lety: místní a dálkové lety.



**Místní lety**  
Můžete zaplatit **M100** a poté cestovat do libovolné destinace před dalším polem letu.



**Dálkové lety**  
Můžete zaplatit **M200** a pak cestovat do libovolné destinace na herní desce! Pokud projdete polem Start při použití pole s letem, neberte si **M200**.



### Cestovní deník

Veďte si vrchní kartu z balíčku karet Cestovní deník.

Přečtete si ji nahlas a okamžitě udělejte, co říká. Po dokončení ji vraťte dospod balíčku.

Karty Cestovní deník vás požádají o orazítkování a každá má určitý počet razítkovatelných míst. Kartu označte pouze v případě, že je na ní volné místo.



Volné pole



Žádná volná pole

Na rozdíl od razítek na herní desce jsou razítka na kartách trvalá a ovlivní budoucí hry! Čím více budete hrát, tím více budete plnit tyto karty a tím více vzpomínek budete mít na předchozí hry!

### Zde je příklad:

Kačenka si vytáhne následující kartu a přečte ji nahlas. Hazel již orazítkovala první poličko v předchozí hře. Kačenka tedy orazítkuje zbývající volné poličko. Protože nyní Kačenka i Hazel každá jednou orazítkovaly tuto kartu, obě dostanou **M100** z banky. Karta je nyní plná a žádný další hráč nesmí přidávat další razítka.



## DOHODY A OBCHODY

Karty destinací můžete kdykoli nakupovat, prodávat nebo směňovat s ostatními hráči.

Destinace lze vyměnit za peníze, jiné destinace, případně za kartu Propustka z vězení. O ceně rozhodují hráči, kteří uzavírají dohodu.

Pouze jeden hráč může v dané hře orazítkovat kteroukoli danou destinaci. Pokud například vlastníte destinaci Chichen Itza a orazítkujete cestovní cíl, destinaci Angkor Wat, a pak destinaci Chichen Itza vyměníte s jiným hráčem, tento hráč nemůže orazítkovat destinaci Angkor Wat jako svůj cestovní cíl.

## KONEC HRY

Hra končí, když jeden hráč orazítkuje čtyři ze svých cestovních cílů. Tento hráč vyhrává!

### Péče o razítka a herní desku

- Víčka na razítkovacích figurkách lze jednoduše nacvaknout a sundat. Není potřeba je otáčet.
- Víčka na razítkovacích figurkách nechávejte nasazená, kdykoli je nepoužíváte.
- Na konci každé hry otřete herní desku čistým hadrem, abyste odstranili inkoust.
- Razítka v této hře používají inkoust, který lze smazat suchým hadrem. Na herní desku používejte pouze inkoust smazatelný suchým hadrem.

**UPOZORNĚNÍ NA SKVRNY:** Inkoust může znečistit oděv, nábytek nebo jiné povrchy. Doporučuje se dohled dospělé osoby.

Názvy a logo HASBRO GAMING a MONOPOLY, charakteristický vzhled herního plánu, čtyři rohová polička, postavička MR. MONOPOLY a jednotlivé prvky herního plánu a hrací figurky jsou ochranné známky společnosti Hasbro pro hru na obchodování s nemovitostmi. © 1935, 2022.

MONOPOLY, HASBRO a všechny související ochranné známky a logo jsou ochrannými známkami společnosti Hasbro, Inc. © 1935, 2022 Hasbro.

Vyrobena firmou: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Zastoupení: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. info@hasbro.co.uk



1221 F4007 122



PRO RODIČE:  
[www.monopoly.com](http://www.monopoly.com)

♦ Hra na rychlé obchodování s nemovitostmi ♦



### OBSAH

- Herní deska otíratelná suchým hadrem
- 4 figurky se samobarvicími razítky
- 22 karet Destinace
- 10 karet Šance
- 10 karet Cestovní deník
- 2 kostky
- Kartonové peníze
- 44 desítek, 45 dvacítek, 30 padesátek, 21 stovek, 14 pětistovek



F4007



# ČÍM SE MONOPOLY CESTOVÁNÍ CESTA KOLEM SVĚTA LIŠÍ?

## Navštivte destinace, které musíte vidět!

Nemovitosti jsou destinace z celého světa! Když zastavíte na destinaci, můžete si ji koupit a vzít si kartu této destinace. Když ostatní hráči zastaví na vašich destinacích, musí vám zaplatit poplatek za prohlídku, podobný placení nájemného.



## Chcete-li vyhrát, splňte a orazítkujte cestovní cíle na herní desce, kterou lze otřít suchým hadrem!

Každá karta destinace obsahuje cestovní cíl: další cíl na hrací ploše, na kterém musíte zůstat na konci svého tahu, abyste tento cíl splnili. Vašich cestovních cílů můžete dosáhnout

- házením kostkou
- pomocí karty Šance nebo Cestovní deník, popř.
- pomocí zlaté letenky (viz část **Bezplatné parkování** a zlatá letenka)

Když zastavíte na jednom ze svých cestovních cílů, použijte své razítko k orazítkování tohoto pole, abyste ukázali, že jste tam byli!

Pokud například vlastníte kartu destinace pro destinaci Chichen Itza, Angkor Wat je jedním z vašich cestovních cílů. Až se dostanete na pole Angkor Wat, orazítkujte ho!



Název destinace

Poplatek za prohlídku

Cestovní cíl

## Vytvořte si vzpomínky s kartami Cestovní deník!

Karty Cestovní deník nahrazují karty Pokladna a oslavují všechny překvapivé věci, které se mohou stát, když cestujete. Když si vytáhnete kartu Cestovní deník, budete ji muset orazítkovat – a toto razítko je trvalé! Takže až budete příště hrát, budete si moci znovu prožít momenty z minulých her.



## PŘIPRAVTE SE!

Pokud hrajete poprvé, vylámejte peníze.

- 1 Vybte jednoho hráče, který bude bankéř. Bankéř je odpovědný za:  
Peníze v bance  
Karty destinací  
Dražby

Bankéř může hrát taky, ale musí držet své peníze odděleně od financí banky.

- 2 Bankéř dá každému hráči:

	X 10		X 2
	X 5		X 2
	X 2		

(Celkem = ₪1 500)

- 3 Každý hráč si vybere figurku a umístí ji na pole START.



Scottie T-Rex Hazel Gumová kačenka

Figurky jsou samobarvící razítko! Sundejte víčko, udělejte razítko a víčko nasadte zpět!

- 4 Ujistěte se, že herní deska byla očištěna čistým hadříkem!



- 5 Umístěte zlatou letenku na pole Bezplatné parkování.



- 6 Zamíchejte karty Cestovní deník a položte je zde lícem dolů.

- 7 Zamíchejte karty Šance a položte je zde lícem dolů.

- 8 Kostky položte vedle hrací desky.



## PRŮBĚH HRY

### Jak vyhrát

Cestujte na herní desce a navštěvujte vzrušující destinace! Když si koupíte destinaci, vezmete si její kartu destinace a vybírejte poplatky za prohlídku od ostatních hráčů, kteří ji navštíví.

Tato karta bude obsahovat cestovní cíl, který vás vyzve, abyste se vydali do další vzrušující destinace. Orazítkujte své cestovní cíle, jakmile je navštívíte. První hráč, který orazítkuje čtyři, vyhrává!

### Kdo začíná první?

Každý hráč hodí oběma kostkami. Hráč, který hodí nejvíce, začíná a hra se posouvá směrem doleva.

### Jste na řadě

1. Hodte oběma kostkami.
2. Posuňte svoji figurku ve směru hodinových ručiček o počet polí daný hodnotou obou kostek.
3. Kam jste stouplí? Postupujte podle pravidel daného hracího pole. Viz část **HRACÍ POLE**.

Hodili jste dvě stejná čísla? Hodte znovu a pokračujte v tahu. Dávejte si ale pozor! Pokud hodíte dvě stejná čísla 3x za sebou, musíte jít okamžitě do vězení! Nedokončujte svůj třetí tah.

4. Váš tah končí. Předějte kostky hráči po své levé straně.

## HRACÍ POLE

### DESTINACE

Destinace jsou místa z celého světa, která musíte vidět. Jsou seskupené v barevných sadách.

### Volné destinace

Když se dostanete na pole destinace bez majitele, musíte ji koupit nebo vydražit.

### Chcete ji koupit?

Zaplatte cenu uvedenou na hrací ploše a vezměte si kartu destinace z banky. Podívejte se na cestovní cíl této karty a pokuste se na něj dostat, abyste toto pole mohli orazítkovat!

### Nechcete nakupovat? Vydražte to!

Bankéř musí destinaci vydražit. Přihazování začíná na ₪10 a kdokoli může zvýšit nabídku, nejméně však o ₪10. Nemusíte se řídit pořadím tahu a bankéř ukončí aukci, pokud žádný hráč není ochoten zvýšit nabídku. Bance zaplatí ten, kdo nabídne nejvíce. Pokud nikdo nechce na destinaci přihazovat, je to v pořádku. Nikdo nic neplatí a karta destinace zůstává bance.

Pokud někdy budete mít kartu destinace, která je také jedním z vašich cestovních cílů, na začátku vašeho příštího tahu se na tuto destinaci přesuňte a orazítkujte ji! Pak pokračujte ve svém tahu jako obvykle.

Příklad: Vlastníte Angkor Wat. Další tah skončíte na destinaci Chichen Itza a koupíte si ji. Nyní je jedním z vašich cestovatelských cílů Angkor Wat. Na začátku vašeho příštího tahu se můžete přesunout na destinaci Angkor Wat a orazítkovat ji!



## Sbírejte barevné sady!



Pokud vlastníte každou destinaci v barevné sadě, můžete zdvojnásobit poplatek za prohlídku těchto destinací!

## Vlastněné destinace

Pokud zastavíte na destinaci, kterou vlastní někdo jiný, majitel vás musí požádat o poplatek za prohlídku. Pokud se tak stane, musíte zaplatit poplatek za prohlídku uvedený na kartě dané destinace – pokud tedy tato destinace není jedním z vašich cestovních cílů.

**Nikdy nemusíte platit cestovní poplatek za destinace, které jsou vašimi cestovními cíli!**

Majitel destinace musí požádat o poplatek za prohlídku předtím, než další hráč hodí kostkou. Pokud to neudělá, nemusíte platit nic!

