

INSTRUCȚIUNI DE JOC MONOPOLY NARUTO

PREGĂTIREA JOCULUI

Alege un jucător care va fi Bancherul, cel care are grijă de Bancă și de licitații.

Este important ca Bancherul să își păstreze separat fondurile personale și ninja de cele ale Băncii.

BANCA

- Păstrează toți banii și Titlurile de Proprietate care nu sunt deținute de jucători.
- Plătește salarii și bonusuri jucătorilor.
- Încasează taxe și amenzi de la jucători.
- Vinde și scoate la licitație ninja.
- Vinde onigiri și castroane de ramen.
- Împrumută bani jucătorilor care își ipotechează ninja.

Banca nu intră niciodată în "faliment". Dacă rămâne fără bani, Bancherul poate să emită orice sume de bani, notându-le pe hârtie obișnuită.

Acțiuni de realizat înainte de începerea jocului:

- Amestecă pachetul de cărți Antrenament și plasează-l pe spațiul indicat.
- Amestecă pachetul de cărți Misiune și plasează-l pe spațiul indicat.
- Fiecare jucător își alege un pion și îl plasează pe spațiul de START.
- Fiecare jucător începe jocul cu: 2 x 500, 4 x 100, 1 x 50, 1 x 20, 2 x 10, 1 x 5, 5 x 1.

JOACĂ DUPĂ REGULI

Mulți jucători preferă să își facă propriile reguli de MONOPOLY. Este în regulă, dar astfel de reguli prelungesc de obicei jocul. În regulile oficiale, jucătorii nu pot să își împrumute niciodată bani și nu pot să își facă "promisiuni" de a nu percepe chirie în viitor etc. Toate taxele și penalitățile se plătesc Băncii și nu trebuie păstrate pe spațiul "În vizită" sau în altă parte!

JOCUL CONȚINE: tablă de joc, 6 pioni de colecție, 28 de cartonașe Titluri de Proprietate, 16 cartonașe Antrenament, 16 cartonașe Misiune, 32 Onigiri, 12 Castroane de ramen, 2 zaruri, 1 pachet cu bani Monopoly.

Ce este la fel?

- Obiectivul jocului și regulile
- Cartonașele de proprietate: toate valorile sunt aceleași cu proprietățile corespunzătoare din varianta clasică a jocului MONOPOLY
- Cele patru colțuri și traseul către victorie.

Ce este diferit?

- Tabla de joc: acțiunea este aceeași, dar acum angajezi Shinobi pentru a-ți demonstra calitățile de lider.
- Spațiile pe care te deplasezi sunt acum membri Akatsuki.
- Utilitățile sunt acum Obito și Kabuto.
- Cartonașele Șansă au fost redenumite Misiune, iar cartonașele Cufărul Comunității sunt acum Antrenament.
- Casele și Hotelurile au fost redenumite: onigiri și castroane de ramen.
- Spațiile Taxă se numesc acum Ramen Ichiraku și Grătar.

CUM CÂȘTIGI?

Fii ultimul jucător rămas în joc după ce toți ceilalți au dat faliment.

Fă asta: cumpărând ninja și cerându-le chirie celorlalți jucători care ajung pe ei. Strânge grupuri de ninja pentru a mări chiria, apoi hrănește-i cu onigiri și castroane de ramen pentru a-ți crește cu adevărat veniturile.

CINE ÎNCEPE PRIMUL?

Fiecare jucător aruncă două zaruri. Cel care a obținut valoarea cea mai mare începe primul.

CÂND ESTE RÂNDUL TĂU:

1. Dai cu două zaruri.
2. Îți muți pionul în sensul acelor de ceasornic pe tabla de joc, atâtea spații cât indică zarurile.
3. Va trebui să iei măsuri în funcție de spațiul pe care ajungi. Vezi secțiunea: Unde ai ajuns? de mai jos.
4. Dacă mutarea te-a dus pe spațiul START sau dincolo de el, primești 200 de la Bancă.
5. Dacă ai dat o dublă, dai din nou cu zarurile și faci din nou pași 1-4. Ai grijă! Dacă dai duble de trei ori la rând în aceeași tură, trebuie să te duci la Închisoare.
6. Când ți-ai terminat mutarea și acțiunile, dai zarurile jucătorului din stânga ta.

AJUTOR! AM DATORII

Dacă îi datorezi Băncii sau unui alt jucător mai mulți bani decât ai, încearcă să strângi bani vânzând clădiri și/sau ipotecând proprietăți. Dacă datorezi în continuare mai mulți bani decât ai, ești în FALIMENT și ieși din joc!

- Plătești cu banii pe care ai reușit să îi strângi.
- Dacă datoria ta este către un alt jucător - îi dai toate proprietățile tale ipotocate și cartonașele "Ieșire gratis din Închisoare". Jucătorul respectiv trebuie să plătească 10% dobândă pentru fiecare proprietate ipotecată, chiar dacă nu vrea să plătească deocamdată ipoteca.
- Dacă datoria ta este către Bancă - toate proprietățile tale ipotocate sunt scoase la licitație. Acestea sunt vândute fără a fi ipotocate (cu fața în sus). Returnezi cartonașele "Ieșire gratis din Închisoare" la baza teancurilor corespunzătoare.

NU AȘTEPTA ZARURILE!

Poți face următoarele, chiar dacă nu este tura ta - chiar și atunci când ești în Închisoare!

1. PERCEPE CHIRIE

Dacă un alt jucător ajunge pe unul dintre spațiile tale ninja care nu sunt ipotocate, îi poți cere chirie după cum este scris pe Titlul de proprietate – vezi secțiunea: "Un Ninja deținut de un alt jucător" de mai jos.

2. LICITEAZĂ

Bancherul ține o licitație atunci când:

- Un jucător ajunge pe un ninja care nu este angajat de cineva și decide să nu îl cumpere la prețul afișat.
- Un jucător dă faliment și își predă toate proprietățile ninja ipotocate Băncii, care sunt imediat scoase la licitație ca neipotocate (cu fața în sus).
- Nu sunt suficienți onigiri sau suficiente castroane de ramen și mai mulți jucători vor să cumpere aceeași mâncare (aceleași clădiri). La licitație, ofertele se pot face doar cu numerar. Orice jucător poate începe licitația chiar și de la 1.

Dacă nimeni nu face o ofertă mai mare, ultimul jucător care a licitat trebuie să cumpere proprietatea.

3: MÂNCARE

Atunci când angajezi toți shinobi de aceeași culoare dintr-un grup, poți cumpăra onigiri de la Bancă și îi poți da oricărui shinobi.

- I. Prețul pentru fiecare onigiri este menționat pe cartonașul Titluri de Proprietate al unui shinobi.
- II. Trebuie să distribui mâncarea în mod egal. Nu poți oferi un al doilea onigiri unui shinobi până când nu ai dat unul fiecărui shinobi de aceeași culoare.
- III. Poți da maximum 4 onigiri unui singur shinobi.
- IV. Dacă dai 4 onigiri unui shinobi, le poți schimba cu un castron de ramen plătind prețul menționat pe cartonașul Titluri de Proprietate. Poți avea doar un castron de ramen pentru un shinobi și nu poți da mai mulți onigiri unui shinobi cu un castron de ramen.

Important: Nu poți hrăni un shinobi dacă orice shinobi de aceeași culoare din grup este ipotecat.

Mâncare insuficientă? Dacă nu au mai rămas destui onigiri sau destule castroane de ramen la Bancă, trebuie să aștepti ca alți jucători să le vândă pe ale lor înainte de a le cumpăra. În cazul în care onigiri și castroane de ramen sunt limitate și doi sau mai mulți jucători vor să le cumpere, Bancherul trebuie să le liciteze, dându-le celui mai mare ofertant.

4: VINDE MÂNCARE

Mâncarea poate fi revândută Băncii la jumătate din prețul afișat. Onigiri trebuie să fie vânduți în mod egal, așa cum au fost cumpărați. Castroanele de ramen sunt vândute la jumătate din prețul afișat și sunt schimbate imediat cu 4 onigiri.

5: IPOTECHEAZĂ NINJA

Dacă ai bani puțini sau nu ai destul pentru a plăti o datorie, poți ipoteca oricare ninja care nu a fost hrănit. Trebuie să vinzi Băncii toată mâncarea de aceeași culoare înainte de a vinde unul dintre acei shinobi. Pentru a ipoteca un ninja, întoarce cartonașul Titluri de Proprietate cu fața în jos și încasează valoarea afișată (indicată pe spatele cartonașului) de la Bancă. Pentru a achita ipoteca, îi plătești Băncii valoarea afișată plus 10%, apoi întorci cartonașul cu fața în sus. Chiria nu poate fi percepută de pe un ninja ipotecat.

6: FĂ O ÎNȚELEGERE

Poți face o înțelegere cu un alt jucător pentru a cumpăra sau vinde un ninja nemâncat. Trebuie să vinzi Băncii toată mâncarea de aceeași culoare înainte de a vinde unul dintre acei shinobi. Ninja pot fi schimbați pentru orice combinație de bani, un alt ninja sau cartonașe "Ieșire gratis din Închisoare." Suma este stabilită de jucătorii care fac schimbul. Ninja ipotecați pot fi vânduți unui alt jucător la orice preț convenit. După ce ai angajat un ninja ipotecat, trebuie fie să îl achiți imediat, fie să plătești doar 10% din valoarea afișată și să îl păstrezi cu fața în jos; dacă decizi mai târziu să îi achiți băncii ipoteca, va trebui să plătești din nou taxa de 10%.

Nu uita: Scopul nu este doar să te îmbogățești. Pentru a câștiga, trebuie să îi duci la FALIMENT pe ceilalți jucători!

UNDE AI AJUNS

1: UN NINJA CARE NU ESTE ANGAJAT DE NIMENI

Sunt trei tipuri de ninja: Shinobi, Membri Akatsuki, Obito/Kabuto.

Poți cumpăra acel ninja pe care ai ajuns pentru prețul afișat pe spațiul de pe tabla de joc. Îi plătești Băncii acea valoare, apoi iei cartonașul Titluri de Proprietate corespunzător celui ninja și îl pui lângă tine, cu fața în sus.

Dacă nu vrei să plătești prețul afișat, acel ninja este scos la licitație. Atunci când cumperi ninja, ar trebui să îți planifici cumpărarea de grupuri. De exemplu, dacă ai angaja un ninja verde, ar trebui să încerci, pe parcursul jocului, să îi iei și pe ceilalți doi ninja verzi. Deținerea de grupuri îți aduce o chirie mai mare atunci când alți jucători ajung pe acele proprietăți și îți permite să îți hrănești shinobiul pentru profituri și mai mari.

2: UN NINJA ANGAJAT DE UN ALT JUCĂTOR

Dacă ajungi pe ninja unui alt jucător, trebuie să îi plătești chirie cât arată pe cartonașul Titluri de Proprietate corespunzător. Nu plătești chirie dacă ninja este ipotecat (cartonașul Titluri de Proprietate al său este cu fața în jos).

Important: Acel jucător trebuie să îți ceară chirie înainte ca jucătorul din stânga ta să dea cu zarurile. Dacă uită să îți ceară, nu trebuie să plătești!

Shinobi: Chiria pentru un ninja nemâncat este afișată pe cartonașul Titluri de Proprietate corespunzător. Aceasta se dublează dacă jucătorul angajează toți shinobi de aceeași culoare și niciunul dintre ei nu este ipotecat. Dacă shinobi are onigiri sau castroane de ramen, chiria este mult mai mare - după cum se menționează pe cartonașul Titluri de Proprietate.

Membri Akatsuki

Chiria depinde de câți membri Akatsuki angajează celălalt jucător.

Obito/Kabuto

Dă cu zarurile și înmulțește rezultatul cu 4 – aceasta este chiria pe care trebuie să o plătești. Dacă proprietarul deține ambele utilități, înmulțește rezultatul cu 10!

3: MISIUNE sau ANTRENAMENT

la primul cartonaș din teancul corespunzător și urmează imediat instrucțiunile de pe el; apoi îl returnezi cu fața în jos la baza teancului. Dacă este un cartonaș "leșire gratis din închisoare", păstrează-l până când îl folosești sau până îl vinzi unui alt jucător.

4: GRĂTAR/TĂIȚEI ICHIRAKU

Dacă ajungi pe unul dintre aceste spații, trebuie să îi plătești Băncii suma menționată.

5: DU-TE LA ÎNCHISOARE

Dacă ajungi pe acest spațiu, trebuie să îți muți imediat pionul pe spațiul Închisoare.

Important: Nu primești 200 dacă treci de START când ești trimis la Închisoare. Din momentul în care ești trimis la Închisoare, tura ta se termină – pasează zarurile altui jucător!

Alte moduri de a ajunge la Închisoare:

- Tragi un cartonaș "Misiune" sau "Antrenament" care îți spune să te duci la Închisoare.
- Dai trei duble la rând într-o tură.

Î: Cum ies din Închisoare?

R: Ai trei variante...

I. Plătești 50 la începutul turei tale, apoi dai cu zarurile și îți muți pionul în mod normal.

II. Folosești un cartonaș "leșire gratis din Închisoare", dacă ai unul sau cumperi unul de la un alt jucător. Pune cartonașul la baza teancului, apoi dai cu zarurile și mută-ți pionul.

III. Aștepți trei ture. În fiecare tură, dai cu zarurile; dacă dai o dublă, te muți din Închisoare de-a lungul tablei de joc folosind valoarea din zaruri. Dacă nu dai dublă în a treia tură, trebuie să îi plătești Băncii 50, apoi îți muți pionul cât ai dat cu zarurile.

6: ÎNCHISOARE (ÎN VIZITĂ)

Nu te îngrijora! Dacă îți termini mutarea pe spațiul Închisoare, nu se întâmplă nimic. Asigură-te că îți pui pionul pe spațiul ÎN VIZITĂ.

7: PARCARE GRATUITĂ

Relaxează-te! Nimic rău (sau bun) nu se întâmplă.

8: UN NINJA PE CARE L-AI ANGAJAT

Nu se întâmplă nimic. Dar nu faci nici bani.