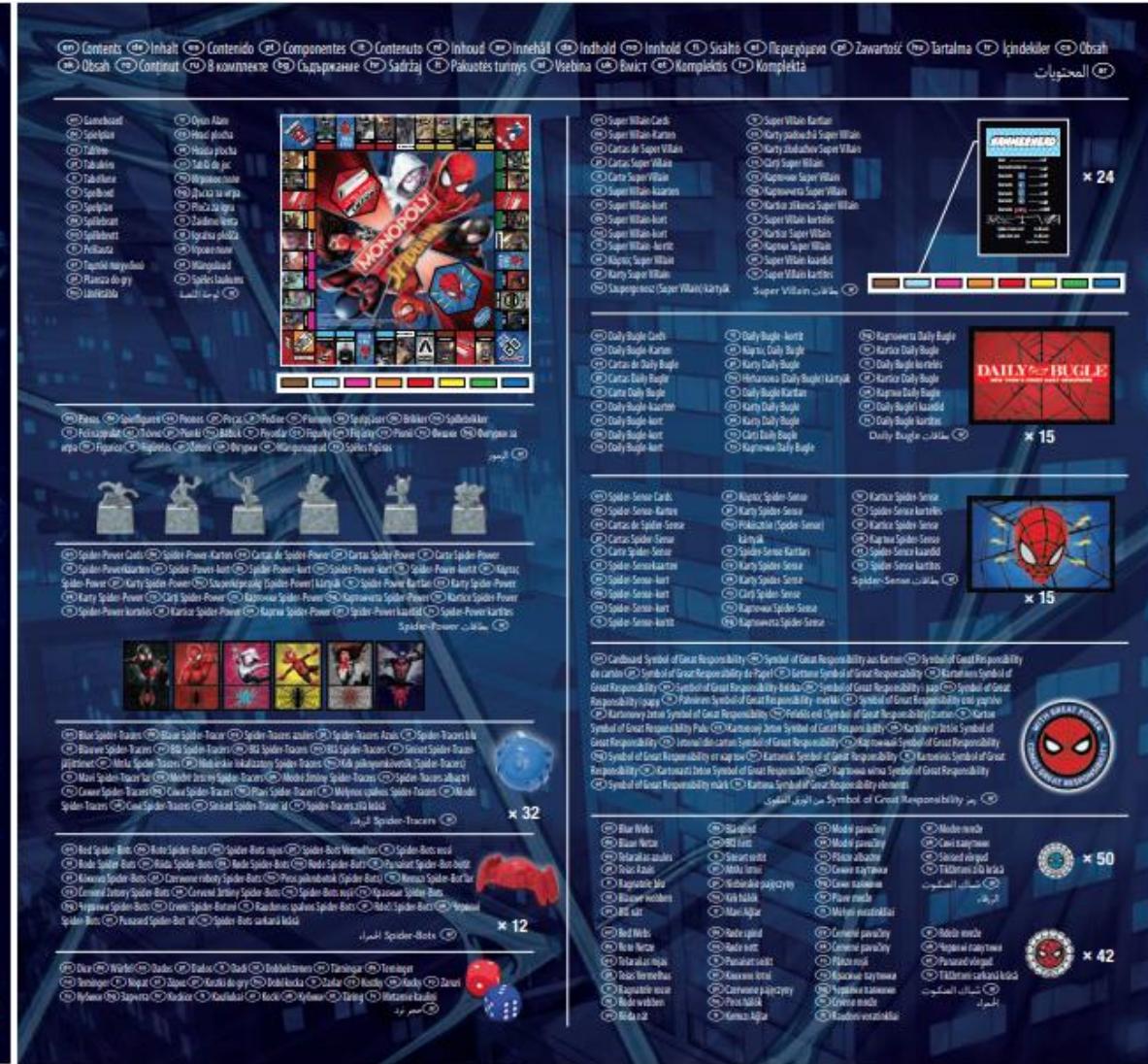


Fast-Dealing Property Trading Game

# MONOPOLY



## SPELETS MÅL

Iklädd dig rollen som din favoritspindelhjälte och rädda New York! Ta dig runt på spelplanen och fånga så många super villains du kan. Ju fler du fångar, desto mer rent kan du inkassera från de andra spelarna. Om du har näst kvar när alla de andra spelarna har gått i konkurs vinner du!

## VAD ÄR ANNORLUNDA I MONOPOLY SPIDER-MAN?

Ta brickan Symbol of Great Responsibility och använd din Spider-Power!



Varje spelpjäs har en unik förmåga. När du passerar GO tar den brickan Symbol of Great Responsibility (till höger). När du har Symbol of Great Responsibility kan du använda förmågan på din spelpjäs Spider-Power-kort.

### Fånga super villains i näät och håll New York säkert!

När du hamnar på en super villain-ruta måste du använda näät för att fånga den. Om du fångar alla super villains i ett color set kan du fästa Spider-Tracers och placera ut Spider-Bots och inkassera ännu mer rent.

### Ta gevagnar med tunnelbanan!

När du hamnar på en tunnelbaneruta får du gå till valtri egendomsruta på spelplanen.

### Spider-Man är skoningslös! Använd Daily Bugle-kort för att smida planer mot andra spelare.

När du hamnar på en Daily Bugle-ruta får du dra ett Daily Bugle-kort. Med korten kan du till exempel stjäla näät från andra spelare eller tvinga dem att stå över nästa tur.



6 Placera tärningarna och Symbol of Great Responsibility-brickan bredvid spelplanen.

5 Varje spelare väljer en spelpjäs. Placera spelpjäsen du valt på GO. Placera spelpjäsen Spider-Power-kort framför dig.

## FÖRBEREDELSE!

(Se baksidan av den här spelguiden)

- Utse en av spelarna till bankir. Bankiren tar hand om:

- Bankens nättillgångar
- Spider-Tracers
- Spider-Bots
- Lagfarter
- Auktioner

Bankiren kan också vara med och spela, men måste då vara noga med att hålla isär sina egna näät från bankens.

- Bankiren ger varje spelare:

5 x (värda M1 vardera)

5 x (värda M5 vardera)

(Totalt = M30)

Lägg resten av näät i lådan och använd den som bank.

- Blanda Daily Bugle-korten och lägg dem med framsidan nedåt här.

- Blanda Spider-Sense-korten och lägg dem med framsidan nedåt här.

## SPELA!

### Så här vinner man

Bli den sista spelaren med näst kvar när alla de andra spelarna har gått i konkurs!

### Vem börjar?

Alla spelare slår båda tärningarna. Den som slår högst börjar och turen går sedan åt vänster.

### När det är din tur

- Slå båda tärningarna.
- Flytta fram din spelpjäs medurs så många rutor som tärningen visar.
- Var hamnade du? Följ uppmaningarna för den rutan. Se RUTOR PÅ SPELPLANEN.

**Har du passerat GO? Ta Symbol of Great Responsibility!**

**Slog du lika med tärningarna?**  
Då är det din tur en gång till, så slå tärningarna igen.

**Se upp!** Om du slår lika tre gånger i rad måste du go to Jail direkt! Du får inte flytta ditt tredje kast.

- Din tur är slut. Skicka tärningarna åt vänster.

### Börja spela!

Det är allt du behöver veta – nu kör vi! Du kan läsa mer om rutorna när du hamnar på dem.



## RUTOR PÅ SPELPLANEN

### EGENDOMAR

Det finns två sorters egendomar: super villains, som finns i color sets, och alliances, som är Silver Sable och Black Cat.

### Lediga egendomar

#### Vill du köpa den?

Betala det pris som står på spelplanen och ta super villain-kortet eller alliance från banken.

#### Vill du inte köpa den?

Då måste bankiren auktionera ut den. Budgivningen börjar på M1 och alla kan höja med sätt som M1. Ni behöver inte följa turordningen och bankiren avslutar auktionen när ingen vill höja budget mer. Den som bjöd högst betalar banken. Om ingen vill bjuda på egendomen så gör det inget. Ingen betalar något och egendomen blir kvar hos banken.

### Samla color sets!

(color sets visas på sidan Innehåll)

När du fångar varje super villain i ett color set:

- Fördubbla rent för dessa super villains!
- Du kan placera ut Spider-Tracers och Spider-Bots och inkassera ännu mer rent! Se SPIDER-TECH.

### Egendomar som någon äger

När du landar på en super villain som har fångats måste spelaren be dig om rent. Om de gör det måste du betala. Om de inte frågar innan nästa spelare slår tärningarna behöver du inte betala.



### Super Villains

Betala den rent som visas på super villain-kortet.



### Alliances (Silver Sable och Black Cat)

Slå tärningarna för att fastställa rent. Om ägaren har en alliance är rent summan av tärningarna. Om ägaren har två alliances är rent summan av tärningarna gånger två.

(Fortsättning på nästa sida) 27

## HÄNDELSE RUTOR



### GO

När du passerar eller hamnar på GO-rutan inkasseras du #2 från banken och tar omedelbart brickan Symbol of Great Responsibility. Placera den på ditt Spider-Power-kort. Nu kan du använda din spelpjäs unika förmåga!

## SPIDER-POWERS

### Spider-Man

(Peter Parker)

När du hamnar på en Daily Bugle-ruta inkasseras du #1 från väntriktning motspelare.



### Spider-Man

(Miss Morales)

När du hamnar på samma ruta som andra spelare inkasseras du #5 från dem.

### Ghost-Spider

Du får slå om tärningarna när du vill om du inte gillar ditt kast. Då måste du använda ditt andra kast.

### Silk

När en spelare hamnar på en Spider-Sense-ruta inkasseras du #1 från väntriktning motspelare.



### Free Parking

Ta det lugnt! Inget händer.



### Just Visiting

Oroa dig inte. Om du hamnar här ställer du din spelpjäs på Just Visiting.



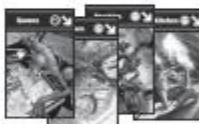
### Daily Bugle och Spider-Sense

Ta det översta kortet i motsvarande hög. Om det står på kortet att du får behålla det tills du är redo att använda det kan du göra det. Annars ska du läsa det högt och genast göra som det står. Lägg tillbaka kortet längst ner i högen när du har använt det.



### Tunnelbana

När du landar på en tunnelbaneruta kan du välja att gå till valfri egendomsruta på spelplanen. Följ reglerna för rutan du hamnar på. Om du passerar GO-rutan ska du INTE inkassera #2 från banken eller ta Symbol of Great Responsibility-brickan. Om du har Symbol of Great Responsibility-brickan gäller inte din förmåga eventuella spelpjäser du passerar.



### Go to Jail

Flytta genast din spelpjäs till en Jail-rutani. Inkassera inte #2 om du passerar GO. Sedan är din tur över. Du kan fortfarande kräva in rent, lägga bud vid auktioner, köpa Spider-Tracers och Spider-Bots samt göra affärer när du sitter i Jail.

### Hur kommer jag ut ur Jail?

Det finns 3 alternativ:

- Betala #5** nästa gång det blir din tur. Slå sedan tärningarna och flytta din spelpjäs som vanligt.
- Använd ett Get Out of Jail Free-kort** nästa gång det blir din tur, om du har ett (eller köp ett av en annan spelare). Lägg kortet underst i högen, slå sedan tärningarna och flytta.
- Slå lika med tärningarna** nästa gång det är din tur. Om du lyckas med det så är du fri! Slå tärningarna för att flytta. Sedan är din tur slut. Du kan försöka slå lika tre gånger. Om du inte har slagit lika tredje gången det är din tur när du är i Jail ska du betala #5. Slå sedan igen och flytta din spelpjäs.



## SPIDER-TECH

### Placera ut Spider-Tracers

Så fort du får ett komplett color set kan du börja köpa Spider-Tracers (du måste inte vänta tills det är din tur).

Betala banken kostnaden på super villain-kortet och placera en Spider-Tracer på aktuell super villain. Du måste placera jämnt. Du kan inte placera ut en andra Spider-Tracer på en super villain förrän du har placerat en på varje super villain i gruppens. Du kan bara ha fyra Spider-Tracers på en super villain.

### Placera ut Spider-Bots

När du har fyra Spider-Tracers på alla super villains i ett color set kan du betala för att uppgradera till en Spider-Bot. Betala Spider-Bot-kostnaden på super villain-kortet, lämna tillbaka alla fyra Spider-Tracers till banken och placera en Spider-Bot på aktuell super villain.

Du kan bara ha en Spider-Bot per super villain. Du kan inte lägga till fler Spider-Tracers.

### Inte tillräckligt med Spider-Tech?

Om det bara finns en Spider-Tracer eller Spider-Bot kvar och flera spelare vill köpa den måste banken auktionera ut den. Budgivningen startar på #1 och vem som helst kan höja budet med så lite som #1. Ni behöver inte följa turordningen. Betalningen görs till banken.

### Ingen Spider-Tech kvar?

Du kan inte köpa någon förrän en annan spelare säljer tillbaka sina.

## AFFÄRER OCH BYTESHANDEL

Du kan köpa, sälja och byta egendomar med andra spelare när som helst.

Du måste sälja all Spider-Tech i ett color set till banken innan du kan lämna tillbaka en super villain till banken eller byta en super villain med en annan spelare. Du kan inte sälja eller byta Spider-Tech med en annan spelare.

Egendomar kan bytas mot nät, andra egendomar och/eller Daily Bugle- och Get Out of Jail Free-kort. Beloppet bestäms av spelarna som gör affären.



## HJÄLP! JAG KAN INTE BETALA!

### ① Försök att skaffa fler nät.

Om du är skyldig nät och inte kan betala kan du försöka skaffa fler nät genom att sälja tillbaka Spider-Tech till banken.

### Sälja Spider-Tech

**Sälj Spider-Bots** till banken för halva kostnaden, avrunda uppåt vid behov och byt dem omedelbart mot 4 Spider-Tracers.

**Sälj Spider-Tracers** till banken för halva kostnaden, avrunda uppåt vid behov. Spider-Tracers måste säljas jämnt över ett helt color set.

### Är du fortfarande skyldig nät?

Om du fortfarande är skyldig en spelare nät och inte har några Spider-Tracers eller Spider-Bots att sälja måste du överlämna en av dina egendomar till spelaren för att betala din skuld.

Om du fortfarande står i skuld till banken lämnar du tillbaka en egendom till banken för att betala din skuld.

### ② Om du inte har några egendomar kvar har du gått i konkurs och är ute ur spelet!

#### Står du i skuld till en annan spelare?

Ge spelaren alla Daily Bugle- och/eller Get Out of Jail Free-kort.

#### Står du i skuld till banken?

Lägg tillbaka alla Daily Bugle- och/eller Get Out of Jail Free-kort underst i högen.

## SPELETS SLUT

De andra spelarna fortsätter spela tills det bara finns en spelare kvar i spelet. Den spelaren vinner!

## TAVOTE

Ryhdyn hämähäkkisankariksi ja pelasta New York City! Liiku laudalla ja nappaa klinni niin monta super villain -konnaa kuin pystyt. Mitä useampia super villain -konnaa saat haalitulta, sitä enemmän rent-vuokraa voit perlla toisilta pelaajilta. Jos olet vilmeilien pelaaja, jolla on seittejä, kun kaikki muut pelaajat ovat menneet konkurssiaan, voitat!

## MITEN MONOPOLY SPIDER-MAN POIKKEAAT TAVALLISEESTA VERSIOSTA?



Hanki suuren vastuun Symbol of Great Responsibility -merkki ja käytä Spider-Power-voimaa!

Jokaisella sankaripelinappulalla on ainutlaatuinen kyky. Kun ohitat GO-ruudun, nappaa Symbol of Great Responsibility -merkki (oikealla). Aina kun sinulla on Symbol of Great Responsibility -merkki, voit käyttää hahmosi Spider-Power-kortissa olevaa kykyä!

**Nappaa super villain -konnat verkkosi ja pidä New York City turvassa!**

Super villain -konnan ruutuun joutuessaasi joudut kattamaan seittejä super villain -konnat nappaamiseen. Jos saat kaikki color set -väriyhmiän konnat klinni, voit käyttää Spider-Tracer-jäljittimiä ja Spider-Bot-botteja sekä veloitata vielä lisää rent-vuokraa!

**Ota oikotie metrolla!**

Kun astut metroruutuun, voit siirtyä laudan mille tahansa kiinteistöruutuun!

**Spider-Man on uhka! Juonittele muita pelaajia vastaan Daily Bugle -korteilla!**

Kun päädyt Daily Bugle -ruutuun, nostaa Daily Bugle -kortti. Niden avulla voit esimerkiksi varastaa muiden pelaajien seittejä tai pakottaa heidät ohittamaan seuraavan vuoronsa.

## VALMISTELUT

(Katso tämän pelioppaan käläntöpuoli)

1 Valitse joku pankkiliri. Pankkiliri vastaa seuraavista:

- Pankkin seittivaranto
- Spider-Tracer-jäljittimet
- Spider-Bot-botti
- Lainhuudatustodistukset
- Huutokaupat

Myös pankkiliri voi pelata peliä, mutta hänen on pidettävä omat seittinsä erillään pankin seitestä.

2 Pankkiliri antaa kullekin pelaajalle seuraavat:



(Yhteensä = M30)

Loput seitit jäävät laatikkoon, joka toimii pankkinä.

3 Sekoita Daily Bugle -kortit ja aseta ne teksti puoli alas paini tähän.



6 Aseta noppa ja Symbol of Great Responsibility -merkki pelilaudan vierelle.

Jokainen pelaaja valitsee hahmon. Aseta valitsemasi hahmon pelinappula GO-ruutuun. Aseta hahmon Spider-Power-kortti eteen.

## PELAAMINEN

### Voittaminen

Pelaaja, jolla on vielä seittejä jäljellä muiden mentyä konkurssiaan, voittaa pelin.

### Kuka aloittaa?

Jokainen pelaaja heittää kumpeakin noppaa. Suurimman silmäluvun heittänyt saa aloittaa, ja pelivuoro siirtyy sitten vasemmalla puolelle pelaajalle.

### Omalla vuorollasi

1. Heitä molempia noppia.
2. Siirrä pelinappulaasi noppien silmäluvun verran myötäpäivään.
3. Mikin ruutuun päädyt? Noudata nutua koskevia ohjeita. Katso PELILAUDAN RUUDUT.

**Ohitiko GO-ruudun?** Ota Symbol of Great Responsibility -merkki!

**Heittikö tuplat?** Heitä noppia uudelleen ja jatka vuoroasi.

**Varo!** Jos heität tuplat kolme kertaa peräkkäin, sinun on saman tien tehtävä go to Jail (mentävä vankilaan)! Vuoroasi päättyy siihin.

4. Vuoroasi päättyy. Anna noppa vasemmalla puolellisi olevalle pelaajalle.

### Aloita peli!

Silä kakkis, mitä tarvitsee tietää. Peli voi alkaa. Tarkista ruutujen merkitys ohjeista.



## PELILAUDAN RUUDUT

### KIINTEISTÖT

Kiinteistöjä on kahta tyyppiä: super villain -konnat color set -väriyhmissä ja alliances, jotka ovat Silver Sable ja Black Cat.

### Kiinteistöt, joilla ei ole omistajaa

#### Haluatko ostaa?

Maksaa ruudussa ilmoitettu hinta ja ota kyseinen super villain- tai alliance-kortti pankista.

#### Etkö halua ostaa?

Pankkiliri täytyy huutokaupata se. Lähtötarjous on M1, ja kaikki pelaajat voivat korottaa tarjousta vähintään M1 kerrallaan. Tarjouksia ei tarvitse tehdä vuorojärjestyksessä. Pankkiliri päättää huutokaupan, kun kukaan ei enää halua korottaa tarjousta. Korkeimman tarjouksen tehty maksaan summan pankille. Jos kukaan ei halua tehdä tarjousta kiinteistöstä, se ei haittaa. Kukaan ei silloin maksa mitään, ja kiinteistö jää pankille.

### Kerää color set -väriyhmiä!

(Lue color set -väriyhmissä Sisältö-sivulta)

Kun saat color set -väriyhmiän kaikki super villain -konnat kliktikin:

- Voit tuplata näiden super villain -konnien rent-vuokrat!
- Voit ottaa käyttöön Spider-Tracer-jäljittimiä ja Spider-Bot-botteja ja veloitaa vielä enemmän rent-vuokraa! Katso HÄMÄHÄKKITEKNIIKKAA.

### Omistetut kiinteistöt

Kun päädyt siepatun super villain -konnan ruutuun, pelaajan on pyydettävä sinulta rent-vuokraa. Jos hän pyytää, sinun on maksettava. Jos pelaaja ei pyydä sitä, ennen kuin seuraava pelaaja heittää noppaa, sinun ei tarvitse maksaan!



### Super villain -konnat

Maksaa super villain -korttia näkyvää rent-vuokraa.



### Alliances Silver Sable ja Black Cat

Määritä rent-vuokra heittämällä noppaa. Jos omistajalla on yksi alliance, rent-vuokra on noppaluvun määrä. Jos omistajalla on kaksi alliances-korttia, rent-vuokra on kaksinkertainen noppaluvun määrä.

## TOIMINTARUUUDUT



### GO-ruutu

Kun ohitat GO-ruudun tai pysähdyt sillle, kerää pankista M2 ja ota heti Symbol of Great Responsibility -merkki! Aseta se Spider-Power-kortille. Voit nyt käyttää hahmosi ainutlaatuista kykyä!

### SPIDER-POWER-VOIMAT

#### Spider-Man (Peter Parker)

Kun peläätäsi tämä Daily Bugle -ruutuun, hin sääsi välttämättä pelataa.



#### Spider-Man (Miss Morales)

Kun päädet samaan ruutuun toisen pelaajan kanssa, saat häneltä M5.

#### Ghost-Spider

Jos et pääda hetkessä, voit milloin tahansa heittää uudelleen. Silloin sinun on käytettävä jälkimmäistä heittoasi.

#### Silk

Kun peläätäsi tämä Spider-Sense-ruutuun, hin sääsi välttämättä pelataa.

#### Spider-Ham

Kun joku toinen peläätä heittää tuplat, saat M1 hämetä.



### Free Parking

Rentoudut! Mitään erikoista ei tapahdu.



### Just Visiting

Älä huoli.. Jos päädet tänne, aseta pelinappulasi Just Visiting -osioon.

### Daily Bugle ja Spider-Sense

Ota ylin kortti vastaavasta pakasta. Jos kortissa kehotetaan säilyttämään se, kunnes olet valmis käyttämään sen, voit tehdä niin. Muutoin lue se ääneen ja noudata heti sen ohjeita. Palauta kortit oikean pakan alimmaiseksi käytön jälkeen.



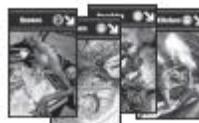
### Metro

Kun pysähdyt metroruutuun, voit halutessasi jatkaa matkaa mihin tahansa laudan kiinteistöön. Noudata kyseisen ruudun sääntöjä. Jos kuljet GO-ruudun ohja, ÄLÄ kerää M2 pankista tai ota Symbol of Great Responsibility -merkki. Jos sinulla jo on Symbol of Great Responsibility -merkki, kykyä ei vaikuta hahmolihin, joita ohitat.



### Go to Jail

Sirrä pelinappulasi In Jail -ruutuun väliittömästi! Älä kerää pankista M2 ohittaessaesi GO-ruudun. Pelivuoro siirtyy seuraavalle. Voit silti perääntää vuokraa, tehdä tarjouksia huutokaupassa, ostaa Spider-Tracer-jäljittimiä ja Spider-Bot-botteja ja käydä kauppaa ollessasi In Jail -tilassa.



### Miten vapaudun vankilasta?

Sinulla on kolme vaihtoehtoa:

- Maksa M5** seuraavan vuorosi alussa, heitä noppia ja liiku normaalilla tapaan.
- Käytä Get Out of Jail Free -korttia** seuraavan vuorosi alussa, jos sinulla on sellainen (tai ostan sellaisen toiselta pelaajalta). Aseta kortti oikean pakan alimmaiseksi, heitä noppia ja siliry eteenpäin.
- Heitä tuplat** seuraavalla kerralla.. Jos teet niin, olet vapaa! Käytä noppia liikkuaaksesi, ja vuorosi päättyy. Voit yrittää saada tuplat enintään kolme kertaa. Jos et saa tuplia kolmannella kerralla In Jail -tilassa, maksa M5, heitä uudelleen ja siliry.



## HÄMÄHÄKKITEKNIKKA

### Spider-Tracer-jäljittimien kiinnittäminen

Voit alkaa hankkia Spider-Tracer-jäljittimiä heti, kun omistat color set -väriyhymän (sinun ei tarvitse odottaa omaa pelivuoroasi).

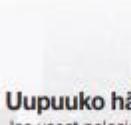


Maksaa pankille super villain -kortin hinta ja aseta Spider-Tracer-jäljittin kyseiseen super villain -konnaan. Ne on liittäävät oikeassa järjestyksessä. Et voi liittää toista Spider-Tracer-jäljittintä super villain -konnaan, ennen kuin olet liittänyt yhden jäljittimen sarjan jokaiseen super villain -konnaan. Super villain -konnalla voi olla enintään neljä Spider-Tracer-jäljittintä.



### Spider-Bot-bottien käyttöönotto

Kun color set -värisarjan jokaisella super villain -konnalla on neljä Spider-Tracer-jäljittintä, voit päävittää Spider-Bot-bottin maksamalla rahaa. Maksaa super villain -kortin Spider-Bot-maksu, palauta kaikki neljä Spider-Tracer-jäljittintä pankille ja aseta Spider-Bot-botti kyseiselle super villain -konnalle.



Vain yksi Spider-Bot-botti super villain -konnan kohden salitaan. Et voi lisätä enempää Spider-Tracer-jäljittimiä.

### Uupuuko hämähäkkiteknikkaa?

Jos useat pelaajat haluavat ostaa vilmeisen Spider-Tracer-jäljittimen tai Spider-Bot-botin, pankkiliin on huutokaupattava se. Tarjoukset alkavat arvosta M1, ja kuka tahansa voi korottaa tarjousta alkaen M1 kerrallaan. Vuoropäivitystä ei tarvitse noudataa.

Maksu suoritetaan pankille.

### Onko hämähäkkiteknikka loppunut?

Et voi ostaa lisää, ennen kuin joku myy omansa pols.

## KAUPPOJEN TEKEMINEN

Voit ostaa, myydä tai vaihtaa kiinteistöjä muiden pelaajien kanssa milloin tahansa.

Sinun on myytävä kaikki color set -värisarjan hämähäkkiteknikkaa pankille, ennen kuin voit antaa super villain -konnan takaisin pankille tai vaihtaa super villain -konnan toisen pelaajan kanssa. Et voi myydä hämähäkkiteknikkaa toiselle pelaajalle tai vaihtaa sitä muiden kanssa.

Kiinteistötä voidaan vaihtaa seitteenä, muita kiinteistöjä ja/tai Daily Bugle- ja Get Out of Jail Free -kortteja vastaan. Kauppaan tekevät pelaajat päättävät summan.

## APUA! EN PYSTY MAKSAMAA!

### 1 Yritää hankkia lisää seittejä.

Jos olet velkaa seittelejä etkä pysty maksamaan, yritä hankkia lisää seittelejä myymällä hämähäkkiteknikkaa takaisin pankille.

### Hämähäkkiteknikan myyminen

**My Spider-Bot-botteja** pankille puoleen hintaan, pyöristää summa ylöspäin tarvittaessa, ja vahda botit väliittömästi neljään Spider-Tracer-jäljittimeen.

**My Spider-Tracer-jäljittimiä** pankille puoleen hintaan pyöristää tarvittaessa ylöspäin. Spider-Tracer-jäljittimet on myytävä järjestyksessä color set -värisarjoittain.

### Oletko edelleen velkaa seittelejä?

Jos olet edelleen velkaa seittelejä jollekulle pelaajalle eikä sinulla ole myytävää Spider-Tracer-jäljittimiä tai Spider-Bot-botteja, joudut antamaan yhden kiinteistöstäsi kyseiselle pelaajalle maksakseen velkasi.

Jos olet edelleen velkaa pankille, kuitaa velkasi palauttamalla yksi kiinteistö pankille.

### 2 Jos sinulla ei ole kiinteistöjä jäljellä, olet konkurssissa ja poissa pelistä!

#### Oletko velkaa toiselle pelaajalle?

Anna hänelle Daily Bugle- ja/tai Get Out of Jail Free -korttia.

#### Oletko velkaa pankille?

Aseta mahdolliset Daily Bugle- ja/tai Get Out of Jail Free -korttisit oikean pakan alimmaiseksi.

## PELIN PÄÄTYMINEN

Peli jatkuu, kunnes jäljellä on enää yksi pelaaja – eli voittaja!

## TIKSLAS

Apsirenkite mėgstamu herojumi-vorui ir išgeltbékite Niujorką! Kellaukite aplink žaidimo lentą ir sugaukite kuo daugiau super villains. Kuo daugiau jų sugausite, tuo didesnį rent mokesčių galėsite imti iš kitų žaidėjų. Jei esate paskutinis žaidėjas, turintis voratinklių kitiems žaidėjams subbankrutavus, laimite žaidimą!

## KUO ŽAIDIMAS „MONOPOLY SPIDER-MAN“ YRA KITOKS?

Pačiupkite Symbol of Great Responsibility ir išnaudokite Spider-Power galią!



Kiekvieno herojaus figūrėlė turi unikalų gebėjimą. Praeji laukelį GO, pačiupkite Symbol of Great Responsibility (dešinęje). Kai turite Symbol of Great Responsibility, galite išnaudoti gebėjimą, nurodytą jūsų personažo Spider-Power kortelėje!

### Iviliokite į voratinklių super villains ir apsaugokite Niujorko miestą!

Jei atsistojote ant super villain laukelio, turite naudoti voratinklius, kad sugautumėte tą super villain. Jei sugausite visus super villains, priklausančius vienam color set, galėsite padėti Spider-Tracers ir statyti Spider-Bots, o tada imti dar didesnį rent mokesčių!

### Kellaukite metro ir trumpinkite kelią!

Jei atsistojote ant metro laukelio, galite pereiti į bet kurį nuosavybės laukelį žaidimo lentoje!

### Spider-Man kelia grėsmę! Pasinaudokite Daily Bugle kortelėmis ir surengzkite pinkles kitiems žaidėjams!

Jei atsistojote ant Daily Bugle laukelio, traukite Daily Bugle kortelę. Turėdami šią kortelę galėsite vogti voratinklius iš kitų žaidėjų ar priversti juos praleisti kita eimą.

## PASIRUOŠKITE!

(Žr. šios žaidimo instrukcijos kita pusė)

### 1 Išrinkite bankininką. Bankininkas bus atsakingas už:

- Banko voratinklių atsargas
- Spider-Tracers
- Spider-Bots
- Nuosavybės kortelės
- Aukcionus

Bankininkas išriki gali žaisti, bet savo voratinklius turi laikyti atskirai nuo banko.

### 2 Bankininkas kiekvienam žaidėjui duoda:

5 x (vertė - 1 M)

5 x (vertė - 5 M)

(iš viso = 30 M)

Likusius voratinklius laikykite dežutėje kaip banke.

### 3 Sumaišykite Daily Bugle kortelės ir užverstas padékite čia.



6

Kellaukus ir Symbol of Great Responsibility padékite prie žaidimo lento.

Kiekvienas žaidėjas pasirenka personažą. Pasirinkto personažo figūrėlę padékite ant laukelio GO. To personažo Spider-Power kortelę pasidékite priešais save.

## ŽAISKITE!

### Kaip laimeti

Likite paskutinis žaidėjas, kuris turi voratinklių, kai visi kiti žaidėjai subankruotuja.

### Kieno éjimas pirmas?

Kiekvienas žaidėjas ridena abu kaulukus. Pradedā išridenges didžiausią skaičių, éjimai perduodami į kairę.

### Atėjus jūsų eilei

1. Ridenkite abu kaulukus.
2. Savo figūrėlę pagal laikrodžio rodyklę perkelkite per atitinkamą skaičių laukelių.
3. Kur atsistojote? Vykdykite iš laukelio nurodymus. Žr. skyrių LENTOS LAUKELIAI.

**Ar praėjė laukelį GO? Čiupkite Symbol of Great Responsibility!**

**Ar išridenote du vienodus skaičius?** Ridenkite kaulukus dar kartą ir elkite į naują.

**Atsargiai!** Jei 3 kartus iš eilės išridensite du vienodus skaičius, turėsite iškart eiti į kalėjimą (go to Jail)! Trečiojo éjimo nebaikite.

4. Jūsų éjimas baigtas. Perduokite kaulukus į kairę.

### Pradékite žaisti!

Tai viskas, ką turite žinoti, todėl pirmyn. Stebékite, ant kokių laukelių atsistojate.



## LENTOS LAUKELIAI

### NUOSAVYBĖ

Nuosavybė yra dvių tipų: super villains, kurie sudaro color sets, ir alliances – Silver Sable bei Black Cat.

### Nuosavybė be savininko

#### Norite pirkti?

Sumokėkite ant lento laukelio nurodytą kainą ir pasilmkite super villain arba alliance kortelę iš banko.

#### Nenorite pirkti?

Bankininkas turi skelbiti aukcioną. Statymai prasideda nuo 1M, ir bet kas gali padidinti statymą bent po 1M. Éjimo eilės laikytis nereikia, o bankininkas baigia aukcioną, kai ne vienas žaidėjas nebenori didinti statymo. Daugiausia pasiūlytas žaidėjas sumoka bankui. Jei niekas nenori siūlyti pinigų už nuosavybę, nieko tokio. Niekam nereikia moketi, ir nuosavybė lieka banke.

### Rinkite color sets!

(Informaciją apie color sets žr. turinio puslapje)

Jei sugauate visus super villain iš color set:

- Rent mokesčių už šiuos super villains galite padvigubinti!
- Galite statyti Spider-Tracers ir Spider-Bots, o tada imti dar didesnį rent mokesčių! Žr. skyrių SPIDER-TECH.

### Savininkus turinčios nuosavybės

Jei atsistojote ant sugauto super villain, žaidėjas privalo jūsų paprašyti sumokėti rent mokesčių. Jei jis paprašys, turėsite sumokėti. Jei nepaprašys, kol kaulukus išridens kitas žaidėjas, mokėti nereikės!



### Super Villains

Sumokėkite rent mokesčių, parodytą ant super villain kortelės.

### SILVER SABLE

Sumokėkite rent mokesčių dydį. Jei savininkui priklauso 1 alliance, rent mokesčio dydis yra lygus išridentam kaulukų skaičiui. Jei savininkui priklauso 2 alliances, rent mokesčio dydis yra didesnis nei išridentas kaulukų skaičius.

### BLACK CAT

Sumokėkite rent mokesčių dydį. Jei savininkui priklauso 1 alliance, rent mokesčio dydis yra lygus išridentam kaulukų skaičiui. Jei savininkui priklauso 2 alliances, rent mokesčio dydis yra didesnis nei išridentas kaulukų skaičius.

### Alliances (Silver Sable ir Black Cat)

Ridenkite kaulukus, kad sužinotumėte rent mokesčio dydį. Jei savininkui priklauso 1 alliance, rent mokesčio dydis yra lygus išridentam kaulukų skaičiui. Jei savininkui priklauso 2 alliances, rent mokesčio dydis yra didesnis nei išridentas kaulukų skaičius.

(Tėsinys kitame puslapje) 83

## VEIKSMO LAUKELIAI



### GO

Praėjė laukelį GO arba ant jo atsistoję, iš banko pasilmikite 2 M ir iškart pasilmikite Symbol of Great Responsibility! Padékite į ant savo Spider-Power kortelės. Dabar galite išnaudoti savo personažo unikalų gebėjimą!

### SPIDER-POWERS

#### Spider-Man

(Peter Parker)

Kai kart žaidėjui atsistojus ant Daily Bugle laukeliu, iš pasirinktinės kortelės išmokykite 1 M.



#### Spider-Man

(Miles Morales)

Jei atsistojote ant to paties laukelio, kai prie kita žaidėja, iš jo gauvate 5 M.

#### Ghost-Spider

Jei nepatinka išridentas skaičius, visada galite išnerti dar kartą. Tada privailejate vadovauti antruoju širdininkų skaičiumi.

#### Silk

Kai kart žaidėjui atsistojus ant Spider-Sense laukeliu, iš pasirinkimo žaidėjo gaukite 1 M.



### Free Parking

Atsipalaideuokite! Neko neįvyksta.



### Just Visiting

Nesijaudinkite. Jei atsistojote čia, padékite savo figūrėlę į laukelio dalį Just Visiting.



### Daily Bugle ir Spider-Sense

Paimkite viršutinę kortelę iš atitinkamos krūvelės. Jei kortelė nurodo ją pasilikti, kol galėsite ja pasinaudoti, galite taip ir padaryti. Kitu atveju garsiai perskaitykite jos nurodymus ir iškart juos vykdykite. Panaudotas kortelės grąžinkite į atitinkamas krūvelės apačią.



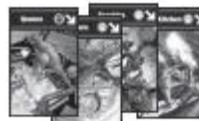
### Metro

Jei atsistojote ant metro laukelio, galite pasirinktinai pereiti ant bet kurios nuosavybės žaidimo lentoje. Laikykiteis laukelio, ant kurio atsistojote, taisykliu. Jei praėjote laukelį GO, NEGAUNATE iš banko 2 M ir neimate Symbol of Great Responsibility. Jei turite Symbol of Great Responsibility, jūsų gebėjimas netinkomas jokiems personažams, pro kuriuos praeinate.



### Go to Jail

Savo figūrėlę iškart perkelkite į laukelį In Jail! Net ir praėjė laukelį GO, 2 M negauunate. Jūsų ejimas baigtas. Kol esate ant laukelio In Jail, vis tiek galite imti rent mokestį, pirkti Spider-Tracers bei Spider-Bots ir mainytis.



### Kaip išeiti iš kalėjimo?

Yra 3 būdai:

- Pradėjė kitą ejimą sumokėkite 5 M**, tada ridekite kauliukus ir elkite įprastai.
- Jei turite kortelę Get Out of Jail Free**, panaudokite ją per kitą savo ejimą (taip pat kortelę galite nusipirkti iš kito žaidėjo). Padékite kortelę į atitinkamas krūvelės apačią, tada ridekite ir paelkite.
- Kai ateis jūsų eilė**, išridentkite du vienodus skaičius. Jei pavyks, būsite laisvali! Ridekite kauliukus ir paelkite, tada jūsų ejimas bus baigtas. Meginti išridenti du vienodus skaičius galite per tris bandymus. Jei būdami ant laukelio In Jail iš triju kartų neišridentome dviejų vienodų skaičių, sumokėkite 5 M, tada ridekite dar kartą ir paelkite.



## SPIDER-TECH

### Spider-Tracers padėjimas

Kai išsigysite visą color set, galite pradėti pirkti Spider-Tracers (savo eilės laukti nereikia).



Sumokėkite bankui kainą, nurodytą ant super villain kortelės, ir ant to super villain padékite Spider-Tracer. Dėlioti turite tolygiail. Ant super villain negalite padėti antro Spider-Tracer, kol nepadėjote po vieną ant kiekvieno grupėl prilausančio super villain. Ant super villain galite padėti tik 4 Spider-Tracers.



### Spider-Bots statymas

Kai turite po 4 Spider-Tracers ant visų super villainis iš color set, galite susimokėti iš iškeisti juos į Spider-Bot. Sumokėkite Spider-Bot kainą, nurodytą ant super villain kortelės, grąžinkite bankui visus 4 Spider-Tracers ir ant to super villain padékite Spider-Bot.

Ant vieno super villain galite padėti tik 1 Spider-Bot. Daugiau Spider-Tracers pridėti negalima.

### Nepakanka Spider-Tech?

Jei paskutinį Spider-Tracer arba Spider-Bot nori pirkti keli žaidėjai, bankininkas turi skelebtį aukcioną. Statymai prasideda nuo 1 M, ir bet kas gali padidinti statymą bent po 1 M. Ejimo eilės laikytis nereikia. Mokėjimas atitenka bankui.

### Neliko Spider-Tech?

Negalite pirkti, kol kas nors neparduos savo atgal.

## SANDORIAI IR MAINAI

Bet kada galite pirkti, parduoti ar su kitais žaidėjais mainytis nuosavybėmis.

Norėdami super villain grąžinti bankui ar juo mainytis su kitu žaidėju, turite parduoti visus Spider-Tech, prilausančius color set. Spider-Tech negalite parduoti ar mainyti su kitu žaidėju.

Nuosavybę galima keisti į voratinklius, kitą nuosavybę ir (arba) Daily Bugle ir Get Out of Jail Free kortelės. Sumų nustato sandorj sudarantys žaidėjai.

## PADÉKITE! NEGALIU SUMOKÉTI!

### ① Pabandykite gauti daugiau voratinklių.

Jei esate skolingo voratinklių ir negalite susimokėti, pabandykite gauti daugiau voratinklių parduodamis Spider-Tech atgal bankui.

### Spider-Tech pardavimas

**Spider-Bots** parduokite bankui už pusę kainos (jei reikia, suapvalindami) ir iškart išskelsite juos į 4 Spider-Tracers.

**Spider-Tracers** parduokite bankui už pusę kainos, jei reikia, suapvalindami. Spider-Tracers iš vieno color set reikia pardavinėti tolygiail.

### Vis dar esate skolingu voratinklių?

Jei žaidėjui vis dar esate skolingu voratinklių ir neturite Spider-Tracers arba Spider-Bots, kuriuos galėtumėte parduoti, privailejate atiduoti tam žaidėjui vieną iš savo nuosavybių, kad padengtumėte skolą.

Jei vis tiek esate skolingu bankui, grąžinkite vieną nuosavybę bankui, kad padengtumėte skolą.

### ② Jei nebeturite nuosavybės, vadinas, bankrutavote ir iškrentate iš žaidimo!

#### Esate skolingu kitam žaidėjui?

Atiduokite jam turimą Daily Bugle ir (arba) Get Out of Jail Free kortelę.

#### Esate skolingu bankui?

Daily Bugle ir (arba) Get Out of Jail Free kortelės grąžinkite į atitinkamas kortelių krūvelės apačią.

## ŽAIDIMO PABAIGA

Likę žaidėjai žaidžia toliau, kol lieka vienas žaidėjas. Paskutinis žaidėjas – nugalėtojas!

## EESMÄRK

Hakka oma lemmik ämblikkangelaseks, et päästa New York! Liigu mängulaual ja püüa kinni nii palju super villain'si kui saad. Mida rohkem super villain'si sa kinni püüad, seda rohkem üri saad sa teistelt mängijatelt koguda. Kui sa oled viimane võrkudega mängija, ning kui kõik teised on läinud pankrotti, oled võitnud!

## MILLE POOLEST MONOPOLY SPIDER-MAN ERINEB?

Haara Symbol of Great Responsibility märki ja kasuta oma Spider-Power't!



Igal mängunupu tegelasel on ainulaadne võime. Kui läbib GO ruutu, haara Symbol of Great Responsibility märki (paremal). Kui Symbol of Great Responsibility märk on sinu käes saad kasutada oma tegelase Spider-Power kaardil märgitud võimet!

### Püüa vörku kõik super villain'sid, et New York oleks turvaline koht!

Kui maandud super villain ruudul, pead kasutama vörke, et teda kinni püüda. Kui püüad kinni kõik ühte värviga super villain'sed, saad kinnitada Spider-Tracer'd ja palgaldada Spider-Bot'd ning küsida veelgi rohkem üri!

### Otseteeks kasuta metrood.

Kui maandud metrooruudul, võid liikuda üksköik millisele kinnisvararuudule mängulaual!

### Spider-Man on nuhtlus! Kasuta Daily Bugle'i kaarte, et teiste mängijate vastu skeemitada.

Kui maandud Daily Bugle'i ruudul, tömba Daily Bugle'i kaart. Selle abil saad näiteks varastada teistelt mängijatelt vörke või sundida neid nende järgmisse mängukorra vahelte jätmata.



## PANE MÄNG VALMIS!

(vt selle mängujuhise tagaküljel)

- Vallige keegi pankuriks. Pankur vastutab järgmise eest:
  - panga vöruguvaru,
  - Spider-Tracer'd,
  - Spider-Bot'd,
  - omandiöiguse kaardid,
  - oksonid.
 Pankur võib ise ka mängida, kuid peab hoidma oma vörugud panga omadest eraldi.
- Pankur annab igale mängijale:

5 x (igaüks väärt M1)

5 x (igaüks väärt M5)

(Kokku = M30)  
Pank hoiab ülejäänud vörke karbis.

- Sega Daily Bugle'i kaardid ja aseta need tagurpidi sila.

- Sega Spider-Sense kaardid ja aseta need tagurpidi sila.

- Iga mängija valib endale tegelaskuju. Aseta oma valitud tegelaskuju mängunupu GO ruudule. Pane selle tegelase Spider-Power kaart enda ette.

Pane tärngud ja Symbol of Great Responsibility märk mängulaua kõrvale.

## HAKKAME MÄNGIMA!

### Kuidas võita?

Võitmiseks pead olema viimane mängija, kellel on vörke, kui kõik teised mängijad on pankrotti läinud.

### Kes alustab mängu?

Iga mängija veeretab mõlemat tärngut. Kõige suurema silmade arvu saanud mängija alustab, järgmisena liigub mängukord temast vasakul üstavale mängijale.

### Kui on sinu mängukord

- Veereta mõlemat tärngut.
- Liiguta mängunupu vastava arvu ruutude vörni päripäeva edasi.
- Kuhu sa maandusid? Täida selle ruudu reeglid. Vaata jaostist MÄNGULAUA RUUDUD.

**Kas sa läbisid GO ruudu?** Haara Symbol of Responsibility märk!

**Kas veeretasid topeitnupbrid?**

Veereta tärngut uuesti ja kui veel.

**Vaata ette!** Kui veeretad topeit 3 korda järjest, pead kohe vangi minema! Ara lõpetada oma käiku.

- Sinu kord on läbi. Anna tärngud vasakul olevale mängijale.

### Alusta mängimist!

See on kõik, mida sa pead teadma nii et hakka minema. Vaata üle ruudud, kui nendele maandud.



## MÄNGULAUA RUUDUD

### KINNISVARA

On kahte tüüpi kinnisvara: super villains'ed, mis on eri värvides, ja alliance'd, kes on Silver Sable ja Black Cat.

### Omanikuta kinnisvara

#### Tahad seda osta?

Maksa ruudul olev hind ja võta pangast super villain või alliance kaart.

#### Ei taha seda osta?

Pankur peab selle oksonile panema. Pakkumise alhind on M1 ja igaüks saab suurendada pakkumist M1 vörri. Te ei pea ootama oma korda ja pankur lõpetab oksoni, kui ükski mängija ei taha rohkem pakkumist suurendada. Suurima pakkumise teinud mängija maksab pangale. Kul keegi ei taha kinnisvarale pakkumist teha, siis sellest pole midagi. Keegi ei maksa midagi ja kinnisvara jäab pangale.

### Kogu color set'id!

(vt värvikomplektide infot)

Kui püüad kinni kõik super villain'sid värvikomplektist:

- saad nende asukohtade rendihinda kahekordistada!
- võid palgaldada Spider-Tracer'd ja Spider-Bot'd ning küsida veelgi rohkem renti! vt AMBLIKUTEHNika.

### Omanikuga kinnisvarad

Kui maandud super villain ruudule, kes on kellegi teise poolt kinni püütud, peab omanik sinult renti küsima. Kui ta seda teeb, pead sina maksma. Kui ta ei küsi enne, kui järgmine mängija tärngut veeretab, ei pea sa makama!



### Super Villains

Maksa super villain kaardil näidatud rent.



### SILVER SABLE



### BLACK CAT



### Alliance'd (Silver Sable ja Black Cat)

Rendi suuruse määramiseks veereta tärngut. Kui omanik on 1 alliance, on rendi suuruseks ühe tärnguveeretusega saadud summa. Kui omanik on 2 alliance, on rendi suuruseks kahekordne tärnguveeretusega saadud summa.

(Jätkub järgmisel lehel) 95

## TEGEVUSRUUDUD



### GO

Kui möödute või maandute GO ruudul, võtke pangast M2 ning võtke kohe Symbol of Great Responsibility märk! Pane see oma Spider-Power kaardile. Nüüd saad kasutada oma tegelase alnulaadset võimet!

## SPIDER-POWERS

### Spider-Man

(Peter Parker)

Kui mängija maandub Daily Bugle'ruudut, saab ta ühelt vabalt valitud mängijalt õra võtta M1.



### Spider-Man

(Miles Morales)

Kui maandud teise mängijaga õimal ruudut, saad neist õra võtta M5.

### Ghost-Spider

Täringu veeretamist võid alati korralda, et saada sellel soovitavat tulenust. Arvesse läheb teine veeretus.

### Silk

Kui mängija maandub Spider-Sense ruudul, saab ta ühelt vabalt valitud mängijalt õra võtta M1.

### Spider-Ham

Kui mõni teine mängija veerib topeltnumbri, saad tali õra võtta M1.

### Spider-Man 2099

Kui möödud või maandud teise mängijaga samale ruudule, saad tali õra võtta M1.

### Free Parking

Rahune, midagi ei juhtu.



### Just Visiting

Õra muretse. Kui siin peatud, pane oma mängunupp mänguruudule Just Visiting.



## Daily Bugle ja Spider-Sense

Võta ülemine kaart sobivast pakist. Kui kaart ütleb, et holdke seda, kuni olete valmis seda kasutama, võtke seda teha. Vastasel juhul lugege see valjusti ette ja tehke kohe nil, nagu see ütleb. Pärast kaardi kasutamist pange kaart tagasi sobiva paki pöhja.



## Metroo

Kui maandud metrooruudule, võid liikuda ükskölik milliseale laual olevale kinnisvarale. Järgi selle koha reegleid, kuhu maandud. Kui möödud ruudust GO, ÄRA võta pangast M2 ega Symbol of Great Responsibility märki. Kui sul on Symbol of Great Responsibility märk, ei kehti sinu võlime ühelegi tegelasele, kellest möödud.



## Go to Jail

Ligu oma mängunupuga kohe ruudule In Jail! Ära võta M2, kui möödud ruudust GO. Sinu kord on siis läbi. Kui oled mänguruudul In Jail, saad ikkagi renti koguda, oksjonitel panustada, osta Spider-Tracer'd ja Spider-Bot'd, ning kaubeldla.

## Kuidas ma ruudult Jail välja saan?

Sul on 3 võimalust.

- Maksa oma järgmisse käigu alguses M5**, seejärel veereta ja liigu nagu tavaself.
- Kasuta oma järgmisse käigu alguses kaarti Get Out of Jail Free**, kui sul see on (või osta see teiselt mängijalt). Pane kaart vastava kaardipaki pöhja, seejärel veereta täringut ja liigu.
- Veereta järgmisel korral topeltnumbrid**. Kui sul see önnestub, oled vaba! Kasuta veeretamist, et liikuda, ja sellega sinu kord lõppeb. Saad kasutada kuni kolme korda, et proovida veeretada topeit. Kui sul see kolme korraga ei õnnestu, maksa M5, ning veereta ülesti ja liigu.



## ÄMBLIKUTEHNika

### Spider-Tracer kinnitamine

Niipea, kui saad värvikomplekti, saad hakata ostma Spider-Tracer'd (sa ei pea oma korda ootama).

Maksa pangale super villain kaardi hind ja pane sellelle Spider-Tracer. Se pead kinnitama vördselt. Sa ei saa kinnitada teist Spider-Tracer'd super villain'i enne, kui oled juba iga ühele ühe kinnitanud. Super villain'i võlb olla ainult 4 Spider-Tracer d.

### Spider-Bot paigaldamine

Kui sul on 4 Spider-Tracer'd kõigil super villain värvikomplektis, saad maksta, et minna üle Spider-Bot'le. Maksa Spider-Bot hind, mis on super villain kaardil, tagasta kõik 4 Spider-Tracer kaardi panka ning aseta Spider-Bot.

Sul võib olla ainult 1 Spider-Bot super villain kohta. Rohkem Spider-Tracer'd ei saa lisada.

### Kas pole piisavalt ämblikutehnikat?

Kui mitu mängijat soovivad osta viimast Spider-Tracer'd või Spider-Bot'i, peab pankur sellel oksjonilole panema. Pakkumiste alghind on M1 ja igaüks saab pakkumist suurendada M1 vörra. Te ei pea mängujärjekorda järgima.

Makse tehakse pangale.

### Kas ämblikutehnikat pole enam?

Sa ei saa enne osta, kui keegi enda oma tagasi müüb.

## TEHINGUD JA KAUPLEMINE

Saad kinnisvara igal ajal müüa, osta ja teiste mängijatega vahetada.

Enne kui saad anda super villain tagasi panka või vahetada seda teise mängijaga, pead müümägi kõik värvikomplekti ämblikutehnika pangale. Sa ei saa müüa või vahetada ämblikutehnikat teise mängijaga.

Kinnisvara saab vahetada vörkude, muu kinnisvara ja/või kaartide Daily Bugle ja Get Out of Jail Free vastu. Summa suuruse otsustavad teingut tegevad mängijad.

## APPI! MA EI SAA MAKSTA!

### 1 Proovi teha rohkem vörke.

Kui sa võlgined vörke ja sa ei saa maksta, püüa teha rohkem vörke müüs ämblikutehnikat pangale.

### Ämblikutehnika müük

MÜÜ Spider-Bot'd pangale poole hinnaga, vajaduse korral ümardades, ning vaheta need kohe 4 Spider-Tracer vastu.

MÜÜ Spider-Tracer'd pangale poole hinnaga, vajaduse korral ümarda ülespoole. Ühe värvikomplekti Spider-Tracer'd tuleb müüa sama hinnaga.

### Kas võlgined ikka veel vörke?

Kui oled mängijale ikka vörke võlgu ning sul pole Spider-Tracer'd või Spider-Bot'e, mida müüa. Pead mängijale andma ühe oma kinnisvara, et võlg tasuda.

Kui oled endiselt pangale võlgu, tagasta pangale võlgnevuse tasumiseks üks kinnisvara.

### 2 Kui sul pole enam kinnisvara, oled pankrotis ja mängust väljas!

#### Kas oled teisele mängijale võlgu?

Anna nelle kaardid Daily Bugle ja/või Get Out of Jail Free.

#### Kas oled pangale võlgu?

Tagasta kaardid Daily Bugle a/või Get Out of Jail Free ja pane need vastava paki alumisteks.

## MÄNGU LÖPP

Ülejäänud mängijad jätkavad mängimist, kuni mängus on järel ainult üks inimene. See mängija on võitja!

## MĒRKIS

lejūties sava ieclenītākā zirnekļvaroņa ādā un steidz paliņgā Nujorkas ledzīvotajiem! Pārvietojies pa laukuma laucinēm, sagūstot pēc iespējas vairāk jaundarū jeb super villainus. Jo vairāk super villainus tu uzeic, jo lielāku nomas maksu jeb rent vari iekasēt no citiem. Ja esi pēdējais spēlētājs, kura rīcībā ir tīkļetoni, kad pārējie dalībnieki ir bankrotējuši, tu uzvari!

## KĀ MONOPOLY SPIDER-MAN ATŠKIRAS NO KLAŠISKĀS SPĒLES?



**Paķer Symbol of Great Responsibility elementu un liec lietā savu zirnekļspēju — Spider-Power!**

Katrā varonim spēlē piemīt kāda unikāla spēja. Šķērsojot lauciņu GO, paķer Symbol of Great Responsibility elementu (pa labi). Ikreiz, kad tavā rīcībā ir Symbol of Great Responsibility, tu vari izmantot savu tēla kartīti norādīto Spider-Power spēju!

**Satīklo jaundarus — super villaini —, lai Nujorka atkal būtu droša pilsēta!**

Kad apstājies super villain lauciņā, tev šīs jaundarū ir jāsagūsta, izmantojot tīkļetonus. Ja tev izdodas sagūstīt visus viena krāsas komplekta super villaini, tu drīksti uzstādīt Spider-Tracers un Spider-Bots un pieprasīt lielāku nomas maksu jeb rent!

**Īsini ceļu — laides ar metro!**

Ja apstājies metro lauciņā, tu drīksti pārvietoties uz jebkuru spēles laukuma ipašuma lauciņu!

**Spider-Man nav ar pliku roku nemams! Izmanto Daily Bugle kartītes, lai savērtu kādu viltīgu gājienu pret citiem spēlētājiem!**

Kad apstājies Daily Bugle lauciņā, pānem Daily Bugle kartīti. Ar tām var izpildīt dažādus trikus, piemāram, ciept tīkļetonus vai pieprasīt kādam izlaist gājienu.

## SAGATAVOJIES!

(Skati norādes šīs spēles pamācības otrā pusē.)

- Ir jāizvēlas spēles banķieris. Banķieris atbild par tālāk uzskaitīto.
  - Tīkļetoni, kas ir bankas rīcībā
  - Spider-Tracers
  - Spider-Bots
  - Ipašumtiesības
  - Izsoles
 Arī banķieris drīkst piedalīties spēlē, taču viņam jāglabā savi tīkļetoni atsevišķi no bankā esošajiem.
- Banķieris katram spēlētājam izsniedz:

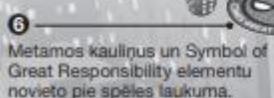
5 x (katrs — M1 vērtība)

5 x (katrs — M5 vērtība)

(kopā = M30)

Atlikušie tīkļetoni tiek paglabāti kārbā — tā ir bankas kase.

- Sajauc Spider-Sense kartītes un novieto tās ar skatu uz leju šeit.



Metamos kauliņus un Symbol of Great Responsibility elementu novieto pie spēles laukuma.

5 Katrs spēlētājs izvēlas tēlu un attiecīgo spēles figūru novēlo lauciņā GO. Izvēlēta tēla Spider-Power kartīti spēles dalībnieks novieto sev priekšā.

## SPĒLĒ!

### Kā uzvarēt?

Esi pēdējais spēlētājs, kura rīcībā ir tīkļetoni, kad pārējie spēlētāji ir bankrotējuši!

### Kurš sāk?

Katrai spēlētājiem ripina abus kauliņus. Spēli sāk dalībnieks, kurš uzmet vislejāko punktu skaitu, un turpinā spēlētāji pā kreisi no viņa.

### Tavs gājiens

- Ripini abus kauliņus.
- Pārvieto savu figūru pa spēles laukumu pulkstenīrādītu kustības virzienā, uzķopot tik lauciņiem, cik uzmeti ar kauliņiem.
- Kur tu apstājies? Izpildi attiecīga lauciņa norādījumus. Skati "LAUKUMA LAUCINI".
- Vai šķērsoj lauciņu GO? Panem Symbol of Responsibility elementu.
- Vai uzmeti vienādu punktu skaitu? Ripini kauliņus vēlreiz un veic vēl vienu gājienu.
- Uzmanies! Ja trīsreiz pēc kārtas uzmeti vienādu punktu skaitu, tev būs nekavējoties jādodas cietumā! Savu trešo gājienu tu nepabeidi.
- Tavs gājiens ir galā. Nodod metamos kauliņus spēlētājam pa kreisi.

### Sāc spēli!

Tas ir viss, kas tev pāslāk ir jāzina, tāpēc droši keric klāt! Aplūko lauciņus, kad nonāc tajos.



## LAUKUMA LAUCINI

### IPAŠUMI

Ir divu veidu ipašumi: super villaini, kas ir apvienoti krāsu komplektos, un alliances — Silver Sable un Black Cat.

### Nevienam nepiederoši ipašumi

#### Vai vēlies to legādāties?

Samaksā lauciņā norādīto summu un panem super villain vai alliance kartīti no bankas.

#### Ja tu nevēlies to legādāties...

Banķierim tas ir jāizsola. Vairāksolīšana sākas ar M1, un ikviens var palielināt piesolītu summu par M1 vai vairāk. Gājienu secība nav jāievēro, un banķieris pabeidz izsolē, kad neviens no spēlētājiem valirs nevēlas solīt vairāk. Spēlētājs, kurš ir solījis viss vairāk, samaksā bankai. Ja neviens nevēlas iegūt ipašumu izsolē, tas nekas! Neviens nemaksā, un ipašums paliek bankas pārziņā.

### Krāj vienas krāsas kartītes!

(Krāsu komplekti ir norādīti sadaļā "Komplektā".)

Kad esi sagūstījis katru vienu krāsas komplekta jaundarū jeb super villaini:

- tu vari divkāršot nomas maksu jeb rent par apstāšanos šo super villains lauciņos;
- tu vari izvēlot Spider-Tracers un Spider-Bots un pieprasīt vēl lielāku rent! Skati "ZIRNEKLĒTEHNOLOGIJAS".

### Citiem spēlētājiem piederoši ipašumi

Ja apstājies cita spēlētāja sagūstīta super villain lauciņā, šīm spēlētājam jāpieprasā tev nomas maksu jeb rent. Ja spēlētājs to pieprasā, tev ir jāizmaksā. Ja spēlētājs to nepagūst pieprasīt, pirms nākamais dalībnieks ir metis kauliņus, tev nav jāmaksā!

### Super Villains

Samaksā super villain kartīti norādīto rent.

### DOC OCK



### SNAKE SABLE



### BLACK CAT



### Alliances (Silver Sable un Black Cat)

Rent apmēru nosaki, metot kauliņus. Ja ipašniekiem pieder viens alliance lauciņš, rent atbilst uzmēto punktu kopsummai. Ja ipašniekiem pieder divi alliance lauciņi, rent ir divkārša uzmēto punktu kopsumma.

## DARBĪBAS LAUCINI



### GO

Ja tu šķērso lauciņu GO vai nonāc tajā, saņem **M2** no bankas un nekavējoties panem arī Symbol of Great Responsibility elementu! Novieto to uz savas Spider-Power kartites. Tagad tu drīksti likt lietā sava tēla unikālo spēju!

## ZIRNEKLSPĒJAS JEB SPIDER-POWERS

### Spider-Man (Peter Parker)

Izveid, kad kāds spēlētājs apstājas lauciņā Daily Bugle, saņem **M1** no jebkura izvēlēta spēļai.



### Spider-Man (Miles Morales)

Izveid, kad apstājas lauciņā, kurā jau atrodas cita spēļai figura, saņem no šī spēļai **M5**.

### Ghost-Spider

Izveid, kad tevi neapmierina rezultāts, ko uzmīti ar kauliņiem, tu drīksti norādīt kaulinus vēlreiz. Lai pārvietoties, tev ir jāizmanto otrs mērojumā rezultāts.

### SIK

Izveid, kad kāds spēlētājs apstājas lauciņā Spider-Sense, saņem **M1** no jebkura izvēlēta spēļai.



### Free Parking

Atpūties! Tev nekas nav jādara.



### Just Visiting

Nerālžies! Ja nonāc šeit, novieto savu spēles figūru sektorā Just Visiting.

## Daily Bugle un Spider-Sense

Panem augšējo kartīti no attiecīgās kavas. Ja kartītē ir norādīts, ka tev tā jāglabā līdz brīdim, kad varēsi to izmantot, tu vari tā darīt. Pārējos gadījumos nolasī uzdevumu skaiti un nekavējoties izplīdi norādīto. Pēc izmantošanas noliec kartītes attiecīgās kavas apakšā.



## Metro

Ja apstājies metro lauciņā, tu drīksti pēc izvēles pārvietinās iż jehkuri spēles laukiņa īpašuma lauciņu. Izplīdi tā lauciņa norādījumus, kurā nonāc. Ja šķērso lauciņu GO, NENEM nedz **M2** no bankas, nedz Symbol of Great Responsibility elementu. Ja Symbol of Great Responsibility jau ir tavā rīcībā, tu nevari vērst savu spēju pret tēliem, kam paej garām.



## Go to Jail

Nekavējoties pārvieto savu spēles figūru uz lauciņu In Jail! Tu nesāņem **M2** par lauciņu GO šķērsošanu. Tavs gājiens ir galā. Kamēr atrodies cietumā, tu joprojām drīksti lekāsēt rent, piedāvāties izsolēs, legādāties Spider-Tracers un Spider-Bots un tirgoties.

## Kā izklūt no lauciņa In Jail?

Tev ir trīs iespējas.

- Kad atkal pienāk tava kārtā, samaksā **M5****, met kauliņus un veic gājienu, kā lerast.
- Kad atkal pienāk tava kārtā, izmanto kartīti Get Out of Jail Free**, ja tā ir tavā rīcībā (var legādāties šādu kartīti no citā spēļai). Novieto kartīti attiecīgās kavas apakšā, met kauliņus un pārvietojies.
- Uzmet vienādu punktu skaitu** savā nākamajā gājiņā. Ja tā izdodas, tu esi brīvs! Izmanto uzmesto rezultātu, lai pārvietotos, un pabeidz savu gājienu. Tu drīksti trīsreiz meģināt uzmet vienādu punktu skaitu arī trešājā meģinājumā, samaksā **M5**, met kauliņus vēlreiz un pārvietojies.



## ZIRNEKLTEHNOLOGIJAS

### Spider-Tracers uzstādīšana

Līdzko tev ir pilnīgs krāsas komplekts, tu drīksti legādāties Spider-Tracers (tev nav jāgaida sava gājiens).

Samaksā bankai super villain kartītē norādīto summu un uzstādi Spider-Tracer attiecīgā super villain lauciņā. Izvēlotojumam ir jābūt vienmērigam — nedrīkst uzstādīt otru Spider-Tracer vienā super villain lauciņā, ja pa vienam nav uzstādīts katrā šī krāsas komplekta super villain lauciņā. Vienā super villain lauciņā drīkst novietot tikai četrus Spider-Tracers.

### Spider-Bots uzstādīšana

Līdzko katrā viena krāsas komplekta super villain lauciņā ir uzstādīti četri Spider-Tracers, tu drīksti legādāties Spider-Bot. Samaksā super villain kartītē norādīto Spider-Bot summu, atgriez bankai visus četrus Spider-Tracers un uzstādi Spider-Bot attiecīgā super villain lauciņā.

Katrā super villain lauciņā drīkst atrasties tikai viena Spider-Bot vienība. Tai papildus uzstādīt arī Spider-Tracers ir aizliegts.

### Ja pietrūkst zirnekļtehnoloģiju vienību...

Ja vairākā spēlētāji vēlas legādāties pēdējo pieejamo Spider-Tracer vai Spider-Bot, bankierim šī vienība ir jāizsola. Vairāksolīšana sākas ar **M1**, un jebkār spēlētājs var palielināt piesolito summu par **M1** val vairāk. Lai solītu, spēlētājam nav jāgaida sava kārtā. Piesolito summu saņem banka.

### Ja zirnekļtehnoloģiju vienību vairs nav...

Tu nevari tās legādāties, un ir jāgaida, līdz cits spēlētājs atgriež savas.

## DARĪJUMI UN TIRGOSANĀS

Tu vari tirgoties ar citiem spēlētājiem, legādājoties, pārdodot vai mainot ipašumu jebkurā brīdī.

Pirms super villain atgriešanas bankai vai nodošanas citā spēlētāja rīcībā ir jāpārdo dot bankai visas viena krāsas komplekta zirnekļtehnoloģiju vienības. Spēlētāji nedrīkst savā starpā veikt darījumus ar zirnekļtehnoloģijām.

Ipašumu var iemainīt pret tīklīzetoniem, pret citu ipašumu un/vai pret Daily Bugle un Get Out of Jail Free kartītēm. Darījums jesaistītie spēlētāji vienojas par summu.

## PALĪGĀ! ES NEVARU SAMAKSĀT!

### ① Mēģini liegt vairāk tīklīzetonu.

Ja esi parādā tīklīzetonus un nevari samaksāt, mēģini nopelnīt papildu žetonus, pārdodot zirnekļtehnoloģijas bankai.

### Zirnekļtehnoloģiju pārdošana

Pārdod Spider-Bots bankai par pusī cenas (ja nepieciešams, noapaļojot uz augšu) un nekavējoties iemainī katru pret četriem Spider-Tracers.

Pārdod Spider-Tracers par pusī cenas (ja nepieciešams, noapaļojot uz augšu). Krāsas komplekta ietvaros Spider-Tracers ir jāpārdomi vienmēri.

### Vai joprojām parādā?

Ja joprojām esi parādā tīklīzetonus citam spēlētājam un tev vairs nav Spider-Tracers vai Spider-Bots, ko pārdom, tev šīm spēlētājam ir jāatdomi viens no saviem ipašumiem, lai nokārtotu parādu.

Ja joprojām esi parādā bankai, nokārto parādu, atdodot bankai vienu savu ipašumu.

### ② Ja tev vairs nav ipašumu, esi bankrotējis un izstājies no spēles!

Ja esi parādā citam spēlētājam...

Atdod tam visas Daily Bugle un/vai Get Out of Jail Free kartītēm.

### Ja esi parādā bankai...

Noliec Daily Bugle un/vai Get Out of Jail Free kartītēs attiecīgās kavas apakšā.

## SPĒLES NOSLĒGUMS

Pārējie turpina spēlēt līdz brīdim, kad spēle ir vairs tikai viens daļībnieks. Šis spēlētājs uzvar!

**ЦЕЛЬ**

Наденьте костюм своего любимого героя-паука и спасите Нью-Йорк! Перемещайтесь по полю и ловите как можно больше super villains. Чем больше super villains вы поймаете, тем более высокую rent сможете получать от других игроков. Если вы последний игрок, у которого остались паутинки, в то время как остальные игроки обанкротились, вы выиграли!

**ЧТО ОСОБЕННОГО В ИГРЕ MONOPOLY SPIDER-MAN?**

Завладейте Symbol of Great Responsibility и используйте Spider-Power!



Фишка каждого героя обладает уникальной способностью. При прохождении клетки GO возьмите Symbol of Great Responsibility (справа). Пока вы являетесь владельцем Symbol of Great Responsibility, вы можете использовать способность, указанную на карточке Spider-Power вашего персонажа!

**Опутывайте паутиной super villains, чтобы жители Нью-Йорка спали спокойно!**

Если вы остановились на клетке super villain, вы должны поймать врага с помощью паутинок. Если вы поймаете всех super villain, принадлежащих к одному и тому же color set, вы сможете прикрепить Spider-Tracers и развернуть Spider-Bots, благодаря чему rent возрастет!

**Чтобы перемещаться по карте быстрее, используйте метро!**

Если вы остановились на клетке метро, вы можете перейти на любую из клеток собственности, предусмотренных на игровом поле!

**Spider-Man – серьезный противник! Чтобы строить планы против других игроков, используйте карточки Daily Bugle.**

Если вы остановились на клетке Daily Bugle, возьмите карточку Daily Bugle. С помощью таких карточек можно красть паутинки у других игроков или заставлять их пропустить ход.

**ПОДГОТОВКА К ИГРЕ** (См. обратную сторону инструкции к игре.)

① Выберите того, кто будет банкиром. Банкир отвечает за:

- запас паутинок в банке;
- Spider-Tracers;
- Spider-Bots;
- карточки собственника;
- аукционы.

Банкир тоже может играть, но при этом он должен хранить свои паутинки отдельно от банка.

② Банкир выдает каждому игроку:

5 (достоинством M1 каждая)

5 (достоинством M5 каждая)

(Всего M30)

Прочие паутинки остаются в коробке и составляют банк.

③ Перемешайте карточки Daily Bugle и положите их сюда лицевой стороной вниз.

④ Перемешайте карточки Spider-Sense и положите их сюда лицевой стороной вниз.



6 Положите кубики и Symbol of Great Responsibility рядом с игровым полем.

Каждый игрок выбирает для себя персонажа. Поставьте фишку своего персонажа на клетку GO. Положите перед собой карточку Spider-Power этого персонажа.

**ИГРА****Как выиграть**

Побеждает игрок, у которого остались паутинки, когда все остальные обанкротились.

**Кто делает первый ход?**

Каждый игрок бросает оба кубика. Игру начинает игрок, который выбросил на кубиках самое большое число. Затем ход переходит к игроку слева.

**В свой ход**

1. Бросьте оба кубика.
2. Переместите фишку на выпавшее количество клеток по часовой стрелке.
3. На какой клетке игрового поля вы остановились? Выполните указания, предусмотренные для этой клетки. См. раздел КЛЕТКИ ИГРОВОГО ПОЛЯ.

**Вы прошли через клетку GO?**  
Возьмите Symbol of Responsibility!

**Вам выпал дубль?** Бросьте кубики снова и сделайте еще один ход.

**Осторожно!** Если дубль выпадет вам 3 раза подряд, вы немедленно go to Jail! При этом вам нельзя делать третий ход.

4. Ваш ход завершен. Передайте кубики игроку слева.

**Начинайте игру!**

Это всё, что нужно знать, так что вперед. Читайте указания к клеткам, на которых останавливается.

**КЛЕТКИ ИГРОВОГО ПОЛЯ****ОБЪЕКТЫ СОБСТВЕННОСТИ**

В игре есть два вида объектов собственности: super villains, объединенные в color sets, и alliances, которые носят названия Silver Sable и Black Cat.

**Свободные объекты собственности****Хотите купить объект?**

Заплатите цену, указанную на соответствующей клетке игрового поля, и возьмите из банка карточку super villain или alliance.

**Не хотите покупать?**

Банкир выставляет объект на аукцион. Ставки начинаются с M1. Любой игрок может повысить ставку минимум на M1. В ходе аукциона не нужно придерживаться очереди. Если никто не повышает ставку, банкир закрывает аукцион. Игрок, предложивший самую высокую цену, должен уплатить ее банку. Если игроки не хотят покупать объект, ничего страшного. Никто ничего не платит, и объект остается в банке.

**Собирайте color sets!**

(Информацию о color sets см. на странице «В комплекте».)

Если вы поймаете всех super villain, принадлежащих к одному и тому же color set, у вас появляются следующие возможности.

- Можно удвоить rent, которую вы получаете за этих super villains!
- Можно развернуть Spider-Tracers и Spider-Bots и взимать еще более высокую rent! См. раздел ПАУЧЬИ УСТРОЙСТВА.

**Занятые объекты собственности**

Если вы остановились на клетке super villain, которого поймал другой игрок, тот должен потребовать с вас rent. Если он это сделал, вы должны заплатить. Если он не успел потребовать с вас rent до того, как следующий игрок бросил кубики, платить не нужно!

**Super Villains**

Уплатите rent, указанную на картонке super villain.

**SILVER SABLE****BLACK CAT****Alliances (Silver Sable и Black Cat)**

Чтобы узнать сумму rent, бросьте кубики. Если у владельца 1 alliance, rent равна числу, выпавшему на кубиках. Если у владельца 2 alliances, rent равна числу, выпавшему на кубиках и умноженному на 2.

(Продолжение на следующей странице.)

## КЛЕТКИ ДЕЙСТВИЯ



### GO

Если вы прошли через клетку GO или остановились на ней, получите в банке №2 и тут же возьмите Symbol of Great Responsibility. Положите его на свою карточку Spider-Power. Теперь вы можете использовать уникальную способность своего персонажа!

## SPIDER-POWERS

### Spider-Man (Peter Parker)



Если кто-то из игроков остановился на какой-либо клетке Daily Bugle, возьмите М1 любого игрока по вашему выбору.

### Spider-Man (Miss Morales)

Если вы остановились на клетке, на которой находится другой игрок, возьмите у него М2.

### Ghost-Spider

Если вам не нравится число, которое выпало вам на кубиках, вы можете бросить кубики еще раз. Сделайте ход в соответствии с результатом этого броска.

### Silk

Если кто-то из игроков остановился на какой-либо клетке Spider-Sense, возьмите М1 любого игрока по вашему выбору.

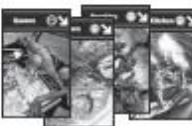
### Daily Bugle и Spider-Sense

Возьмите верхнюю карточку из соответствующей колоды. Если на карточке указано, что игрок может сохранить ее до тех пор, пока она ему не понадобится, вы можете так и поступить. Если такое указание отсутствует, зачтите текст карточки вслух и сразу же выполните указанное на ней действие. Кладите использованные карточки под низ соответствующей колоды.



## МЕТРО

Если вы остановились на клетке метро, вы можете перейти на любой из объектов собственности, предусмотренных на игровом поле. Выполните указания клетки, на которой вы оказались. Если при этом вы прошли через клетку GO, НЕ забирайте из банка №2 и НЕ берите Symbol of Great Responsibility. Если вы уже завладели Symbol of Great Responsibility, вы не должны применять свою способность к персонажам, рядом с которыми вы прошли.



### Go to Jail

Немедленно переставьте свою фишку на клетку In Jail! Не забирайте №2 за прохождение через клетку GO. На этом ваш ход окончен. Пока вы находитесь на клетке In Jail, вы по-прежнему можете взимать rent, участвовать в аукционах, покупать Spider-Tracers и Spider-Bots и торговаться.

## ПАУЧЬИ УСТРОЙСТВА



### Прикрепление Spider-Tracers

Как только вы соберете color set, вы сможете приступить к покупке Spider-Tracers (для этого вам не нужно ждать своего хода).

Уплатите цену, указанную на карточке super villain, и поставьте Spider-Tracer на этого super villain. Прикрепление нужно осуществлять равномерно. Прикрепите по одному Spider-Tracer к каждому super villain в color set. После этого вы сможете прикрепить к каждому такому super villain второй Spider-Tracer. К каждому super villain можно прикрепить не более 4 Spider-Tracers.

### Развертывание Spider-Bots

Если вы прикрепили по 4 Spider-Tracers к каждому super villain в color set, вы можете превратить их за плату в Spider-Bot. Уплатите цену Spider-Bot, указанную на карточке super villain, верните в банк всех 4 Spider-Tracers и поставьте Spider-Bot на super villain.

На каждого super villain можно поставить только 1 Spider-Bot. Добавлять Spider-Tracers нельзя.

### У вас не хватает паучьих устройств?

Если несколько игроков хотят купить последний Spider-Tracer или Spider-Bot, банкир должен выставить это устройство на аукцион. Ставки начинаются с №1. Любой игрок может повысить ставку минимум на №1. В ходе аукциона не нужно придерживаться очереди. Плату нужно отдать в банк.

### У вас не осталось паучьих устройств?

Их нельзя купить, пока кто-нибудь не продаст свои.



## СДЕЛКИ И ТОРГИ

Игроки могут в любой момент заключать друг с другом сделки по покупке, продаже и обмену объектов собственности.

Прежде чем вернуть в банк какого-либо super villain или продать его другому игроку, вы должны продать банку все паучьи устройства из соответствующего color set. Заключать сделки по продаже или обмену паучьих устройств с другими игроками нельзя.

Объекты собственности можно обменивать на паутинки, другие объекты собственности и (или) карточки Daily Bugle и Get Out of Jail Free. Цену определяют игроки, заключающие сделку.

## ПОМОГИТЕ! НЕ МОГУ ЗАПЛАТИТЬ!

### ❶ Попробуйте получить побольше паутинок.

Если вам не удается уплатить долги, попробуйте получить паутинки благодаря продаже банку паучьих устройств.

### Продажа паучьих устройств

**Spider-Bots** можно продать банку за полцены (при необходимости округлите сумму в большую сторону) и мгновенно обменять их на 4 Spider-Tracers.

**Spider-Tracers** можно продать банку за полцены (при необходимости округлите сумму в большую сторону). Spider-Tracers следует продавать равномерно по всему color set.

### По-прежнему не можете уплатить долги?

Если вы не можете отдать другому игроку паутинки и не владеете Spider-Tracers или Spider-Bots, которые можно было бы продать, отдайте игроку в счет долга какой-нибудь из принадлежащих вам объектов собственности.

Если вы не можете уплатить долг банку, верните в банк в счет долга один объект собственности.

### ❷ Если у вас не останется объектов собственности, вас объявят банкротом и выведут из игры!

#### Не можете уплатить долг другому игроку?

Отдайте ему карточки Daily Bugle и (или) Get Out of Jail Free.

#### Не можете уплатить долг банку?

Положите карточки Daily Bugle и (или) Get Out of Jail Free под низ соответствующей колоды.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Другие игроки продолжают игру до тех пор, пока не останется только один игрок. Этот игрок становится победителем!

## ЗАВДАННЯ

Перевіртеся в улюбленого героя-павука та рятуйте Нью-Йорк! Рухайтесь ігровим полем і захоплюйте якнайбільше поганців super villains. Що більше поганців super villains ви захопите, то вищу орендну плату rent зможете стягувати з інших гравців. Якщо павутини ні в кого, крім вас, не залишилося, ви перемогли!

## ЩО НОВОГО В ГРІ MONOPOLY SPIDER-MAN?

Беріть мітку Symbol of Great Responsibility та використовуйте свою силу Spider-Power!



Кожна фігурка героя має унікальну здібність. Під час проходження сектора GO візьміть мітку Symbol of Great Responsibility (справа). Здобувши мітку Symbol of Great Responsibility, ви зможете користуватися здібністю, зазначеною на картці Spider-Power вашого персонажа!

### Обплутуйте лиходіїв super villains павутиною та підтримуйте безпеку в Нью-Йорку!

Потрапивши в сектор поганця super villain, ви повинні використати павутину, щоб сколоти цього персонажа super villain. Піймавши всіх лиходіїв super villains у кольоровому наборі color set, ви зможете прикріпляти Spider-Tracers, активувати Spider-Bots і стягувати ще вищу орендну плату rent!

### Користуйтесь метро, щоб скоротити шлях!

Потрапивши в сектор метро, ви можете перейти у будь-який сектор із власністю на полі!

### Spider-Man уміє хитрувати! За допомогою карток Daily Bugle ви зможете обдурювати інших гравців!

Зупинившись у секторі Daily Bugle, візьміть картку Daily Bugle. Вона даст змогу почути павутину в іншого гравця або змусити його пропустити наступний хід.

## ПІДГОТУЙТЕСЯ ДО ГРИ!

(Див. зворотний бік цих правил гри)

1 Виберіть, хто буде банкіром. За що відповідає банкір:

- Банківський запас павутини
- Spider-Tracers
- Spider-Bots
- Документи про передачу власності
- Аукціони

Банкір також може грati, але повинен зберігати власну павутину окрім від Банку.

2 Банкір видає кожному гравцевi:

5 x (по 1 м)

5 x (по 5 м)

(Усього = 30 м)

Зберігайте решту павутини в коробці, яка слугуватиме Банком.

3 Перетасуйте картки Daily Bugle і покладіть їх лицьовим боком донизу.



6 Покладіть кубики та мітку Symbol of Great Responsibility

Покладіть кубики та мітку Symbol of Great Responsibility поруч з ігровим полем.

4 Перетасуйте картки Spider-Sense і покладіть їх лицьовим боком донизу.



5 Кожен гравець має вибрати персонажа. Поставте фігурку свого персонажа в сектор GO. Покладіть відповідну картку Spider-Power перед собою.

## ПОЧНІТЬ ГРУ!

### Як перемогти

Залиштесь останнім гравцем із павутинкою, коли всі інші збанкрутують!

### Хто починає гру?

Кожен гравець кидає обидва кубики. Хто викне найбільше число, той починає гру. Хід завжди переходить до гравця ліворуч.

### Дії гравця

1. Киньте обидва кубики.
2. Перемістіть свою фігурку за годинниковою стрілкою на вказану кількість секторів.
3. У якому секторі ви зупинилися? Виконайте його умови. Див. розділ «СЕКТОРИ ІГРОВОГО ПОЛЯ».

**Пройшли через сектор GO?**  
Візьміть мітку Symbol of Great Responsibility!  
**Випали однакові числа на кубиках?** Киньте їх знову та зробіть ще один хід.

4. Будьте уважні! Якщо однакові числа на кубиках випадуть 3 рази поспіль, ви повинні будете негайно перейти у візницю. Не виконуйте третій хід.
5. Ваш хід закінчено. Передайте кубики гравцю ліворуч.

### Починайте гру!

Це вся інформація, яка вам потрібна, тож починайте. Коли ви потрапляєте в той чи інший сектор, вивчайте все про нього.



## СЕКТОРИ ІГРОВОГО ПОЛЯ

### ВЛАСНІСТЬ

Існує два види власності: super villains, об'єднані в набори color sets, і alliances, до яких належать Silver Sable і Black Cat.

### Вільна власність

#### Бажаєте придбати?

Сплатіть ціну, зазначену на секторі, і візьміть із банку картку super villain або alliance.

#### Не бажаєте купувати?

Банкір повинен виставити цей сектор на аукціон. Початкова вартість — 1 м, і будь-який гравець може піднімати ціну приймаючи 1 м. Послідовності ходу дотримуватися не потрібно. Банкір завершує аукціон, коли ніхто не хоче пропонувати більшу ціну. Гравець, який запропонував найвищу ціну, платить банку. Якщо ніхто не бажає придбати власність, це не проблема. Ніхто нічого не платить, і власність залишається в банку.

### Збирайте набори color sets!

(Детальніше про кольорові сектори див. на сторінці вмісту комплекту)

Що ви можете робити, якщо захопили всіх поганців super villain набору color set:

- Ви можете подвоїти орендну плату rent за сектори з цими super villains!
- Використовуйте Spider-Tracers і Spider-Bots, стягуючи ще вищу орендну плату rent! Див. розділ «ПАВУЧІ ТЕХНОЛОГІЇ».

### Зайняття власність

Коли ви потрапляєте в сектор з уже захопленим super villain, відповідний гравець має попросити вас сплатити орендну плату rent. У такому разі ви зобов'язані заплатити. Якщо наступний гравець кинув кубик, а про платню не згадали, платити не потрібно!

### Super Villains

Сплатіть суму rent, зазначену на картці super villain.



### Alliances (Silver Sable і Black Cat)

Киньте кубики, щоб визначити суму орендної плати rent. Якщо власник має 1 alliance, сума орендної плати rent дорівнює числу на кубиках. Якщо власник має 2 alliances, сума орендної плати rent подвоюється.

(Продовження див. на наступній сторінці) 91



## СЕКТОРИ ДІЙ



### GO

Під час проходження сектора GO або зупинки в ньому отримайте від банку 2 м і відразу візьміть мітку Symbol of Great Responsibility! Покладіть її на свою картку Spider-Power. Тепер ви можете використовувати унікальну здібність вашого персонажа!

## КАРТКИ SPIDER-POWERS

### Spider-Man (Peter Parker)

Коли хтось зупиниться в секторі Daily Bugle, отримайте 1 м із будь-якого гравця за власним вибором.



### Spider-Man (Miles Morales)

Коли ви зупинитеся в одному секторі з іншим гравцем, отримайте від нього 5 м.

### Ghost-Spider

У будь-який момент грачи можуть кинути кубики ще раз, якщо вони не стодорогаються числа, що випали. Ходити потрібно буде лише з другими результатами.

### SIK

Коли хтось зупиниться в секторі Spider-Bite, отримайте 1 м із будь-якого гравця за власним вибором.

### Free Parking

Розслабтеся! Нічого не відбувається.



### Just Visiting

Не турбуйтеся. Якщо ви потрапили сюди, поставте свою фігурку в сектор Just Visiting.



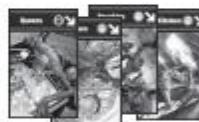
## Daily Bugle i Spider-Sense

Візьміть верхню картку з відповідної колоди. Якщо в інструкціях написано зберігати картку, доки не будете готові її використати, ви можете це зробити. В іншому разі прочитайте інструкції волос і відразу виконайте зазначену дію. Після використання кладіть картки вниз відповідної колоди.



## Метро

Зупинившись у секторі з метро, ви можете перейти до будь-якого сектора з власністю на підл. Виконайте умови сектора, у якому зупинитесь. Під час проходження сектора GO ви НЕ зможете отримати від банку 2 м або взяти мітку Symbol of Great Responsibility. Якщо у вас є мітка Symbol of Great Responsibility, ваша здібність не застосовуватиметься до персонажів, повз яких ви будете проходити.



### Go to Jail

Негайно перемістіть свою фігурку в сектор In Jail! Ви не отримуєте 2 м під час проходження сектора GO. На цьому ваш хід закінчено. Перебуваючи у в'язниці, ви можете стягувати орендну плату rent, брати участь в аукціонах, купувати Spider-Tracers і Spider-Bots, а також торгувати.

## Як відратитися з в'язниці?

Є 3 варіанти:

- Заплатити 5 м** на початку наступного ходу, потім кинути кубики та продовжувати рух як зазвичай.
- На початку наступного ходу скористатися карткою Get Out of Jail Free**, якщо вона є у вас (або купити її в іншого гравця). Покладіть картку вниз відповідної колоди, потім киньте кубики та зробіть хід.
- Викинути два одинакові числа** на кубиках під час наступного ходу. Якщо вам це вдалося, ви вільні! Перемістіться на відповідну кількість секторів. На цьому ваш хід закінчується. У вас є три спроби, щоб викинути одинакові числа на кубиках. Якщо з третьої спроби під час вашого перебування в секторі In Jail на кубиках не випали одинакові числа, заплатіть 5 м, потім киньте кубики ще раз і зробіть хід.



## ПАВУЧІ ТЕХНОЛОГІЇ



### Прикріплення пристрій Spider-Tracers

Зібрали весь color set, ви зможете купувати Spider-Tracers (для цього не потрібно чекати свого ходу).

Сплатіть банку вартість, зазначену на картці ліходія super villain, і покладіть Spider-Tracer на цього персонажа super villain. Прикріплювати потрібно рівномірно. Не можна кріпити другий Spider-Tracer до поганця super villain, поки його не матиме кожен super villain набору. До одного персонажа super villain можна кріпити лише 4 Spider-Tracers.



### Активація роботів Spider-Bots

Щойно ви матимете по 4 Spider-Tracers на всіх ліходіях super villains набору color set, ви зможете заплатити й перетворити їх на Spider-Bot. Сплатіть вартість робота Spider-Bot, зазначену на картці ліходія super villain, і поверніть 4 Spider-Tracers у банк. Після цього покладіть робота Spider-Bot на цього персонажа super villain.

На одного поганця super villain можна класти лише 1 Spider-Bot. Додавати Spider-Tracers ви більше не зможете.

### Бракує павучих технологій?

Якщо останній Spider-Tracer або робота Spider-Bot хоче придбати кілька гравців, банкір повинен виставити його на аукціон. Початкова вартість – 1 м, і будь-який гравець може піднімати ціну принаймні на 1 м. Послідовності ходу дотримуватися не потрібно.

Платіж переходить у банк.

### Закінчилися павучі технології?

Щоб ви могли купити пристрій або робота, хтось повинен продати один зі своїх.

## УГОДИ Й ТОРГІВЛЯ

Ви можете купувати, продавати майно й обмінюватися ним з іншими гравцями в будь-який час.

Щоб мати змогу повернути ліходія super villain банку або обмінютися персонажем super villain з іншим гравцем, необхідно продати банку всі павучі технології набору color set. Не можна обмінюватися павучими технологіями з іншими гравцями або продавати їх ім.

Власність можна обмінювати на павутину, іншу власність і/або картки Daily Bugle і Get Out of Jail Free. Сума або предмет обміну узгоджується учасниками угоди.

## ДОПОМОЖІТЬ! НЕ МОЖУ ЗАПЛАТИТИ!

### 1 Спробуйте дістати більше павутини.

Якщо ви заборгували павутину й не можете заплатити, спробуйте зібрати потрібну кількість павутини, продавши павучі технології назад у банк.

### Продаж павучих технологій

Продайте роботів Spider-Bots банку за півціни, округлюючи суму за потреби, і відразу обмінайте їх на 4 Spider-Tracers.

Продайте Spider-Tracers банку за півціни, округлюючи суму за потреби. Spider-Tracers у секторах набору color set потрібно продавати рівномірно.

### Досі в боргу?

Якщо ви досі винні іншому гравцю павутину та не маєте більше пристрій Spider-Tracers або роботів Spider-Bots для продажу, ви повинні віддати тому гравцеві одну свою власність, щоб погасити борг.

Якщо ви досі винні Банку, поверніть у Банк одну власність, щоб погасити борг.

### 2 Якщо у вас не залишилося власності, щоб погасити борг, ви стаете банкрутом і вибуваєте з гри!

Заборгували іншому гравцеві?

Віддайте йому картки Daily Bugle і/або Get Out of Jail Free.

Заборгували Банку?

Поверніть картки Daily Bugle і/або Get Out of Jail Free вниз відповідної колоди.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Решта гравців продовжують гру, доки не залишиться лише один. Він і стане переможцем!