

TRANZACȚII ȘI SCHIMBURI

Poți cumpăra, vinde sau schimba locații și Pokémoni sălbatici cu antrenori rivali oricând. Locațiile și Pokémonii sălbatici pot fi schimbați pentru Mingi Poké, alte locații, alți Pokémoni sălbatici și/sau cărți „Get Out of Jail Free”. Suma este stabilită de antrenorii care fac tranzacția.

AJUTOR! NU POT PLĂTI!

1. Încearcă să câștigi Mingi Poké.

Dacă ai datorii în Mingi Poké și nu poți plăti, încearcă să le obții vânzând locații înapoi Băncii la valoarea indicată pe tabla de joc sau unui antrenor rival, la un preț convenit. De asemenea, poți încerca să vinzi Pokémoni sălbatici antrenorilor rivali la un preț convenit.

2. Dacă ești încă dator, ești falit și ieși din joc!

Datorezi unui antrenor rival?
Dă-i toți Pokémonii tăi sălbatici și toate cărțile „Ieși gratis din închisoare”.
Datorezi Băncii?
Returnează toți Pokémonii sălbatici la secțiunile lor corespunzătoare de lângă tablă. I-ai eliberat înapoi în sălbăcie! Returnează toate cărțile „Get Out of Jail Free” la baza pachetului Aventură.

Antrenorii Pokémon rămași continuă să joace până când un antrenor reușește să adune cel puțin câte un Pokémon sălbatic din fiecare tip pentru a-și completa panoul de urmărire Pokémon sau până când mai rămâne un singur antrenor în joc. Acest antrenor este câștigătorul!



CÂȚI DINTRE ACEȘTI POKÉMON SĂLBATICI VEI PRINDE?

 #0074 GEODUDE #0075 GRAVELER #0095 ONIX #0112 RHYDON #0248 TYRANITAR #0744 ROCKRUFF	 #0363 SPHEAL #0460 ABOMASNOW #0473 MAMOSWINE #0478 FROSLASS #0613 CUBCHOO #0875 EISCUE	 #0065 ALAKAZAM #0079 SLOWPOKE #0196 ESPEON #0202 WOBBUFFET #0282 GARDEVOIR #0575 GOTHORITA	 #0056 MANKEY #0068 MACHAMP #0106 HITMONLEE #0448 LUCARIO #0701 HAWLUCHA #0760 BEWEAR
 #0004 CHARMANDER #0037 VULPIX #0059 ARCANINE #0078 RAPIDASH #0126 MAGMAR #0324 TORKOAL	 #0100 VOLTORB #0135 JOLTEON #0181 AMPHAROS #0239 ELEKID #0523 ZEBSTRIKA #0835 YAMPER	 #0001 BULBASAUR #0103 EXEGGUTOR #0254 SCEPTILE #0511 PANSAGE #0722 ROWLET #0928 SMOLIV	 #0007 SQUIRTLE #0129 MAGIKARP #0183 MARILL #0258 MUDKIP #0458 MANTYKE #0658 GRENNINJA

PUNEREA JOCULUI LA LOC

Planșă de joc, tăblițe de urmărire Pokémon, toate cărțile, ghidul de joc

Jetoane Pokémon sălbatici

Poké Mingi

Tokenuri Pokémon

Zaruri

©2025 Pokémon. ©1995–2025 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo. The HASBRO and MONOPOLY names and logos, the distinctive design of the gameboard, the four corner squares, the MR. MONOPOLY name and character, as well as each of the distinctive elements of the board and playing pieces are trademarks of Hasbro, Inc. for its property trading game and game equipment. © 1935, 2025 Hasbro. TM & ® denote U.S. Trademarks.

Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA.

Consumer contact:

US/Canada: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02861-1059 USA.

TEL. 1-800-255-5516.

Australia consumer service: <https://consumercare.hasbro.com/en-au>

New Zealand consumer service: <https://consumercare.hasbro.com/en-nz>

PN00091011_e



PARENTS:
www.monopoly.com



◆ Fast-Dealing Property Trading Game ◆

MONOPOLY



CURSA PENTRU A PRINDE POKÉMONII SĂLBATICI!

Ești un antrenor de Pokémon care explorează un ținut vast alături de partenerul tău Pokémon! Explorează locuri pline de culoare, prinde diferite tipuri de Pokémoni sălbatici pentru a-i adăuga pe tăblița ta de urmărire Pokémon și înfruntă antrenori rivali pentru a câștiga MingiPoké! Dacă ești primul antrenor care își completează tăblița de urmărire sau ultimul antrenor care mai are Mingi Poké, ai câștigat!

8+

G0716
2-4

CONȚINUT: planșă de joc • 4 jetoane Pokémon din plastic • 4 tăblițe de urmărire Pokémon
• 16 cărți Locație • 16 cărți Aventură • 16 cărți Provocare • 4 cărți de Referință • 1 zar numerotat
• 1 zar de Capturare cu autocolante • 48 jetoane din carton Pokémon sălbatici • 90 Mingi din carton Poké

CE ESTE DIFERIT LA MONOPOLY: POKÉMON?

O AVENTURĂ SĂLBATICĂ!

La începutul jocului, vei sorta și vei plasa jetoanele cu Pokémoni sălbatici lângă secțiunile corespunzătoare de pe planșa de joc. Fiecare jeton are pe spate un simbol care reprezintă unul dintre cele opt tipuri de Pokémoni sălbatici pe care, ca antrenor priceput, îi vei urmări în aventura ta. Dacă ești primul Antrenor care prinde câte un Pokémon sălbatic din fiecare tip, câștigi!

MINGI POKÉ

Mingile Poké înlocuiesc banii. Va trebui să cheltuești Mingi Poké pentru a explora locațiile pe care ajungi, dar pe care nu le controlezi. De asemenea, vei câștiga Mingi Poké ori de câte ori alți antrenori rivali explorează locații pe care tu le controlezi. Poți câștiga Mingi Poké și prin câștigarea provocărilor!

ZARUL DE CAPTURARE

A prinde un Pokémon nu e ușor! Mai întâi trebuie să explorezi o locație, ceea ce poate costa Mingi Poké. Apoi trebuie să arunci zarul de capturare și să obții imaginea unei Mingi Poké. Dacă reușești, poți lua un Pokémon sălbatic din acea locație de pe planșă și îl poți așeza pe tăblița ta de urmărire Pokémon. Dacă nu reușești, poți încerca din nou printr-o nouă aruncare — dar aceasta te va costa o Mingă Poké pentru fiecare aruncare. Dacă rămâi fără Mingi Poké, ești eliminat din joc!

LUPTĂ ÎNTRE ANTRENORI!

Când ajungi într-o locație controlată de un Antrenor Pokémon rival, poți alege fie să explorezi acea locație și să încerci să prinzi un Pokémon sălbatic, fie să te lupți cu Antrenorul! Dacă alegi lupta, fiecare dintre voi aruncă zarul numerotat și adaugă +1 pentru fiecare Pokémon de pe tăblița sa de urmărire. Totalul mai mare câștigă — iar dacă ești tu câștigătorul, preiei controlul asupra acelei locații de la Antrenorul rival!

PREGĂTIREA JOCULUI!

La prima ta partidă, lipește câte un autocolant pe fiecare față a zarului de capturare, în orice ordine dorești.

- Alege pe cineva care să fie Bancherul.** Bancherul este responsabil pentru:
 - Mingile Poké ale Băncii
 - Cărțile Locație
 - LicitațiiBancherul poate participa și el la joc, dar trebuie să păstreze Mingile Poké separate de cele ale Băncii.

- Fiecare jucător este un Antrenor Pokémon!** Antrenorii primesc câte o carte de Referință și 20 de Mingi Poké fiecare. Așază restul Mingilor Poké într-o grămadă separată — aceasta va fi Banca.



x 1 x 20



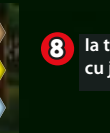
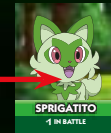
- Separă jetoanele Pokémonilor sălbatici după tip (Iarbă, Piatră, Foc etc.) și culoare. Apoi așază fiecare grup de jetoane lângă spațiile de pe planșa de joc care corespund celui tip și acelei culori, cu fața jetoanelor (tipul Pokémonului) orientată în sus.

- Amestecă cărțile Provocare și așază-le aici cu fața în jos.

- Amestecă cărțile Aventură și așază-le aici cu fața în jos.



- Așază zarurile lângă planșa de joc.



- la tăblița Pokémon de urmărire care se potrivește cu jetonul tău și așază-o în fața ta.

JOACĂ!

Cum se câștigă

Călătorește pe planșa de joc explorând o lume vastă în căutarea Pokémonilor sălbatici! Preia controlul asupra locațiilor, prinde diferite tipuri de Pokémon pentru a le adăuga pe tăblița ta de urmărire Pokémon și înfruntă alți Antrenori Pokémon de-a lungul drumului. Dacă ești primul Antrenor care își completează tăblița de urmărire sau ești ultimul Antrenor care mai are Mingi Poké atunci când toți ceilalți le-au pierdut, câștigi!

Cine începe primul?

Fiecare Antrenor aruncă zarul numerotat. Cel care obține cel mai mare număr începe, iar jocul continuă spre stânga.

Când e rândul tău

- Aruncă zarul numerotat.
- Mergi cu jetonul tău în sensul acelor de ceasornic atâtea spații cât indică zarul.
- Unde ai ajuns? Urmează regulile spațiului respectiv de pe planșa de joc. Vezi SPAȚIILE DE PE PLANȘĂ.
- Tura ta s-a încheiat. Dă zarul jucătorului din stânga ta.

Începe jocul!

Asta este tot ce trebuie să știi, așa că pornește în aventura ta sălbatică! Verifică spațiile pe măsură ce ajungi pe ele — și uită-te pe verso-ul acestui ghid de joc pentru lista tuturor Pokémonilor sălbatici pe care îi poți prinde!

SPAȚIILE DE PE PLANȘĂ

LOCAȚII

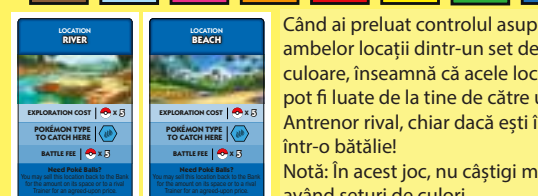
Locații necontrolate

Când ajungi pe o locație necontrolată, trebuie să preiei controlul asupra ei. Pentru asta, plătește suma indicată pe spațiul de pe planșă și ia de la Bancă cartea Locației. Apoi poți încerca să prinzi un Pokémon sălbatic explorând acea locație! Vezi secțiunea EXPLORARE.

Nu îți permiți o locație? Fă o licitație!

Orice Antrenor poate licita. Bancherul începe licitația de la 1 Mingi Poké, iar oricine poate crește oferta cu minimum 1 Mingi Poké. Nu este nevoie să se respecte ordinea de joc, iar Bancherul încheie licitația atunci când niciun Antrenor nu mai dorește să crească oferta. Cel care oferă cel mai mult plătește Băncii și primește cartea Locației, dar nu poate explora imediat acea locație. Dacă nimeni nu dorește să liciteze pentru locație, nu se întâmplă nimic, iar cartea Locației rămâne la Bancă.

Adună seturi de culori pentru a-ți proteja locațiile!



Locații controlate

Când ajungi pe o locație pe care o controlezi, poți explora acea locație gratuit! Când ajungi pe o locație controlată de un Antrenor rival, trebuie să-i plătești pentru a o explora sau să-l provoci la luptă (adică, dacă alegi să explorezi, nu poți lupta după aceea și invers). Vezi secțiunile EXPLORARE și LUPTĂ.

EXPLORARE

Nu plătești nimic pentru a explora o locație pe care o controlezi. Dacă vrei să explorezi o locație controlată de un Antrenor rival, trebuie să-i plătești costul de explorare indicat pe cartea Locației. Apoi aruncă zarul de capturare!

- Dacă arunci o Mingă Poké**, înseamnă că ai prins un Pokémon sălbatic! Ia un jeton de tip Pokémon pentru acea locație de lângă planșă și adaugă-l pe tăblița ta de urmărire Pokémon!
- Dacă arunci un X roșu**, nu ai prins nimic! Poți încheia tura sau plătești 1 Mingi Poké Băncii și arunci din nou zarul. Poți continua să plătești și să arunci din nou până prinzi un Pokémon sălbatic — dar nu cheltui toate Mingile Poké, altfel vei fi eliminat din joc!

Notă:

Dacă ajungi pe o locație unde ai prins deja un Pokémon sălbatic, poți explora din nou acea locație pentru a prinde mai mulți Pokémon din același tip. Dacă ai completat deja pe tăblița ta un spațiu pentru acel tip de Pokémon și prinzi alt Pokémon de același tip, așază-l lângă tăbliță — și amintește-ți să îl adaugi la rezultatul aruncării tale când ești în luptă!

LUPTA

Dacă ajungi pe o locație controlată de un Antrenor rival și nu vrei să explorezi, poți să-l provoci la luptă! Lupta îți oferă șansa de a evita plata către acel Antrenor pentru locația pe care o controlează — și chiar de a-i lua locația!

Pentru a lupta, tu și Antrenorul rival aruncați fiecare zarul numerotat. Fiecare dintre voi poate adăuga +1 la rezultat pentru fiecare Pokémon de pe tăblița de urmărire (inclusiv partenerul Pokémon).

Puteți folosi și cărți Provocare (Challenge) pentru a vă îmbunătăți scorul. Cel cu totalul mai mare câștigă!

- Dacă tu câștigi, nu plătești nimic Antrenorului rival și lei de la el cartea Locației (cu excepția cazului în care acel Antrenor deține un set complet).
- Acum tu controlezi locația!
- Dacă Antrenorul rival câștigă, trebuie să-i plătești taxa de luptă indicată pe cartea Locației.
- Dacă e egalitate, Antrenorul rival câștigă, iar tu trebuie să-i plătești taxa de luptă!
- Apoi tura ta se încheie. Nu poți explora.

SPAȚII DE ACȚIUNE



GO

Când treci sau ajungi pe spațiul GO, colectează 2 Mingi Poké de la Bancă.



ADVENTURE și CHALLENGE

la prima carte din pachetul corespunzător și urmează instrucțiunile de pe ea. Unele cărți pot fi păstrate până ești pregătit să le folosești, în timp ce altele trebuie folosite imediat. După ce ai folosit o carte, pune-o la baza pachetului corespunzător.



Lapras

Când ajungi pe un spațiu Lapras, poți să te muți pe orice spațiu între acel Lapras și următorul. Urmează regulile spațiului pe care ajungi, apoi încheie-ți tura. Dacă nu vrei să te muți deloc, poți rămâne pe loc și pur și simplu să îți închei tura. Dacă treci pe la GO, colectează 2 Mingi Poké de la Bancă.



Free Parking

Relaxează-te! Nu se întâmplă nimic. Este momentul să te odihnești după o zi plină de explorări — și, oricum, nu sunt Antrenori rivali aici cu care să simți nevoia să te lupți.



Just Visiting

Nu-ți face griji — dacă ajungi aici, pune jetonul tău în secțiunea Just Visiting. Partenerul tău Pokémon are nevoie de un pui de somn!



Go to Jail

Mută imediat jetonul tău pe spațiul în închisoare! Nu colecta 2 Mingi Poké pentru trecerea pe la GO. Tura ta se încheie. Totuși, poți în continuare să colectezi costuri de explorare, să te lupți cu Antrenori rivali și să încasezi taxe de luptă, să licitezi la vânzări și să faci schimburi în timp ce ești în închisoare.

Cum ies din închisoare?

Ai 3 opțiuni:

- Plătește 1 Mingi Poké la începutul următoarei tale ture, apoi aruncă zarul și mută-te normal.
- Folosește o carte „leși gratis din închisoare” la începutul următoarei tale ture, dacă ai una (sau cumpără una de la un Antrenor rival). Pune cartea la baza pachetului Aventură, apoi aruncă zarul și mută-te.
- Aruncă un 6 la următoarea ta tură. Dacă reușești, ești liber! Folosește acea aruncare pentru a te muta. Poți încerca de până la 3 ori să arunci un 6. Dacă nu reușești să obții un 6 până la a treia ta tură în închisoare, plătește 1 Mingi Poké și folosește ultima aruncare pentru a te muta.

