


**OBJECT:** *Own it all.* Collect as much property as possible.

**SKILL SHOT:** The **WATER WORKS**  hole collects Skill Shot.





**COLLECT PROPERTY:** Shoot for the **ROLL & COLLECT** area when lit. This will move you around the board & collect the property you land on. When you collect any property watch the display for instructions on how to play that mode. **ROLL & COLLECT IS RE-LIT** on the RIGHT RAMP.

**EXTRA BALL:** Extra Ball is awarded by getting the **ELECTRIC**  **COMPANY** to a high power %. The upper POPS (Bumpers) raise the **ELECTRIC COMPANY'S** power.

**BONUS X:** Awarded on outer loop shots when lit, or when completing the    lanes.

**MULTIBALL:** Advancing around the board to **GO** lites **LOCK**. **LOCK 2** balls by shooting for the CENTER RAMP. Then start **MULTIBALL** by shooting up the RIGHT RAMP.

**CASH GRAB:** The LEFT RAMP closes the bank door. Hitting the closed door spells "B-A-N-K". This starts **CASH GRAB**. **IN CASH GRAB, ALL RAMPS AWARD BIG POINTS!**

**JACKPOT:** While in **MULTIBALL** shoot for the LEFT RAMP or the **ELECTRIC**  **COMPANY**. The **TRAIN**  RAMP **RE-LITES JACKPOT**.

**CHANCE:** Shoot for the left **CHANCE ? CARD** scoop when lit for random awards.

**HINT:** Collect all the property to play **LAND GRAB!**

**MONOPOLY** 

**Note to Beginners:** To score better, shoot at the ((FLASHING SHOTS)) !!  
Be sure to **LOOK UP** at the Dot Display for instructions when possible.

© 2001 Hasbro, Inc. All Rights Reserved. ® Denotes U.S. trademarks. SPI PART N°: 755-5175-00 USA  
Licensed by Hasbro's Consumer Products. Manufactured by Stern Pinball, Inc.

**OBJET:** *Own it all.*™ Accumuler le plus de propriétés possible.



**SKILL SHOT:** Le récepteur **WATER WORKS**  permet d'atteindre le niveau Skill Shot.

**COLLECT PROPERTY:** Essayez d'atteindre la zone **ROLL & COLLECT** lorsque celle-ci est

allumée. Vous pourrez ainsi vous déplacer dans l'aire de jeu, et prendre possession des

propriétés sur lesquelles vous atterrissez. Lorsque vous prenez possession de propriétés,


consultez les instructions de jeu affichées pour cette phase. **ROLL & COLLECT** se **RALLUME** sur la RAMPE DR.

**EXTRA BALL:** Vous obtenez une balle supplémentaire lorsque vous atteignez la **ELECTRIC COMPANY** avec un pourcentage d'énergie élevé. Les butoirs POPS supérieurs élèvent le niveau d'énergie de la **ELECTRIC COMPANY**.

**BONUS X:** Accordé pour des tirs au niveau de la boucle extérieure lorsqu'il est allumé, ou lorsque vous terminez les voies **A** **B** **C**.

**MULTIBALL:** Lorsque vous avancez sur l'aire de jeu vers **GO LOCK** s'allume. Obtenez **2 balles LOCK** en visant la RAMPE CENTRALE. Lancez ensuite **MULTIBALL** en tirant sur la RAMPE DROITE.

**CASH GRAB:** La rampe gauche ferme la porte de la banque. Lorsque vous frappez la porte fermée, les lettres « **B-A-N-K** » apparaissent. Ceci lance **CASH GRAB**. En mode **CASH GRAB**, toutes les rampes permettent d'obtenir un grand nombre de points!

**JACKPOT:** En mode **MULTIBALL**, visez la RAMPE GAUCHE ou la **ELECTRIC COMPANY**. La rampe **TRAIN**  **RALLUME JACKPOT**.

**CHANCE:** Visez le récepteur **CHANCE ? CARD** de gauche lorsqu'il est allumé pour obtenir des bonus aléatoires.

**CONSEIL PRATIQUE:** Accumulez toutes les propriétés pour jouer le **LAND GRAB!**

**STERN**  
**PINBALL, INC.**

Design by Pat Lawlor Design Inc.

**MONOPOLY**®

**Info pour les débutants :** Pour un meilleur score, visez “ **CE QUI CLIGNOTE** ”.

Quand c'est possible, assurez-vous que vous **REGARDEZ** l'afficheur donnant des instructions.


© 2001 Hasbro, Inc. Tous droits réservés. ® Denotes U.S. trademarks. SPI PART N°: 755-5175-05 FR  
Licensed by Hasbro's Consumer Products. Manufactured by Stern Pinball, Inc.

**ZIEL:** *Own it all.*™ Sammeln Sie so viele Immobilien wie möglich.

**SKILL SHOT:** Das Loch mit dem **WATER WORKS**  belohnt mit dem Skill Shot.



**SAMMELN VON IMMOBILIEN:** Auf den Bereich **ROLL & COLLECT** zielen, wenn dieser aufleuchtet. Sammeln Sie die **IMMOBILIEN**, auf denen Sie landen, während die Kugel über das Spielfeld rollt. Wenn Sie Immobilien sammeln, beobachten Sie die Anzeige mit Anleitungen, wie Sie in diesem Modus zu spielen haben. **ROLL & COLLECT LEUCHTET WIEDER** auf der **RECHTEN RAMPE AUF**.

**EXTRABALL:** Sie werden mit Extraball belohnt, wenn das **ELECTRIC**  **COMPANY** auf Hochtouren läuft. Die oberen **POP-BUMPER** sorgen dafür, dass das Werk auf Hochtouren läuft.

**BONUS X:** Bonus X erhalten Sie für Außenbahnschüsse, wenn dieses aufleuchtet oder wenn die  Bahnen abgeschlossen werden.



**MULTIBALL:** Wenn Sie über das Spielfeld zu **GO** gelangen, leuchtet **LOCK** auf. **LOCK 2** Bälle durch Schießen auf die **MITTLERE RAMPE**. Dann starten Sie **Multiball** durch Schießen auf die **RECHTE RAMPE**.

**GELDRAFFER:** Die **LINKE RAMPE** schließt die Banktür. Durch Treffen der geschlossenen Tür buchstabieren Sie "**B-A-N-K**". So wird mit dem **Geldraffer** begonnen. **IM GELDRAFFER--MODUS KÖNNEN SIE MIT ALLEN RAMPEN VIELE PUNKTE SAMMLEN!**

**JACKPOT:** Im **MULTIBALL-Modus** schießen Sie auf die **LINKE RAMPE** oder das **ELECTRIC**  **COMPANY**. Die **EISENBAHNRAMPE**  **LÄSST DEN JACKPOT WIEDER AUFLEUCHTET.**

**CHANCE:** Schießen Sie auf den **CHANCE? CARD** Scoop, wenn diese für Zufallspunkte aufleuchten.

**HINWEIS:** Sammeln Sie alle Immobilien, um **LANDRAFFER** zu spielen!

**Tips für Anfänger:** Für mehr Punkte blinkende Ziele Treffen.  
Das Display für Spielanweisungen beachten!

**OGGETTO:** *Own it all.*™ Raccogliere più proprietà possibile.


**STERN**  
**PINBALL, INC.**



Design  
by Pat Lawlor  
Design Inc.

**COLPO DA SPECIALISTA:** Il foro del **RUBINETTO**  raccoglie colpi da specialista.

**RACCOLTA DI PROPRIETÀ:** Colpo per l'area **ROTOLO E RACCOGLI** quando si accende. Questo vi farà muovere intorno al tabellone e raccogliere la proprietà su cui si finisce. Quando si raccoglie una proprietà, guardare il display per visualizzare le istruzioni su come giocare questa modalità. **ROTOLO e RACCOGLI** si riaccende sulla **RAMPA DESTRA**.

**PALLINA EXTRA:** Una pallina extra è concessa quando si ottiene la **COMPAGNIA**  **ELETTRICA** ad un'alta percentuale di corrente. I **RESPINGENTI** (Bumpers) superiori aumentano la corrente della **COMPAGNIA ELETTRICA**.

**BUONO X:** concesso quando si tira sull'anello esterno e questo si accende o quando si completano le corsie **A B C**.

**MONOPOLY**®

**MULTIBALL:** Quando si avanza intorno al tabellone **GO** le luci **BLOCCA**. **BLOCCANO 2** palline tirando verso la **RAMPA CENTRALE**. Quindi avviare **MULTIBALL** tirando fino alla **RAMPA DESTRA**.

**AFFERRA IL CONTANTE:** La **RAMPA SINISTRA** chiude la porta della banca. Quando si colpisce la porta chiusa, appare a chiare lettere la parola "**B-A-N-K**". Questo avvia **AFFERRA CONTANTE**. *In **AFFERRA CONTANTE**, tutte le rampe concedono grandi punti!*

**MONTEPREMI:** Mentre si è in **MULTIBALL** tirare per la rampa sinistra o la **COMPAGNIA**  **ELETTRICA**. La **RAMPA DEL TRENO**  riaccende **MONTEPREMI**.

**FORTUNA:** Tirare verso la **CARTA ? DELLA FORTUNA** quando si accende per una ricompensa a caso.

**CONSIGLIO:** Raccogliere tutta la proprietà per giocare **AFFERRA LA TERRA!**

**CONSIGLIO AI PRINCIPIANTI :**  
Per ottenere un punteggio migliore, lanciare il ((**FLASHING SHOT**)) !!

© 2001 Hasbro, Inc. All Rights Reserved. ® Denotes U.S. trademarks. SPI PART N°: 755-5175-04 Italy  
Licensed by Hasbro's Consumer Products. Manufactured by Stern Pinball, Inc.

**OBJETO:** *Own it all.* Acumular la mayor cantidad de propiedades posible.

**TIRO DIESTRO:** El agujero **SERVICIOS PÚBLICOS**  recoge Tiros Diestros.

**ACUMULA PROPIEDAD:** Apunte al área **RUEDA Y ACUMULA** cuando se ilumine.

Esto le desplazará por el tablero y acumulará las propiedades donde cae la bola.


Cuando acumule una propiedad, vea la pantalla para averiguar cómo jugar esa modalidad.

La rampa de la DERECHA vuelve a iluminar **RUEDA Y ACUMULA**.

**BOLA EXTRA:** Una Bola Extra se obtiene elevando el nivel de potencia

de la **COMPAÑÍA ELÉCTRICA**. Los POSTES (Bumpers)

superiores aumentan la potencia de la **COMPAÑÍA ELÉCTRICA**.

**BONO X:** Se obtiene cuando la bola recorre el camino circular iluminado o se completan los carriles 

**MULTIBOLAS:** Dar la vuelta al tablero hasta **GO** ilumina **BLOQUEAR**. Apunte a la rampa CENTRAL para


**BLOQUEAR 2** bolas. Apunte después a la rampa de la DERECHA para iniciar **MULTIBOLAS**.

**ACUMULA EFECTIVO:** La rampa de la IZQUIERDA cierra la puerta del banco. Cuando se golpea la puerta

se deletrea la palabra "B-A-N-K". Esto activa **ACUMULA EFECTIVO**. ¡*Cuando ACUMULA EFECTIVO*

*se ilumina todas las rampas suman grandes puntos!*

**PREMIO GORDO:** En el modo **MULTIBOLAS** apunte a la rampa de la IZQUIERDA o a la

**COMPAÑÍA ELÉCTRICA**. La rampa con el TREN  vuelve a iluminar **PREMIO GORDO**.

**CHANCE:** Apunte al agujero **TARJETA? CHANCE** iluminado de la izquierda para ganar puntos al azar.

**SUGERENCIA:** ¡Acumule todas las propiedades para jugar **TERRATENIENTE!**

**Nota para Principiantes:** Para hacer más puntos dispare a los destellos luminosos (((FLASHING SHOTS))) !!

Asegurese de mirar al *Display* para seguir las instrucciones cuando sea posible.

© 2001 Hasbro, Inc. All Rights Reserved. ® Denotes U.S. trademarks. SPI PART N°: 755-5175-02 Spain  
Licensed by Hasbro's Consumer Products. Manufactured by Stern Pinball, Inc.



Design by  
Pat Lawlor  
Design Inc.

**STERN**  
PINBALL, INC.

**MONOPOLY**®