



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

БАНКИР

Назначьте одного из игроков Банкиром, который будет отвечать за Банк и проводить аукционы.

Средства и имущество Банкира должны храниться отдельно от средств и имущества Банка. Это важно!

БАНК

- ♦ В Банке хранятся все деньги* и карточки собственника, не принадлежащие игрокам.
- ♦ Банк выплачивает игрокам заработную плату и премии.
- ♦ Банк собирает с игроков налоги и штрафы.
- ♦ Банк занимается продажей имущества, в том числе с аукциона.
- ♦ Банк продает Дома на деревьях и Замки.
- ♦ Банк предоставляет кредиты игрокам, которые закладывают свое имущество.

Банк не может разориться. Если у Банка заканчиваются деньги, Банкир может выдать необходимое количество средств, сделав отметки на обычной бумаге.

* 1 = MONOPOLY доллар.

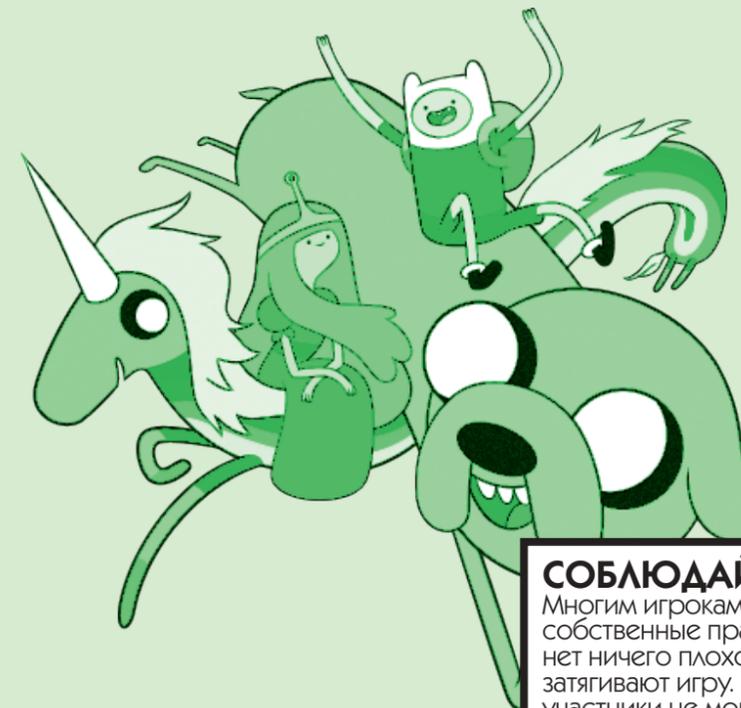
Перетасуйте карты ЧТО ЗА ПУПЫРКА? и положите их здесь ЛИЦОМ ВНИЗ.

Перетасуйте карты АЛГЕБРАИЧНО! и положите их здесь ЛИЦОМ ВНИЗ.

Каждый игрок выбирает фишку и ставит ее на поле ВПЕРЕД.

Каждый участник начинает игру со следующим набором:

- 2 x 500 MONOPOLY
- 4 x 100 MONOPOLY
- 1 x 50 MONOPOLY
- 1 x 20 MONOPOLY
- 2 x 10 MONOPOLY
- 1 x 5 MONOPOLY
- 5 x 1 MONOPOLY



СОБЛЮДАЙТЕ ПРАВИЛА ИГРЫ!

Многим игрокам нравится придумывать собственные правила игры MONOPOLY. В этом нет ничего плохого, но такие правила зачастую затягивают игру. Согласно официальным правилам, участники не могут одалживать друг другу деньги или делать поблажки другим участникам игры (например, освобождение от ренты). Налоговые и штрафные сборы не могут храниться в поле Бесплатной стоянки или в любом другом месте, и подлежат уплате в банк.

The MONOPOLY name and logo, the distinctive design of the game board, 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, 2020 Hasbro. TM & © Cartoon Network. (s20)

Произведено: Winning Moves International Ltd. / UK Ltd., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK. Цвета и содержимое могут отличаться от иллюстраций.

www.monopoly.com www.hasbro.com www.winningmoves.co.uk



A87891210

♦ Динамичная игра в торговлю недвижимостью ♦

MONOPOLY



КОМПЛЕКТ:

Игровая доска, 6 собираемых токенов, 28 карточек собственника, 16 карточек АЛГЕБРАИЧНО!, 16 карточек ЧТО ЗА ПУПЫРКА?, 2 кости, 32 дома, ставших домами на деревьях, 12 отелей, ставших замками, 1 Пачка долларов 000.

ЧТО ОСТАЛОСЬ ПРЕЖНИМ?

- ♦ Цель и правила игры.
- ♦ Карточки собственника: стоимость объектов соответствует классическим видам собственности в MONOPOLY.
- ♦ Четыре угловых поля не изменились, как и способ определить победителя: выигрывает тот, кто остается в игре, после того как все другие игроки обанкротились.

ЧТО ОТЛИЧАЕТСЯ?

- ♦ Игровая доска: игровой процесс остался прежним, но теперь вы стремитесь получить в собственность Земли 000 и не только.
- ♦ Теперь в игре также участвуют ДРЕВНИЙ ТЕЛЕПАТИЧЕСКИЙ ДВОЙНОЙ БОЕВОЙ СЛОН, МОРРОУ, РАКЕТА БАНАНОЧЕЛА и ЛЕДИ ЛИВНЕРОГ.
- ♦ Коммунальные предприятия - Н.Е.П.Т.Р. И БИМО.
- ♦ Карточки «Шанс» и «Казна» стали «ЧТО ЗА ПУПЫРКА?» и «АЛГЕБРАИЧНО!»
- ♦ Дома переименованы в Дома на деревьях, Отели переименованы в Замки.



BRAND



КАК НАЧАТЬ ИГРУ

КТО ПОБЕЖДАЕТ В ИГРЕ?

Побеждает игрок, оставшийся в игре после банкротства всех остальных игроков.

Покупайте Локации и снимайте арендную плату с других игроков, остановившихся на них.

Собирайте недвижимость в группы, чтобы увеличивать ренту. Добавляйте Дома на деревьях и Замки, чтобы увеличить свой доход.

КТО ХОДИТ ПЕРВЫМ?

Каждый игрок бросает два кубика. Первым ходит игрок, выбросивший наибольшее количество очков.

ВАШ ХОД

1. Бросьте два кубика.
2. Переместите свою фишку по часовой стрелке на то количество полей, которое выпало на кубике.
3. В зависимости от того, на каком поле вы остановитесь, вам нужно будет выполнить определенные действия. См. пункт "Что делать после остановки?" ниже.
4. Если вы **остановились** на поле **"ВПЕРЕД"** или **пересекли** его, вы получаете **¥200** из Банка.



5. Если у вас выпадет **дубль**, повторите бросок и сделайте еще один ход (см. пункты 1–4).

Внимание! Если дубль выпадет 3 раза за один ход, вы должны **отправиться в тюрьму**.

6. Завершив свой ход и выполнив необходимое действие, **передайте кубики игроку слева**.



НУЖНА ПОМОЩЬ! Я В ДОЛГАХ.

Если вы задолжали Банку или другому игроку больше той суммы, которая у вас имеется, вы можете заработать деньги, **продав Дом на дереве и Замки, или заложив имущество**. Если денег все равно не хватает, то вы **БАНКРОТ** и игра для вас закончена!

- ♦ Отдайте все деньги, которые вам удалось заработать.
- ♦ Если вы задолжали другому игроку, отдайте ему все свое заложенное имущество и карточки **"Выйти из тюрьмы бесплатно"**. Игрок должен заплатить 10% за каждый объект, находящийся в залоге, даже если он не собирается выкупать это имущество.
- ♦ Если вы задолжали Банку, все ваше заложенное имущество выставляется на **аукцион**. Это имущество продается как незаложенное (лицом вверх). Положите все карточки **"Выйти из тюрьмы бесплатно"** под соответствующие стопки.

НЕ ЖДИТЕ СВОЕГО ХОДА!

Вы можете выполнять следующие действия, даже если до вас еще не дошел ход или вы находитесь в тюрьме!

1: ВЗИМАЙТЕ РЕНТУ

Если игрок останавливается на вашей незаложенной недвижимости, вы можете снимать с него ренту, указанную на карточке собственника. См. пункт **"Недвижимость, принадлежащая другому игроку"** ниже.

2: ПРОВОДИТЕ АУКЦИОНЫ

- ♦ Банкир проводит аукцион, когда:
 - ♦ Игрок останавливается на недвижимости без владельца и решает **не** покупать ее по указанной цене.
 - ♦ Игрок становится **банкротом** и передает все свое заложенное имущество Банку, которое продается на аукционе как незаложенное (лицом вверх).
 - ♦ **Дефицит** Домов на деревьях или Замков. При этом несколько игроков хотят купить одни и те же Дома на дереве или Замки.



Покупка на аукционе возможна только за наличные средства. Любой игрок может начать торги с суммы **¥1**. Если никто не предлагает более высокую цену, игрок, чье предложение было последним, обязан купить недвижимость.

3: СТРОЙТЕ

Если вы владеете всеми локациями одного цвета, вы можете покупать у Банка **Дома на деревьях и Замки** и размещать их на любой из этих локаций.

- Стоимость Домов на деревьях указана на **карточке собственника** для соответствующей локации.
- Застройка должна быть **равномерной**. Вы не можете разместить второй Дом на дереве на локации, пока не разместите по одному Дому на дереве на всех локациях этого цвета.
- Вы можете разместить не более 4 **Домов на деревьях** на одной локации.
- Разместив 4 Дома на деревьях на локации, вы можете обменять их на **Замок**, заплатив цену, указанную в карточке собственника. Вы можете разместить только один Замок на каждой локации и не можете добавлять дополнительные Дома на деревьях на локациях с Замком.



Внимание: строительство на локациях запрещено, если любой из объектов этого цвета находится в залоге.

Дефицит Домов на деревьях или Замков? Если в Банке не осталось Домов на деревьях или Замков, вы сможете купить новые только тогда, когда другие игроки решат продать свои Дома на деревьях или Замки. Если несколько игроков хотят купить Дом на дереве или Замки, а их количество ограничено, Банкир должен продать их с аукциона игроку, предложившему самую высокую цену.

4: ПРОДАВАЙТЕ ДОМА НА ДЕРЕВЬЯХ И ЗАМКИ

Дома на деревьях или Замки могут быть проданы обратно Банку за **половину** указанной цены. Дома на деревьях и Замки продаются в том же порядке, в котором они покупались. Замки продаются за половину указанной цены и сразу же обмениваются на 4 Дома на деревьях.

5: ЗАКЛАДЫВАЙТЕ ИМУЩЕСТВО

Если у вас не хватает денег или недостаточно средств, чтобы выплатить долг, вы можете заложить свою неулучшенную недвижимость. Прежде чем вы сможете заложить одну из локаций, вам необходимо продать все Дома на деревьях и Замки из этой цветовой группы.



Чтобы **заложить** имущество, переверните карточку собственника лицом вниз и получите указанную сумму (на обратной стороне карточки) в Банке. Чтобы **выкупить** имущество, заплатите Банку **указанную стоимость плюс 10%**, а затем переверните карточку лицом вверх. Рента за заложенное имущество не взимается.

6: ЗАКЛЮЧАЙТЕ СДЕЛКИ

Вы можете заключить сделку о **покупке** или **продаже** неулучшенной недвижимости с другим игроком. Прежде чем продать локацию, вы обязаны продать все Дома на деревьях и Замки из этой цветовой группы Банку. Имущество можно продавать за любую комбинацию наличных денег, другого имущества и карточек **"Выйти из тюрьмы бесплатно"**. Сумма определяется игроками, совершающими сделку. Заложенное имущество может быть продано другому игроку по любой согласованной цене. После покупки заложенного имущества вы должны немедленно **выкупить** его или **заплатить 10%** от указанной стоимости и положить карточку лицом вниз. Если в дальнейшем вы захотите выкупить имущество у Банка, вам придется вновь заплатить 10% комиссии. **Напоминаем:** ваша цель состоит не только в том, чтобы разбогатеть. Чтобы стать победителем, вы должны **ОБАНКРОТИТЬ** всех других игроков!



ЧТО ДЕЛАТЬ ПОСЛЕ ОСТАНОВКИ?

1: НЕДВИЖИМОСТЬ БЕЗ ВЛАДЕЛЬЦА

Существует три типа недвижимости:



Локации Транспорт Н.Е.П.Т.Р. и БИМО

Вы можете **купить** недвижимость, на которой вы остановились, по цене, **указанной в соответствующем** поле. Внесите оплату в Банк, возьмите карточку собственника, которая соответствует данному объекту, и положите ее рядом с собой лицом вверх.



Если вы **не хотите** платить указанную цену, недвижимость выставляется на **аукцион**.

Старайтесь покупать недвижимость одной группы.

Например, если вы купили в процессе игры один из объектов зеленой локации, вам нужно стремиться к тому, чтобы купить два оставшихся объекта зеленой локации. Владея группой объектов, вы можете снимать большую ренту, когда на них останавливаются другие игроки, а также размещать на локациях Дома на деревьях и Замки, чтобы увеличить свои доходы.

2: НЕДВИЖИМОСТЬ, ПРИНАДЛЕЖАЩАЯ ДРУГОМУ ИГРОКУ

Останавливаясь на недвижимости другого игрока, вы обязаны **заплатить ему ренту**, указанную на карточке собственника. Вы не должны платить ренту, если недвижимость находится в залоге (карточка собственника лежит лицом вниз). **Внимание:** владелец должен **попросить** вас заплатить аренду до того, как игрок слева бросит кубики. В противном случае вы не обязаны платить!

Локации Рента за локацию **без улучшений** указана на соответствующей карточке собственника. Эта сумма **удваивается**, если владелец приобрел все Локации этого цвета и ни одна из локаций не находится в залоге. Если на локации присутствуют улучшения в виде Дома на деревьях или Замка, рента существенно возрастает. Это отражено на карточке собственника.

Транспорт

Рента зависит от количества транспорта, которым владеет игрок.

Транспорт: 1 2 3 4
Рента: ¥25 ¥50 ¥100 ¥200



Н.Е.П.Т.Р. и БИМО

Бросьте кубики и умножьте результат на 4 — это рента, которую вы должны заплатить. Если владельцу принадлежит как обе карты с коммунальными услугами, умножьте результат на 10!

3: Алгебраично! или Что за пупырка?

Возьмите верхнюю карточку из соответствующей стопки, выполните указанные на ней требования и положите ее под стопку лицом вниз. Если вы взяли карточку **"Выйти из тюрьмы бесплатно"**, храните ее, пока она Вам не понадобится, или продайте ее другому игроку.



4: ПОЛЕ "НАЛОГ НА ИДИОТА" или "ОБОБРАЛИ!"

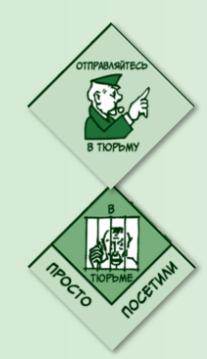
Если вы остановились на одном из этих полей, вы должны заплатить Банку указанную сумму.



5: ОТПРАВЛЯЙТЕСЬ В ТЮРЬМУ

Если вы остановились на этом поле, вы должны немедленно переместить свою фишку на поле **"Тюрьма"**. **Внимание:** если вы отправляетесь в тюрьму, вы не получаете **¥200** при пересечении поля **"Вперед"**. Если вас отправили в тюрьму, ваш ход завершается. Передайте кубики следующему игроку! **Кроме того, попасть в тюрьму можно в следующих случаях:**

- ♦ Взав карту **Алгебраично!** или **Что за пупырка?**, которая обязывает вас отправиться в тюрьму.
- ♦ Выбросив дубль во время своего хода три раза подряд.



Вопрос: Как выйти из тюрьмы?

Ответ: существует 3 способа выйти из тюрьмы:

- Заплатите ¥50**, когда ход перейдет к вам, бросьте кубики и продолжите игру в обычном порядке.
- Используйте карточку "Выйти из тюрьмы бесплатно"**, если она у вас есть, или купите ее у другого игрока. Поместите карточку под соответствующую стопку, бросьте кубики и сделайте ход.
- Пропустите три хода**. Во время каждого хода бросайте кубики. Если выпадет **дубль**, вы сможете выйти из тюрьмы и сделать свой ход в соответствии с выпавшим результатом. Если после третьего броска дубль не выпал, вы должны заплатить Банку **¥50**, а затем переместить фишку на выпавшее количество полей.

6: В ТЮРЬМЕ (ПРОСТО ПОСЕТИЛИ)

Не волнуйтесь! Если вы остановитесь на поле "Тюрьма", ничего не произойдет. Не забудьте положить свою фишку на сектор "ПРОСТО ПОСЕТИЛИ".



7: БЕСПЛАТНАЯ СТОЯНКА

Расслабьтесь! Ничего не произойдет — ни плохого, ни хорошего.



8: НЕДВИЖИМОСТЬ, ПРИНАДЛЕЖАЩАЯ ВАМ

Ничего не произойдет. Однако при этом вы ничего не заработаете!