

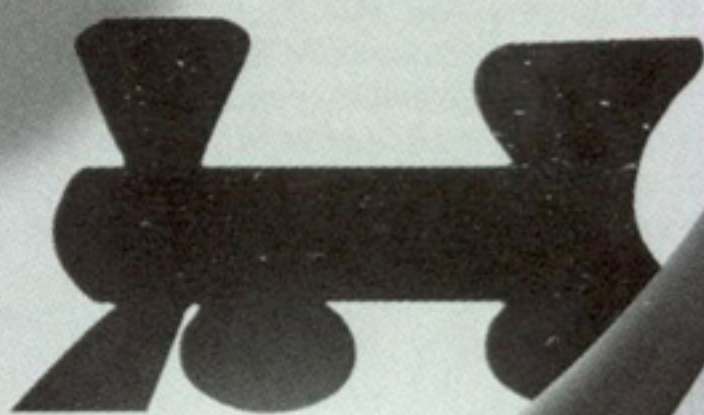
МОНОПОЛИЯ



ШАНС



ЛЕЗНАЯ
ДОРОГА



200 ТЫС

8+

2-6
игроков

Настольная экономическая стратегия

Содержание: 1 самоклеющаяся игровая доска, 1 основа игровой доски, 1 игровой лист, содержащий карточки Права собственности и списки Шансов и задач Благотворительного фонда, 6 пластиковых фишек, 6 пластиковых ключей, специальные деньги для игры, 3 кубика, 32 Дома и 12 Гостиниц.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Монополия – это игра, целью которой является покупка, аренда или продажа Недвижимости с прибылью, позволяющей игрокам увеличивать свое благосостояние самый богатый становится в конце игры победителем. Начиная с поля Вперед, передвигайте свою фишку по доске в соответствии с выпавшем на кубиках числом. Если Ваша фишка оказывается на поле, которым никто не владеет. Вы можете купить его у Банка.

Если Вы решите не покупать его, оно продается с торгов игроку, предложившему самую высокую цену. Игроки, владеющие Недвижимостью, получают арендную плату от своих оппонентов, остановившихся на этом поле. Строительство Домов и Гостиниц значительно увеличивает арендную плату, уплачиваемую за Недвижимость, поэтому разумно обзавестись как можно большим числом объектов. Если вам нужно больше денег, Банк может выдать ипотечный кредит под залог Недвижимости.

Вы должны всегда следовать инструкциям, когда Ваша фишка попадает на поля Благотворительный фонд и Шанс. Иногда Вы можете попасть в Тюрьму.

ПОДГОТОВКА

Отделите защитный слой от обеих половинок игровой доски и наклейте их на пластиковую основу, так чтобы логотип Монополия оказался строго по середине. (См. Рис. 1). Отделите карточки Права собственности и списки Шансов и задач Благотворительного фонда. Выньте игровые фишки и ключи из ячеек (используйте, при необходимости, ножницы). Затем поместите игровые фишки на поле Вперед. Положите ключи,

Рис. 1



Дома, Гостиницы и кубики рядом с доской. Разделите деньги и положите банкноты в соответствии с их достоинством в стопки рядом с доской. Каждый игрок затем выбирает фишку.

БАНК

Один из игроков назначается Банкиром, функции которого он выполняет одновременно с участием в игре. Банкир выдает каждому игроку 1500 тыс. рублей, распределенные следующим образом:

- Две банкноты x 500 тыс. рублей
- Четыре x 100 тыс. рублей
- Одну x 50 тыс. рублей
- Одну x 20 тыс. рублей
- Две x 10 тыс. рублей
- Одну x 5 тыс. рублей
- Пять x 1 тыс. рублей

Все остальные деньги остаются в Банке.

Банк никогда не становится "банкротом" и выпускает столько денег, сколько нужно, в форме долговых расписок на обычной бумаге.

ИГРА

Каждый игрок по очереди бросает кубики. Игрок, у которого выпало самое большое суммарное число, начинает первым.

ХОДЫ

Первый игрок бросает два кубика и перемещает свою игровую фишку по часовой стрелке по доске в направлении, указанном стрелкой. Игрок совершает следующие действия, в зависимости от того, на каком поле оказалась его фишка:

- покупает строительные площадки или другую недвижимость
- платит арендную плату, оказавшись на поле с Недвижимостью, которой уже кто-то владеет
- платит налоги
- бросает кубики при попадании на поля Шанс или Благотворительный фонд
- садится в Тюрьму
- пропускает ход на поле Бесплатной парковки
- получает зарплату 200 тыс. рублей
- "просто попадает" в Тюрьму.

ДУБЛИ

Если у Вас на кубиках выпадает дубль, это дает вам право сделать ход, как обычно, а затем вновь бросить кубики и пойти еще раз. Однако если у Вас выпадет дубль три раза подряд, Вы должны немедленно отправиться в ТЮРЬМУ. В этом случае Вы пропускаете свой следующий ход.

ПРОХОЖДЕНИЕ ПОЛЯ ВПЕРЕД

Каждый раз, когда Ваша фишка попадает на поле Вперед или проходит через него, банкир выплачивает вам 200 тыс. рублей.

ПОЛЕ С НЕДВИЖИМОСТЬЮ, У КОТОРОЙ НЕТ СОБСТВЕННИКА

Если Вы попадаете на поле с Недвижимостью, у которой нет собственника, у Вас есть выбор купить эту Недвижимость у Банка по цене, указанной на доске. Если Вы решите покупать, Вы платите Банку за эту Недвижимость и получаете в обмен карточку Права собственности на эту Недвижимость в подтверждение этого права. Если Вы решите не покупать, банкир немедленно должен предложить эту Недвижимость на продажу с торгов. Участник торгов, предложивший наибольшую цену, должен уплатить деньги Банку и получает карточку Права собственности на эту Недвижимость.

ПОЛЕ С НЕДВИЖИМОСТЬЮ, У КОТОРОЙ ЕСТЬ СОБСТВЕННИК

Если Вы попадаете на поле с Недвижимостью, которой владеет другой игрок, владелец получает от Вас арендную плату в размере, указанном в карточке Права собственности. Всегда выгодно владеть всеми объектами одной цветовой группы.

В этом случае владелец может взимать двойную арендную плату за неиспользованные площадки данной Недвижимости (т.е. поля, на которых нет Домов или Гостиниц).

Игрок, владеющий всеми полями одной цветовой группы, может взимать двойную арендную плату, если какая-либо из площадок служит обеспечением ипотеки.

ПОЛЯ С КОММУНАЛЬНЫМИ ПРЕДПРИЯТИЯМИ

Если Вы попали на поле с одним из коммунальных предприятий, Вы можете купить это Коммунальное предприятие, если у него еще нет собственника. Как и при попадании на поля с другой Недвижимостью, Вы платите Банку цену, указанную на этом поле.

Если у Коммунального предприятия уже есть собственник, Вас могут попросить уплатить арендную плату собственнику в соответствии с числом, выпавшем у Вас на кубиках. Если у собственника только одно из Коммунальных предприятий, арендная плата будет равняться четырехкратному числу, выпавшему на кубиках.

Если обоими Коммунальными предприятиями владеет один и тот же игрок, Вы должны уплатить сумму в размере десятикратного числа, выпавшего на Ваших кубиках.

Если Вы решите не покупать, Банкир выставляет Коммунальное предприятие на продажу с торгов игроку, предложившему самую большую цену. Вы тоже можете принять участие в торгах.

ПОЛЕ С ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНОЙ СТАНЦИЕЙ

Если Вы попадете на него первым, Вы получаете возможность купить Станцию. В противном случае она выставляется Банком на торги; Вы тоже можете принять участие в торгах.

При попадании на поле со Станцией, у которой уже есть владелец, Вы должны уплатить арендную плату согласно указанию в карточке Права собственности. Сумма, подлежащая уплате, будет меняться в зависимости от числа Станций, которыми владеет это игрок.

ПОЛЕ 'ШАНС ИЛИ 'БЛАГОТВОРИТЕЛЬНЫЙ ФОНД'

Если Вы попадаете на эти поля, Вы бросаете три кубика.

Если Вы выбрасываете, например, 12, цифра 12 должна совпасть с номером соответствующей карточки Шанса или Благотворительного фонда. Вы должны совершить требуемое действие немедленно, за исключением случая, когда Вы получаете ключ "Выход на свободу из тюрьмы". В этом случае Вы можете взять ключ и сохранять его до нужного момента.

Если вам потребуется уплатить штраф при попадании на поля Шанс или Благотворительный фонд, деньги должны быть уплачены Банку.

БЕСПЛАТНАЯ ПАРКОВКА

Если Вы оказываетесь на этом поле, Вы остаете на нем до следующего Вашего хода. За попадание на это поле не налагается никакого штрафа, и Вы можете продолжать совершать операции, как обычно.

ТЮРЬМА

Вы должны отправляться в Тюрьму, если:

- Вы попадаете на поле с пометкой Отправляйтесь в тюрьму, или
- вам выпадает карточка Шанс/Благотворительный фонд с пометкой Отправляйтесь в тюрьму, и
- Вы выбрасываете три раза подряд дубль.

Если Вы попадаете в Тюрьму, Вы лишаетесь права хода. Вы не можете получать зарплату 2 тыс. рублей, независимо от того, на каком поле Вы находитесь. Находясь в Тюрьме, Вы не можете получать арендную плату за Недвижимость, в условии, что она не заложена в обеспечение ипотеки.

Чтобы выйти из тюрьмы, Вы должны совершить одно из следующих действий:

- выбросить на кубиках дубль при одном из твоих Ваших очередных ходов, или
- использовать ключ "Выход на свободу из тюрьмы", если он у Вас есть, или
- заплатить штраф 50 тыс. рублей, или
- купить ключ "Выход на свободу из тюрьмы" другого игрока по согласованной с ним цене

Сразу же после того, как Вы бросите кубики третий раз, Вы должны уплатить Банку 50 тыс. рублей, если Вы не выбросили дубль. После этого Вы можете выйти из Тюрьмы и немедленно переместиться с поля Тюрьма на число полей, которое Вы выбросили на кубиках.

Если Вас "не отправляют в Тюрьму", но в ход игры Вы попадаете на поле Тюрьма, Вы "про посещаете Тюрьму" и не должны уплачивать штраф. При следующем Вашем ходе Вы перемещаетесь вперед, как обычно.

ДОМА

Для того чтобы покупать Дома у Банка, вам необходимо владеть всеми полями одной цветовой группы.

Если Вы покупаете один Дом, Вы можете поставить его на одну из площадок группы. Следующий Дом, который Вы покупаете, должен быть поставлен на одну из незанятых площадей этой или любой другой целой цветовой группы, которой Вы владеете. Цена каждого Дома указана на карточке Права собственности.

В любое время при Вашей очереди хода Вы можете купить или построить столько Домов, сколько Вы захотите, и насколько позволит Ваше финансовое положение, максимально четыре на площадку. Но Вы должны строить равномерно

не можете строить больше одного Дома на одной площадке цветовой группы, пока не постройте по одному Дому на каждой площадке этой цветовой группы. Затем Вы можете начинать строить второй Дом, затем третий и четвертый. Продавать Дома нужно также равномерно. Дома нельзя строить, если любая площадка той же цветовой группы заложена в обеспечение ипотечного кредита.

ГОСТИНИЦЫ

Для того чтобы купить Гостиницу Вы должны иметь четыре Дома на каждой площадке целой цветовой группы. Гостиницы покупаются так же, как Дома, и стоят четыре Дома, которые возвращаются Банку плюс цена, указанная на карточке Права собственности.

Примечание: на одной площадке может быть построена только одна Гостиница.

ПРОДАЖА НЕДВИЖИМОСТИ

Незастроенные площадки, Железнодорожные станции и Коммунальные предприятия могут быть проданы любому игроку в форме частной сделки за сумму, приемлемую для владельца. Однако ни одна из площадок не может быть продана другому игроку, если на какой либо из площадок этой цветовой группы находится здание. Если собственник хочет продать какую либо площадку из той или иной цветовой группы, он возвращает Банку все здания, построенные на этих площадках.

Заложенная Недвижимость не может быть продана Банку, только другим игрокам.

Игроки могут перепродавать Дома и Гостиницы Банку в любое время. Банк платит половину первоначальной цены, уплаченной за Дома.

За Гостиницы Банк уплачивает половину цены Гостиницы наличными плюс половину цены четырех Домов, переданных Банку за покупку Гостиницы.

ИПОТЕКА

Для привлечения денег игроки могут обременять свою Недвижимость ипотечным кредитом в Банке. Ипотечная цена каждой Недвижимости напечатана на обратной стороне карточки Права собственности. Ставка ссудного процента по ипотеке составляет 10%. Ее необходимо возвращать вместе с полной суммой займа при снятии обременения ипотекой.

Если продается заложенная Недвижимость, новый владелец может сразу снять обременение ипотекой, уплатив сумму, указанную на карточке,

и 10% ставки ссудного процента. Если он не снимает обременение ипотекой, он должен продолжать выплачивать ссудный процент. При снятии обременения позднее он уплачивает ссудный процент по ставке 10%, а также цену, указанную на карточке.

Чтобы показать, что Недвижимость заложена, переверните карточку Права собственности обратной (красной) стороной вверх.

Прежде чем закладывать площадку, игрок должен вернуть Банку все здания, расположенные на ней и на других площадках ее цветовой группы.

БАНКРОТСТВО

Если Вы должны Банку или другому игроку больше денег, чем Вы можете получить от своих активов, Вы объявляетесь банкротом и выходите из игры.

Если Вы задолжали Банку, Банк получает все Ваши деньги и Права собственности. Затем Банкир продает всю Недвижимость с торгов участнику, предложившему самую высокую цену.

Вы должны положить обратно рядом с доской ключи "Выход на свободу из тюрьмы".

Если Вы стали банкротом в результате задолженности другому игроку, Ваши Дома и Гостиницы продаются Банку за половину первоначальной цены, а этот игрок получает все наличные деньги, Права собственности и ключи "Выход на свободу из тюрьмы", которыми Вы владеете. Если у Вас есть заложенная Недвижимость, Вы должны передать ее тоже этому игроку; он должен немедленно заплатить 10%, а затем решить, сохранить ипотеку или сейчас же полностью ее выплатить.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Последний игрок, оставшийся в игре, является победителем.

ЗАМЕЧАНИЯ ПО ИГРЕ

Вы должны следить за взиманием арендной платы за Вашу собственную Недвижимость.

Если Вы должны уплатить арендную плату, которая превышает Ваши наличные средства, Вы можете уплатить Вашему кредитору частично наличными и частично в форме Недвижимости.

Деньги могут быть игроку ссужены только Банком, а затем только за счет обременения Недвижимости ипотекой.

Made
in
China

© 2006 Hasbro. Все права защищены.
Дистрибьютеры в России: ООО «Юнитойс-М» 127247 Москва,
ул. Восьмисотлетия Москвы, д.22, корп.1
ООО Компания «С-тойз» 105318 г. Москва, ул.
Щербаковская, д. 41А, стр. 1.
ООО «Той Русс» 117321, г.Москва, ул.
Профсоюзная д.132 корп. 8; www.saks.ru



100600219121 00