

ВОЗРАСТ 8+

BRAND

# MONOPOLY

## МОНОПОЛИЯ

◆ ДИНАМИЧНАЯ ИГРА В ТОРГОВЛЮ НЕДВИЖИМОСТЬЮ ◆

РОССИЯ



### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Выиграть, оставшись единственным не обанкротившимся игроком.

### КОМПЛЕКТ ИГРЫ

1 игровое поле, 6 фишек, 28 карточек Собственника, 16 карточек «Шанс»,  
16 карточек «Общественная казна», 1 пачка игровых денег, 32 зелёных Дома,  
12 красных Отелей и 2 игровых кубика.

# ИГРА!



# ИНДЕКС

## КАК ИГРАТЬ?

БАНКИР .....	4
ИГРА .....	4

## ПРАВИЛА

ПОКУПКА СОБСТВЕННОСТИ .....	5
СДЕЛКИ .....	5
ВЫПЛАТА РЕНТЫ .....	5
КОММУНИКАЦИИ.....	5
ТРАНСПОРТ .....	5
СТРОИТЕЛЬСТВО ДОМОВ.....	6
СТРОИТЕЛЬСТВО ОТЕЛЕЙ.....	6
ЕСЛИ НЕ ХВАТАЕТ ЗДАНИЙ .....	6
ЕСЛИ НЕ ХВАТАЕТ ДЕНЕГ .....	6
ПРОДАЖА НЕДВИЖИМОСТИ ....	7
ЗАЛОГ .....	7
БАНКРОТСТВО .....	8
«ШАНС» и «ОБЩЕСТВЕННАЯ КАЗНА» .....	9
БЕСПЛАТНАЯ СТОЯНКА.....	9
ЕСЛИ ВЫ ПРОШЛИ ПОЛЕ «ВПЕРЕД» ДВАЖДЫ ЗА ОДИН ХОД.....	9
ТЮРЬМА.....	10
БЫСТРАЯ ИГРА.....	11
ИГРА НА ВРЕМЯ.....	11

## ДЕНЬГИ

Каждый игрок перед началом игры получает следующие купюры:

2 x



4 x



1 x



1 x



2 x



1 x



5 x



Оставшиеся деньги положите в специальный отсек в коробке.

# КАК ИГРАТЬ?

## БАНКИР

Выберите игрока, который будет банкиром. Когда играют больше пяти игроков, банкир может не участвовать в игре. Банкир отвечает за:



Деньги



Карточки Собственника



Дома и Отели



Сделки

## ИГРА

1. Игроки по-очереди бросают кубики. Начинает игрок, который выбросил наибольшее число. Затем очередь переходит к игроку слева.
2. Игрок бросает кубики и перемещает фишку по стрелке на то количество полей, которое выпало на кубиках. Одновременно на одном поле могут находиться фишки трёх игроков. В зависимости от того, на каком поле остановился игрок, он выполняет следующие действия:
  - ◆ Покупает Собственность (если она не занята). См. стр. 5.
  - ◆ Просит банкира выставить Собственность на аукцион (если не хочет покупать её). См. стр. 5.
  - ◆ Платит ренту (если Собственность принадлежит другому игроку). См. стр. 5.
  - ◆ Платит налоги.
  - ◆ Берет карточку «Шанс» или «Общественная казна». См. стр. 9.
  - ◆ Идёт в тюрьму. См. стр. 10.

3. Когда игрок соберёт все карточки одного цвета, он может строить Дома и Отели на своих участках.
4. Если закончились деньги, игрок может заложить или продать Собственность, чтобы расплатиться с кредиторами. Если игрок не может собрать достаточно денег, чтобы заплатить ренту, налог или оплатить счёт, он объявляется банкротом и выходит из игры.
5. Игрокам нельзя одалживать деньги друг другу. Но можно принимать любую Собственность вместо денег в счёт оплаты.
6. Если игрок выбросит «дубль», он ходит, как обычно, а затем снова бросает кубики. Если игрок выбросит «дубли» три раза подряд за один ход, он идёт в тюрьму!
7. Игра продолжается, пока не останется только один игрок. Он становится победителем!

# ПРАВИЛА ИГРЫ

## ПОКУПКА СОБСТВЕННОСТИ

В игре три вида Собственности:



1. Участки
2. Транспорт
3. Коммуникации

Когда игрок останавливается на свободной Собственности, он может купить её. В этом случае игрок платит банкиру сумму, указанную на поле. При этом игрок получает карточку Собственника, которую должен положить перед собой лицевой стороной вверх. Если игрок откажется покупать Собственность, она выставляется на аукцион (см. «Аукционы»).

Если игрок владеет Собственностью, он получает ренту с других игроков, которые останавливаются на ней. Когда игрок соберёт всю Собственность одного цвета, т.е. станет монополистом, он может строить Дома и Отели на участках этого цвета и собирать повышенную ренту!

## АУКЦИОНЫ

Если игрок откажется покупать Собственность, на которой остановился, банкир тут же объявляет аукцион и отдаёт Собственность игроку, предложившему наибольшую цену. Начальная цена аукциона 10к. Игрок, который сперва отказался покупать Собственность по установленной цене, также может принять участие в аукционе.



## ПЛАТА РЕНТЫ

Когда игрок останавливается на чьей-либо Собственности, он должен уплатить Собственнику ренту. При этом Собственник должен успеть потребовать ренту прежде, чем другой игрок бросит кубики. Сумма ренты указана в карточке Собственника этой недвижимости и меняется в зависимости от количества зданий на участке.

Если игроку принадлежит вся Собственность какого-либо цвета, то рента с незастроенных участков данного цвета (т.е. с участков без Домов и Отелей) удваивается. Даже если игрок заложил часть Собственности данного цвета, он по-прежнему может собирать двойную ренту с остальной незастроенной Собственностью данного цвета.

## КОММУНИКАЦИИ

Коммуникации можно покупать и продавать так же, как и другую Собственность.

Если игрок останавливается на поле Коммуникаций, которые принадлежат другим игрокам, он платит Собственникам ренту, в соответствии с числом, выпавшим на кубиках во время хода игрока.

- ◆ Если Собственник владеет одним объектом Коммуникаций, число на кубиках увеличивается в 4 раза (платёж будет равен этой сумме, умноженной на 10 000).
- ◆ Если Собственник владеет обоими объектами Коммуникаций, число на кубиках увеличивается в 10 раз (платёж будет равен этой сумме, умноженной на 10 000).



## ТРАНСПОРТ

Если игрок остановился на поле Транспорта, который принадлежит другому игроку, он платит Собственнику сумму, которая указана в карточке Собственника на данный объект Транспорта. Сумма зависит с количества других объектов Транспорта у Собственника.

# ПРАВИЛА ИГРЫ

## СТРОИТЕЛЬСТВО ДОМОВ



Если игроку принадлежит вся Собственность какого-либо цвета, он может покупать Дома и ставить их на свободные участки этого цвета. Цена Дома указана на карточке Собственника.

Игрок может покупать Дома (или Отели) во время своего хода или между ходами других игроков. Стройка должна быть равномерной: вначале надо поставить по 1 Дому на каждом незастроенном участке одного цвета. Затем можно равномерно выстраивать вторую линию Домов и так далее.

Игрок может покупать любое количество зданий, если у него достаточно денег. Нельзя ставить здания на участках, если хотя бы один из участков данной цветовой группы находится в залоге.

Размещайте Дома и Отели на своих участках.

## СТРОИТЕЛЬСТВО ОТЕЛЕЙ



Игрок может купить Отель, только если уже имеет по 4 Дома на каждом участке одной цветовой группы. За Отель придётся отдать Банку 4 Дома и уплатить цену, указанную на карточке Собственника. На участке можно построить только 1 Отель.

## ЕСЛИ НЕ ХВАТАЕТ ЗДАНИЙ

Если у Банка не осталось Домов на продажу, то игроки, которые хотят строить, должны подождать, пока другие игроки не вернут или не продадут Дома Банку.

Если осталось мало Домов и Отелей, а 2 и более игроков хотят купить больше зданий, чем есть у Банка, то Дома и Отели продаются с аукциона игроку, предложившему наибольшую цену. Стартовая цена аукциона - это цена здания, указанная на карточке Собственника.

## ЕСЛИ НЕ ХВАТАЕТ ДЕНЕГ

Если заканчиваются деньги, их можно заработать:

- ◆ Продавая здания
- ◆ Закладывая Собственность
- ◆ Продавая Собственность, объекты коммуникаций или транспорта другому игроку за согласованную сумму (даже если Собственность заложена).

# ПРАВИЛА ИГРЫ

## ПРОДАЖА СОБСТВЕННОСТИ

Игрок может продать участки, объекты коммуникаций или транспорта **другому игроку** за взаимно согласованную сумму. Участок нельзя продать, если хотя бы на одном из участков данной цветовой группы стоят здания. Вначале все здания надо продать Банку.

Аренда Отеля игроку продается Банком по половине их цены (которая указана на карточке Собственника). Продать здания можно во время своего хода или во время ходов других игроков.

## Продажа Домов

Продавать Дома нужно равномерно, так же, как они покупались.

## Продажа Отелей

При продаже Отеля Банк платит половину цены Отеля плюс половину цены 4 Домов, которые были сданы при покупке Отеля.

Отели можно снова менять на Дома, чтобы заработать деньги. Для этого нужно продать Отель за половину стоимости и получить в придачу 4 Дома.

## ЗАЛОГ

### Залог Собственности

Вначале нужно продать все здания, затем перевернуть соответствующую карточку Собственника лицевой стороной вниз и получить сумму залога, указанную на оборотной стороне карточки.

Игрок сохраняет за собой право собственности, но другой игрок не имеет права выкупить её. Нельзя получать ренту с заложенной Собственности. Тем не менее, игрок может собирать ренту с других участков данной цветовой группы, которые не находятся в залоге.



## Выкуп заложенных зданий

Игрок должен выплатить первоначальную сумму залога плюс 10% (с округлением до кратности 10 000). После выкупа заложенной Собственности игрок переворачивает карточку Собственника лицевой стороной вверх.

# ПРАВИЛА ИГРЫ

## Продажа заложенных зданий

Игрок может продать заложенную Собственность другим игрокам по согласованной цене. Покупатель может либо немедленно погасить залог, либо выплатить 10% (с округлением до кратности 10 000) и оставить Собственность в залоге. Залог можно погасить позже.

Когда игрок выкупит из залога всю Собственность одной цветовой группы, он может начать выкупать Дома и Отели по полной цене.

## БАНКРОТСТВО

Если игрок задолжал больше денег, чем может заработать, продав всю свою Собственность, он объявляется банкротом и выходит из игры.

## Долг банку

Если игрок, который объявлен банкротом, имеет долг перед Банком, он возвращает банкиру карточки Собственника. Банкир объявляет аукцион и продаёт Собственность игрокам, предложившим наибольшие цены.

Положите карточки «Выйти из тюрьмы» на дно соответствующей стопки карточек.

## Долг другому игроку

Чтобы выплатить долг, игрок продаёт Дома и Отели Банку за половину цены, которая указана на карточках Собственника. Он также отдаёт игроку, который его обанкротил, оставшиеся деньги, карточки Собственника и карточки «Выйти из тюрьмы».



# ПРАВИЛА ИГРЫ

## «ШАНС» и «ОБЩЕСТВЕННАЯ КАЗНА»

Когда игрок останавливается на одном из таких полей, он берёт верхнюю карточку из соответствующей стопки. После того, как игрок выполнит инструкции на карточке, он кладёт её на дно стопки. Если игроку выпадет карточка «Выйти из тюрьмы», он может оставить её у себя, чтобы использовать в подходящий момент, или продать другому игроку за любую сумму не выше 4500к.



Если на карточке есть указание перейти на другое поле, игрок передвигает фишку в направлении стрелки. Когда игрок проходит поле «ВПЕРЕД», он получает 42м. Игрок не проходит поле «ВПЕРЕД», если по инструкции на карточке ему предстоит отправиться в тюрьму или сделать ход назад.

## БЕСПЛАТНАЯ СТОЯНКА

Это бесплатное место для отдыха. Тут игрок не получает и не тратит денег. Но он по-прежнему может собирать ренту, строить здания и т.д.



## ЕСЛИ ВЫ ПРОШЛИ ПОЛЕ «ВПЕРЕД» ДВАЖДЫ ЗА ОДИН ХОД

Игрок может дважды за ход получить 42м. Например, если сразу после прохода поля «ВПЕРЕД», ему выпадет Шанс, где указано «Пройти на поле «ВПЕРЕД»».



## ПРАВИЛА ИГРЫ

### ТЮРЬМА

**Заключение в тюрьму**  
Игрок отправляется в тюрьму, если он:

- ◆ Остановится на поле «Идите в тюрьму».
- ◆ Вытянет карточку «Шанс» или «Общественная казна» с указанием «Идите в тюрьму».
- ◆ Выбросит «дубль» три раза подряд за один ход.



### Выход из тюрьмы

Игрок выходит из тюрьмы, если он:

- ◆ Заплатит штраф 4500к прежде, чем бросит кубики и сделает следующий ход.
- ◆ Заплатит штраф 4500к прежде, чем бросит кубики и сделает следующий ход.
- ◆ Использует карточку «Выйти из тюрьмы».
- ◆ Выбросит «дубль».

Если «дубль» не выпал, затопило, долгие... игрок выплачивает банкиру 4500к, а затем перемещает фишку на число полей, которое выпало на кубиках при третьем броске.

### «В тюрьме на экскурсии»

Если игрок, который не был отправлен в тюрьму, остановился на поле «Тюрьма» в результате хода, он в Тюрьме «на экскурсии», и на него не накладывается никакое наказание и штрафы.



## БЫСТРАЯ ИГРА

Если вы хорошо знакомы с игрой «МОНОПОЛИЯ» и хотите начать быструю игру:

1. Вначале банкир перемешивает карточки Собственника и раздает по две карточки каждому игроку. Игроки сразу выплачивают банкиру цену полученной Собственности. Затем игра продолжается, как обычно.
2. Для покупки Отели игроку нужно поставить по три Дома (вместо четырех) на каждом участке одной цветовой группы. Продать Отелю игрок может за половину цены, по которой его купил.

3. Как только второй игрок станет банкротом, игра заканчивается. Каждый игрок подсчитывает общую сумму своей Собственности, складывая:

- ◆ Свои деньги
- ◆ Свои участки, объекты коммуникации и транспорта по ценам, напечатанным на поле
- ◆ Собственность в залоге – за половину цены, указанной на поле
- ◆ Дома по цене их покупки
- ◆ Отели по цене покупки, включая цену трех Домов

Выигрывает самый богатый игрок!

## ИГРА НА ВРЕМЯ

Перед началом игроки оговаривают время окончания игры. Победителем становится самый богатый игрок на момент окончания игры!