

ANTI-MONOPOLY®

Правила игры

ВНИМАНИЮ ВСЕХ АЗАРТНЫХ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЕЙ!

НАШ БИЗНЕС-КОНСУЛЬТАНТ СОВЕТУЕТ:

Не играйте в эту игру так, как играете в Monopoly®!

- Чтобы держаться вровень с монополистами и иметь равные шансы на победу, как можно быстрее скупайте все возможное имущество.
- Крутитесь как хотите, но деньги на приобретение новых земельных участков у вас должны быть.
- Тщательно планируйте ваши расходы, так как денег в игре у вас будет в обрез: это сделано специально, чтобы игра вам не прискучила.

В КОМПЛЕКТЕ:

- | | | |
|--|-----------------------|----------------------|
| • поле | • 25 карт монополиста | • деньги |
| • правила | • 25 карт конкурента | 50 банкнот по 1 Евро |
| • 3 синих деревянных фишки
(монополисты) | • 28 карт владений | 40 по 5 Евро |
| • 3 зеленых деревянных фишки
(конкуренты) | • 2 кубика | 50 по 10 Евро |
| | • 35 домов | 50 по 50 Евро |
| | • 15 отелей | 50 по 100 Евро |
| | | 20 по 500 Евро |

Чтобы представить величину вашего игрового состояния, просто умножьте вашу наличность в Евро на 1000.

НЕМНОГО ИСТОРИИ И ТЕОРИИ

ПРАВИЛА

Положения правил, уникальные для Anti-Monopoly®, выделены жирным шрифтом.

1. ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки могут стремиться к победе двумя путями:

Путь А: для победы игрок должен обанкротить всех остальных игроков.

Путь Б: для победы игрок должен стать богатейшим конкурентом после банкротства последнего монополиста или богатейшим монополистом после уничтожения последнего конкурента (богатство определяется по п.25).

2. КАЗНАЧЕЙ

Выберите одного игрока на пост Казначея. Он будет хранить, выдавать и отбирать деньги, карты владений, дома и отели. Свои деньги и имущество игрок-Казначея должен хранить подальше от общего запаса.

3. КАРТЫ КОНКУРЕНТА И МОНОПОЛИСТА

Казначей тасует колоды карт Конкурента и Монополиста и кладет их в особо отведенные им места на поле.

4. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ

- Игроки делятся на монополистов и конкурентов поровну.
- “Поровну” означает, что число конкурентов за столом равняется числу монополистов или, при нечетном числе игроков, одна группа может быть больше другой только на 1 игрока. Так, игра 2 монополистов против 3 конкурентов еще возможна, а вот борьба 4 на 2 является нарушением правил.
- Распределение ролей начинается сброска двух кубиков каждым игроком. У кого больше сумма чисел на кубиках, первым выбирает между монополистом и конкурентом. От него право выбора передается по часовой стрелке. До начала игры игроки могут меняться ролями, если так уж надо.
- В ходе игры смена выбранной в начале роли запрещена.

5. НАЧАЛЬНЫЙ БЮДЖЕТ

Казначей выдает каждому игроку 1.500 € (= € 1.500.000): 2 купюры достоинством 500 Евро; 3 x 100; 2 x 50; 7 x 10; 5 x 5; 5 x 1. Берегите деньги: это в других играх денег больше необходимого, а в нашей игре их ровно столько, сколько нужно.

6. ПОРЯДОК ИГРЫ

Результат броска кубиков, которым определялись роли, устанавливает и порядок хода игроков. Лучший по броску ходит первым, от него ход идет по часовой стрелке. Пора взять фишки: монополисты синие, конкуренты зеленые, иначе.

7. ДУБЛЬ = ОДИН ДОБАВОЧНЫЙ ХОД

Выбросив дубль, игрок ходит обычным образом, а затем должен совершить еще один ход. На этом втором ходу дубль считается обычным броском и не дает права на третий ход подряд.

8. ДВИЖЕНИЕ ПО ПОЛЮ

Все игроки в начале игры ставят фишки на деление “СТАРТ”. Отсюда в порядке очереди игроки начинают нарезать круги по дорожке вокруг поля. Для хода нужно бросить кубики и слинуть фишку на столько делений дорожки, сколько выпало на кубиках. Также игроки могут сдвигать фишки, повинувшись указаниям других правил игры.

9. ПОКУПКА ВЛАДЕНИЙ И ВЫПЛАТЫ

Игрок, закончивший ход на делении с “ничейной” улицей или компанией, может купить эту улицу или компанию за цену, указанную на лицевой стороне карты этого владения. Если игрок отказывается от покупки, владение остается у Казначея.

Казначей выдает покупателю карту владения.

Когда в купленном владении заканчивается ход другого игрока (не хозяин владения), он платит хозяину сумму, указанную на карте владения в разделе “Рента” или “Тарифы”.

10. МОНОПОЛИЗАЦИЯ ГОРОДА

Когда монополисты завладевают двумя любыми улицами одного города, они монополизируют этот город.

После этого они могут брать со своих владений в этом городе удвоенную ренту. Если в городе три улицы, монополисты и с нее будут брать удвоенную ренту, когда купят эту улицу. Монополисты могут строить только в монополизированных городах.

11. СТРОИТЕЛЬСТВО ДОМОВ И ОТЕЛЕЙ

- На каждой принадлежащей ему улице конкурент может построить 4 дома. Если есть желание развивать владение дальше, вместо постройки 5го дома игрок отдает 4 дома Казначею и строит в этом владении отель. Цены построек указаны на карте владения, дома ставятся на название города на поле.
- На каждой принадлежащей ему улице монополист может построить 3 дома. Если есть желание развивать владение дальше, вместо постройки 4го дома игрок отдает 3 дома Казначею и строит в этом владении отель. Цены построек указаны на карте владения, дома ставятся на букву М под названием города на поле.
- Дома и отели игрок может купить только в свой ход.
- Игрок вправе сам решать, какие постройки нужны его владениям. Так, в одном владении города он может остановиться на 1



19. ТРАНСПОРТНЫЕ КОМПАНИИ

Транспортные компании приносят конкурентам обычные 10% дохода, независимо от того, сколькими из них владеет конкурент: цены услуг этих компаний при свободной конкуренции подвергаются внешнему регулированию.

С монополистами хуже. Доход монополиста с транспорта удваивается с каждой новой приобретенной им транспортной компанией. Будьте настороже: монополист, завладевший всеми четырьмя транспортными компаниями игры, становится практически непобедим. Посудите сами: если в реальном мире все виды транспорта будут подчиняться одному человеку без какого-либо внешнего ограничения, как высоко смогут взлететь цены на перевозки?

20. СНАБЖЕНЧЕСКИЕ КОМПАНИИ (ГАЗ И ЭЛЕКТРОЭНЕРГИЯ)

Остановившись на снабженческой компании, принадлежащей другому, игрок бросает кубики и платит:

- владельцу-конкуренту всегда двукратное значение, выпавшее на кубиках, независимо от того, сколькими компаниями игра, становится практически непобедим. Посудите сами: если в реальном мире все виды транспорта будут подчиняться одному человеку без какого-либо внешнего ограничения, как высоко смогут взлететь цены на перевозки?
- владельцу-монополисту двукратное значение броска, если монополист владеет той компанией, и трикратное значение броска, если монополист владеет обеими снабженческими компаниями.

21. АНТИМОНОПОЛЬНЫЙ ФОНД

Монополист отдает Фонду €10. Деньги передаются Казначею.

Конкурент бросает 1 кубик. При выпавшей 1 он получает грант €25, при результате 2 получает от фонда целых €50. При всех прочих результатах гранта нет, и денег конкурент не получает.

22. НЕХВАТКА ДОМОВ

Если у Казначея закончились дома или отели, игроки могут сделать замену из картона, бумаги или иных подручных средств.

23. ТОРГОВЛЯ

Игровые деньги изъянуты из торговли между собой Казначеем, кроме домов и отелей. Перед продажей владения другому игроку его хозяин должен вернуть все дома или отель с этого владения Казначею (см. п. 13).

24. БАНКРУТСТВО

Обанкротившийся (лишившийся всей наличности) игрок должен сначала продать за полцены все его дома и отели Казначею, после чего все деньги и владения обанкротившегося игрока (запасенные владения остаются в залоге) передаются игроку, который обанкротил своего соперника. Игрок-банкрот покидает игру.

Если игрока обанкротил Казначей, деньги и владения банкрота уходят Казначею, владения переходят в разряд ничейных, и незаложенные владения могут быть проданы оставшимся в игре участникам обычным образом (см. п. 9).

25. БОГАТЕЙШИЙ ИГРОК

Богатейшим игроком и победителем игры типа Б (см. п. 1) становится тот, у кого на текущий момент наибольшая сумма наличности и совокупного дохода от незаложенных владений. Доход от снабженческих компаний владелец определяет броском кубика согласно 20му пункту правил.

26. ПРАВИЛО ЗАЙМА СРЕДСТВ У ДРУГИХ ИГРОКОВ

Игрок не имеет права занимать средства у других игроков.

ПРАВИЛА ИГРЫ НА ДВА ЧАСА (рекомендуются для турниров)

В этом варианте победитель и богатейший игрок вычисляются после 2х часов игры по следующей процедуре:

- Игроки могут поступить со своим имуществом так, как считают нужным (купить/продать дома, заложить или выкупить ранее заложенные владения). Эти сделки заключаются только с Казначеем, между собой торговаться игроки не могут.
- Конкуренты оставляют себе 10% своей наличности, монополисты 20% наличности. Остатки денег слагаются Казначею.
- После этого Казначей проходит круг по полю, останавливаясь на каждом владении, исключая ничейные. С каждого владения Казначей выплачивает ренту владельцу по обычным правилам.
- Игрок, у которого по завершении круга Казначеем окажется большая наличности, становится победителем игры.

Этот вариант правил принимает в расчет тот факт, что победитель двухчасовой игры должен быть лучшим как в деле накопления наличности, так и в деле капиталовложений.



©2006 University Games Corporation, San Francisco, CA 94110. Все права защищены.

Monopoly - это торговая марка, принадлежащая Hasbro, Inc. и используемая по лицензии.

©1977, 1985, 1989, 1995, 2005, 2006 by Ralph Anspach. Patent 4136881.

©2006 University Games Europe B.V., Weth, Sangersstraat 23, 6191 NA Beek (L), The Netherlands.

E-mail: info@ug.nl

www.universitygames.nl

Официальный дистрибутор в России ООО "СМАРТ", 129 085, Россия, Москва, пр-т Мира, д. 101, оф.520-а, +7(499)4085983

Сохраните эту информацию для возможного контакта с правообладателем или дистрибутором.