



ТОТ САМЫЙ
МАГАЗИН

[Настольные игры Hasbro «Монополия» со скоростным кубиком русская \(00009121\): Инструкция пользователя](#)

Выбрать

МОНОПОЛИЯ

Динамическая игра в торговлю недвижимостью

Для опытных игроков в МОНОПОЛИЮ, желающих ускорить темп игры, есть специальные правила на обратной стороне!

Содержимое

Игровая доска, 8 жетонов, 28 карточек на право собственности, 16 карточек «Шанс», 16 карточек «Общественная казна», 1 комплект денег МОНОПОЛИИ, 32 зеленых дома, 12 красных отелей, 2 кубика и 1 скоростной кубик.

Правила игры

В ЧЕМ ЦЕЛЬ ИГРЫ?

Остаться в игре после того, как все остальные игроки обанкротятся.

Как это сделать: покупать собственность и брать с других игроков арендную плату, когда они попадают на соответствующие поля; собирать комплекты собственности для повышения арендной платы, затем строить на них дома и отели для многократного увеличения вашего дохода.

КТО ХОДИТ ПЕРВЫМ?

Каждый игрок бросает два белых кубика. Первым ходит тот, кто выбросил наибольшее количество баллов.

КОГДА ПОДОШЕЛ ВАШ ХОД

1. Бросьте два белых кубика.
2. Переместите ваш жетон вперед по доске, идя по часовой стрелке, на количество полей, равное сумме выпавших очков.
3. В зависимости от поля, на которое вы попали, вы должны предпринять соответствующие действия.
4. См. ниже раздел «На каком поле вы оказались?». Если во время хода вы **достигли или пересекли** поле «**ВПЕРЕД**», получите из банка М200.
5. Если вы выбросили **дубль**, бросайте кубики еще раз и повторите действия (пункты 1-4).

Осторожно! Если вы выбросите **3 дубля подряд** за один и тот же ход, вам придется **Отправиться в тюрьму**.

6. Закончив ваш ход и требуемые действия, **передайте кубики игроку слева от вас**.

НА ПОМОЩЬ!

Я В ДОЛГУ!

Если вы должны банку или другому игроку больше денег, чем имеете в наличности, попытайтесь найти нужные средства за счет **продажи зданий и (или) сдачи недвижимости в залог**.

Если и после этого вы остаетесь должны больше, чем имеете, вы объявляетесь **БАНКРОТОМ** и покидаете игру!

- Заплатите деньги, которые удалось накопить.
- Если вы должны другому игроку, передайте ему всю свою заложенную собственность и карточки «Бесплатное освобождение из тюрьмы», если имеются.

Игрок обязан уплатить пеню в размере 10% за каждую заложенную собственность, даже если он не намеревается её выкупить. Если вы должны банку, то вся ваша заложенная собственность распродается с аукциона. При этом собственность продается как свободная от залога (лицевой стороной вверх). Возвратите все карточки «Бесплатное освобождение из тюрьмы» и поместите их в основание соответствующих стопок.

НЕ СИДИТЕ СЛОЖА РУКИ В ОЖИДАНИИ ХОДА!

Пока не подошла ваша очередь, - даже когда вы находитесь в «Тюрьме», - вы можете делать следующее.

1: СОБИРАТЬ АРЕНДНУЮ ПЛАТУ

Если другой игрок оказывается на вашей недвижимости, не отданной в залог, вам следует потребовать с него или нее арендную плату в соответствии с тарифом на карточке на право собственности - см. раздел «Собственность другого игрока».

2: УЧАСТВОВАТЬ В АУКЦИОНЕ

Банкир проводит аукцион в случае, когда...

- игрок оказывается на недвижимости, не имеющей владельцев решает **не покупать** её по номинальной цене.
- игрок объявляется **банкротом** и передает всю свою заложенную недвижимость банку, которая затем распродается с аукциона (как свободная, лицевой стороной вверх).
- возникает **нехватка зданий**, когда несколько игроков хотят купить одни и те же здания.

В качестве покупательских предложений на аукционе принимается только наличность. Подать предложение может любой игрок, начиная с М1. Игрок, выигравший аукцион, обязан купить выигранный лот.

3: СТРОИТЬ ЗДАНИЯ

Завладев всеми участками одного цвета, вы можете покупать у банка **дома** для расположения их на любом из данных участков.

- I. Стоимость дома указана на **карточке на право собственности**.

II. Здания должны строиться **равномерно**. Нельзя возводить второй дом на участке до тех пор, пока вы не построили по одному дому на каждом участке этой цветовой группы.

III. На участке может быть построено не более **4 домов**.

IV. После постройки 4 домов вы можете обменять их на отель, заплатив за него стоимость, указанную на карточке на право собственности. На участке можно построить только один отель,- на участке с отелем также нельзя больше строить дома.

Внимание! Дома нельзя возводить в том случае, если любой из участков того же цвета **заложен**.

Нехватка зданий? Если у банкира не остается зданий на продажу, вам придется подождать, пока другие игроки не вернут свои здания, чтобы вы могли их купить. Если количество домов или отелей в наличии у банкира недостаточно для удовлетворения спроса двух или более игроков, банкир продает их с аукциона по отдельности тем игрокам, которые предложили наивысшую цену.

4: ПРОДАВАТЬ ЗДАНИЯ

Здания можно продавать банку **за половину номинальной стоимости**. Дома необходимо продавать равномерно, по аналогии с процессом их покупки. При продаже отелей, также за половину номинальной стоимости, на соответствующий участок возвращаются четыре дома.

5: ОТДАВАТЬ НЕДВИЖИМОСТЬ В ЗАЛОГ

Если у вас не хватает наличности для покупки чего-либо или вы попали в долг вы можете заложить не застроенную недвижимость. Прежде чем участок можно будет отдать в залог все участки того же цвета должны быть свободны от зданий. Чтобы заложить недвижимость переверните карточку направо собственности лицевой стороной вниз и получите из банка ее залоговую стоимость (указанную на оборотной стороне карточки). Чтоб выкупить залог, уплатите залоговую стоимость +10%, после чего переверните карточку лицевой стороной вверх. За остановку на заложенной недвижимости не взимается арендная плата.

6: ЗАКЛЮЧИТЬ СДЕЛКУ

Вы можете вступить в сделку с другим игроком, чтобы купить или **продать** незастроенную недвижимость. Прежде чем участок можно будет продать, необходимо продать все постройки на всех участках той же цветовой группы. Недвижимость можно купить за наличность либо поменять на другую недвижимость или карточки «Бесплатное освобождение из тюрьмы». Сумма сделки согласуется ее участниками. Вы можете продавать **заложенную** собственность другим игрокам по любой согласованной цене. После покупки

заложенной собственности вы должны либо немедленно **выкупить** залог и получить недвижимость в полноценную собственность либо **уплатить 10%** залоговой стоимости и перевернуть карточку лицевой стороной вниз. Если позднее вы решите выкупить заложенную недвижимость, вам придется уплатить 10% еще раз.

Помните: ваша цель – не просто разбогатеть. Для победы нужно добиться того, чтобы все остальные игроки **ОБАНКРОТИЛИСЬ!**

НА КАКОМ ПОЛЕ ВЫ ОКАЗАЛИСЬ?

1: НИКОМУ НЕ ПРИНАДЛЕЖАЩАЯ СОБСТВЕННОСТЬ

Есть три вида недвижимости



Вы можете **купить** недвижимость, на которой оказались, по её **номинальной стоимости**, указанной на игровом поле. Заплатите эту сумму банку, получите соответствующую карточку на право собственности и положите её рядом с собой лицевой стороной вверх.

Если **вы не** хотите покупать по указанной цене, недвижимость распродается с **аукциона**.

При покупке недвижимости стремитесь получать в собственность полные группы недвижимости.

Например, если вы купили зеленый участок, постарайтесь также получить и остальные два зеленых участка. Владение одной целой группой участков (или несколькими группами) позволяет вам получать повышенную арендную плату, когда другие игроки оказываются на них, а также строить на них здания для многократного увеличения прибыли.

2: СОБСТВЕННОСТЬ ДРУГОГО ИГРОКА

Если вы оказались на поле, принадлежащем, другому игроку, вы обязаны **заплатить арендную плату** этому игроку по тарифу, указанному на карточке на право собственности. Однако если недвижимость находится в залоге (т.е. карточка на право собственности лежит лицевой стороной вниз), арендная плата не взимается. **Внимание!** Игрок, владеющий участком, должен потребовать с вас оплату аренды до того, как следующий по очереди игрок выбросит кубики. Если владелец не потребовал оплату аренды, платить необязательно!

Участок

Арендная плата за **незастроенные** участки напечатана на соответствующей участку карточке на право собственности. Аренда **удваивается**, если владельцу принадлежат все участки этого цвета и ни один из них не отдан в залог. Если участок **застроен**, т.е. имеет дома или отели, аренда увеличивается во много раз, как показано на карточке на право собственности.

Станции

Плата взимается в зависимости от количества станций, находящихся в собственности у владельца.

Станций:	1	2	3	4
Плата:	M25	M50	M100	M200

Коммунальные предприятия

Плата равняется сумме очков на кубиках, умноженной на **4**. Если владельцу принадлежат оба коммунальных предприятия, сумма очков на кубиках умножается на **10**!



3: «ШАНС» или «ОБЩЕСТВЕННАЯ КАЗНА» Возьмите карточку из соответствующей стопки, немедленно выполните инструкции на ней и положите лицевой стороной вниз в основание стопки. Если вам достается карточка

«Бесплатное освобождение из тюрьмы», она остается у вас до тех пор, пока не будет использована или продана другому игроку.

4: ПОДОХОДНЫЙ НАЛОГ / ДОБАВОЧНЫЙ НАЛОГ

Оказавшись на одном из этих полей, заплатите банку требуемую сумму.

5: ОТПРАВЛЯЙТЕСЬ В ТЮРЬМУ

Оказавшись на этом поле, вы должны немедленно переместить свой жетон на поле «Тюрьма». **Внимание!** В случае отправления в «тюрьму» Вы **не** получаете М200 за прохождение поля «ВПЕРЕД». Сразу после попадания в «Тюрьму» ваш ход заканчивается - передайте кубики следующему игроку!



Другие способы оказаться в «Тюрьме»...

- вам достается карточка «Шанс» или «Общественная казна» с указанием «Немедленно отправляйтесь в тюрьму»;
- за один ход вы выбрасываете три дубля подряд.

Q: Как выбраться из «Тюрьмы»?

A: Это можно сделать тремя разными способами!

- I. Заплатите М50 перед началом своего хода, и вы можете свободно бросать кубики и ходить.
- II. Воспользуйтесь карточкой «Бесплатное освобождение из тюрьмы» если она у вас есть, или купите ее для этой цели у другого игрока. Верните карточку в основание соответствующей стопки, а затем свободно бросайте кубики и ходите.
- III. Подождите три хода. На каждом ходе бросайте кубики и, если получите дубль, выходите из «Тюрьмы», перемещая жетон на количество полей, равное результату этого же дубля. Если по итогам третьего броска вы не выбрасываете дубль, заплатите банку М50 и перемещайте жетон на количество полей, равное результату этого третьего броска.

6: «ПРОСТОЕ ПОСЕЩЕНИЕ» ТЮРЬМЫ

Бояться нечего! Если при обычном перемещении ваш жетон оказался на поле «Тюрьма», ничего не происходит. Убедитесь в том, что ваш жетон находится на области «ПРОСТОЕ ПОСЕЩЕНИЕ».



7: БЕСПЛАТНАЯ ПАРКОВКА

Расслабьтесь! Здесь вообще ничего не происходит – ни плохого, ни хорошего.



8: ВАША СОБСТВЕННАЯ НЕДВИЖИМОСТЬ

Ничего не происходит, что хорошо. Но не вы не зарабатываете деньги, что плохо!

ПОДГОТОВЬТЕ ВСЕ ДЛЯ НАЧАЛА ИГРЫ!

БАНКИР

Выберите игрока, который будет исполнять обязанности банкира - следить за банком и проводить аукционы.

Банкир должен хранить свои личные средства и собственность отдельно от банковского имущества.

БАНК

- ХРАНИТ ВСЕ ДЕНЬГИ И КАРТОЧКИ на право собственности, не принадлежащие игрокам.
- Выплачивает игрокам зарплату и бонусы.
- Собирает с игроков налоги и штрафы.
- Продает собственность, в том числе с аукциона.
- Продает дома и отели.
- Дает ссуды игрокам, закладывающим свою собственность. Банк не может «обанкротиться». Если в банке заканчиваются наличные деньги, банкир может издать дополнительные банкноты на листках обычной бумаги, подписав на каждой соответствующее достоинство

*M1 = 1 доллар МОНОПОЛИИ

Каждый игрок начинает игру со следующей наличностью:

2 x 500

4 x 100

1 x 50

1 x 20

2 x 10

1 x 5

5 x 1

ХОТИТЕ УСКОРИТЬ ТЕМП ИГРЫ?

СКОРОСТНОЙ КУБИК

Чтобы ускорить процесс игры, следуйте специальным правилам:

1. Перед началом игры каждый игрок получает дополнительную наличность в размере **M1000**.
2. Не используйте скоростной кубик, пока в первый раз не пересечете поле «ВПЕРЕД».
3. При использовании скоростного кубика бросайте его вместе с двумя белыми кубиками. В зависимости от результата броска, сделайте следующее:
 - ♦ **1,2 или 3:** добавьте эти очки к сумме очков на двух белых кубиках.

♦ **Автобус:** вы можете переместить ваш жетон на количество полей, равное любому из результатов на кубика или их сумме. Например, если вы выбросили 1 и 5, вы можете переместиться на 1, 5 или 6 полей.

♦ **Мистер Монополия:** переместите ваш жетон на количество полей, равное сумме очков на белых кубиках, и предпримите нужные действия, как делаете обычно. Затем переместите жетон вперед на следующее поле недвижимости, не имеющей владельца, и купите её либо отдайте на аукцион. Если больше нет свободных полей недвижимости, переместите жетон на следующее поле, принадлежащее какому-либо игроку, и заплатите арендную плату.

Что еще?

Для целей выбрасывания дубля учитываются только белые кубики.

Если вы выбрасываете «хет-трик» (одинаковый результат на всех трех кубиках), вы можете переместить ваш жетон на любое поле на доске.

Если вы отправляетесь в «Тюрьму», ваш ход заканчивается, а очки на скоростном кубике не учитываются.

При попытке выбраться из «Тюрьмы» бросайте только белые кубики.

При подсчете арендной платы на коммунальных предприятиях учитывайте все очки на всех трех кубиках. В этом случае Автобус и Мистер Монополия стоят ноль очков.

СОБЛЮДАЙТЕ ПРАВИЛА!

Некоторые игроки предпочитают играть в Монополию по собственным версиям правил. Это совершенно нормально, однако такие правила зачастую приводят к увеличению продолжительности игры. По официальным правилам игроки не имеют право давать деньги в долг друг другу, обмениваться «обещаниями» не взимать арендную плату в будущем и т.п. Кроме того, все налоги и штрафы следует уплачивать банку, а не хранить под «Бесплатной парковкой» или где-либо еще.

Обратите внимание!



[Книги](#)



[Пазлы](#)



[Мультитулы и
многофункциональные ножи](#)



[Конструкторы детские](#)



[Детские планеры](#)



[Зажигалки](#)



[Музыкальные и игровые
коврики](#)



[Головоломки](#)



[Спортивные игрушки](#)



[Заводные и механические
игрушки](#)