



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

БАНКИР

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

Средства и имущество Банкира должно храниться отдельно от средств и имущества Банка.

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 т.ч. с аукциона.
- ◆ Банк занимается продажей трибун и стадионов.
- ◆ 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 = 1 игровой доллар.



Перетасуйте карты **ПЕРВЫЙ ТАЙМ** и положите их здесь картинкой вниз.

Перетасуйте карты **ВТОРОЙ ТАЙМ** и положите их здесь картинкой вниз.

Каждый игрок выбирает **фишку** и кладет ее на поле **ВПЕРЕД**.

Каждый игрок **начинает игру с:**

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



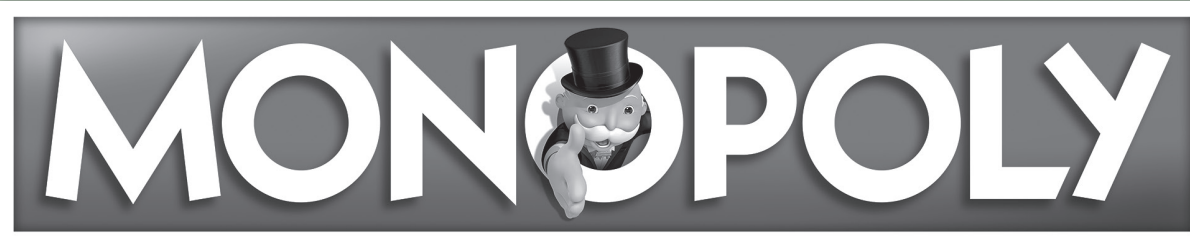
СОБЛЮДАЙТЕ ПРАВИЛА ИГРЫ!
Многим игрокам нравится придумывать собственные правила игры "МОНОПОЛИЯ". В этом нет ничего плохого, но такие правила зачастую затягивают игру. Согласно официальным правилам, игроки не могут одалживать друг другу деньги, давать "обещания" не взимать ренту в дальнейшем и т.п. Все налоги и штрафы оплачиваются в Банк и не должны храниться на поле. Бесплатная стоянка или в другом месте!

The MONOPOLY name and logo, the distinctive design of the gameboard, the four corner squares, the MR MONOPOLY name and character, as well as each of the distinctive elements of the board and the playing pieces are trademarks of Hasbro for its property trading game and game equipment. © 1935, 2018 HASBRO. All Rights Reserved. Manufactured by Winning Moves International Ltd, 7 Praed Street, London W2 1NJ, UK. Цвета и содержимое могут отличаться от указанных. www.monopoly.com www.hasbro.com www.winningmoves.co.uk

FIFA.com
Manufactured under license by Winning Moves International Ltd.
© FIFA, FIFA's Official Licensed Product Logos, and the Emblems, Mascots, Posters and Trophies of the FIFA World Cup™ tournaments are copyrights and/or trademarks of FIFA. All rights reserved.

Сделано в Ирландии
Licensed by Hasbro Gaming

◆ Динамичная игра, посвященная продаже недвижимости ◆
◆ Fast-Dealing Property Trading Game ◆



ЧЕМПИОНАТ МИРА ПО ФУТБОЛУ FIFA 2018 В РОССИИ™

В НАБОР ВХОДИТ

Игровая доска, набор фишек, 28 карточек собственника, 16 карточек Первый тайм, 16 карточек Второй тайм, 1 упаковка игровых денег, 32 трибуны, 12 стадионов и 2 кубика.

ЧТО ОБЩЕГО?

- ◆ Цель игры и правила.
- ◆ Карточки собственника: все значения идентичны соответствующим характеристикам в классической игре "МОНОПОЛИЯ".
- ◆ Четыре угловых квадрата остаются неизменными, как и цель игры – выигрывает тот, кто остался в игре после того, как все остальные обанкротились.

В ЧЕМ ОТЛИЧИЯ?

- ◆ Игровое поле: игровой процесс на поле отличается лишь тем, что вы покупаете команды, прошедшие отбор на чемпионат мира по футболу FIFA™ 2018, и строите трибуны и стадионы.
- ◆ Поля для путешествий в данном случае представлены российскими городами, принимающими чемпионат мира FIFA™ 2018.
- ◆ Коммунальные предприятия представлены компанией по производству напитков и осветительной компанией.
- ◆ Карточки Казна и Шанс заменены карточками Первый тайм и Второй тайм.

AGE 8+
PLAYERS 2-6

C55051210



КАК НАЧАТЬ ИГРУ

КТО ПОБЕЖДАЕТ В ИГРЕ?

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

Сделайте это: покупая недвижимость и взимая арендную плату с других игроков, остановившихся на ней. Собирайте недвижимость в группы для увеличения ренты. Стройте трибуны и стадионы для значительного увеличения своего дохода.

КТО ХОДИТ ПЕРВЫМ?

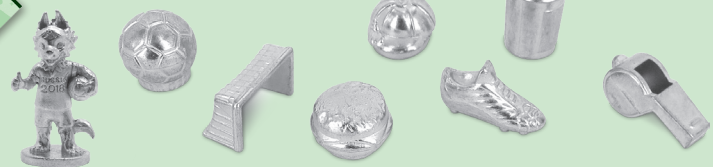
Каждый игрок бросает два белых кубика. Первым ходит игрок, выбросивший наибольшее количество очков.

ВАШ ХОД

1. Бросьте два белых 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).
6. Завершив свой ход и выполнив необходимые действия, **передайте кубики игроку слева.**



НА ПОМОЩЬ! Я В ДОЛГАХ!

Если Вы задолжали Банку или другому игроку больше той суммы, которая у Вас имеется, Вы можете заработать деньги, продав здания или заложив имущество.

Если денег все равно не хватает, то вы – **БАНКОТ, 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 еще не собирается выкупать это имущество.

◆ Если Вы задолжали Банку, все Ваше заложенное имущество выставляется на аукцион. Это имущество продается как незаложенное (картинкой 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 взимать 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 (картинкой вверх).

◆ Зданий не хватает, и несколько игроков хотят купить одну и ту же недвижимость.

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

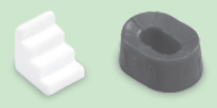
Если Вы владеете всеми командами одного цвета, Вы можете покупать у Банка **трибуны** и размещать их на любой из этих команд.

i Стоимость каждой трибуны указана на **карточке собственника** для соответствующей команды.

ii Застройка должна быть **равномерной**. Вы не можете построить вторую трибуну на команде, пока не постройте по одной трибуне на каждой команде этого цвета.

iii Вы можете получить максимум **4 трибун** на одну команду.

iv Построив 4 трибуны на команде, Вы можете обменять их на **стадион**, заплатив цену, указанную в карточке собственника. На одной команде может размещаться только один стадион. Вы не можете строить дополнительные трибуны на команде со стадионом.



Внимание: строительство на команде запрещено, если любая из команд этого цвета находится в залеге.

Не хватает зданий? Если в Банке не осталось зданий, Вы сможете купить новые здания только тогда, когда другие игроки решат продать свои здания. Если несколько игроков хотят купить здания, а их количество ограничено, Банкир должен продать здания с аукциона игроку, предложившему самую высокую цену.

4: ПРОДАВАЙТЕ ЗДАНИЯ

Здания могут быть проданы обратно Банку за половину указанной цены. Трибуны продаются в том же порядке, в котором они покупались. Стадионы продаются за половину указанной цены и сразу же обмениваются на 4 трибуны.

5: ЗАКЛАДЫВАЙТЕ ИМУЩЕСТВО

Если у Вас мало денег или не хватает средств, чтобы вернуть долг, Вы можете заложить любую недвижимость без улучшений. Прежде чем заложить команду, Вы обязаны продать все здания в этой цветовой группе Банку.



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

6: ЗАКЛЮЧАЙТЕ СДЕЛКИ

Вы можете заключить сделку о покупке или продаже недвижимости без улучшений с другим игроком. Прежде чем продать команду, Вы обязаны продать все здания в этой цветовой группе 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 картинкой вниз. Если в дальнейшем Вы захотите выкупить имущество у Банка, Вам придется вновь заплатить 10% комиссии.

Помните: Ваша цель состоит не только в том, чтобы разбогатеть. Чтобы вы смогли стать победителем, все остальные игроки должны **ОБАНКОТИТЬСЯ!**



ЧТО ДЕЛАТЬ ПОСЛЕ ОСТАНОВКИ?

1: НЕДВИЖИМОСТЬ БЕЗ ВЛАДЕЛЬЦА

Существует три типа недвижимости:



Команды



Принимающие города



Коммунальные предприятия

Вы сможете **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 картинкой вверх.

Если вы **не** хотите платить указанную цену, недвижимость выставляется на **аукцион**. Покупая недвижимость, старайтесь собирать ее в группы. Например: если Вы купили зеленую команду, в процессе игры Вам нужно стремиться к тому, чтобы купить две оставшиеся зеленые команды.

Владея группой объектов, Вы можете взимать большую ренту, когда на них останавливаются другие игроки, а также вести на командах строительство, 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 залеге (карточка собственника лежит картинкой вниз). **Внимание:** владелец должен **попросить** Вас заплатить ренту до того, как игрок слева бросит кубики. В противном случае Вы не обязаны платить!

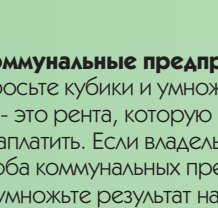
Команды

Рента за команду без улучшений указана на соответствующей карточке собственника. Эта сумма **удваивается**, если владелец приобрел все команды этого цвета, и ни одна из улиц не находится в залеге. Если в команде присутствуют улучшения в виде трибун или стадионов, рента существенно возрастет, как показано на карточке собственника.

Принимающие города

Рента зависит от количества принимающих городов, которыми владеет другой игрок.

Принимающие города: **1** ¥25, **2** ¥50, **3** ¥100, **4** ¥200



Коммунальные предприятия

Бросьте кубики и умножьте результат на **4** - это рента, которую Вы должны заплатить. Если владельцу принадлежат оба коммунальных предприятия, умножьте результат на **10!**



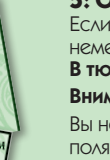
3: ПЕРВЫЙ ТАЙМ или ВТОРОЙ ТАЙМ

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



4: КРАСНАЯ И ЖЕЛТАЯ КАРТОЧКИ

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 **В тюрьме**.

Внимание: Если Вы направляетесь 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:

- ◆ Взять карту Первый тайм или Второй тайм, которая обязывает Вас Отправиться в тюрьму.
- ◆ Выбросить дубль во время своего хода три раза подряд.



Вопрос: Как выйти из тюрьмы?

Ответ: Существует три способа выйти из тюрьмы:

i **Заплатите ¥50**, когда ход перейдет к Вам, бросьте кубики и продолжите игру в обычном порядке.

ii **Используйте карточку Выйти из тюрьмы бесплатно**, если она у Вас есть, или купите ее у другого игрока. Поместите карту под соответствующую стопку, бросьте кубики и сделайте ход.

iii **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 (НА ЭКСКУРСИИ)

Не волнуйтесь! Если Вы остановитесь на поле В тюрьме, ничего не произойдет. Не забудьте положить свою фишку на сектор НА ЭКСКУРСИИ.

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!

