

◆ Динамичная игра в торговлю недвижимостью ◆

MONOPOLY

ГАМЕР

ПРАВИЛА ИГРЫ



ВОЗРАСТ

8+



2-4
ИГРОКА

Цель игры

Путешествуй по игровому полю МОНОПОЛИИ в образе любимого персонажа игр Нинтендо! Зарабатывай очки, собирая монетки, покупая собственность и побеждая Боссов. Игра заканчивается, когда повержен главный Босс. Выигрывает игрок с наивысшим счётом!

В Комплекте

Игровая доска, 4 фишки персонажей, 4 карточки персонажей, 4 карточки с напоминанием, 8 карточек Боссов, 16 карточек Собственника, 1 кубик с цифрами, 1 кубик усиления, 90 монеток (50 золотых монеток, 40 монеток номиналом 5).

ЧТО НОВОГО В MONOPOLY GAMER?

Победу приносит наивысший счёт!

В этой игре используются не только деньги. Ты выигрываешь, зарабатывая больше всех очков. Очки начисляются при сборе монеток, покупке собственности и победе над боссами!



Монетки

В игре MONOPOLY GAMER монетки заменяют банкноты. В ходе игры игроки теряют или собирают монеты, продвигаясь по игровому полю.



Способности фишек персонажей

Останавливаясь на поле Супер Звезда, ты активируешь в своём персонаже уникальную способность Супер Звезды!



Кубик усиления

Бросай его вместе с другим кубиком. Во время броска ты активируешь Усиленную способность. Когда ты выбрасываешь на кубиках Усиленные способности, Персонажи получают определённые преимущества.



Сражения с боссами

Каждый раз, проходя поле ВПЕРЕД, игрок получает шанс сразиться с легендарным Боссом. При победе игрок получает особую награду.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Разложи монетки по номиналу и положи в удобном для всех игроков месте.

2 Разложи карточки Боссов лицевой стороной вниз в цифровом порядке. Босс 1 сверху и так далее. Положи стопку здесь.

3 Положи карточки Собственника рядом с соответствующими им полями. Если вокруг мало места, положи их стопкой и выбери игрока, который будет за них отвечать.



4 Каждый игрок выбирает своего персонажа. Положи фишку со своим персонажем на поле ВПЕРЕД. Положи перед собой карточку своего персонажа.

5 Каждый игрок в начале игры получает:



5 золотых монеток номиналом 1



1 монетку номиналом 5



1 карточку с напоминанием

ИГРА!

Как выиграть

Зарабатывая очки, собирая монетки, покупая собственность и побеждая Боссов. В конце игры побеждает игрок, набравший больше всех очков!

Кто ходит первым?

Каждый игрок бросает кубик с цифрами. Начинает игрок, которому выпало наибольшее число на кубике. Затем очередь переходит к игроку слева.

Во время своего хода

Бросай оба кубика и в любой последовательности выполняй следующие действия:

- **Перемести** своего персонажа на выпавшее число полей. Собери монетки с полей, которые ты проходишь или на которых останавливаешься, но не с поля, с которого ты делаешь ход.
- **Где ты остановился?** Выполни указания данного поля. См. ПОЛЯ ИГРОВОЙ ДОСКИ.
- **Активируй способность** на своём кубике усиления. См. КУБИК УСИЛЕНИЯ.

Загляни в карточку своего персонажа, чтобы узнать о возможности усиления выпавшей тебе способности.

В конце своего хода, если ты остановился или прошёл поле **ВПЕРЕД**, проверни верхнюю карточку Босса, чтобы начать сражение с Боссом. См. **СРАЖЕНИЕ С БОССОМ**.

Твой ход окончен. Передай кубики игроку слева. Если ты передашь кубики до того, как собрать монетки, - ты опоздал. Монетки достанутся следующему игроку.

Сделки с недвижимостью

В любое время во время своего хода ты можешь совершать сделки купли, продажи или обмена собственности с другими игроками. Однако карточки Боссов не продаются и не обмениваются. Очки за победу над Боссом остаются у тебя до конца игры.

ПОЛЯ ИГРОВОЙ ДОСКИ



СОБСТВЕННОСТЬ

На игровой доске собственность располагается от самой дешёвой до самой дорогой, начиная с Долины желудей.

Незанятая собственность

Остановившись на незанятой собственности, ты должен купить или выставить её на аукцион.

Хочешь купить?

Заплати цену, указанную на поле и возьми карточку Собственника.

Не хочешь или не можешь купить?

Собственность выставляется на аукцион. Первую ставку делаешь ты, затем игрок слева и так далее. Ставка начинается с 1 монетки и поднимается минимум на 1 монетку. Игрок, предложивший наивысшую ставку, выигрывает аукцион, а уплаченные деньги отправляются в Банк. Если никто не делает ставку, собственность остаётся незанятой.



Занятая собственность

Остановившись на собственности другого игрока, уплати ему ренту, указанную на карточке Собственника.

Если игроку принадлежит вся собственность данного цвета, придётся платить ему двойную ренту! Если владелец не спросил с тебя ренту до того, как следующий игрок бросил кубики, платить не нужно.



Труба

Остановившись здесь, переместись по часовой стрелке на следующее поле с Трубой. Собирай монетки, которые проходишь или на которых останавливаешься. Проходя поле ВПЕРЕД, собери 2 монетки и в конце хода переверни верхнюю карточку Босса.



Горсть монет

Остановившись здесь, брось кубик с цифрами и получи в Банке выпавшее число монеток.



Бамс

Остановившись здесь, брось 2 монеты на это поле.



Супер звезда

Остановившись здесь, активируй уникальную Способность Супер Звезды своего персонажа. См. далее описание каждой способности или см. карточку персонажа.



Марио™

Брось кубик с цифрами и получи в Банке выпавшее число монет плюс 5 монет.



Принцесса Пич™

Получи в Банке ренту за каждый свой объект собственности.



Йоши™

Собери все монеты на игровой доске.



Донки Конг™

Утащи 3 монеты у каждого игрока.



На экскурсии

Остановившись здесь, помести фишку персонажа на поле НА ЭКСКУРСИИ.



Отправляйся в тюрьму

Незамедлительно помести фишку персонажа на поле В ТЮРЬМЕ! Проходя поле ВПЕРЕД, а также останавливаясь или проходя монеты на игровой доске, ты ничего не собираешь. Не переворачивай карточку Босса. Твой ход окончен.

В тюрьме!

Находясь в тюрьме, ты не можешь участвовать в сражениях с Боссами. Ты можешь собирать ренту, участвовать в аукционах и торговать. Способности персонажа сохраняются. Если, находясь в тюрьме, тебе понадобится бросать монеты, бросай их на поле НА ЭКСКУРСИИ.

Как выйти из тюрьмы?

Во время своего хода заплати в Банк 5 монет, прежде чем бросить кубик. Затем бросай оба кубика и ходи как обычно.

ИЛИ

Брось кубик с цифрами. Выбросишь 6 – выходи из тюрьмы бесплатно! Затем бросай оба кубика и ходи, как обычно. Если 6 не выпадет, твой ход окончен. После второй попытки можешь выйти из тюрьмы бесплатно и бросать оба кубика как обычно во время следующего хода.

Выйдя из тюрьмы, можешь собрать монетки с поля НА ЭКСКУРСИИ.



ВПЕРЕД

Если ты остановишься или пройдёшь поле ВПЕРЕД, получи в Банке 2 монетки. В конце своего хода переверни верхнюю карточку Босса. См. СРАЖЕНИЕ С БОССОМ.

КУБИК УСИЛЕНИЯ



Кубик усиления позволяет активировать Способность во время твоего хода.

Каждый персонаж получает особое усиление, если на кубиках выброшена определённая Усиленная способность. Она заменяет и увеличивает соответствующую Способность. См. карточку персонажа.

Успей активировать Усиленную способность или особые усиления персонажа до того, как следующий игрок бросит кубики, иначе ты опоздаешь.



Если на кубиках выпал **красный панцирь**, выбери игрока, который бросит 3 монетки на своё текущее поле. Если ты **Принцесса Пич**, то игроку придётся бросить 4 монетки.



Если на кубиках выпадет **зелёный панцирь**, следующий ближайший к тебе игрок на игровой доске бросает 3 монеты на своё текущее поле. Если следующим игроком можно считать 2 игроков, выбери одного.



Если ты **Йоши**, то выбери игрока перед собой ИЛИ позади себя, который бросит 3 монеты!



Если на кубиках ты выбросишь блок «**POW**», то все остальные игроки бросают по 1 монетке на свои текущие поля.

Если ты **Донки Кинг**, то все игроки бросают по 2 монетки.



Если на кубиках выпали монетки, получи 3 монетки в Банке. Если ты **Марио** и тебе выпали монетки, получи 4 монетки.

ПОЧЕМУ ВАЖНО, КАКОЙ КУБИК БРОСАТЬ ПЕРВЫМ?

В примере ниже Марио выбросил на кубиках 4 и зелёный панцирь. Если он использует вначале зелёный панцирь, Донки Конгу потребуется бросить 3 монетки на своё поле. Если Марио начнёт ходить, то сможет подобрать монетки, проходя мимо! Если Марио вначале станет ходить, а потом применит зелёный панцирь, то его действие будет применено уже к Принцессе Пич, и Марио не сможет подобрать монетки во время своего хода.



ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ МОНЕТКИ ЗАКОНЧИЛИСЬ?

Когда другой игрок использует Усиленную способность или когда нужно платить ренту, тебе приходится бросать или отдавать монетки.

Если у тебя недостаточно монеток, придётся продавать свою собственность Банку по номинальной стоимости или другим игрокам по согласованной цене. Затем брось или отдай свои монетки. Если у тебя нет ни монеток, ни собственности, ничего не делай. Тебе и так не сладко. Оставайся на месте!



СРАЖЕНИЕ С БОССАМИ

Проходя или останавливаясь на поле ВПЕРЕД, ты начинаешь сражение с Боссом. В конце своего хода:

1

Переверни верхнюю карточку с Боссом и положи её на видное всем место.



- Уровень Босса
- Заплати в Банк столько монеток, чтобы бросить кубики против Босса
- Чтобы выиграть, выброси такое или большее число
- Сразу получи награду
- В конце игры карточка Босса стоит столько монеток.

2

Если ты хочешь сразиться с Боссом и можешь заплатить цену сражения, вперёд. За большинство Боссов нужно платить цену в Банк, но некоторым Боссам нужно платить лично. Если в карточке сказано платить Боссу, положи деньги на поле Босса.

Если ты не хочешь сражаться с Боссом, можешь пропустить битву. В этом случае сражение может начать игрок слева от тебя и так далее. Пропустив сражение с Боссом, ты уже не можешь вернуться к нему, но далее в игре можешь сразиться с другими Боссами.

Бросай кубик с цифрами.

Ты победил Босса?

Если выпавшее тебе число равно или выше требуемого, ты победили! Сразу выполни условия награды на карточке Босса и положи карточку перед собой. Она принесёт тебе очки.

3

Ты проиграл?

Если выпавшее тебе число меньше требуемого, ты проиграл. Теперь игрок слева от тебя может сразиться с Боссом, заплатив цену сражения и бросив кубик с цифрами, или же очередь переходит к следующему игроку слева и так далее.

Игроки продолжают по очереди сражаться с Боссом, оплачивая каждую попытку, пока один из них не победит Босса или пока все игроки не решат пропустить сражение. В последнем случае Босс ускользает, и его удаляют с игровой доски.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда повержен последний Босс. Побеждает игрок, у которого больше очков!

Чтобы выяснить свой счёт, сложи очки своей собственности, карточек Боссов и монетки. Каждые 5 монеток равны 10 очкам. Сложи золотые монетки в стопки по 5 для удобства подсчёта.

Вот пример подсчёта очков. У этого игрока 3 объекта собственности, 2 карточки Босса и 13 монеток.



70
ОЧКОВ



60
ОЧКОВ



10 ОЧКОВ



10 ОЧКОВ



0 ОЧКОВ

20
ОЧКОВ

ВСЕГО: 150 Очков

При равном счёте выигрывает тот, у кого больше недвижимости и карточек Боссов!

ИГРА ДЛЯ 2 И 3 ЧЕЛОВЕК

Если играет три игрока, в стопку карточек с Боссами входят только следующие номера карточек: 3, 4, 5, 6, 7, 8.

Если играет 2 игрока, действуют основные правила игры со следующими изменениями:



Подготовка!

1 Каждый игрок выбирает 2 персонажа и обе фишки кладёт на поле ВПЕРЕД. Возьми карточки персонажей и положи их перед собой лицевой стороной вверх, чтобы было видно их способности.

2 Каждый игрок получает 20 монеток.

3 Только следующие номера карточек входят в стопку карточек с Боссами: 1, 2, 3, 5, 6, 8.

ИГРА!

- Во время своего хода, бросив оба кубика, можешь выбрать одного из персонажей, который будет ходить. Когда персонаж закончит ход, переверни его карточку лицевой стороной вниз. При таком положении карточки персонажа использовать нельзя. Например, ты Марио и Донки Конг. Во время первого хода ты играешь Марио и переворачиваешь его карточку. Во время третьего хода переверни обе карточки персонажей обратно лицевой стороной вверх и снова выбирай между ними.
- Активируемая тобой Способность, которая обычно действует на всех игроков, действует только на одного из персонажей твоего соперника. Например, если ты выбросишь на кубиках блок , соперник выбирает, какой из его персонажей бросит монетки. Твои персонажи ничего не бросают. Если ты выбросишь на кубиках зелёный панцирь , он действует только на персонажа твоего соперника и никогда на твоих.
- Если наступил твой ход, а один из твоих персонажей в тюрьме, решай, заплатить или бросить кубики, чтобы выволить персонажа из тюрьмы, прежде, чем ты бросишь два кубика, чтобы ходить.

ИГРА ДЛЯ КОМПАНИИ!

Играй сразу за нескольких персонажей!

В режиме коллективной игры каждый игрок может создать команду из максимум трёх персонажей и в ходе игры менять их местами. Увеличить число персонажей можно, купив Наборы расширения MONOPOLY Gamer. Спрашивайте в магазине. Продаются отдельно. Продаются не на всех рынках. В Коллективную игру лучше играть 3 или 4 игрокам, у которых большая коллекция персонажей и которые умеют играть в основную игру. Для 2 игроков см. Правила игры для 2 игроков.

Как играть в коллективную игру

Следуйте правилам основной игры со следующими изменениями:

Подготовка!

1 Каждый игрок выбирает 2-3 персонажа и берёт соответствующие фишки и карточки.

2 Выбери персонажа, который начнёт игру, и поставь его на поле ВПЕРЕД. Только один из твоих персонажей может находиться на игровой доске. Одновременно игроки не могут ставить на доску одинаковых персонажей. Например, оба игрока могут выбрать персонажа Марио, но только один игрок может поставить его на доску. Самый младший игрок первым выбирает, какого персонажа использовать вначале.

Обмен персонажей

В любое время во время своего хода ты можешь поменять персонажа на доске на другого из твоей команды. Во время одного хода менять персонажей можно только один раз, но любым образом, который позволит одному персонажу ходить, а другим использовать Усиленные способности.

Конец игры

В коллективной игре игра заканчивается сразу после победы над последним Боссом.

Подсчитывай очки, как указано в правилах основной игры.

Чтобы увеличить число персонажей с уникальными способностями, ищи в магазинах Наборы расширения MONOPOLY Gamer!



ВАРИО™



ОГНЕННЫЙ
МАРИО



ДИДДИ КОНГ™



ТОАД™



РОЗАЛИНА



ЛУИДЖИ™



БУ™



МАРИО ТАНОУКИ



Продаются отдельно. Спрашивай в магазинах. Продаются не на всех рынках.

TM & © 2017 Nintendo. Все права защищены.

Наименования и логотипы HASBRO GAMING, PARKER BROTHERS и MONOPOLY, а также отличительный дизайн игрового поля, четыре угловых клетки, имя и персонаж Г-НА МОНОПОЛИИ и отличительные элементы игрового поля и частей игры являются товарными знаками Hasbro для игры в торговлю недвижимостью и игрового оборудования. © 1935, 2016 Hasbro. Все права защищены.

Изготовитель: «Хасбро СА», Адрес: Рю Эмиль Боша 31, 2800 Делемонт, Швейцария.

Импортер: ООО «Хасбро Раша» Адрес: 141407, Россия, Московская область, г. Химки, ул. Панфилова, вл. 21, стр.1.

Срок службы: 10 лет. Дата производства указана на упаковке (месяц/год). Игра.

Мы рекомендуем сохранить упаковку для последующих обращений.

Цвета и содержимое могут отличаться от изображенных на иллюстрации.

www.hasbro.ru www.hasbrogames.ru

www.monopoly.com

HASBROGAMING.COM

128C18151210

0317 **C1815**121



Nintendo

